



ESPOR TERMİNOLOJİSİ

IAB TR Espor Çalışma Grubu
tarafından hazırlanmıştır.

Bu doküman IAB TR Espor Çalışma Grubu adına Begüm Kırac Ünal, Elif Yılmaz ve Doruk Demirsar tarafından hazırlanmaktadır. Hazırlanmaktadır çünkü, ESPN'e göre "Tarihte ilk kez bir spor dalının kuruluşuna şahit olmaktayız." Dolayısıyla espor'un öncelikle dinamikleri ve dolayısıyla terminolojisi günden güne değişmektedir.

Cünümüzde milyonları bulan izleyici sayısı ve oyun şirketlerinin milyarlarca dolarlık yatırımları rekabetçi oyun müsabakalarını espor'a dönüştürdü. Dolayısıyla bu bir spor mudur, değil midir tartışması esporun ana akım bir eğlence halini almasından bağımsız olarak devam eden bir ayrımı halini aldı.

Espor

Elektronik spor; oyuncuların takım halinde ya da bireysel olarak; rekabetçi, adil ve espor dinamiklerine uygun bir bilgisayar oyununda veya oyun modunda, oyun dinamiklerine göre değişen kurallar bütünü dahilinde, çevirim içi veya yerinde hakem kontrolü altında, tercihen belli bir ödülü veya daha prestijli bir turnuva katılım hakkı kazanmak gibi bir amaç için rakiplerini yenme motivasyonuna sahip, yarı profesyonel veya profesyonel takımların yaptığı; çevirim içi yayın platformlarından veya karasal yayınlardan izlenebilen müsabakalar bütünü kapsar.

Oyuncu

Esporcu olma potansiyeli olan, rekabet duygusu yüksek ve takım oyuncusu olabilen, oyunsever

Esporcu - Profesyonel Oyuncu

Her şeyden önce rakibine saygı duyan, yenilgiyi kabul etmesini bilen, kendisini bir marka yapma gerekliliğinin bilincinde, öz disipline sahip oyuncu

Espor Takımı

İzleyici gözünde espor kabul edilen veya oyun üretici ve yayıncılarının espor kabul edilmesi için yatırım yaptığı oyunlarda, başarı ve gelir elde etmek için; yarı profesyonel ve profesyonel oyuncuları bir araya getirerek, bu oyuncuların kendi imkanları ile aşamayacakları engelleri aşmalarını sağlayan ekipler

Espor Organizatörü

1990'lı yıllarda Espor henüz hobi seviyesindeyken espor kültürünü profesyonelleştirip, büyüten ve dünyaya yayan UEFA ve FIFA benzeri espor lig organizatörleri (1999 yılında kurulan ESL en eski lig organizatörlerindedir.)

Sponsor

Espor organizatörlerine, oyunlara, espor takımlarına, esporculara, espor müsabakalarının yayınlandığı canlı yayın platformlarına; marka ve ürünlerini tanıtmak, sevdirmek ve direkt satış yapmak için reklam ve sponsorluk yatırımı yapan kurum ve kuruluşlar

Developer

Oyun geliştiren şirkete verilen isim

Publisher

Geliştirilmiş oyununun herhangi bir pazarda pazarlamasından, içerik üretiminden, topluluk yönetiminden sorumlu olan şirket (Gelir paylaşımı veya ön ödeme yoluyla lisanslanarak oyun haklarını alır.)

Federasyon

Espor alanında çalışan kuruluşları bünyesinde toplayan, bu kuruluşların hakları, regülasyonları alanında çalışan birlik

Esporcu Lisansı

Espor federasyonları tarafından verilen ve oyuncunun yarı profesyonel olduğunu gösteren belge

Espor Oyunu

Bilgisayar, oyun konsolu veya mobil cihazlarda oynanan temel espor kriterlerini sağlayan oyunlar

Bir oyunun espor oyunu sayılmasındaki en önemli iki kriter oyuncu sayısının çok olması ve en önemlisi canlı müsabakaların izleyici sayısının yüksek olmasıdır.

Diğer kriterler:

- 1- Bire bir veya çoklu takımın diğer oyuncularından izole şekilde karşılıklı mücadele edebilecekleri arena (PvP Arena)
- 2- Arena içerisinde takımlardan bağımsız şekilde bulunup, oyun dışına görüntü sağlayan kamera modu (observer)
- 3- Takımlar arasında dengeli ve keyifli mücadeleyi sağlayacak oyun içi ekonomi, karakter, silah, eşya dengesi

Esporun gelişmesindeki en önemli etken oyunları yaratanların (developer) ve/veya geniş pazarlara ulaştıran yayıncıların (publisher) esporu bir pazarlama aracı olarak görerek yatırım yapmalarıdır. İlk çıktığında çok fazla oyuncusu olmayan ya da izlenmeyen oyunlar bu yatırımlar sonucu yukarıdaki tüm kriterleri sağlamasa bile iyi bir espor oyunu haline gelebilir.

Örneğin, Player Unknown's Battlegrounds aka Pubg, oyun başında şans faktörünün en belirleyici rolü oynadığı bir oyun olarak kabul görmeyi başarmıştır. Bu başarıda influencer pazarlamasını etkili bir şekilde kullanmaları fark yaratmıştır.

Oyun geliştirici ve yayıncılarının esporu bir pazarlama aracı olarak kullanmalarının ana sebebi oyuncuların daha tutkulu bir şekilde içeriklerini tüketmesini sağlamak ve oyuncularına daha fazla satış yapmaktır. Dolayısıyla yan yana duracakları sponzorlardan öncelikli beklentileri oyuncularına fayda sağlaması ve sponsorun medya harcamaları ile oyuna erişimin artmasıdır.

Oynanış Çeşidine Göre Esport Oyun Çeşitleri

Real Time Strategy (RTS)

RTS büyük bir haritada birbirine rakip iki oyuncu veya takımın, çeşitli oyun dinamiklerini kullanarak kurdukları stratejileri hatasız uygulayarak rakibe karşı üstün gelme mücadelesi üzerine kurulu oyunlardır. Bu oyun türünde oyuncular oyun sırasında birden fazla üniteyi simultane olarak yönetir. Stratejinin genel akışı ise, haritadaki kısıtlı kaynakları ekonomik olarak kullanarak oluşturulan; rakibin uygulayabileceği olası stratejilere üstün gelebilecek ordu yapısının üretilmesi ve doğru taktikler ile sevk ve idaresinin yürütülmesini kapsamaktadır. 1998 yılında RTS oyunları espor haline almışlardır. (1)

Action per Minute (APM)

RTS oyunlarında birden fazla ünitenin simultane olarak üretilmesi, sevk ve idare edilmesi klavye ve mouse'un aynı anda yoğun kullanımı ile mümkündür. Rekabetçi bir mücadelede bir dakikada bu ekipmanlarla yapılan ortalama aksiyon 400+, bilinen rekor ise 818'dir. (2)

(1) <http://www.wikizeroo.net/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvUmVhbC10aW1lX3N0cmF0ZWd5>

(2) <http://www.wikizeroo.net/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvQWN0aW9uc19wZXJfbWludXRl>

Shooter (First Person FPS / Third Person TPS)

Bir harita üzerinde, genellikle 5'er kişiden oluşan iki takımın; oyun içi ekonomik yatırım, oyuncuların pozisyonları ve kullandıkları ekipmanlar ve haritadaki pozisyonlanma gibi farklı taktik kombinasyonları ile oluşturdukları stratejileri, rakip stratejilerini de göz önünde bulundurarak, uyguladıkları müsabakalardır. Oyunun oyun karakteri bakış açısı (First Person) veya oyun karakterinin biraz arkasından ve üzerinden bir bakış açısı (Third Person) ile oynanan versiyonları bulunmaktadır. FPS'in espor olarak oynanması 1999 yılında başlamış ve o günden itibaren en önemli espor kategorilerinden birisi olmuştur. (3)

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Bir harita üzerinde 5'er kişilik takımların, farklı özelliklere sahip karakter havuzlarından seçilen karakterlerle, kendi üslerini koruyup rakip üssü yok etmeye çalıştığı rol yapma oyunlarıdır (FRP). Üsler arasında üç adet koridor, koridorların arasında iki adet orman bulunmaktadır. Esporcular seçtikleri karakterlerle bu koridorlarda ve ormanda, oyun içi karakterlere ve birbirlerine karşı mücadele etmektedir. Esporcuların rolleri buldukları koridora göre orta koridor, üst koridor, destek, ormancı, tank olarak belirlenmiş olup, karakter havuzundan buna göre maçtan önce sırayla seçilmektedir. MOBA oyunları 2005 senesinden itibaren espor kategorisine girmeye başlayıp, 2010 senesi itibariyle en önemli espor oyun kategorilerinden birisi olmuştur. (4)

Sports Games

Gerçek hayattaki sporların dijital oyun versiyonları üzerinden takımların birbirleri ile rekabette olduğu espor çeşididir. Futbol, basketbol, motor sporları ve Amerikan futbolu en popülerleridir. İzleyici sayıları diğer esportlara göre daha düşük olmakla birlikte son 3 senede oyun üreticilerinin ve spor kulüplerinin espora yatırım yapması ile hızla büyümektedir. Buraya kadar bahsedilen oyun türlerinde rekabet masaüstü bilgisayarlar üzerinden gerçekleşirken, spor oyunlarında konsol platformu kullanımı daha yaygındır.

Fighting Games

Adından da anlaşılacağı gibi boks, karete, tekvando gibi dövüş sporlarının dijital oyun versiyonları üzerinde gerçekleşen müsabakalar bütünüdür. En eski oyun türlerinden olan dövüş oyunları, espor olarak adlandırılmadan önce atari (arcade) salonlarında espor ruhunu oyunculara yaşatmıştır.

(3) <http://www.wikizero.net/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvRmlyc3QtcGVyc29uX3Nob290ZXI>

(4) <http://www.wikizero.net/index.php?q=aHR0cHM6Ly9lbi53aWtpcGVkaWEub3JnL3dpa2kvTXVsdGlwbGF5ZXJfb25saW5lX2JhdHRsZV9hcmVuYQ>

Gelir Modeline Göre Oyun Çeşitleri

Pay to Play

Tek seferde tüm oyunun veya belli bir sezonun satın alındığı oyun türleridir.

Free to Play (F2P)

Bedava indirilip oynanabilen F2P oyunlarda oyun üreticileri oyun içerisinde satılan içerikler ile gelir elde etmektedirler. F2P kategorisindeki oyunlarda satın alınan tüm ürünler kozmetiktir, yani ürün satın alan oyuncu diğer oyunculara karşı herhangi bir avantaj elde etmez.

Pay to Win (P2W)

Yapısı itibariyle F2P'ler gibi bedava indirilip oynanabilen bu oyunları F2P'den ayıran özellik ise oyun içerisinde satılan ürünlerin, satın alan oyuncuyu diğer oyuncuya göre avantajlı hale getirmesidir.

Tekli Eleme

Katılan takımın bir savaş kazanmasıyla turnuvanın sonraki aşamasına geçeceği ve kaybeden takımın ise turnuvadan ayrılacağı basit bir turnuva formatıdır.

Çifte Eleme

İlk turdan sonra turnuva ağacı, birisi kazanan diğeri de kaybeden olacak şekilde iki dala ayrılır. Kazanan tüm takımlar tekli elemelerde birbirlerine karşı mücadele eden kaybedenler de aynı şekilde mücadele eder. Kazananlar dalında kaybeden takım kaybedenler dalına düşer. Kaybedenler dalında yenilen takım ise turnuvadan elenir. Bu format, takımlara kaybettikten sonra geri dönebilme şansını sunar.

Set (3S)

Bir karşılaşmanın üç oyundan oluştuğu, üç oyundan ikisini kazanan takımın zafere ulaştığı formattır.

5 Set (5S)

Bu, bir karşılaşmanın beş oyundan oluştuğu bilindik yenme koşuluna tabidir. Beş oyundan üçünü kazanan takım zafere ulaşır.

Karşılaşma

Sonucun hesaplanmasına yarayan bir savaş/oyun grubuna (genellikle 3 veya 5) denir.

Savaş/Oyun

Bir karşılaşmanın temel birimi tek bir savaş ya da oyundur. 'Savaş' ve 'oyun' terimleri birbirlerinin yerine kullanılabilir.

Tur

Bir turnuvanın tek aşamasını oluşturan bir karşılaşma grubudur. Örneğin, 16 takımın katıldığı bir turda, kazanan 8 takım turnuvanın sonraki aşamasına geçebilir.

Turnuva

Turnuva katılımcılarının bir tur serisini oynadığı büyük bir etkinliktir. Her aşamada takımlar elenerek en sona bir galip kalır. Her turnuvanın kuralları ve zafer koşulları, gereksinimlere bağlı olarak değişiklik gösterebilir.

Turnuva Katılımcısı

Bir oyuncu bir turnuvaya genellikle bir takımın parçası olarak katılır. Her takımın oyuncu sayısı, turnuvaların kendi kurallarına göre değişiklik gösterebilir.

Turnuva Bölümü

Bu, resmi World of Tanks portalının tamamen espora adanmış bölümüdür. Buna erişmek için, ekranın en üst kısmına yakın bir yerde bulunan "Turnuvalar" sekmesini tıklayın. <http://worldoftanks.eu/uc/tournaments/>

Kurallar

Turnuvaya katılım koşullarını belirleyen bir düzenleme dizisidir. Kurallar kayıt ve karşılaşma tarihleri, takım ismi kısıtlamaları, takım başına oyuncu sayısı, araç kısıtlamaları ve tekrar katılım süreci dâhil olmak üzere her şeyden oluşabilir.

Kayıt

Bir turnuvaya katılım işlemidir. Kayıt işlemi, farklı türdeki turnuvalar arasında değişiklik gösterebilir.

Kabul

Takımların turnuvaya katılabilmeleri için turnuva yetkilileri tarafından kabul edilmeleri aşamasıdır.

Mod

Bu, herhangi bir üçüncü tarafın oyun istemcisi, kaynak veya oyun işlevselliği ile ilgili yaptığı ayarlama ya da değişikliktir. Turnuvalarda tüm modların kullanımı ciddi şekilde kısıtlanmış ya da yasaklanmıştır.

Özel Savaş

İstemci, kaydolup kabul edilen turnuva katılımcılarını planlanan savaşlara davet etmek için 'Özel Savaş' isimli bir mekanizma kullanır.

Profesyonel Espor Takımı

Bir espor takımının profesyonel olarak ne yaptığının net bir tanımlaması yoktur. Genelde, bir takımın büyük bir sponsoru olursa ya da bir sponsor grubuyla bir anlaşma imzalarsa 'profesyonel' olarak adlandırılır. Bir 'profesyonel' takım, sponsorundan malzemeler, üniformalar, maddi destek ve diğer birtakım şeyler alır. Hatta bazıları oynamak için aylık maaş bile alabilir. Profesyonel espor takımları, oyuncularını için belirlenen günlük eğitim programları ve izleyicileri için oluşturulan hayran kulüpleri açısından profesyonel spor takımlarıyla benzerlik gösterebilir.

Transfer

Bir oyuncu, bir turnuvaya katıldığı tek seferde sadece bir takımda oynayabilir! Ancak 'transfer' denilen bir işlemle bir takımdan diğerine geçebilir.

Zafer

Bir savaşta/oyunda zafere ulaşmak için genelde tüm düşman araçlarını yok etmek, düşman üssünü işgal etmek veya turnuva kurallarına göre belirli bir şeyi gerçekleştirmek gerekir. Zafer koşulları, turnuvanın tema ya da hedefine uyum sağlamak açısından farklılık gösterebilir.

Yenilgi

Bir karşılaşmayı kaybetmek, yenilerek turnuvadan elenmektir.

Berberlik

Berberlik, hiçbir takımın bir savaşı kazanmak için zafere erişemediği bir durumdur.

Berberlik Kuralı

Turnuva kuralları arasında beraberlik durumunda ne olacağını belirten özel bir kuraldır.

Kademe Puanı

Her aracın kendi araç kademesine eşit ölçüde kademe puanı vardır. Bir takımın kademe puanı, katılan tüm araçların kademe puanlarının toplamıdır.

Kademe Sınırı

Kademe sınırı, turnuvadaki araçların maksimum kademe değerleridir. Kademe sınırı, bir turnuvada her araç türü için değişiklik gösterebilir.

Ödül

Turnuva sona erdiğinde kazananlara teslim edilir. Bunların arasında gerçek para, oyun ürünleri veya altın ya da premium tank gibi sanal öğeler de olabilir. Genellikle son aşamaya erişen tüm takımlara ödül verilir, büyük galip ise en büyük ödülü alır. Her turnuvanın tam ödül listesi daima önceden belirtilir.

Çevrimiçi Etkinlik

Takımların, sesli sohbet ile iletişim kurduğu ve gerçek hayatta dünyanın farklı yerlerinde yaşasalar bile internet üzerinden yönetilen çevrimiçi etkinliklerdir.

Çevrimdışı Etkinlik

Bazı turnuvalar (veya büyük turnuvaların son aşamaları) için takımların belirli bir lokasyona giderek katılım sağlamasıdır.

Çevrimiçi Nüfus

Bir bilgisayar ya da mobil cihaz üzerinden internete bağlanan bir ülke veya bölgedeki kişiler.

Harita Havuzu

Belirli bir turnuvanın kullanacağı harita grubudur. Bu, tüm takımların her aşamada aynı haritada oynamalarını sağlar.

Zaman

Turnuva etkinliklerinin yapılacağı saati belirler.

Oyuncu

Oyunun oynayan kişidir.

Yönetici

Turnuvanın idaresinin resmi sorumlusudur. Yöneticiler tarafından turnuva katılımcılarına verilen tüm talimatlara uyulmalıdır.

Hakem / Bilirkişi

Hakem veya bilirkişi, turnuvanın adil bir şekilde işlemlerini ve kurallara uyulmasını sağlayan oyun içi yetkilidir. Herhangi bir anlaşmazlık çıkarsa son sözü hakem/ bilirkişi söyler. Bu konumda genellikle yönetici bulunur.

Anlaşmazlık

Oyuncuların veya takımların turnuva ile ilgili bir konuda anlaşmazlığa düştüğü bir durumdur. Anlaşmazlıklar hakemler / bilirkişiler tarafından çözülür ve son sözü onlar söyler.

Yorumcu

Oyunu yorumlayan kişidir. Yorumcu, üzerinde rapor hazırlamak için bir oyuna katılarak, gerçekleşen olaylara şahitlik eder. Yorumcular oyunları genelde resmi kanallarda canlı yorumlarıyla birlikte yayınlar.

Canlı Yayın

Oyunun twitch.tv gibi bir internet hizmeti kullanılarak yayınlanmasıdır. Canlı yayınlar genelde 10 dakika gecikmeli olarak yayınlanır, böylece yayında düşman takımın hamlelerinin izlenerek hile yapılması önlenir.

Men

Kuralları ihlal eden ya da bir turnuvanın kurallarında ciddi bir şekilde yasaklanmış olan bir şey yapan oyuncunun oyun dışı bırakılmasıdır. Bir men cezasının sonuçları, gerçek koşullara bağlı olarak farklılık gösterebilir. Men cezası geçici ya da kalıcı olabilir.

Uyarı

Uyarılar küçük kural ihlallerinde verilir. Birkaç uyarı sonucunda men cezası alınabilir.

Ceza

Ceza puanı, bir karşılaşmadaki bir takımın herhangi bir uygunsuzluk ya da kural ihlali yapması sonucu verilebilir.

İstenmeyen Mesaj

Hem oyunda hem de forumda aşırı miktarda gönderilen anlamsız, taciz niteliği taşıyan veya rahatsız edici mesajlara istenmeyen mesaj denir.

Ödül Havuzu

Ödül havuzu, turnuva için belirlenen tüm ödüllere oluşur. Takımlar, turnuvadaki son konumlarına bağlı olarak ödül havuzundan kendilerine düşen payı alırlar. En çok ödülü birinci olan alır. Ödül havuzu ve dağıtılması, daima turnuva kurallarıyla birlikte önceden duyurulur.

Elemeler

Eleme turları, bir turnuvanın başlangıç aşamalarıdır. Bu turlarda turnuvaya katılan takımların bir kısmı elenir ve geriye final aşamalarına ilerleyecek birkaç seçkin takım kalır.

Atılma

Bir takımın atılması, turnuvadan men edilmesi anlamına gelir. Bir takım yasaklanan modları kullanmak, oyun istemcisini karıştırmak vb. eylemlerle kuralları ihlal ettiği için turnuvadan atılabilir. Atılmaya neden olacak kesin unsurlar özel turnuva kurallarında belirtilir.

Çıkma

Bir oyunu/savaşı veya karşılaşmayı bırakmak ya da “pes etmek” eylemine denir.

Adaletli Oyun

“Adaletli oyun” konsepti oldukça genel bir kavramdır ve net bir açıklaması yoktur. Genel olarak, tüm turnuva katılanları “adaletli oyuna” uymak zorundadır. Turnuvanın hiçbir kuralını ihlal etmemeli, hataları kötüye kullanmamalı, hiçbir şekilde hile yapmamalı, rakiplerine, yöneticiye vs. saygısız bir şekilde davranmamalıdır.

Grup Aşaması

Bu aşamada, puanlar grup oyunu esnasında kazanılır ve gruptaki takımların sıralaması yapılır. Ardından, her gruptan en üstte yer alan takımlar (genellikle ilk iki takım) turnuvanın eleme aşamasına geçer. Turnuva, kurallarda başka bir şey belirtilmemişse, kazanan belli olana dek bir eleme sistemi altında devam eder (tekli/çiftli eleme).

Finaller

Finallerde ilk sekiz takım yer alır ve çeyrek finallerden, yarı finallerden ve finalden oluşur.

Çeyrek Final

Çeyrek final, finalin ilk kısmıdır. Sekiz takım katılır ve ilk dört takım yarı finale geçer.

Yarı Final

Yarı final, finalin orta kısmıdır. Dört takım katılır ve ilk iki takım finale geçer.

Final

Turnuvanın son turudur. Burada sona kalan iki takım savařır ve birincinin kim olduęu belirlenir.

Dallar

Dal, bir turnuva esnasında oynanan oyun dizisini belirten aęaç diyagramıdır. Bu şekilde adlandırılır, çünkü çok sayıda birbirine baęlı (sıralı) dal bulunmaktadır.

Sporcu veya Oyuncu

Mobil cihaz, bilgisayar veya konsol üzerinden oyun oynayan kiřilerdir.

Medya Gelirleri

Sektör paydařlarına bir kanalda e-spor içerięi gösterme haklarını güvence altına almak için ödenen tüm gelirler de dahil olmak üzere medya aracılıęıyla elde edilen gelirlerdir.

Ürün ve Bilet Gelirleri

Canlı espor etkinliklerinde bilet ve ürün satışından elde edilen gelirlerdir.

Sponsor Gelirleri

Ekipler ve organizatörler tarafından sponsorluk anlaşmaları yoluyla üretilen gelirlerdir.

Oyun Yayıncı Ücretleri

Oyun yayıncıları tarafından, etkinliklere ev sahiplięi yapması için baęımsız espor organizatörlerine ödenen gelirlerdir.

Pan European game information (PEGI)

Oyun kutuları üzerinde bulunan logolar sayesinde Avrupalı ebeveynlerin bilgisayar oyunu alırken bilinçli karar vermeleri için kurulmuş video oyunu içerik sınıflandırma sistemidir.