

Aleksi Ojala

ELEKTRONINEN URHEILU - TILANNEKATSAUS

ELEKTRONINEN URHEILU - TILANNEKATSAUS

Aleksi Ojala
Opinnäytetyö
Syksy 2018
Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma, Internetpalvelut ja digitaalinen media

Tekijä: Aleksi Ojala

Opinnäytetyön nimi: Elektroninen urheilu - tilannekatsaus

Työn ohjaaja: Ritva Virkkala

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2018

Sivumäärä: 29

Opinnäytetyön taustalla on tekijän oma kiinnostus ja kokemus elektronisesta urheilusta. Opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia elektronista urheilua käsitteenä sekä tutkia sen näkyvyyttä.

Työssä tutustuttiin siihen, mitä elektroninen urheilu on ja mistä se on saanut alkunsa. Osana työtä myös esitellään suurimmat kilpailulliset pelit ja kerrotaan elektronisen urheilun näkyvyydestä eri medialähteissä.

Opinnäytetyön lähteinä käytettiin monia elektroniseen urheiluun keskittyviä sivustoja sekä kirjoituksia alaan perehtyneiltä ihmisiltä. Työssä selvisi se, mitä lähdettiin tutkimaankin, eli mitä elektroninen urheilu on ja kuinka se näkyy mediassa.

Elektronisen urheilun kehitys juuri tällä hetkellä on huimaa, ja se kehittyy ja kasvaa koko ajan niin Suomessa kuin muuallakin maailmassa. Pikkuhiljaa, mitä enemmän elektroninen urheilu on näkyvillä, alkavat ihmisten ennakkoluulot lajia kohtaan muuttua.

Opinnäytetyötä voi käyttää hyvänä tietolähteenä uusille elektronisen urheilun pariin haluaville henkilöille sekä esimerkiksi vanhemmille, jotka eivät oikein tiedä, mitä nykyajan lapset peleissä näkevät.

Asiasanat: Elektroninen urheilu, esports, pelaaminen, peliala

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree programme in Business Information Systems, Internet services and digital media

Author: Aleksi Ojala

Title of thesis: Esports review

Supervisor: Ritva Virkkala

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2018 Number of pages: 29

In the background of the thesis is the author's own interest and experience in electronic sports. The purpose of the thesis was to research the concept of electronic sports and its visibility.

In the thesis we get to know what electronic sports is and where it all has started. Part of the thesis is to introduce people to the most popular and commonly played games and to tell about electronic sports visibility in media sources.

Sources of the thesis are gathered from many online sites that are focused in electronic sports or from articles from the people involved in the industry. In the thesis things that were supposed to be found out from the research were found and answered.

Development of electronic sports now is wild, and the business and concept are growing all the time, this applies both to Finland and rest of the world. Little by little the more electronic sports are on the spotlight, people start to recognize it as a normal sport.

This thesis could be used as a nice piece of information for new people wanting to get into world of esports and for example for parents that don't yet know what kids these days see in the games.

Keywords: electronic sports, esports, gaming, game industry

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	ESPORTS	7
3	ESPORTSIN HISTORIAA.....	9
4	PELIT.....	13
4.1	StarCraft.....	13
4.2	DotA	14
4.3	League of Legends.....	16
4.4	Counter-Strike	16
5	NÄKYVYYS	19
5.1	Suomessa	19
5.2	Maailmalla	21
6	YHTEENVETO JA POHDINTA.....	23
	LÄHTEET.....	24

1 JOHDANTO

Elektronin urheilu eli kilpapelaminen on nopeasti kasvava ilmiö Suomessa ja maailmalla. Tästä johtuen aiheena elektroninen urheilu onkin hyvin mielenkiintoinen, ajankohtainen ja mielipiteitä jakava. Suomessa kilpapelaminen on vielä varsin uusi ilmiö, mutta silti se on jo toiseksi suosituin laji nuorten miesten keskuudessa (Korhonen 2017, viitattu 26.10.2018).

Kilpaa pelataan tietokoneilla, konsoleilla tai mobiililaitteilla erilaisissa turnauksissa internetin välityksellä tai lähiverkossa. Monesti esimerkiksi karsinnat turnauksiin pidetään internetin välityksellä, jolloin parhaat pelaajat siirtyvät pelaamaan lähiverkkoon sovittuun paikkaan ja tapahtumaan. Suomessa lähiverkossa järjestettäviä isoja peliturnauksia on jo muutama vuodessa, mutta toiminta on erittäin pientä verrattuna esimerkiksi Yhdysvaltoihin, Kiinaan ja Etelä-Koreaan.

Suomalaisessa mediassa erityisesti Yleisradio on näyttänyt kiinnostuneen kilpapelamisesta. Yle olikin ensimmäinen ja vielä tähän asti ainoa media, joka on Suomessa näyttänyt Counter-Strike: Global Offensivea suorana televisiolähetyksessä ja vieläpä useita kertoja sitten vuoden 2014 (Yle 2014a, viitattu 26.10.2018).

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kertoa, mitä elektroninen urheilu on, mistä se on saanut alkunsa ja miten se on kasvanut nykyisiin mittoihinsa. Tämän lisäksi työssä kerrotaan mitkä ovat kaikkein suosituimmat pelit ja miten kyseiset pelit pääpiirteittäin toimivat, sekä kartoitetaan hieman elektronisen urheilun näkyvyyttä suomalaisessa mediassa.

Opinnäytetyöstä hyötyä saavat varmasti ainakin henkilöt, joille aihe ei entuudestaan ole kovin tuttu, mutta mielenkiintoa löytyisi. Tämän työn lukemalla lukija ymmärtää aiheeseen liittyvät perustermit ja keskeisimmät asiat suosituimmista kilpaa pelattavista peleistä sekä tietää, mistä medioista voi löytää aiheeseen sopivia uutisia ja tietoja.

2 ESPORTS

Lyhyesti ja yksinkertaisesti selitettynä esports on kilpailullista videopelien pelaamista ammattilais-tasolla. Melkeinpä mitä vain peliä voi pelata toisia vastaan kilpailullisesti, mutta mitä suosituimpi peli on ja mitä isompi yhteisö pelaajia pelin ympärillä vaikuttaa, sitä kilpailullisempaa se tietysti on.

Se, kuinka esports toimii, riippuu paljon pelistä, joka on kyseessä. Suuri osa suosituista esports-peleistä on tiimipelejä, joita pelataan turnauksissa tai liigoissa, jotka huipentuvat yleensä yhteen isoon finaalitypahtumaan. Monesti peleissä pelataan liiga-aikana vain sellaisia joukkueita vastaan, jotka tulevat samasta maanosasta, ja finaalitypahtumassa on mukana esimerkiksi neljä parasta joukkuetta tai pelaajaa kyseisestä maanosasta. (Riot Games 2017, viitattu 22.3.2018.)

Erilaisia pelejä esports-yhteisössä on paljon. Suurimpana lajityyppinä ovat erilaiset räiskintäpelit, joissa suoritetaan erilaisia tehtäviä tai tuhotaan vihollisjoukkueet erien voittamiseksi. Toiseksi suosituimpia pelejä tällä hetkellä ovat MOBA:t eli taisteluareenamoninpelit, joissa yleisesti kaksi tiimiä taistelee areenalla vastakkain yrittäen tuhota toisiaan. Lopulta tultuaan vahvemmaksi kuin vastustajansa, voittoisa joukkue yrittää tuhota vastustajien linnakkeen, päämajan tai tukikohdan. (E-Sports Earnings 2018, viitattu 22.3.2018.)

Muita suosittuja esports-pelejä ovat esimerkiksi FIFA ja NHL, joissa pelataan elektronisesti jalkapalloa tai jääkiekkoa. Näissä peleissä suuret oikeat jalkapallo- ja jääkiekkojoukkueet suunnittelevat palkkaavansa hyviä esports-pelaajia pelaamaan joukkueidensa oikeiden nimien alle (Davidson 2018, viitattu 22.3.2018). Urheilu- ja korttipelit ovat ehkä esports-ilmioon törmäävien uusien ihmisten mielestä ne helpoimmat pelit päästä mukaan, koska ne ovat niin lähellä perinteistä urheilua.

Strategiapeleissä, kuten StarCraftissa, pelaajat keskittyvät taas rakentamaan omaa tukikohtaansa ja armeijaansa, jolla lopulta tuhotaan vihollisen armeija ja tukikohta. Nämäkin pelit ovat monesti hyvin yksinkertaisia, mutta silti nopean pelitemmon ja suurien joukkomäärien takia ne ovat aika vaikeita seurattavia varsinkin uusille katsojille.

Pelaajat ja joukkueet tietenkin taistelevat suurista rahapalkinnoista, maineesta ja kunnian oikean urheilun tapaan. Monet liigat eri peleissä tarjoavat nykyään jo parhaille pelaajille kuukausittaista palkkaa, eli pelaajat pelaavat peliä työkseen. Lisäksi turnauksista voitettut rahat tulevat sitten

ekstrana kuukausipalkan päälle. Esimerkiksi suomalainen Lasse Urpalainen pelaa Dota 2:sta amatikseen yhdysvaltalaisessa Team Liquid joukkueessa. Urpalainen saa Liquidilta kuukausipalkkaa, jonka lisäksi turnauksista voitettut rahat jaetaan tiimin pelaajien, valmentajan, managerin ja organisaation kesken. Vuonna 2017 Urpalaisen joukkue voitti toistaiseksi rahakkaimman videopeliturnauksen ikinä. Dota 2 The International 2017 turnauksesta voittajajoukkue nappasi palkintorahaa 10.8 miljoonaa dollaria, josta Urpalaisen osuus oli noin kaksi miljoonaa dollaria. (Savov 2017, viitattu 22.3.2018.)

Esportsia voi nykyään seurata suurimmaksi osaksi live-lähetysten kautta internetissä. Suurimmat kanavat tällä hetkellä ovat Twitch ja YouTube Gaming. Paikan päälle liigojen finaaleihin ja turnauksiin on myös mahdollista nykyään mennä, ja mikäpä sen hienompaa kuin olla tuhansien ihmisten kanssa areenalla katsomassa isoilta ruuduilta, kun suosikkipelaajat näyttävät taitojansa.

3 ESPORTSIN HISTORIAA

Kilpailullinen pelaaminen, nykyisin esports, juontaa juurensa aina 70-luvulle asti. Aluksi tämä ilmiö oli tietenkin vain kaverien välistä huipputulosten vertailua paikallisissa peliluolissa, mutta siitä se lähti asteittain kehittymään.

Ensimmäinen todellinen turnaus oli Atarin järjestämä Space Invaders Championship vuonna 1980. Kyseiseen turnaukseen osallistui eri turnausvaiheissa yhteensä noin 10 000 kilpailijaa. (The Ret-roist 2013, viitattu 23.3.2018.) Sitten 80-luvulla turnauksia alkoi esiintyä enemmänkin ja pelejä pelattiin eri konsoleilla ja arcade-laitteilla. Sen ajan suuret peliyhtiöt Nintendo ja Sega alkoivat myös tukemaan näitä pikku kilpailuja, osittain tietenkin ihan pelien näkyvyyden kasvun toivossa (Pinnacle 2017, viitattu 23.3.2018). 80-luvun aikana esportsia ei sinänsä vielä tunnistettu eikä hyväksytty, ja suhtautuminen siihen oli lähinnä hyvin negatiivista.

90-luku oli muutoksen aikaa videopelaamisessa. Yhä suurempi yleisö alkoi hyväksyä, että pelit ovat tulleet jäädäkseen. Monia asioita tapahtui tämän edesauttamiseksi. Alkoi muun muassa ilmestyä täysin videopeleihin keskittyviä lehtiä ja myös tv-ohjelmia. Suurimmat tekijät esportsin puske-miseksi eteenpäin olivat kuitenkin kaksi tekijää, jotka yhdistävät vieläkin montaa modernia esports-peliä. First person shooter eli ensimmäisen persoonan räiskintäpeli sekä internet (Edwards 2013, viitattu 23.3.2018).

Aikaisempina vuosikymmeninä oli kyllä suunniteltu ja toteutettu pelejä ensimmäisestä persoonasta kuvattuna, mutta varsinaisen läpimurron teki vuonna 1992 julkaistu Wolfenstein 3D, jota moni pitää ensimmäisenä todellisena ensimmäisen persoonan räiskintänä. Peli oli heti hitti ja kiihdytti muiden saman lajityypin pelien kehitystä. Seuraava suuri hittipeli tässä lajityypissä oli Doom, joka julkaistiin vuonna 1993, noin vuosi Wolfenstein 3D:n jälkeen. Nämä kaksi peliä yhdessä muodostivat vankan perustan ensimmäisen persoonan räiskintäpelien lajityypille. (Evans-Thirlwell 2017a, viitattu 23.3.2018.)

Wolfensteinin ja Doomien menestys 90-luvun alussa takasi sen, että kehitystä oli tulossa huimaa vauhtia. Pelaajamäärät ensimmäisen persoonan räiskinnöissä ja ylipäätään 3D-pelaamisessa kasvoivat hurjasti. Tämä taas johti siihen, että kehittäjiltä vaadittiin aina vain parempaa teknologiaa ja pelaajilta enemmän tehoja pelien pelaamiseen. Tämän myötä syntyikin seuraava suuri hitti Quake.

Quake oli edistyksellinen aikaisempiin peleihin verrattuna, ja vielä julkaisuvuonna 1996 Quakeen saapui päivitys, joka mahdollisti pelaamisen muita pelaajia vastaan internetin välityksellä. Quaken ansiosta online-pelaaminen syntyi aidosti ja ihmisiä ei enää pakotettu pelaamaan lokaalisti, jos halusi pelata muita pelaajia vastaan. Tämä ominaisuus kasvatti myös huomasti kilpailullisuutta peleissä, koska muita vastaan pelaaminen helpottui paljon. Heti, kun muita vastaan pelaaminen oli helppoa, pelaajamäärät kasvoivat, ja sitä myötä taitavia pelaajia alkoi erottua joukosta, mikä johti siihen, että peliä alettiin pelata tosissaan ja kilpailumielessä. (Evans-Thirlwell 2017b, viitattu 23.3.2018.)

90-luvun loppu ja 2000-luvun alku oli todellista murroksen aikaa kilpailullisessa pelaamisessa. Turnauksia alettiin järjestää koko ajan vain enemmän ja lisää pelejä tupsahteli ulos kehittäjiltä kovaa vauhtia. Tällöin myös rahapalkinnot alkoivat yleistyä toden teolla turnauksissa.

Strategiapelissä, kuten Warcraft III ja StarCraft, oli jo tällöin suuret kilpailulliset yhteisöt ja nopeasti kasvava räiskintäpelien yhteisö oli haltioissaan pelien, kuten Quake III ja Unreal Tournament, julkaisuista. Kyseiset pelit ja näiden monet kilpailijat alkoivat todella kiinnostaa suurta yleisöä, minkä ansiosta pelien parhaista pelaajistakin alkoi tulla julkisuuden henkilöitä ja ihailun kohteita. Tuolloin myös videot, joissa parhaat pelaajat tekevät uskomattomilta vaikuttavia asioita, alkoivat yleistyä, ja videoidentoi-stopalveluista, kuten YouTubesta, löytyykin nykypäivänä satoja miljoonia videoita videopelien ja esportsista (Marshall 2014, viitattu 23.3.2018).

Kilpailullisen pelaamisen suosio vain jatkoi kasvuaan, ja sen seurauksena yhä enemmän ison profiilin turnauksia alkoi ilmestyä ympäri maailmaa. Myös erilaisia liigoja alkoi ilmestyä maailmalle, ja niitä johdettiin tai ainakin yritettiin johtaa erittäin ammattimaisesti ja vastuullisten henkilöiden toimesta. Hyvänä esimerkkinä tästä on Cyberathlete Professional League, lyhyesti CPL, joka kasvoi erittäin nopeasti todella suureksi ja suosituksi alustaksi esportsille. (Gaudiosi 2013, viitattu 23.3.2018.) Myös liigat ja yhteisöt, kuten ClanBase, olivat varsinkin Euroopassa erittäin suosittuja. ClanBasessa varsinkin Counter-Strikeä pelaavat henkilöt pystyivät haastamaan toisia tiimejä pelaamaan toistensa kanssa ja etsimään myös samantasoisia pelaajia omiin tiimeihinsä (ClanBase 2013, viitattu 23.3.2018). Näiden yhteisöjen ja alustojen avulla kilpailullinen pelaaminen alkoi todellakin muuttua esportsiksi.

Maaailmanlaajuisten turnausten, suurien rahapalkintojen, suosikkijoukkueiden ja pelaajien ansiosta esports alkoi muistuttaa paljon tavallista urheilua. Sponsorisopimuksia alkoi kehittyä organisaatioiden ja pelaajien välille. Pelaajille se usein tarkoitti vain tietynlaisen paidan pitämistä päällä tai pelaamista tietyn yhtiön valmistamilla välineillä, jotka heille tarjottiin ilmaiseksi. Isot firmat tietysti ymmärsivät nopeasti, että esportsin tukeminen on hyvää ja erittäin näkyvää mainontaa. (Ruiz 2013, viitattu 23.3.2018.)

Vaikka tiimipelit alkoivatkin hallita yhteisöä esportsin parissa, oli yksilöpelaajillekin vielä tilaa tulla nähdyksi peleissä, kuten StarCraft ja Quake. Loistava esimerkki tästä on Jonathan "Fatal1ty" Wendell, joka oli pitkään amatööriksi pelaavista urallaan eniten ansainnut pelaaja (Humphries 2013, viitattu 23.3.2018). Hän myös osasi käyttää hyväkseen omaa statustaan yhtenä parhaista räiskintäpelien pelaajista ja loi oman brändin, jonka alla hän alkoi kehittää ja myydä oheistuotteita ja komponentteja yhteistyössä valmistajien kanssa (Prewitt 2016, viitattu 23.3.2018).

Vuonna 2003 syntyi myös yksi merkittävimmistä tyylilajeista, joka on multiplayer online battle arena (MOBA) eli taisteluareenamoninpeli. Tällöin Blizzard Entertainmentin Warcraft III-peliin tehtiin moodi nimeltä Defense of the Ancients eli DotA. Dotaa pelattiinkin kilpailullisesti aina vuoteen 2013 asti, jolloin Valve julkaisi kauan odotetun jatko-osan pelille. Tämä peli on nimeltään Dota 2.

Vuonna 2009 Riot Games iski pelikartalle uskomattoman lujaa julkaisemalla League of Legends-pelin, joka pohjautuu hyvin paljon Dotaan. Peli on suurelta osin lähes identtinen Dotan kanssa, mutta omalla tavallaan hieman helpompi, mikä selittää paljon pelin suosiota. Pelin mekaniikkoja on yksinkertaistettu paljon Dotaan nähden sekä grafiikat ovat hieman kevyemmät ja jopa vähän "lapselliset". Tällä hetkellä League of Legends on suosituin verkkomoninpeli maailmassa (Newzoo 2017, viitattu 23.3.2018). Se tapa, jolla Riot Games lähti ajamaan League of Legendsin esports puolta melkein heti pelin julkaisun jälkeen, on osittain toiminut suunnannäyttäjänä monelle muullekin pelille sen jälkeen. Alusta asti Riot toi turnauksiin ja pelilähetystyksiin viitteitä ammattilaisurheilun maailmasta vakituisilla selostajilla, analytikkopöydillä pelien välissä, ammattimaisilla haastatelluilla ja lähes täydellisesti toimivilla uusinoilla kesken pelien. He myös lähtivät alusta asti pyörittämään yksinoikeudella pelin jokavuotista liigaa eri puolilla maailmaa mukaan lukien Yhdysvallat, Eurooppa, Etelä-Korea Kiina ja niin edelleen. Liigan loppuhuipentumana vuosittain järjestetään League of Legends World Championship-turnaus, joka on kasvanut massiiviseksi näytökseksi

viime vuosina. Jo esimerkiksi vuonna 2014 järjestettyä turnausta seurasi paikan päällä Soul stadionilla Etelä-Koreassa yli 40 000 fania ja television sekä live-lähetysten parissa kymmeniä miljoonia (Riot Games 2014, viitattu 23.3.2018).

Nykyään esports on jo niin iso asia ympäri maailmaa, että se tuo muun muassa suuren määrän työpaikkoja ihmisille. Monet haluavat yrittää kokeilla omia mahdollisuuksiaan olla maailman paras jossain pelissä ja tienata elantonsa pelaamalla videopelejä. Paljon on myös heitä, jotka luovat uraansa näiden pelien ja pelaajien ympärille turnausjärjestäjinä, liittoina, journalisteina sekä selostajina ja asiantuntijoina.

4 PELIT

4.1 StarCraft

StarCraft on Blizzard Entertainmentin vuonna 1998 julkaisema reaaliaikainen strategiapeli (Blizzard 2008, viitattu 24.3.2018). Peli sijoittuu fiktiiviseen aikaan 2400-luvulla, jossa kolme rotua taistelee ylivallasta ja selviytymisestä kaukaisessa osassa Linnunrataa. Nämä kolme rotua ovat terranit, jotka ovat tähtienvälisten ihmissiirtolaisten jälkeläisiä, kehittyneet humanoidit ja kokeneet avaruudenkävijät protossit sekä valtavalukuiset ja alati leviävät hyönteismäiset zergit. Pelaajan valittavana olevat kolme rotua tekivätkin StarCraftista uniikin edelläkävijän aikoinaan (Colayco 2006, viitattu 25.3.2018).

Pelin tarkoituksena on yrittää tuhota vihollisen joukot ja tukikohta. Pelin voittaa automaattisesti tuhoamalla kaikki vihollisen rakennukset kartalta. Tästä syystä joskus pelaajien näkeekin ylivoiman saavuttamisen jälkeen jättävän vastustajan joukot huomiotta ja keskittyvän pelkästään tuhoamaan jäljellä olevat rakennukset. Tärkeä osa peliä on siis rakentaa omaa tukikohtaa järkevästi ja samalla tuottaa joukkoja, jotka puolustavat tukikohtaa hyökkäyksiltä. Samaan aikaan pitäisi pystyä tuottamaan joukkoja, jotka tiedustelevat vihollisen toimintaa ja pystyvät hyökkäämään vihollisen kimppeeseen. Pelaajien täytyy myös kerätä mineraaleja ja kaasua pelikartalta, jotta he pystyvät rakentamaan erilaisia rakennuksia ja joukkoja. (Hsieh 2006, viitattu 25.3.2018.) Tämä onkin StarCraftissa erittäin haasteellista, sillä pelaajien täytyy löytää hyvä tasapaino rakennusten ja joukkojen tuottamisen välille sekä joukkojen liikuttelulle kartalla. Pro-tasoiset StarCraft-pelaajat voivatkin antaa pelille jopa satoja komentoja minuutissa, kun taas aloittelevalla pelaajalla komentoja voi tulla muutamia kymmeniä (Krajewski 2014, viitattu 25.3.2018).

StarCraftiin on julkaistu kolme lisäosaa, kaikki jo pelin julkaisuvuotena 1998. Näistä kaksi ensimmäistä eivät saaneet kovinkaan ylistävää vastaanottoa, ja ne lisäsivät peliin lähinnä tarinaa ja karttoja (Kasavin 1998, viitattu 25.3.2018). Pelin kolmas ja viimeinen lisäosa Brood War lisäsi peliin myös uutta tarinaa, karttoja ja uusia yksiköitä. Brood War on edelleen vielä tänäkin päivänä, melkein 20 vuotta pelin julkaisun jälkeen, hyvin paljon pelattu versio StarCraftista.

Vuonna 2010 Blizzard Entertainment julkaisi uuden StarCraft pelin nimeltä StarCraft II: Wings of Liberty, joka jatkaa pelin tarinaa neljä vuotta Brood Warin loputtua. StarCraft II on sen julkaisun jälkeen saanut vielä kaksi lisäosaa vuosina 2013 ja 2015. StarCraft II jatkoikin pelisarjaa erittäin onnistuneesti ja sai pelaajilta sekä kriitikoilta erittäin lämpimän vastaanoton pitkän odotuksen jälkeen (Metacritic 2010, viitattu 25.3.2018).

Esportsiin StarCraftilla on ollut erittäin suuri vaikutus. Peli oli yksi ensimmäisistä peleistä, jonka ympärille alkoi kasvaa kunnollinen kilpailullinen ammattilaisyhteisö. Pelin suosio räjähti varsinkin Etelä-Koreassa, jossa vuonna 2000 pro-pelaajat alkoivat siirtyä pelaamaan isojen organisaatioiden nimien alle sekä otteluita näytettiin myös StarCraftia varten perustetulta tv-kanavalta. StarCraftissa onkin esportsin parissa ollut aina hieman outo asetelma, jossa muu maailma on yrittänyt haastaa korealaisia pelaajia. Tästä hyvänä esimerkkinä on World Cyber Games -turnaus, jonka StarCraft: Brood War -turnauksen voitti pelaaja Etelä-Koreasta joka vuosi välillä 2000 - 2010. (Liquipedia Brood War 2017, viitattu 25.3.2018). Sama trendi jatkui myös, kun peliksi vaihtui StarCraft II: Wings of Liberty, jossa voitto meni Etelä-Koreaan vuosina 2011 - 2013 (Liquipedia Starcraft 2 2017, viitattu 25.3.2018). Blizzard alkoi järjestää itse vuonna 2012 maailmanlaajuisia StarCraft II -turnaussysteemiä, jonka ajatuksena on järjestää turnauksia ympäri vuoden ja huipentaa vuosi aina finaaleihin, joihin pääsisi mukaan kahdeksan parhaiten menestynyttä pelaajaa Koreasta sekä kahdeksan parhaiten menestynyttä pelaajaa muualta maailmasta. Tässäkin turnausmuodossa eteläkorealaiset ovat osoittaneet ylivoimaisuutensa, sillä jokaisena vuonna finaalissa on pelannut vastakkain kaksi pelaajaa Etelä-Koreasta. (Liquipedia Starcraft 2 2018, viitattu 25.3.2018.)

4.2 DotA

Defense of the Ancients eli DotA on taisteluareenamonipeli, joka on Blizzard Entertainmentin Warcraft III -peliin tehty moodi. Pelin tarkoituksena on tuhota vastustajatiimin muinainen, raskaasti vartioitu rakennus. Pelaajat ohjaavat pelissä vahvoja hahmoja, joita kutsutaan sankareiksi, ja heitä avustavat tiimikaverit sekä tietokoneen ohjaamat kätyrit. Pelin edetessä pelaajien ohjaamat hahmot kasvavat vahvemmiksi, ja kultaa kerättyään ne voivat ostaa parempia aseita ja varusteita, jotka helpottavat vihollisten tuhoamista. (Mostaani 2016, viitattu 25.3.2018.)

Dotasta tuli nopeasti yksi suosituimmista kilpailullisista peleistä ja vakiokasvo monissa esports-turnauksissa. Dota onkin usein määritelty merkittävimmäksi taisteluareenamoninpeliksi ja inspiraatioksi koko lajityypille. Vuonna 2009 yhdysvaltalainen Valve Corporation hankki Dotan immateriaalioikeudet itselleen kehittääkseen jatko-osaa legendaariselle pelille (Reilly 2012, viitattu 25.3.2018). Dota 2 julkaistiin heinäkuussa 2013.

Dotassa kaksi viiden hengen tiimiä taistelee siis vastakkain tuhotakseen vastustajien muinaisen rakennuksen kartan ylä- tai vastaavasti alakulmassa. Kummankin joukkueen tukikohtia puolustaa kolme linjaa tykkejä sekä aalloittain syntyviä tietokoneen ohjaamia käytyreitä, jotka liikkuvat linjoja pitkin.

Jokainen ihmispelaaja ohjaa yhtä sankaria, jolla on uniikit taidot muihin verrattuna. Dotassa on pelaajille valittavana yli sata erilaista sankaria (Dota 2 2018, viitattu 25.3.2018). Pelissä onkin tarkoituksena koettaa rakentaa oma tiimi siten, että sankarit tukevat hyvin toisiaan ja vastaavasti vastustaisivat vahvasti vihollistiimin sankareita. Yksin koko tiimin kantaminen on Dotassa hyvin vaikeaa ja voittoon tarvitaankin yleensä hyvää tiimityöskentelyä.

Dotan suosio kasvoi pikkuhiljaa ja kehittyi pienestä moodista yhdeksi maailman suosituimmista peleistä, jota pelattiin pian turnauksissa ympäri maailmaa. Vuonna 2008 Dotaa kutsuttiinkin jo suosituimmaksi ja eniten pelatuksi ilmaiseksi moodiksi millekään pelille (Walbridge 2008, viitattu 25.3.2018). Dotasta on tehty monta kopiota, joista kuuluisimmat ovat League of Legends, Heroes of Newerth sekä Heroes of the Storm.

Vuonna 2013 Valve Corporation julkaisi jatko-osan Dota 2. Pelistä tuli välittömästi todella suosittu ja se on vielä tänäänkin yksi maailman pelatuimpia pelejä joka päivä (Steamcharts 2018, viitattu 25.3.2018). Pääasiassa Dota 2 on sama peli kuin alkuperäinen Dota, mutta toki kaikin puolin hienommalla ja modernimmalla toteutuksella. Uuden Dotan menestyksestä kertoo myös se, että pelin esports puolella on tarjottu massiivisimmat palkintorahat, jotka videopeleissä on koskaan jaettu. Vuoden 2017 suurimman turnauksen The Internationalin palkintopotti olikin yhteensä melkein 25 miljoonaa dollaria (ESC 2017b, viitattu 25.3.2018).

4.3 League of Legends

League of Legends eli LoL on Riot Gamesin kehittämä ja julkaisema taisteluareenamoninpeli. Pelin inspiraationa on toiminut alkuperäinen Dota-moodi. Pelin päämäärä on tuhota vastustajien tukikohdassa oleva raskaasti vartioitu päärakennus. Pelissä pelaaja ohjaa Dotan tapaan vahvaa hahmoa, jota kutsutaan sankariksi, ja pyrkii kasvattamaan hahmonsa tasoa korkeammaksi, jotta saisi käyttöönsä vahvempia taitoja sekä aseita. Lolissa on kirjoitushetkellä 140 uniikkia sankaria (Riot Games 2018, viitattu 24.3.2018).

Lol julkaistiin lokakuussa 2009, ja se oli heti julkaisusta asti aivan tavattoman suosittu peli. Pelin kasvu jatkui kovaa vauhtia ja jo vuonna 2012 se oli pelatuin PC-peli Euroopassa ja Yhdysvalloissa. Pelaajat kellottivat pelitunteja välillä kesäkuu 2011 – heinäkuu 2012 yli tuplasti seuraavaksi suosituimpaan peliin verrattuna. (Gaudiosi 2012, viitattu 24.03.2018.) Tästä johtuen Lol onkin ollut pitkän aikaa eniten katselutunteja keräävä peli Twitch ja YouTube-alustoilla (Newzoo 2018, viitattu 24.03.2018). Vuonna 2016 Riot Games arvioi, että pelillä on yli 100 miljoonaa aktiivista pelaajaa joka kuukausi (Kollar 2016, viitattu 24.03.2018).

Lolilla on myös hyvin aktiivinen ja laajalle levittäytynyt kilpailullinen yhteisö. Euroopassa ja Yhdysvalloissa Riot Games ylläpitää League Championship Series (LCS)-nimeä kantavaa liigaa, jossa pelaa kymmenen ammattilaisjoukkuetta. Näiden kahden lisäksi samalla tyylillä toteutettavia liigoja on 13 kappaletta ympäri maailmaa eri maanosissa. (Riot Games 2018, viitattu 24.3.2018.) Suurin turnaus Lolissa on World Championship, johon pääsevät mukaan parhaat tiimit kaikista edellä mainituista liigoista. Jotain Lolin suosiosta kertoo sekin, että vuoden 2017 World Championship-turnausta seurasi 100 miljoonaa katsojaa muutaman päivän aikana. Palkintorahaa turnauksessa jaettiin yli neljä miljoonaa dollaria. (ESC 2017a, viitattu 24.3.2018.)

4.4 Counter-Strike

Counter-Strike on ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, jonka ovat alun perin kehittäneet Minh Le ja Jess Cliffe vuonna 1999 moodiksi Half-Life peliin. Valve Corporation kuitenkin palkkasi Len sekä Cliffen yhtiöön töihin ja sai samalla haltuunsa moodin immateriaalioikeudet. Vuonna 2000 peli julkaistiin virallisesti Valven toimesta. (Red Herring 2001, viitattu 26.10.2018.) Tätä versiota pelistä

kutsutaan usein nimellä Counter-Strike 1.6, jotta se erotetaan pelin eri versioista. 1.6 tarkoittaa viimeisintä suurta versiopäivitystä, jonka peli sai.

Counter-Strikessä pelaajat asettuvat ympäri maailmaa sijoittuvissa fiktiivisissä kartoissa terroristien tai poliisien terroristien vastaisen yksikön saappaisiin ja yrittävät suorittaa heille annetut tehtävät tai tappaa kaikki vastustajatiimin jäsenet. Jokainen pelaaja voi aina erän alussa ostaa itselleen aseita, liivejä sekä kranaatteja oman tehtävänsä helpottamiseksi. Rahaa pelaajat saavat toisten pelaajien tappamisesta, tehtävien suorittamisesta sekä jokaisen erän lopussa, riippuen siitä voittivatko vai hävisivätkö he erän.

Kilpailullisessa Counter-Strikessä ainoa käytettävä pelimuoto on 5vs5-pommi, jossa terroristit yrittävät asettaa pommin kartassa sijaitsevalle pommipaikalle A tai B. Tämän jälkeen pommin pitää tietenkin vielä räjähtää, ja terroristien pitää yrittää estää poliiseja purkamasta pommeja. Vaihtoehtoisesti terroristit voivat voittaa erän myös tappamalla kaikki poliisien pelaajat, eikä pommeja ole silloin pakko edes asettaa maahan. Poliisit taas voivat voittaa erän purkamalla pommin, eikä haittaa, vaikka kaikki viisi terroristia olisivat elossa, sillä purkamalla pommin erän voittaa aina. Toinen vaihtoehto poliiseille on tappaa kaikki terroristit tai puolustautua niin hyvin, että terroristeilta loppuu aika eivätkä he kerkeä suorittaa tehtäväänsä. (Drake Lounge 2018, viitattu 26.10.2018.)

Counter-Strike 1.6 ei suinkaan ole ainut Counter-Strike-peli. Vuonna 2004 Valve julkaisi pelin Half-Life 2, jonka myötä Counter-Strike sai myös jatkoa nimellä Counter-Strike: Source. Counter-Strike: Source on käytännössä sama peli kuin vanhempi Counter-Strike, mutta se on toteutettu uudella Source-pelimootorilla. Pelin perusidea pysyy täysin samana, ja suurin uudistus pelin Source-versiolla olikin grafiikoiden ja pelattavuuden puolesta. Source sai kritikoilta hyvän vastaanoton (Metacritic 2004, viitattu 26.10.2018). Silti se jäi suosiossa 1.6:n jalkoihin, ja varsinkin suuremmat turnaukset ja pelaajat pysyivät edelleen 1.6:n parissa. Monet sen ajan ammattilaispelaajat kertoivat syyksensä, että 1.6 vain tuntui paremmalta ja sulavammalta.

Viimeisin ja tällä hetkellä ehdottomasti suosituin versio pelistä Counter-Strike: Global Offensive julkaistiin vuoden 2012 syksyllä. Pelillä oli aluksi hieman samanlaisia ongelmia kuin ne mitä Source kohtasi, mutta suhteellisen nopeasti peli kuitenkin selvisi suuresta kritiikistä, ja siitä tulikin nopeasti todella suuri. Myös turnausjärjestäjät huomasivat tämän ja alkoivat siirtyä pois 1.6:n parista tukemaan sarjan uusinta tulijaa.

Cs: Go:n nopean kasvun ja suosion ansiosta turnauksien palkintopotitkin alkoivat kasvaa massiiviseksi suhteellisen nopeasti pelin alkukankeuksien jälkeen. Nykyisin isojen turnausten palkintoina on muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta vähintään 250 000 tuhatta euroa, suurimmissa turnauksissa miljoona tai enemmän (Lahti 2016, viitattu 27.10.2018).

Kun yhä suuremmat rahasummat alkavat liikkua pelin parissa, se tietysti herättää myös yritysten ja median kiinnostuksen. Amerikassa nimen ELEAGUE saanut ammattilaisliiga syntyi vuonna 2016 ja se on ollut siitä asti yksi suunnannäyttäjä siinä, miten kilpapelamista voidaan tuoda ihmisten olohuoneisiin suorien tv-lähetysten kautta. ELEAGUE myös solmi yhteistyösopimuksia baarien ja pikaruokalojen kanssa, joten Counter-Strikeä pystyi seuraamaan myös ulkona syödessä ja seurustellessa. (Eleague 2016, viitattu 27.10.2018.) Suomessa Yle on esittänyt Cs-turnauksia TV2:lla ja Areenassa vuodesta 2014 alkaen (Yle 2014b, viitattu 27.10.2018).

5 NÄKYVYYS

5.1 Suomessa

Kilpapelaminen oli Suomessa hyvin pitkään melkein pelkästään nuorten miesten keskuudessa leviävä ilmiö. Tasokkaita joukkueita Suomesta kuitenkin löytyi monista peleistä jo 2000-luvun alkupuolella, mutta tuolloin pelaajia ei vielä oikein tunnistettu ammattilaisina, eivätkä he voineetkaan elättää itseään pelkällä pelaamisella. Vielä ennen 2010-lukua kilpapelamista ei näkynyt uutisissa eikä missään valtamedioissa millään mainittavalla tavalla.

Valtamedioissa esports-buumin Suomessa aloitti kunnolla Yle, joka vuonna 2014 alkoi uutisoida aiheesta ja esitti suorassa tv-lähetyksessä TV2:lla Counter-Strike-ottelun. Tästä alkaen Yle onkin ottanut eräänlaista sankarin viittaa harteilleen esportsin näkyvyyden kannalta suomalaisessa mediassa. Yle on pyrkinyt uutisoimaan vähintään omilla verkkosivuillaan lähes kaikista merkittävistä esports-tapahtumista, joissa on mukana suomalaisia pelaajia. Tämän lisäksi Ylen internetsivuilla on artikkeleita aiheista, joissa puhutaan esportsista armeijassa sekä siitä, miten nuorten ja vanhempien tulisi suhtautua pelaamiseen. (Yle 2018, viitattu 28.10.2018.) Voidaankin sanoa, että tällä hetkellä yleisradio on suurin yksittäinen tekijä, joka on tuonut esportsin jokaisen suomalaisen tietoisuuteen.

Ylen näyttämän esimerkin jälkeen myös muut ovat lähteneet seuraamaan ja esittämään kiinnostustaan esportsia kohtaan. Muun muassa Iltalehti, Ilta-Sanomat, Helsingin sanomat ja Kaleva ovat kaikki käsitelleet esports-aiheita. Kyseisistä lehdistä Iltalehti ja Ilta-Sanomat ovat järjestäneet kokonaan esportsille omistetut alueet internetsivuillaan. Kalevan internetsivuilta taas löytyy esimerkiksi esports aiheisia tapahtumia (Kaleva 2016, viitattu 28.10.2018).

Radio-ohjelmissa suomalaisia esports-vaikuttajia ja pelaajia on myös tavattu vaikkakin harvemmin. Radio Rockin Korporaation vieraana 6.9.2018 vieraili tuore The International 2018-voittaja Jesse "Jerax" Vainikka. Vainikka kertoi haastattelussa muun muassa, minkälaista on pelata esports-joukkueessa, ja totta kai suurimman Dota-turnauksen voitosta. Radio Rockin iltapäivässä on myös käynyt vieraana Juha "aNGeldusT" Kurppa, joka puhui haastattelussa entisen ammattilaispelaajan näkökulmasta. Kurppa kertoi haastattelussa myös esports-selostajan töistä, joita hän on

tehnyt Ylelle viime vuosina Teemu "Wabbit" Hiilisen kanssa. (Radio Rock 2018, viitattu 28.10.2018.)

Suomessa esports on herättänyt myös muiden urheiluseurojen kiinnostuksen. Esportsiin on lähtenyt panostamaan jääkiekkjoukkueita, jotka hankkivat oman organisaationsa alaisuuteen esports-pelaajia ja tiimejä. Ensimmäisenä toimijana oli Helsingin IFK, joka perusti Helsinki REDS, lyhyemmin HREDS-nimisen tiimin (Helsinki REDS 2016, viitattu 28.10.2018). IFK:n jalanjäljissä seurasivat myöhemmin Porin Ässät sekä Pelicans, joista viimeinen ryhtyi yhteistyöhön ehkäpä Suomessa tunnetuimman organisaation ENCE:n kanssa vuonna 2018 (Pelicans 2018, viitattu 28.10.2018).

Erilaisten medioiden ja joukkueiden lisäksi esports on Suomessa herättänyt tietysti nyt jo tavallisten yritystenkin mielenkiinnon. Suurimpana esimerkkinä tästä on Telia, joka aloitti yhteistyön ENCE:n kanssa vuoden 2017 lopussa (Telia 2017, viitattu 28.10.2018). Telia on tuonut sen jälkeen yhteistyössä laitevalmistajien ja ENCE:n kanssa tuotevalikoimaansa erilaisia tuotteita aina hiiristä näyttöihin, jotka ovat tarkoitettu pelaajille. Telian lisäksi PC-komponentteja myyvä Jimm's PC-Store on vahvasti näkyvissä suomalaisissa esports-tapahtumissa, ja hekin ovat yksi ENCE:n sponsoreista.

Suomessa toimii myös vuonna 2010 perustettu Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL, jonka tehtävänä on kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä siihen liittyvää toimintaa. SEUL pyrkii toimimaan läheisesti suomalaisten turnausjärjestäjien, organisaatioiden ja median kanssa ja myös täten tukemaan ja levittämään elektronisen urheilun tunnettavuutta Suomessa.

Tällä hetkellä elektronisen urheilun tila Suomessa on varsin hyvä ja ainakin, jos sitä katsoo edes viittä vuotta taaksepäin, on muutos aivan järjestyttävä. Esports on tullut ryminällä Suomenkin markkinoille. Yritysten mielenkiinto lajia kohtaan kasvaa koko ajan sekä tavallisten ihmisten tietoisuus esportsista kasvaa huimaa vauhtia. Suomalaisia pelaajia tuskin vielä tunnistetaan juurikaan kaduilla, mutta pikkuhiljaa täälläkin parhaiten menestyvät pelaajat ja persoonat ovat julkisuuden hahmoja, joita voi odottaa näkevänsä televisiossa tai joista saa lukea aamukahvin ääressä päivän lehdestä.

5.2 Maailmalla

Mualla maailmassa elektroninen urheilu on ollut jo pitemmän aikaa hyvinkin vahvasti näkyvillä. Esimerkiksi Etelä-Koreassa parhaat kilpapelajaajat ovat yksiä maansa suurimmista tähdistä ja kilpailvatkin tästä asemasta monien tavallisia urheilulajeja harjoittavien kanssa. Erittäin suuri asia Etelä-Koreassa kilpapelamisen kulttuurin kannalta olivat nopeat internetyhteydet jo 1990-luvun lopussa sekä pienien lähiverkkokahviloiden eli PC-Bangien räjähdysmäinen suosio (Tae-gyu 2007, viitattu 28.10.2018). Etelä-Koreassa esports onkin tunnustettu kansallisurheiluksi ja monet tv-kanavat lähettävät esports-otteluita vakio-ohjelminaan (Zhou 2018, viitattu 28.10.2018). Tästäkin voidaan vetää jo johtopäätöksiä siitä, että Etelä-Koreassa elektroninen urheilu on paljon Suomea edellä.

Pohjoismaista ainakin Ruotsi on myös jo kova tekijä esports-yhteisössä. Ruotsissa isoja esports-turnauksia on järjestetty jo pidemmän aikaa. Suurin yksittäinen järjestäjä on ehdottomasti ollut DreamHack-lähiverkkotapahtuma, jossa on järjestetty esimerkiksi Counter-Strike-turnauksia jo vuodesta 2002 asti (Liquipedia Counter-Strike 2018, viitattu 28.10.2018). Ensimmäisen kerran esportsia pystyi seuraamaan Ruotsissa suorana televisiosta vuonna 2012, kun SVT esitti DreamHack EIZO tapahtuman (Hellstrand 2012, viitattu 28.10.2018).

Ruotsissa suurista medioista ainakin Aftonbladet on julkaissut uutisia esports-maailmasta jo monia vuosia. Tämän lisäksi Telia on hypännyt esportsin pariin naapurimaassammekin, ja se tukee Ruotsin elektronisen urheilun maajoukkuetta Taiwanissa järjestettävissä maailmanmestaruuskisoissa marraskuussa 2018 (Telia 2018, viitattu 28.10.2018).

Myös Yhdysvalloissa esports on ollut otsikoissa jo pidempään. Vuonna 1997 perustettu Cyberathlete Professional League eli CPL oli ensimmäinen elektronisen urheilun ammattilaisliiga, joka toimi suunnannäyttäjänä muulle maailmalle. CPL:n jalanjäljissä seurasi nopeasti Major Gaming League eli MLG, joka ryhtyi järjestämään liigoja eri peleihin ja tarjosi täten parhaille pelaajille mahdollisuuden pelata amatikseen. MLG:n otteluita näytettiin myös tv-kanavilla USA:ssa. (Leonard 2008, viitattu 28.10.2018.)

Nykypäivänä Yhdysvalloissa yksi suuria esports-vaikuttajia on Riot Games, joka järjestää League of Legendsin North America League of Legends Championship Series - eli NALCS-liigaa. LCS:n finaalia paikan päällä vuonna 2017 oli seuraamassa yli 17000 katsojaa (The Score Esports 2018, viitattu 28.10.2018). Toinen suuri ja näkyvä tekijä on ollut ELEAGUE-liiga, joka aloitti live-lähetykset

tv:ssä vuonna 2016. Counter-Strike-otteluita näytettiin parhaisiin katseluaikoihin perjantai-iltaisina.
(Frank 2015, viitattu 28.10.2018.)

Maailmalla elektroninen urheilu on siis Suomeen verrattuna paljon suurempaa. Turnaukset ovat isompia ja rahavirrat suurempia. Maailman suurimmat esports-organisaatiot ovat miljoonayhtiöitä, jotka kilpailevat pelissä kuin pelissä maailman huipulla. Tähän on suomalaisella ENCE:llä vielä matkaa.

6 YHTEENVETO JA POHDINTA

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia, mitä esports on, mistä se on saanut alkunsa ja mikä esportsin tila ja näkyvyys on tällä hetkellä. Projektin aikana löydettiin tarvittavat tiedot ja vastaukset, joiden perusteella oli mahdollista kirjoittaa hyvä raportti esportsin tilasta.

Suomessa elektroninen urheilu on vielä kasvuvaiheessa, mutta tällä hetkellä kasvu on nopeaa ja yhä useammat tahot alkavat olla todella kiinnostuneita elektronisesta urheilusta. Kovalla työllä Suomesta voidaan hyvinkin tehdä esportsin suurmaa, kunhan vain tarpeeksi lahjakkaita pelaajia saadaan tarpeeksi. Nykyään Suomessa on hyvät mahdollisuudet tehdä pelaamisesta itselle jopa ammatti. Tästä osin kiitos kuuluu suomalaiselle medialle, joka on herännyt kertomaan esportsista myös vanhemmalle väestölle.

Muualla maailmassa elektroninen urheilu jatkaa tasaista kasvuaan. On kuitenkin hienoa nähdä, että kehitystä tapahtuu kaikkialla ja esportsin kukoistus ylittää maapallon laajuiseksi. Koko ajan maailmalla yhä isommat ja isommat yritykset ja tahot kiinnostuvat esportsista ja alkavat tavalla tai toisella levittää sen sanomaa ympäriinsä, mikä edesauttaa esportsin kasvua huimasti. Maailmalla on vielä paljon maita, jotka ovat esportsin kehityksessä ja näkyvyydessä paljon Suomea edellä, mutta toisaalta Suomi on monia maita edellä tässä kilpajuoksussa.

Opinnäytetyölle asettamani tavoitteet täyttyivät mielestäni, ja työstä tuli ihan kelpo kokonaisuus, jossa saatiin vastauksia asetettuihin kysymyksiin. Haasteita projektin aikana oli lähinnä aikataulun kanssa, joka venyikin hurjasti. Tämä osittain vaikuttikin paljon motivaatioon projektin edetessä.

Kehittämiskohteita tulevaisuutta varten olisi ehdottomasti parempi suunnittelu aikataulutuksen suhteen. Myös ylipäätään projektin kokonaisvaltainen suunnittelu olisi voinut olla parempaa. Opin projektin aikana ainakin etsimään tietoa paremmin verkosta sekä käymään läpi sitä datamäärää, joka internetissä on tarjolla.

LÄHTEET

Blizzard 2008. StarCraft's 10-Year Anniversary: A Retrospective. Viitattu 24.3.2018, <https://web.archive.org/web/20080402134120/http://www.blizzard.com/us/press/10-years-starcraft.html>.

ClanBase 2013. The Final Statement by ClanBase. Viitattu 23.3.2018, <http://clanbase.org/>.

Colayco, B. 2006. The Standard Which All Real Time Strategy Games Are Judged. Viitattu 25.3.2018, <https://web.archive.org/web/20060705173935/http://uk.gamespot.com/gamespot/features/all/greatestgames/starcraft.html>.

Davidson, N. 2018. NHL becomes latest sporting league to join esports. Viitattu 22.3.2018, <https://www.cbc.ca/sports/hockey/nhl/nhl-esports-inaugural-world-championship-1.4569261>.

Dota 2 2018. Heroes. Viitattu 25.3.2018, <http://www.dota2.com/heroes/?l=finnish>.

Drake Lounge 2018. Counter-Strike: Global Offensive. Viitattu 26.10.2018, <https://www.drake-lounge.net/about/csgo>.

Edwards, T. 2013. Esports: A Brief History. Viitattu 23.3.2018, <http://adanai.com/esports/>.

ELEAGUE 2016. Official Marketing Partners Announced. Viitattu 27.10.2018, <https://www.eleague.com/news/official-marketing-partners>.

ESC 2017a. 2017 World Championship. Viitattu 24.3.2018, <https://esc.watch/tournaments/lol/2017-world-championship>.

ESC 2017b. The International 2017. Viitattu 25.3.2018, <https://esc.watch/tournaments/dota2/international-2017>.

E-Sports Earnings 2018, Rankings by Genre. Viitattu 22.3.2018, <https://www.esportsearnings.com/games/browse-by-genre>.

Evans-Thirlwell, E. 2017a. The history of first person shooter. Viitattu 23.3.2018, <https://www.pcgamer.com/the-history-of-the-first-person-shooter/>.

Evans-Thirlwell, E. 2017b. The history of first person shooter. Viitattu 23.3.2018, <https://www.pcgamer.com/the-history-of-the-first-person-shooter/>.

Frank, A. 2015. Esports comes to primetime on TBS in 2016 with Counter-Strike: Global Offensive. Viitattu 28.10.2018, <https://www.polygon.com/2015/9/24/9392473/esports-league-tbs-counter-strike-global-offensive>.

Gaudiosi, J. 2012. Riot Games' League of Legends Officially Becomes Most Played Pc Game In The World. Viitattu 24.3.2018, <https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/#59ebf97c718b>.

Gaudiosi, J. 2013. CPL Founder Angel Munoz Explains Why He Left Esports And Launched Mass Luminosity. Viitattu 23.3.2018, <https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2013/04/09/cpl-founder-angel-munoz-explains-why-he-left-esports-and-launched-mass-luminosity/#2d6a4dd3648e>.

Hellstrand, P. 2012. DreamHack to be broadcasted on regular Swedish television. Viitattu 28.10.2018, <https://www.gosugamers.net/news/19286-dreamhack-to-be-broadcasted-on-regular-swedish-television?comment=426750>.

Helsinki REDS 2016. About HREDS. Viitattu 28.10.2018, <http://helsinkireds.fi/about-hreds/>.

Hsieh, P. 2006. StarCraft: A beginner's guide. Viitattu 25.3.2018, <http://www.azillionmonkeys.com/qed/starcraft.html>.

Humphries, M. 2013. Pro gaming pays: Fatal1ty tops the eSports charts earning \$454,544. Viitattu 23.3.2018, <https://www.geek.com/games/pro-gaming-pays-fatal1ty-tops-the-esports-charts-earning-454544-1562457/>.

Kaleva 2016. Esports in Cinema: ESL One Cologne 2016 CS-GO Finals. Viitattu 28.10.2018, <https://www.kaleva.fi/tapahtumat/tapahtuma/esports-in-cinema-esl-one-cologne-2016-cs-go-finals/998591/>

Kasavin, G. 1998. StarCraft: Insurrection Review. Viitattu 25.3.2018, <https://www.gamespot.com/reviews/starcraft-insurrection-review/1900-2533201/>.

Kollar, P. 2016. The past, present and future of League of Legends studio Riot Games. Viitattu 24.3.2018, <https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>.

Korhonen, A. 2017. E-urheilu on jääkiekon jälkeen Suomen suosituin urheilulaji. Viitattu 26.10.2018, <http://www.teknologiainfo.com/digitalisaatio/e-urheilu-on-jaakiekon-jalkeen-suomen-suosituin-urheilulaji>.

Krajewski, M. 2014. Some StarCraft 2 Stats – Earnings, Leagues and APM. Viitattu 25.3.2018, <https://medium.com/@mkrajew/some-starcraft-2-stats-7a32ece48caf>.

Leonard, D. 2008. Calling master chief. Viitattu 28.10.2018, <https://money.cnn.com/2008/08/05/technology/mlg.fortune/index.htm?postversion=2008082113>.

Liquipedia Brood War 2017. World Cyber Games. Viitattu 25.3.2018, http://liquipedia.net/starcraft/World_Cyber_Games.

Liquipedia Counter-Strike 2018. DreamHack. Viitattu 28.10.2018, <https://liquipedia.net/counter-strike/DreamHack>.

Liquipedia StarCraft 2 2017. World Cyber Games. Viitattu 25.3.2018, http://liquipedia.net/starcraft2/World_Cyber_Games.

Liquipedia StarCraft 2 2018. World Championship Series. Viitattu 25.3.2018, http://liquipedia.net/starcraft2/World_Championship_Series.

Marshall, C. 2014. 15% of All YouTube Videos Relate to Gaming: Minecraft & PewDiePie FTW. Viitattu 23.3.2018, <https://tubularinsights.com/15-per-cent-youtube-gaming-videos/>.

Metacritic 2010. StarCraft II: Wings of Liberty PC. Viitattu 25.3.2018, <https://www.metacritic.com/game/pc/starcraft-ii-wings-of-liberty> .

Metacritic 2004. Counter-Strike: Source PC. Viitattu 26.10.2018, <https://www.metacritic.com/game/pc/counter-strike-source/critic-reviews>.

Mostaani, S. 2016. Knowledge is power: Dota2 101 – a beginner's guide. Viitattu 25.3.2018, <https://blog.betway.com/esports/knowledge-is-power-dota2-101-a-beginners-guide/>.

Newzoo 2017. Most Popular Core PC Games | Global. Viitattu 23.3.2018, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-20-core-pc-games/>.

Newzoo 2018. Most Watched Games on Twitch & YouTube Gaming. Viitattu 24.3.2018, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/>.

Pelicans 2018. Pelicans mukaan elektroniseen urheiluun yhteistyössä ENCE esportsin kanssa. Viitattu 28.10.2018, <https://www.pelicans.fi/fi-fi/article/uutinen/pelicans-mukaan-elektroniseen-urheiluun/3390/>.

Pinnacle 2017. A Brief history of esports. Viitattu 23.3.2018, <https://www.pinnacle.com/en/esports/betting-articles/educational/brief-history-of-esports/mc62rvfxmwubsvch>.

Prewitt, A. 2016. Fatal1ty, e-sports' original star, goes corporate as sport enters new era. Viitattu 23.3.2018, <https://www.si.com/more-sports/2016/06/30/fatal1ty-esports-professional-gaming-prize-money-motherboards>.

Radio Rock 2018. Esports. Viitattu 28.10.2018, <https://www.radiorock.fi/?vt#!/muu/eSports>.

Riot Games 2014. Worlds 2014 by the numbers. Viitattu 23.3.2018, <https://web.archive.org/web/20161202163233/http://www.riotgames.com/articles/20141201/1628/worlds-2014-numbers>.

Riot Games 2017. How Do Teams Qualify for Worlds 2017? Viitattu 22.3.2018, <https://na.leagueoflegends.com/en/news/esports/esports-editorial/how-do-teams-qualify-worlds-2017>.

Riot Games 2018. Champions. Viitattu 24.3.2018, <https://na.leagueoflegends.com/en/game-info/champions/>.

Red Herring 2001. Development ... la mod. Viitattu 26.10.2018, <https://web.archive.org/web/20100123001446/http://www.redherring.com/Home/3717>.

Reilly, J. 2012. Valve, Blizzard Reach DOTA Trademark Agreement. Viitattu 25.3.2018, <https://web.archive.org/web/20120724090129/http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2012/05/11/valve-blizzard-reach-dota-trademark-agreement.aspx>.

Ruiz, B. 2013. Interview with Razer's global e-sports manager: The business behind sponsoring teams. Viitattu 23.3.2018, <https://web.archive.org/web/20130822230651/http://www.esfiworld.com/interview-with-razers-global-e-sports-manager-the-business-behind-sponsoring-teams/>.

Savov, V. 2017. Dota vu: Valve's world cup of e-sports is having another moment in the spotlight. Viitattu 22.3.2018, <https://www.theverge.com/2017/8/16/16155504/dota2-the-international-valve-2017-esports-economics>.

Steamcharts 2018. Dota 2. Viitattu 25.3.2018, <https://steamcharts.com/app/570>.

Tae-gyu, K. 2007. 'PC Bang' Emerges as New Way of Promotion. Viitattu 28.10.2018, http://www.koreatimes.co.kr/www/news/tech/2007/07/133_6991.html.

Telia 2017. Telian esports-aluevaltaus laajenee – aloitamme yhteistyön peliorganisaatio ENCE:n kanssa. Viitattu 28.10.2018, <https://www.telia.fi/medialle/showArticleView?article=telian-esports-aluevaltaus-laajenee--aloitamme-yhteistyon-peliorganisaatio-encen-kanssa&id=71216cdc-9224-42e2-a9a5-5ddff32eb3fa>.

Telia 2018. Telia supports Sweden's national esports team. Viitattu 28.10.2018, <https://www.teliacompany.com/en/news/news-articles/2018/telia-supports-swedens-national-esports-team/>.

The Retroist 2013. It is 1980 and the National Space Invader's Tournament Finals is Approaching. Viitattu 23.3.2018, <http://www.retroist.com/2013/05/20/it-is-1980-and-the-national-space-invaders-tournament-finals-is-approaching/>.

The Score Esports 2018. NA LCS head on spring finals venue: We're surely losing something by going to a different venue. Our hope is that we can gain something different that is similarly positive here. Viitattu 28.10.2018, <https://www.thescoreesports.com/lol/news/15724-na-lcs-head-on-spring-finals-venue-were-surely-losing-something-by-going-to-a-different-venue-our-hope-is-that-we-can-gain-something-different-that-is-similarly-positive-here>.

Walbridge, M. 2008. Analysis: Defense of the Ancients – An Underground Revolution. Viitattu 25.3.2018, http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=18863.

Yle 2014a. Suomen e-urheilun huipputurnaus Yle-Areenassa ja TV2:lla. Viitattu 26.10.2018, <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/07/15/suomen-e-urheilun-huipputurnaus-yle-areenassa-ja-tv2lla>.

Yle 2014b. Suomen e-urheilun huipputurnaus Yle-Areenassa ja TV2:lla. Viitattu 27.10.2018, <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/07/15/suomen-e-urheilun-huipputurnaus-yle-areenassa-ja-tv2lla>.

Yle 2018. E-urheilu. Viitattu 28.10.2018, <https://yle.fi/aihe/e-urheilu>.

Zhou, P. 2018. South Korea Computer Gaming Culture. Viitattu 28.10.2018, <https://www.thoughtco.com/south-korea-computer-gaming-culture-1434484>.