



HADO

THE FIRST TEKNOSPORT IN THE WORLD



ESPORTS

UN FENOMENO IN RAPIDA CRESCITA

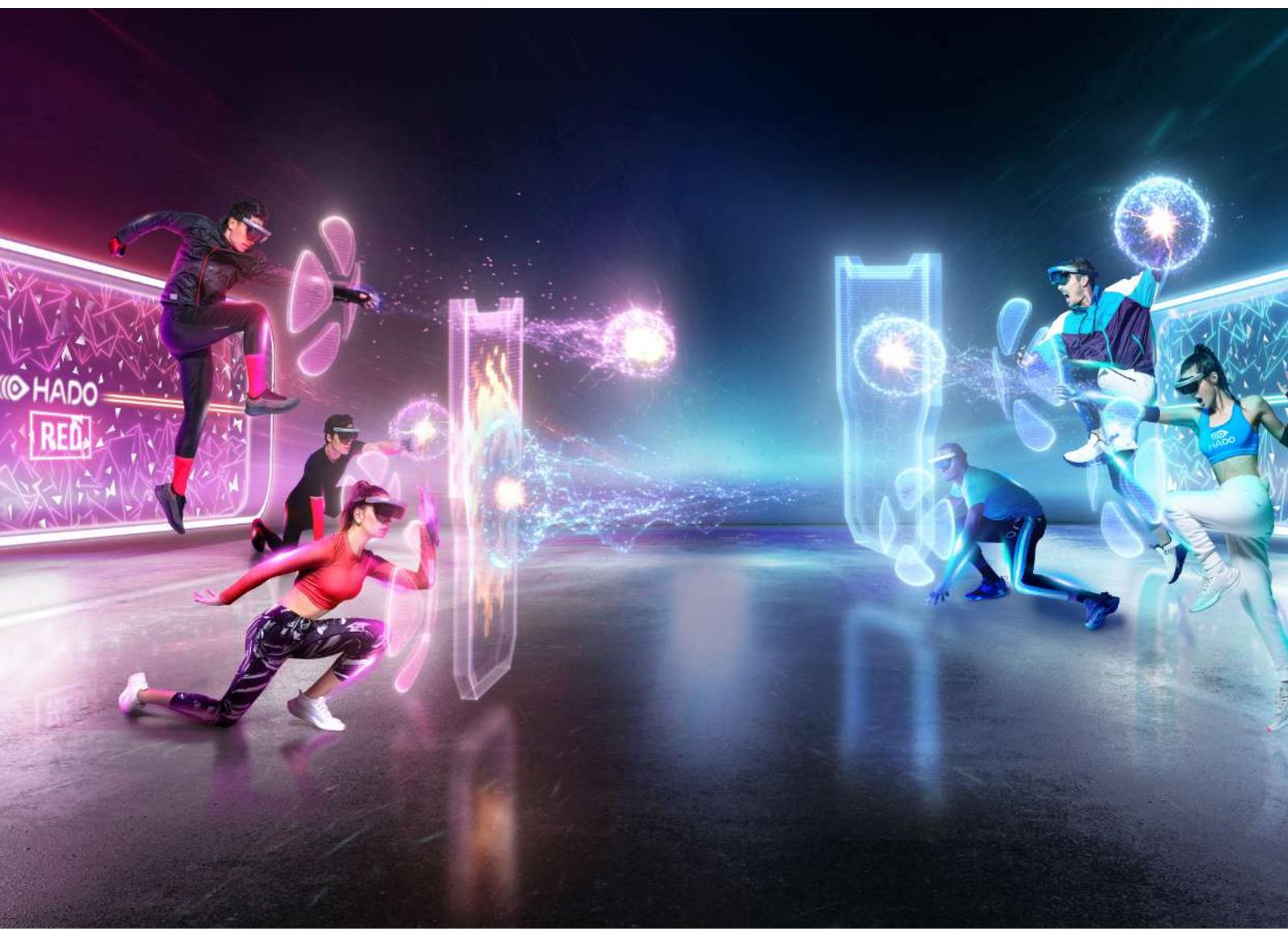
Il fenomeno degli eSport è la vera novità degli ultimi 2 anni ed effettivamente non si può non ammettere come oggi il mondo del gaming professionistico rientri nello "sport vero" a tutti gli effetti, anzi possa indirizzarlo e contribuire allo sviluppo di un maturity model di cui l'industria sportiva, italiana e non, ha reale bisogno per continuare ad evolvere, uscendo dagli schemi che spesso l'hanno autolimitata.

I tassi di crescita sia in termini di pubblico che di ricavi porteranno entro il 2020 il mondo del gaming professionistico a registrare una crescita del 114% nel triennio, sfiorando, nelle proiezioni degli studi di settore, il miliardo e mezzo di dollari di ricavi provenienti da diritti televisivi, advertising, sponsorship, ticketing e merchandising.

Secondo NewZoo lo sviluppo dell'audience mondiale andrà di pari passo, portando gli eSports a raggiungere quasi seicento milioni di utenti, equamente divisi tra avid fans e spettatori occasionali.

In Italia (fonte AESVI): nel solo 2019, la percentuale di appassionati di eSports è cresciuta del 35%, con 350.000 utenti compresi tra i 16 e i 40 anni d'età (64% tra i 16 e i 30 anni) che si dichiarano fruitori e praticanti abituali, mentre la fanbase complessiva, nella stessa fascia di età, si assesta su 1.200.000 (+20% nel 2019) utenti, equamente ripartiti tra pubblico maschile (51%) e femminile (49%) sul totale degli appassionati occasionali, mentre la percentuale di avid fans evidenzia un netto predominio maschile (68% contro il 32%).

Importante sottolineare che l'80% degli utenti dedica agli eSports, attivamente o come spettatore, dall'una alle sette ore a settimana.





L'UNICO TEKNOSPORT AL MONDO

HADO

L'HADO è il primo sport in assoluto basato su dispositivi indossabili e sulla tecnologia della realtà aumentata (AR). Rappresenta una rivoluzione nella tecnologia della Realtà Aumentata (AR) in quanto combina sensori di movimento, smartphone e sport di squadra tradizionali al fine di creare un nuovo eccitante genere denominato Teknosport.

La piattaforma HADO ha 5 anni di attività e garantisce totale affidabilità.

È possibile giocare grazie ad un display montato sulla testa e un sensore di movimento indossato sul polso. A differenza della realtà virtuale (VR), la connessione non avviene tramite cavi, non si è limitati ad essere davanti ad uno schermo o immersi in un mondo virtuale. Tutto si svolge in un ambiente reale!



SCOPO DEL GIOCO



Lo scopo del gioco è quello di colpire un componente del Team avversario con delle sfere energetiche, mentre si cerca di evitare di essere colpiti dagli avversari.

Le sfere energetiche vengono indirizzate dal player verso una rosa di 4 petali che rappresentano il livello di vita dell'avversario. Il colpo può consentire la distruzione da 1 fino a tutti e 4 i petali della rosa e quindi il k.o. del player avversario con acquisizione di 1 punto.

Oltre al movimento per schivare i colpi, un altro elemento a disposizione consiste nella possibilità di proteggersi con uno scudo di luce che blocca i colpi della squadra avversaria.

Un Team può essere composto da un minimo di 1 player fino ad un massimo di 3 giocatori.

Nell'ottica di una gara un singolo Team è composto da 3 players più 2 riserve.

Ogni giocatore può personalizzare strategicamente i propri parametri abilità individuali per adattarsi al proprio stile di gioco sfruttando i punti deboli dell'altra squadra.





ATTREZZATURA

L'attrezzatura utilizzata per HADO è portatile ed è costituita da un display wireless da indossare sulla testa, (occhiali leggeri/visore) e un sensore di movimento al polso che consente ai giocatori di esprimere una serie di movimenti al fine di lanciare sfere di energia verso agli avversari, evitando al contempo gli attacchi del player avversario.

Il successo in questo teknoport dipende da un mix di agilità e strategia che lo rende ideale per un'attività di team building o anche come incentivo per le prestazioni di lavoro.

Tutta l'attrezzatura è coperta da garanzia e certificazione CE fornite direttamente dalla casa produttrice.

Ogni componente delle squadre indossa un visore, contenente un iPhone e un bracciale contenente un iPod. I 6 visori e 6 bracciali indossati dai componenti delle due squadre sono connessi tra loro e al pc che gestisce la licenza e la piattaforma della Realtà Aumentata, tramite il nostro router dedicato.



CAMPO DA GIOCO

Il campo da gioco è determinato dalla dimensione di due teli posti ai lati del campo stesso, aventi le seguenti dimensioni massime: 6 metri di larghezza per 2,66 metri di altezza. I medesimi teli possono essere ripiegati così che si possano utilizzare in un ambiente di altezza massima 2,50 metri, senza che si interferisca sulla tecnologia della Realtà Aumentata.

La distanza consigliata tra i 2 teli è di 10 metri, ma è possibile avvicinare o allontanare gli stessi di qualche metro senza interferire sulla funzionalità della piattaforma. Una volta sistemati i teli ad una distanza differente dai 10 m metri consigliati, è importante modificare in modo molto semplice la distanza di riferimento nel programma della Realtà Aumentata.



TEAM RED

3

HADO

5

TEAM BLUE

6



L'ORGANIZZAZIONE SPORTIVA

HADO-ITALIA

Hado-Italia è in fase di sviluppo con FIDE e con Giochi Elettronici Competitivi è il Settore Sportivo Italiano dell'eSport che ad oggi conta oltre 70.000 iscritti.

Nasce nel 2014 per promuovere gli eSport in Italia come discipline sportive tradizionali, per far crescere l'industria del gaming e per diffondere un corretto utilizzo dei videogame, creando regole standard comuni per i giocatori, arbitri, allenatori, multigaming, sale lan, gaming center, eventi e aziende coinvolte.

GEC è un Settore Nazionale di ASI, uno dei più importanti enti di promozione sportiva in Italia, che fin dalla sua fondazione nel 1994 è riconosciuto dal CONI.

XRIT

WWW.XRIT.IT



+39 3792338958



info@xrit.it



XRIT



XRIT



xrit_italy

