



Italian e-Sports Association

Classificazione del livello di competitività nei videogiochi
(Autore: Paolo Blasi)

Agosto 2019

Italian e-Sports Association
www.itespa.it

Scopo del documento

Il presente documento ha lo scopo di introdurre il concetto di competitività per tutti quei videogiochi che intendano essere utilizzati per strutturare competizioni agonistiche, ossia destinate al confronto tra giocatori o squadre. In modo indiretto si vuole offrire la possibilità di una rapida classificazione della competitività di qualsiasi videogioco: passato, presente e futuro.

PARTE I – DEFINIZIONE E CONCETTI DI BASE

Introduzione

I videogiochi possono avere innumerevoli sviluppi per quanto riguarda il lato competitivo. Per questo motivo è importante poter determinare cosa sia la competitività e come possa essere classificata non solo per i videogiochi ma per lo sviluppo di qualsiasi variante competitiva degli stessi.

Nei videogiochi la competitività esprime l'equilibrio di tutte le componenti tali che il videogioco stesso non abbia alcuna influenza sull'esito della gara. In altre parole un videogioco può definirsi competitivo quando evidenzia e quindi esalta, l'abilità dei video-giocatori nelle competizioni.

“La competitività di un videogioco è l'equilibrio di tutte le componenti tale che il videogioco stesso non abbia alcuna influenza sull'esito della gara videoludica.”

I principi fondamentali

Per determinare il livello di competitività di un videogioco ci si è basati su tre su tre principi: **parità**, **equità** ed **abilità**. Questi tre elementi rispecchiano quello che un videogioco competitivo deve perseguire per definirsi tale.

La **parità** in modo esteso, parità dei fattori di gioco per tutti i partecipanti. In altre parole: nessuno dei partecipanti deve essere avvantaggiato in alcun modo.

L'**equità** si rispecchia nell'equa distribuzione dei fattori in gioco. Ogni giocatore deve disporre delle medesime opportunità durante l'arco di tutto il confronto.

Infine un videogioco può definirsi competitivo quando basa la sua essenza sull'abilità di gioco.

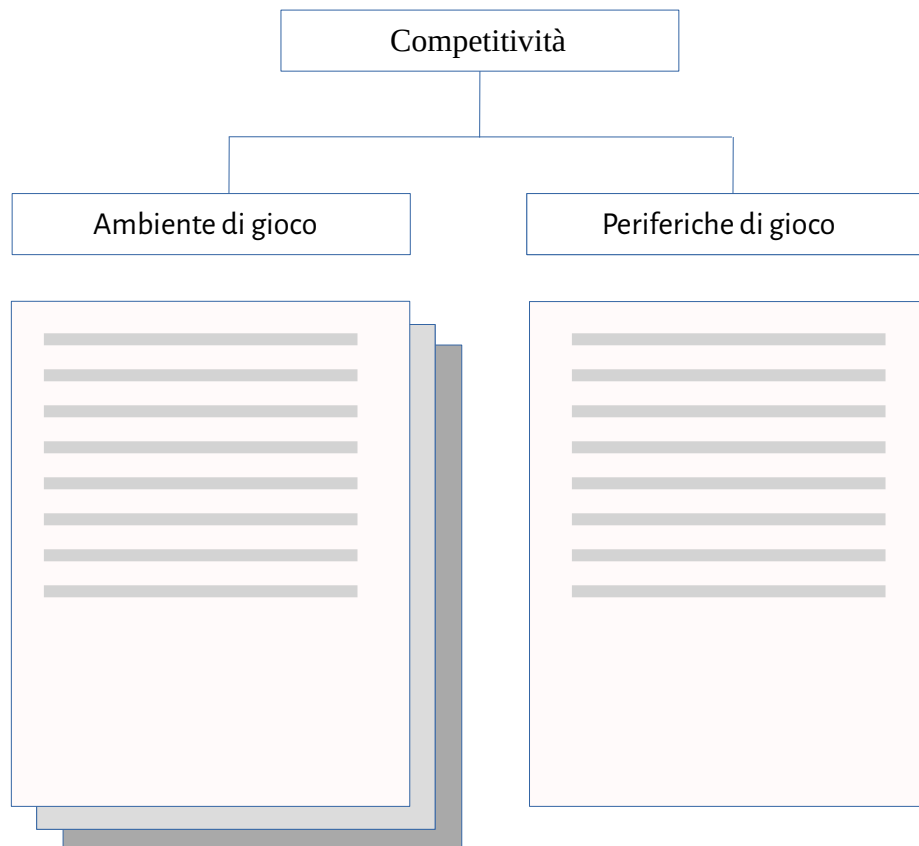
Maggiore sarà la capacità di un videogioco di mostrare quest'ultimo elemento e maggiormente apparirà

competitivo in assoluto e rispetto altri videogiochi. L'**abilità** è la caratteristica che contraddistingue ogni videogioco e può anche cambiare da videogioco a videogioco essendo legata a differenti elementi. In sintesi l'abilità è l'insieme dei fattori che vedono l'interazione con le periferiche di gioco in perfetta sinergia con le meccaniche di gioco in modo tale che un videogiocatore possa raggiungere lo scopo del gioco in minor tempo e/o con maggiore profitto rispetto il proprio avversario. Nei migliori videogiochi competitivi i massimi livelli di abilità sono imponderabili visto che il numero di combinazioni offerte è illimitato.

PARTE II – COMPONENTI COMPETITIVITÀ

Le componenti della competitività

Per determinare il livello competitivo di un videogioco, in base ai principi fondamentali, ci si deve basare su due fattori egualmente importanti: **ambiente di gioco** e **periferiche di gioco**. Per ambiente di gioco si intende l'insieme delle attività sviluppate in un ambiente virtuale ottenuto dal prodotto tra l'interazione di una periferica e l'elaborazione di un calcolatore tramite il filtro del codice di programmazione specifico di ogni videogioco. Il risultato di questa interazione è prodotto tramite un terminale di "output" in genere uno schermo. Mentre con periferiche di gioco si intende qualsiasi terminale di "input" che permette di interagire con l'ambiente di gioco. Quindi entrambi i fattori, **ambiente** e **periferiche**, in egual misura concorrono a determinano il livello competitivo di un videogioco perché permettono di esprimere l'abilità del video-giocatore.



Ambiente di gioco

La possibilità di sviluppare qualsiasi tipologia di videogioco offre una quantità di variabili pressoché infinita che, a sua volta, darebbe vista ad un'infinità di regole per definire la competitività di ogni singolo videogioco o categoria di videogiochi. Per questo motivo si è scelto di utilizzare alcuni elementi per suddividere i videogiochi in macro-categorie alle quali poter applicare un limitato numero di regole.

Per limitare l'ambito di applicazione ai videogiochi di alcune categorie si è preso a riferimento un elemento trasversale che li accomunasse e che quindi accomunasse indirettamente le stesse categorie. Differenti categorie di videogiochi possono essere infatti accomunate per elementi di gioco i quali offrono una caratteristica di lettura delle regole di gioco.

Videogiochi a mappa aperta

Il primo elemento preso in considerazione per raggruppare i videogiochi è l'area virtuale dove si svolgono le partite. Quest'area esiste solo in quanto proiezione di un ambiente virtuale ed ha caratteristiche fisiche proprie. Viene comunemente denominata "mappa di gioco".

Per il primo insieme di dieci regole che classificano una macro-categoria si è presa in esame la tipologia di mappa definita: "mappa aperta". Per "mappa aperta" intendiamo un ambiente virtuale nel quale il giocatore, tramite la variazione della visuale, può spostarsi liberamente. Altra caratteristica dell'elemento mappa aperta è l'uso strategico e tattico che la mappa stessa riveste durante le varie fasi di gioco. In sintesi una mappa aperta può essere esplorata senza limite (senza essere vincolati ad un percorso, ad esempio) ed il differente posizionamento nella mappa influenza le dinamiche di gioco. Per dare un'idea maggiormente chiara alcune categorie di videogiochi a mappa aperta sono: spara tutto in prima persona, spara tutto in terza persona, strategici in tempo reale e MOBA (Massive Online Battle Arena).

PARTE III – AMBIENTI DI GIOCO

Ambiente di gioco – a Mappa aperta:

Regola	Descrizione
①	Area di schieramento inizio partita separata, in posizione diametralmente opposta e con stesse dimensioni. Mappa di gioco (uno dei due seguenti casi esclude automaticamente l'altro): <ol style="list-style-type: none"> <i>simmetrica</i>, le eventuali utilità devono avere posizione di partenza: fissa, non casuale e simmetrica, quindi equidistanti, nella mappa rispetto le aree di schieramento; <i>asimmetrica</i>, non ci deve essere accesso ad utilità ad inizio partita e le utilità, se presenti nell'area di gioco, devono essere equidistanti rispetto le aree di schieramento in modo simmetrico rispetto le stesse aree. In caso di mappa asimmetrica si devono svolgere un minimo di 5 partite (sempre numero dispari e con alternanza sul lato di schieramento) per determinare la vittoria.
②	La mappa di gioco deve avere una dimensione tale da essere percorribile nella sua massima distanza tra due estremi in un tempo compreso tra un minimo di cinquanta secondi e massimo di tre minuti di tempo reale.
③	Il tempo di una partita, in tempo reale, deve essere al massimo di cinquanta minuti.
④	Nessuna inferiorità numerica, il numero di giocatori per le due squadre deve essere pari, nel caso in cui le azioni di un giocatore possano influenzare le azioni di una o più parti in gioco.
⑤	Nessuna effetto casuale o effetti casuali minimi, tali che gli effetti causati siano trascurabili sulle meccaniche di gioco.
⑥	Nessun agevolazione (mira assistita) o automatizzi (macro) l'attività del giocatore rispetto le azioni che si possono compiere in gioco.
⑦	Meccaniche di gioco aggiornate (bilanciamento) non oltre una volta l'anno. Tutte le meccaniche di gioco devono essere documentabili (tramite guide di gioco) e non deve essere possibile sfruttare e/o essere vittima di alcun evento esterno che modifichi o limiti le possibilità illustrate.
⑧	Le meccaniche devono esprimere l'abilità di gioco tale che la migliore prestazione nell'uso delle stesse sia legata alle seguenti caratteristiche: velocità d'esecuzione, tempi di reazione, memorizzazione, tattica e strategia.
⑨	La meccanica fondamentale deve essere unica e nota fin da inizio partita.
⑩	Registrazione azioni in gioco (sequenza) o modalità spettatore/arbitro [possibile replay].

PARTE IV – CLASSIFICAZIONE

CLASSIFICA LIVELLO COMPETITIVO NEI VIDEOGIOCHI

Ogni singola regola proposta nella tabella “ambiente di gioco” deve essere rispettata nella sua interezza perché possa essere considerata acquisita dal videogioco in questione. Ogni regola acquisita conferisce un punto, la somma di tutti i punti determina la posizione nella classifica del livello competitivo per un videogioco.

PUNTEGGIO	CLASSIFICA	DESCRIZIONE
10	AAA	Rispecchia tutti i caratteri di competitività ed è un videogioco che esprime il massimo della competitività possibile. Il riferimento nel mercato per il suo genere.
9	AA	Buon videogioco competitivo anche se su alcuni aspetti non riesce a raggiungere il massimo possibile. Un valido videogioco competitivo.
8		
7	A	Adeguate livello competitivo ma con diversi aspetti migliorabili. Nonostante la mancanza di diversi punti è idoneo alla competizioni.
6		
5	BBB	Basso livello competitivo e con differenti aspetti da migliorare. Non idoneo alle competizioni.
4		
3	BB	Livello competitivo molto basso e con molti aspetti da migliorare. Poco o per nulla idoneo alle competizioni.
2		
1	B	Ha poco o nulla a che fare con i videogiochi competitivi.
0	NC	Non classificabile.

APPENDICE I - GLOSSARIO

Azioni : la capacità di produrre una variazione nell’ambiente di gioco. Questa può provenire dall’interazione con le periferiche di gioco da parte del giocatore o da una reazione ad un’azione oppure da parte di unità in gioco in modo autonomo (quindi senza alcuna azione da parte del giocatore).

Categoria di videogiochi : l’insieme di differenti videogiochi accomunati da diversi elementi comuni.

Effetti : qualsiasi modificazione all’ambiente di gioco prodotta da azioni ed utilità o tra l’interazione dei due.

Giocatore : la persona che interagisce con le periferiche di gioco in una partita.

Meccaniche : le regole che legano in una relazione due o tre dei seguenti elementi all’interno di un video-gioco: azioni, utilità ed effetti in gioco.

Meccanica fondamentale : meccanica senza la quale non si può raggiungere lo scopo del gioco.

Memorizzare : capacità del giocatore di creare legami nell’arco dello svolgimento di una partita tra qualsiasi elemento in gioco.

Partita : singola sfida tra due giocatori o squadre.

Piattaforma di gioco : qualsiasi tipo di calcolatore permetta lo sviluppo di videogiochi.

Utilità : qualsiasi elemento in gioco possa essere utilizzato l'interazione tra giocatore ed interfaccia di gioco, un'azione per svolgere azioni e/o produrre effetti.

Strategia : le scelte fatta da un giocatore prima e durante una partita per raggiungere lo scopo del gioco.

Tattica : l'esecuzione di un metodo per conseguire degli obiettivi al breve, medio o lungo termine.

Tempo reale : il tempo misurato all'esterno dell'ambiente di gioco con un sistema indipendente dalla piattaforma di gioco.

Tempo di reazione : intervallo di tempo per l'esecuzione di un'azione nella contingenza di una situazione.

Tempo di gioco : il tempo misurato nell'ambiente di gioco.

Velocità d'esecuzione : il tempo trascorso tra un'azione e l'azione successiva. Un basso tempo tra un'azione e la successiva indica alta velocità d'esecuzione.

Videogioco : programma per calcolatori che permette di interagire tramite periferiche di input e produce immagini e suoni da periferiche di output.