



Biz Kimiz?

Sporun tüm dünyada sadece fiziksel bir aktivite olmadığını gözler önüne seren E-Spor kavramı gün geçtikçe yaygınlaşmakta ve milyonlarca kişinin dikkatini çekmektedir. Elektronik spor anlamına gelen E-Spor genellikle bilgisayar veya oyun konsolunda oynanır. Bir spor etkinliğine benzer şekilde turnuvalar canlı ve seyircilerin önünde oynanır. Kazananlar için para ödülü verilmekte ve sponsor ekipleri desteklenmektedir. Heavy Damage E-Sport Club ekibimizle birlikte bu canlı spor hayatına 2016 yılında InGame Group tarafından ortaya atılan ve bir Türk yapımı olan Zula oyunu ile başladık. Oyuncuların bu sektörde daha fazla eğlendiklerini gördük ve kendimizi teknolojik alt yapımızı daha da yenileyerek kısa süre içerisinde büyüttük. Ekibimizle birlikte 2016 yılından bu yana adaletli ve disiplinli bir şekilde Türkiye ve tüm Avrupa'da birçok etkinliğe katılmayı başardık. Bunları online ve offline olarak gerçekleştirmeyi planlayarak, kullanıcı konforu sağlanması açısından her türlü detayı düşündük.

Türk yapımı olan Zula tarafından TESFED Zula Türkiye Kupası'na Heavy Damage E-Sport Club olarak davet edildik. Azmimizi ve kararlılığımızı kırmayarak aldığımız sonuca rağmen yolumuza

kaldığımız yerden daha donanımlı bir şekilde devam etmeye karar verdik. E-Spor, çeşitli cihazlarda ve dijital platformlarda belirli kurallar altında uygun video ve bilgisayar oyunları kullanan oyuncular arasındaki doğrudan rekabetten oluşur. E-Sporlarda spor performansının karşılaştırılması, giriş cihazlarının hedeflenen bir operasyonunun, genel oyunun eş zamanlı taktiksel ustalığıyla gösterilen oyuna doğrudan tepki ve etkileşimi ile belirlenir. Spor etkinliğinin referans nesnesi, yapıları ve çalışma şekli açısından spor performans değerlendirmesi gereksinimlerini karşılayan, oyun başarısını büyük ölçüde şansa bırakmayan ve oyuncular arasındaki performansı karşılaştırmak için tekrarlanabilir bir oyun çerçevesi sunan video oyunlarıdır. Durum bu kadar kompleks iken oyuncuları bu alanda eğlendirirken para kazandırmayı daha basit hale getirmek için marka olarak çalışmalarımızı büyük bir hızla gerçekleştiriyoruz. Tüm yaş grupları ve insanların ilgi alanları için profesyonel bir şekilde oyunları hizmetinize sunarak bu alanda ileriye doğru emin adımlarla ilerliyoruz. Çok oyunculu çevrimiçi savaş oyunları gibi spor ve yarış müsabakalarını uygun simülasyonlarla oynamanızı sağlıyoruz.

E-Spor, rekabetin eşzamanlılığı ile karakterize edilen bir performans ortaya koymayı gerektirir. İnsanlar oyunlarını gerçek kişilere karşı oynar. E-Spor, oyuncuların birlikte programlı ve kontrollü bir oyun hedefi elde etmek için beraber çalıştıkları tamamen işbirlikçi oyunlardan da ayrılmalıdır. Özellikle organize spor kavramının arka planına karşı, spor yarışmasının unsurunun yorumlanması atletik performansın kesin olarak belirlenmesini gerektirir. Bu amaçla, bu sınıflandırmayı bir spor eylemi olarak haklı gösteren ve oyuncuların rekabet ettiği üç temel unsur tanımlanabilir:

1. Giriş cihazındaki oyuncuların performansı, 2. Aynı anda ekran içeriğine yanıt verilmesi, 3. Oyun akışının ustalığı.

Fiziksel seviye, her şeyden önce giriş cihazının çoğunlukla yüksek frekansta koordineli çalışmasında olağanüstü hassasiyetle karakterize edilir. Normal ve günlük klavye veya denetleyici hareketlerinin çok ötesine geçen bir hareket dizisi gözlenebilir. Sonuç, kişisel yeteneklerden kaynaklanan ve büyük ölçüde bu kriter tarafından belirlenen, oyuna hakim olmaktan başka bir amacı olmayan , kendi kendine motor aktivite olarak karşımıza

çıkılmaktadır. E-Spor bu nedenle hassas bir mekanizma olarak anlaşılmalıdır. Tüm bunları biliyoruz ve Heavy Damage E-Sport Club olarak çalışmalarımızı gerçekleştiriyoruz.

Son olarak bizim görüşümüze göre, E-Spor, farklı video oyun ürünleri biçiminde farklı disiplinlerle içsel çeşitliliğe sahip genel bir terimdir ve bu platformu tüm dünyaya

sunabilmek için son teknolojiyi kullanarak hizmetlerimizi insanlara sunmaya devam edeceğiz.