

Ville Iivonen

# Elektronisen urheilun alku ja kasvu

---

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Insinööri (AMK)

Tieto- ja viestintäteknikan tutkinto-ohjelma

Insinöörityö

30.9.2018

Tekijä Otsikko	Ville Iivonen Elektronisen urheilun alku ja kasvu
Sivumäärä Aika	60 sivua 30.9.2018
Tutkinto	insinööri (AMK)
Tutkinto-ohjelma	tieto- ja viestintäteknikka
Ammatillinen pääaine	pelisovellukset
Ohjaaja	lehtori Antti Laiho
<p>Insinööriyössä selvitettiin elektronista urheilua käsitteenä sekä ammatillisuutta, historiaa ja Assembly Summer -tapahtumaa. Insinööriyön tarkoitus oli selvittää, mitä elektroninen urheilu on.</p> <p>Työssä perehdyttiin ammatillisuuteen ja harrastukseen ja verrattiin niitä toisiinsa. Ammatillisuus vaatii kärsivällisyyttä, intohimoa, kovaa työntekoa ja kykyä toimia ryhmässä, ja palautteen ottaminen ja antaminen ovat tärkeitä.</p> <p>Työssä käytettiin lähteenä erilaisia elektronisen urheilun sivustoja, tapahtumia ja työntekijän eli entisen ammattilaisen näkemyksiä siitä, miten elektroninen urheilu on kehittynyt Suomessa. Työssä kävi ilmi, että Suomessa elektroninen urheilu eroaa muun maailman elektronisesta urheilusta.</p> <p>Elektroninen urheilu on kehittynyt Suomessa ja maailmalla viimeisten vuosien ajan. Suomessa on muun muassa mahdollista opiskella elektronista urheilua ja on perustettu erilaisia organisaatioita tukemaan elektronista urheilua. Nykypäivänä jopa armeijassa on mahdollista päästä urheilujoukkoihin, jos on ammatillisena elektronisessa urheilussa.</p> <p>Suomessa on vuosia sitten ollut käsitys, että elektroninen urheilu ei ole urheilua, vaan sitä on pidetty pienten piirien ”harrastuksena”. Suomessakin on nykypäivänä menossa elektronisen urheilun osalta nousukausi, jolle ei näy loppua. On alettu järjestää yhä isompia LAN-tapahtumia, joita Yle lähettää suorana lähetyksenä kanavillaan.</p> <p>Vuoden 2018 Assembly Summer osoitti, että Suomessa on tulossa valtavasti uusia pelaajia ja ammattilaisia seuraavan parin vuoden kuluttua. Turnauksissa oli yhteensä useita satoja pelaajia.</p> <p>Insinööriyön tuloksia voidaan käyttää perehdytyksenä esimerkiksi sellaisille henkilöille, joilla ei ole käsitystä siitä, mitä elektroninen urheilu on, tai niille, jotka haaveilevat ammatillisurasta.</p>	
Avainsanat	elektroninen urheilu, ammatillisuus, Assembly Summer

Author Title	Ville livonen Electronic sport
Number of Pages Date	60 pages 30 September 2018
Degree	Bachelor of Engineering
Degree Programme	Information and Communication Technology
Professional Major	Game Applications
Instructor	Antti Laiho, Senior Lecturer
<p>Thesis goals was what is eSport concept also project tell what is eSport professional life. Thesis will take look what was a going on Assembly Summer LAN-event.</p> <p>Thesis methods was I were looking materials from eSport-sites and visited in LAN-event to get materials to thesis. Ex-professional gave his view what is eSport in Finland at these days.</p> <p>Thesis result was in Finland eSport looking growing up and seems Finland gets more eSport player at future. People in Finland will know what is eSport for younger people this is good to read so peoples will know what it takes to be professional player.</p> <p>LAN-events got already visibility to Finnish TV because YLE is partner of Assembly Summer and YLE broadcasting the LAN-event to the homes.</p> <p>Thesis conclusion was people will know now what is eSport. eSport will growing still and more people and business will come in to eSport like Yle is already in it. the results showed in Finland eSport need more space to come bigger and also eSport needs to be known better as it now.</p> <p>Thesis can be use for peoples who dream about to come professional player or peoples who want knowing more about eSport.</p>	
Keywords	eSport, Assembly Summer

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Elektroninen urheilu	2
2.1	Kehityskulku	3
2.2	Lajityypit eli genret	5
3	Elektronisen urheilun merkitys	10
3.1	Elektroninen urheilu Suomessa	12
3.2	Elektroninen urheilu maailmalla	16
4	Elektronisen lajin urheilijan arki Suomessa	19
4.1	Elektronisen urheilijan elanto	20
4.2	Elektronisen urheilijan kunnon ylläpito	20
4.3	Elektronisen urheilijan loukkaantuminen	23
4.4	Turnaukseen valmistautuminen	24
4.5	Uran lopettaminen	25
5	Assembly Summer -tapahtuma	27
5.1	Ammattilaisturnaukset	39
5.2	Harrastelijaturnaukset	44
6	Summer Assembly -tapahtuman analysointi ja insinööriyön tuloksia	45
6.1	Ammattilaisturnauksien analysointi	47
6.2	Elektronisen urheilun kasvattaminen Suomessa	47
6.3	Elektroniseksi urheilijaksi	48
6.4	Tuloksia ammattilaisturnauksista	49
7	Yhteenveto	55
	Lähteet	57

## 1 Johdanto

Elektroninen urheilu eli kilpapelaaaminen on maailmalla ilmiö, mutta Suomessa vältetty aihe. Kilpa-pelaaminen on joko tietokone- tai konsolipohjaista kilpailemista, jossa pelaajat kilpailevat erilaisissa turnauksissa pelaten erilaisia pelejä, joissa on lukuisia lajeja eli genrejä. Maailman elektronisen urheilun turnaukset ovat viime vuosina kasvaneet merkittävästi niin rahallisesti kuin pelaajamäärältään. Nykyisin pelaajat ovat tehneet pelaamisesta itselleen täysipäiväisen ammatin. [1.]

Suomessa laji on melko tuore ilmiö, tai voidaan sanoa, että laji on suhteellisen marginaalinen, jos verrataan esim. Koreaan tai Yhdysvaltoihin. Pientä nousua on tapahtunut 2010-luvun toisella puoliskolla. Suomeen on perustettu Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL), joka vaikuttaa Suomen elektronisessa urheilussa nykyään. Se pitää huolta pelaajien eduista, järjestää erilaisia turnauksia ja tukee muutenkin pelaamista Suomessa. Tämä on näkynyt katsojamäärissä. Lisäksi on todella menestyviä suomalaisia ammattipelaajia maailmalla, hyvänä esimerkkinä Counter-Striken pelaaja Aleks ”Allu” Jalli. [2.]

Myös Yleisradio on osoittanut kiinnostusta elektronista urheilua kohtaan. Yle näytti vuonna 2014 ensimmäisenä suomalaisena tv-kanavana suoraa lähetystä Assembly Summer-LAN-tapahtumasta, jossa kilpailtiin muun muassa Counter-Strike Global Offensive pelissä. Samana vuonna pidettiin Jönköpingissä Ruotsissa DreamHack-LAN-tapahtuma, jossa Yle oli mukana. Tämän jälkeen Yle on katsojapalautteen ansiosta tehnyt lähetystä epäsäännöllisesti isoista kansainvälisistä elektronisen urheilun tapahtumista ja myös kotimaan pienistä turnauksista. Yleisradio pyrkii koko ajan kehittämään tätä puolta, jotta saataisiin lisää näkyvyyttä elektroniselle urheilulle ja Suomeenkin vahva tietämys elektronisesta urheilusta. [3.]

Mitä on ammattipelaajan arki Suomessa? Tähän kysymykseen pyrin vastaamaan insinööriyössäni, jossa pyrin kertomaan oman näkemykseni ammattipelaajan arjesta. Työssä käydään läpi vain yhden ammattipelaajan näkemys valmistautumisesta, intohimosta ja rakkaudesta lajiin.

Insinööriyön päätarkoituksena on esitellä elektronista urheilua, jotta käsite elektroninen urheilu opittaisiin paremmin. Insinööriyössä käsitellään ammattipelaajan arkea Suomessa. Aihetta on pyritty rajamaan turnauksiin, elektronisen urheilun yleiselle tasolle ja tekijän omaan näkemykseen ammattipelaajan arjesta.

Assembly Summer -tapahtuma on myös osa insinööriyötä. Assemblyistä tuodaan esille itse tapahtumaa ja ammattiturnauksia. Myös muita Assemblyn kilpailuja käsitellään ja koko tapahtumaa alusta loppuun asti.

## 2 Elektroninen urheilu

Elektroninen urheilu on joko joukkue- tai yksilölaji, jota pelataan pääasiassa kilpailullisesti tietokoneella tai konsolilla. Elektronisessa urheilussa käytettävät kilpapelit ovat tietokoneella tai konsolilla toimivia kaupallisia viihdepelejä, jotka jakautuvat useaan erilaiseen alalajiin eli genreen. [4.]

Elektroninen urheilu on varsin nuori verrattuna muihin urheilulajeihin. Se on alkanut kasvaa vasta 2000-luvun puolenvälin jälkeen. Elektroninen urheilu on nykypäivänä jo varsin rahakasta ja laajaa toimintaa. Tulevaisuus näyttää hyvältä kasvun ja näkyvyyden osalta. Suuri kasvu ja näkyvyys on sen ansiota, että erilaiset toimijat ja tv-kanavat ovat tulleet mukaan elektroniseen urheiluun. [3.]

Kasvun ja näkyvyyden parantumisen ansiosta e-urheilussa pystytään järjestämään isoja ja rahakkaita turnauksia erilaisissa video- tai konsolipeleissä. Tämän kasvun vuoksi myös erilaiset urheilujoukkueet ovat alkaneet entistä enemmän kiinnostua elektronisesta urheilusta. [3.]

Elektronisessa urheilussa pelataan yleensä reaaliaikaisia strategiapelejä (engl. Real-Time Strategy, RTS), ensimmäisen persoonan ammuntapelejä (First Person Shooter, FPS), urheilupelejä ja taisteluareenamonipelejä (Multiplayer Online Battle Arena, MOBA). Uusin tulokas on genressä eli alalajissa nimeltä Battle royale game. Kuuluisin peli tässä kategoriassa on PlayerUnknown's Battlegrounds eli PUBG, jolla on miljoonia pelaajia päivässä. [4; 5; 6.]

Elektroninen urheilu ammattitasolla tarjoaa ammattipelaajille rahakkaita turnauksia ja liigoja, joista hyvänä esimerkkinä ovat Counter-Striken vuotuiset major-turnaukset. Counter-Strike-pelin kehittäjä Valve Corporation rahoittaa major-turnauksia isoilla rahasummilla. Ammattipelaajille maksetaan pelimatkat ulkomaille, ja he saavat myös täyden ylläpidon. Ammattipelaajille ja organisaatiolle on tärkeää, että sponsoreita on lajissa mukana. Sponsorit yleensä kustantavat pelaajien palkat, matkat ja oheistuotteet kuten esimerkiksi tietokoneet, näppäimistöt ja hiiret. [7; 9.]

## 2.1 Kehityskulku

Elektronisen urheilun voidaan katsoa syntyneen jo vuonna 1950, jolloin ruvettiin digitalisoimaan olemassa olevia pelejä, kuten shakki. Shakkia voidaan pitää elektronisen urheilun isänä. [10.]

Noin 30 vuotta myöhemmin eli vuonna 1980 Atari järjesti ensimmäisen ”nykymuotoisen” elektronisen urheilun turnauksen, ja sen pelinä oli Space invaders. Vuosi 1980 oli muutenkin poikkeuksellinen, kun internetissä pystyi vertailemaan muiden tuloksia omiinsa eli ensimmäiset ns. kansalliset sijoituslistat syntyivät. [10.]

Ammattiturnauspelaamiseksi pelaaminen muuttui 1990-luvulla, kun pelialan yritykset innostuivat kilpapelaaamisesta ja Aasian talouskriisin vuoksi esimerkiksi Etelä-Koreaan perustettiin monia internetkahviloita ja erilaisia LAN-tiloja. Etelä-Koreassa rupesi nousemaan kilpapelaaamisen buumi, minkä takia perustettiin Korean e-Sport Association -järjestö. Järjestön tehtävänä oli auttaa paikallisten turnausten järjestämisessä ja markkinoinnissa. [11.]

Vuonna 1997 järjestettiin ensimmäinen Quake-turnaus. Turnaukseen osallistui 2 000 pelaajaa, ja palkintona oli Ferrari. Turnauksen innoittamana syntyi vuonna 2000 ammatillisille suunnattu Cyberathlete Professional League. [11.]

Vuonna 2002 syntyi MLG (Major League Gaming), jonka tarkoituksena oli tuoda mahdollisimman monta ”maailmanmestaruusturnausta” eri peleihin. Isoimpana genrenä olivat mukana RTS (Real Time Strategy) ja FPS (First Person Shooter). Ensimmäinen MLG-televisointi tehtiin vuonna 2006 Yhdysvaltain tietoverkossa, mutta yritys epäonnistui, kun se ei tavoittanut katsojia tarpeeksi laajasti. [11.]

Vaikka MLG epäonnistui yrityksessään tuoda pelit katsojien olohuoneisiin, samaan aikaan Etelä-Koreassa OGN (On-Game Network) onnistui tuomaan lähetykset suurelle yleisölle. Ensimmäinen tv-lähetyks tuli suorana lähetyksenä Starcraft: Brood war-pelistä. Tästä alkoi Starcraftin nousu elektronisen urheilun kasvattajana. Starcraft sai huikean suosion Etelä-Koreassa, ja seurauksena oli isoja major-turnauksia Koreassa. (Kuva 1). Major-turnaukset saivat yli 50 000 seuraajaa, jotka seurasivat Starcraftin turnausta ympäri maailmaa. [11.]



Kuva 1. Starcraft-peli, joka oli ensimmäisiä e-sport RTS-pelejä [19].

Starcraftin menestyksen takia MOBA- eli taisteluaarenagenre sai huomiota medialta. Isoimman huomion keräsi League of Legends (Kuva 2), joka saavuttikin nopeasti suuren suosion ja tuli nopeasti yhdeksi maailman pelatuimmista peleistä.

Vuonna 2012 syntyi LCS, joka on yksi isoimmista League of Legendsin turnauksista. Tämä oli yksi isoimmista ammattilaisturnauksista, ja siihen osallistui valtavasti pelaajia, jotka saivat pelaamisesta palkkaa. League of Legendsin suosiosta tuolloin kertoivat valtavat yleisömassat maailmanmestaruuskilpailuissa. Live-lähetykset keräsivät huikeat 900 000 katsojaa, ja palkintopotti oli yli 5 miljoonaa dollaria.[11; 14.]





Kuva 2. League of Legends, joka oli vuonna 2012 maailman pelatuin e-sport-peli [49].

Nykypäivänä on mahdollista nousta monissa eri genrejen peleissä maailman huipulle ja kohti ammattilaisuutta. Nykypäivän kasvu on elektronisessa urheilussa merkittävä. Nykyään on merkittävästi erilaisia turnauksia verrattuna esim. vuoteen 2000, jolloin turnauksia oli maailmassa kymmenen. Vuonna 2017 vastaava luku oli 452. [3.]

Elektronisen urheilun nousu kiteytyy vuoden 2016 isoimpaan turnaukseen, joka oli League of Legendsin maailmanmestaruusturnaus. Sitä seurasi parhaimmillaan 14,7 miljoonaa katsojaa suoratoistopalvelu Twitchissä. Paikan päällä oli yli 60 000 katsojaa. Palkintopotti oli 6,7 miljoonaa dollaria rahapalkintona. [11.]

Elektronisen urheilun kokonaisennuste on ylittänyt 748 miljoonan dollarin liikevaihdon, ja vuoden 2018 odotetaan olevan monimiljoonainen bisnes. Arvioiden mukaan elektroninen urheilu yltäisi tuolloin jopa kahden miljardin dollarin liikevaihtoon. [3.]

## 2.2 Lajityypit eli genret

Elektronisen urheilun lajityypit koostuvat erilaisista pelien ”alalajeista”. Tässä esittelen tärkeimpiä ja suosituimpia lajityyppejä, jotka ovat vaikuttaneet e-urheilun nousuun. Mukana on joukkue- ja yksilöpelejä. [4.]

FPS (First Person Shooter) tarkoittaa ensimmäisestä persoonasta kuvattuja ampumapelejä. Ideana näissä peleissä on yleensä jonkin objektin tai vihollistiimin tuhoaminen. FPS-peleissä käytetään myös erilaisia power-ujeja tai aseita, jotka vaikuttavat aina eritilanteissa eri tavalla. FPS:t ovat tiimipelaamisen aatelia ja erittäin strategisia pelejä. Yleisesti ottaen nämä FPS-pelit ovat moninpelipelejä. [12.]

Kilpailullisesti FPS-pelejä pelataan tiimeissä, jotka koostuvat 4-6 pelaajasta, mutta poikkeuksena on Quake, jota voidaan pelata myös yksin. Tiimit yleensä kilpailevat turnauksissa ja erilaisissa cupeissa, harjoittelevat tiiminä toimimista ja kehittävät strategista ajattelua. Kilpailullisesti ammattipelaajat tähtäävät maailmanmestaruuskisoihin. [12.]

Counter-Strike on yksi tämän genren isoimmista ja rakastetuimmista peleistä (Kuva 3). Se on ollut vuosikausia yksi isoimmista kilpaleistä. Peliä pelataan 5on5-pelimuodossa, jossa tarkoituksena on laittaa pommi pommipaikkaan. Näitä paikkoja on yleensä kaksi. Counter-Strikessä on myös ekonomia eli rahalla pitää ostaa pelin sisällä aseita ja suoja. [14.]



Kuva 3. Counter-Strike Global Offensive, Aztec-kartan pelitunnelmaa [50].

Puolustava tiimi yrittää estää hyökkäävää tiimiä asettamasta pommeja pommipaikalle. Pelissä pelataan 30 erää, joista 15:n kohdalla vaihdetaan puolia. Pelin voittaa se, jolla on enemmän erävoittoja. Erän voittaa tappamalla vihollisen tiimin kokonaan, purkamalla pommin tai asettamalla pommin annetulle paikalle ja puolustamalla, kunnes pommi räjähtää. [14.]

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) on kilpailullisesti yksi suosituimpia genrejä. Tämä genre on kuvattu yleisesti lintuperspektiivistä ja jota kutsutaan myös nimellä taiteluareenamoininpeli. MOBA on yleisesti ottaen reaaliaikaisten strategiapelien lajityyppi. [15.]

Dota2-peli on MOBA-tyylin edustaja. Se on kaikkien aikojen isoimpia kilpailullisesti pelattavia MOBA-pelejä. Ideana on pelissä tuhota vastustajan tukikohta yhdessä joukkueovereiden kanssa ja tekoälyn ohjaamien apulaisten kanssa. Tukikohtien, ”team basen”, välissä on yleensä kolme linjaa. Ylälinjaa kutsutaan nimellä ”Top-lane”, Keski-linjaa nimellä ”Middle” ja alalinjaa nimellä ”Bottom-lane”. Linjojen välissä kulkee alue nimeltä ”Jungle”, joka on tavallaan osittain kulkukelvotonta, ja siellä on myös tekoälyn ohjaamia mörköjä (Kuva 4). [16.]



Kuva 4. Tyypillinen MOBA-pelin kartta [51].

Tyypillisesti Dota2:ssa on molemmissa joukkueessa viisi pelaajaa, joilla jokaisella on oma hahmonsä. Hahmoilla on kaikilla erilaisia kykyjä, ja jokaisella pelaajalla on valittuna ainoastaan yksi hahmo. Pelin voittaa se joukkue, joka ensimmäisenä tuhoaa vihollisen tukikohdan. Pelissä voi ostaa ”esineitä”, jotka vaikuttavat hahmon käyttäytymiseen. Hahmo voi saada lisää esim. hyökkäysnopeutta tai kestävyyttä. Esineitä voi ostaa kultakolikoilla, joita saa tappamalla vihollisia tai tekoälyn ohjaamia ”creeper”-hahmoja eli ryömijöitä. [16.]

Urheilupelit perustuvat tyypillisesti oikeisiin urheilulajeihin. Tässä genressä pyritään pelaamaan mahdollisimman tarkasti oikeiden urheilulajien sääntöjen mukaan. Tyypillistä



tälle genrelle on, että sitä pelataan yleisesti ottaen yksin ja ideana on, että pelaaja ohjaa vain yhtä hahmoa kerrallaan ja tekoäly pyrkii ohjaamaan muita pelaajan hahmoja, kuten esimerkiksi FIFA-peleissä (Kuva 5). Urheilupelit ovat hyvin suosittuja elektronisessa urheilussa. NHL- ja FIFA-pelejä pelataan laajasti ympäri maailmaa. Turnauksia pelataan vuodessa useita. [16.]



Kuva 5. Peli tunnelmaa FIFA-peleistä [52].

RTS-pelejä (Real-time strategy) pidetään strategiapeleinä. Aikaisemmin mainitsemani MOBA pohjautuu RTS-strategiapeleihin. RTS:in ideana on, että pelaaja kerää mahdollisimman paljon erilaisia resursseja nopeammin ja tuottavammin kuin vastustaja reaaliajassa. Resursseja pyritään käyttämään uusien ja parempien joukkojen ja rakennuksien tekemiseen. Kuitenkin pitää muistaa, että yleensä näissä peleissä resurssien kerääminen on rajallista, eli ne voivat loppua kesken tai vastustaja voi varastaa resursseja. Pelissä yleensä voitetaan, kun tuhotaan vastustajan tukikohta tai vastustaja päättää luovuttaa. [18.]

RTS-genren tunnetuin elektronisen urheilun peli on SC2 (Starcraft 2) (Kuva 6). SC2:ssa pelataan tyypillisesti yksi vastaan yksi -pelimuotoa. Pelissä on kolme erilaista rotua, terrainit, protossit ja zergit. Jokaisella rodulla on omat kykynsä ja erikoisuutensa. Peli on suosittu Etelä-Koreassa. Pelin piirteet ovat RTS-genrelle ominaisia. Peli yleensä päättyy vastustajan tuhoamiseen tai vastustajan luovuttamiseen. SC2 on maailman kolmanneksi

myydyin peli kautta aikojen ja maailman myydyin reaaliaikainen strategiapeli: sitä on myyty yli 11 miljoonaa kappaletta. [19.]



Kuva 6. Pelitunnelmaa Starcraft 2-pelistä [18].

Battle royale -pelit ovat vuosina 2017 ja 2018 kasvattaneet suosiotaan elektronisen urheilun peleinä (Kuva7). Battle royale-pelit perustuvat selviytymiseen, tutkimiseen ja puhdistamiseen. Tätä genreä voidaan kutsua myös "last man-standing" eli viimeinen mies elossa -pelityyliksi. [20.]

Yleensä tämän genren peleissä on alussa 100 pelaajaa. Pelaajat ovat alussa liikkeellä hyvin pienellä varustuksella ja tarkoituksena olisi selviytyä mahdollisimman pitkälle pelissä. Pelaajan tarkoitus on etsiä kartalta uusia varusteita ja aseita. Pelaajan on myös pystyttävä selviytymään muiden pelaajien uhalta, ja pelaajan on pyrittävä tappamaan niin monta vihollista, kuin on mahdollista. [20.]

Kartalla on myös suoja-alue, jonka sisällä pelaajan on pysyttävä. Pelaajan mennessä suoja-alueen ulkopuolelle häneltä rupeaa elämä vähentymään, joten parasta olisi pysyä suoja-alueella. Voittaja on se, joka on viimeiseksi hengissä kartalla. [20.]



Kuva 7. PlayerUnknown's Battlegrounds-pelin kuvaa [20].

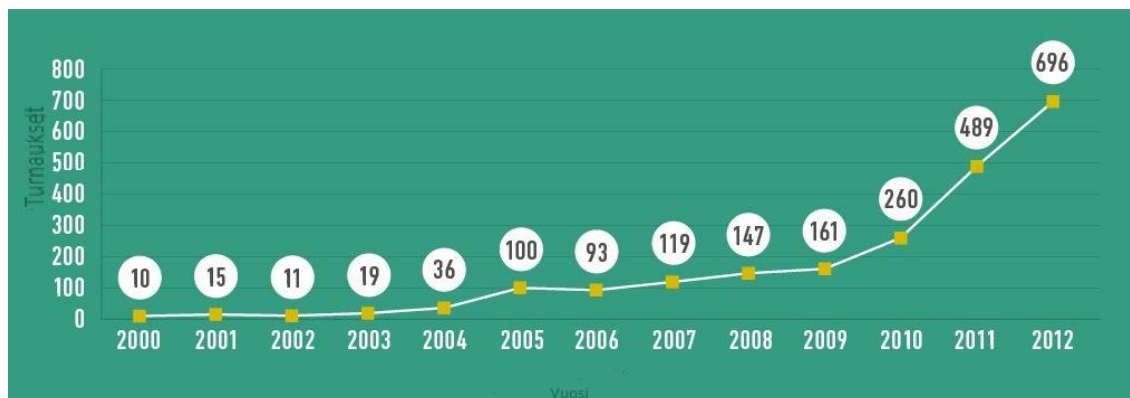
Kilpailullisesti isoin peli tällä hetkellä genressä on PlayerUnknown's Battleground eli PUBG. Peli on tyypillinen Battle royale -peli. Peliä pelaa päivittäin yli kaksi miljoonaa pelaajaa ympäri maailmaa. Pelissä on järjestetty lukuisia turnauksia ympäri maailmaa, ja isoimpana niistä mainittakoon IEM XII-Oakland-turnaus. [53.]

### **3 Elektronisen urheilun merkitys**

Elektronisen urheilun merkitys on kasvanut vuosien varrella maailmanlaajuisesti. Vuonna 2000 elektronisessa urheilussa oli 10 turnausta. Vuonna 2000 kaikkien kymmenen turnauksen palkintopotit olivat yhteensä noin 350 000 dollaria. [24.]

Vuosina 2004-2005 tapahtunut kasvu toi elektronisen urheilun merkityksen aivan uudelle tasolle. Vuoden 2004 aikana turnauksia järjestettiin 36, kun vastaavasti luku vuonna 2005 oli 100 turnausta. [24.]

Vuoden 2004 kolmenkymmenenkuuden turnauksen palkintopotit olivat noin miljoonan dollarin luokkaa. Vastaavasti vuonna 2005 palkintojen summa oli 2,4 miljoonaa dollaria. (Kuva 8) [24.]



Kuva 8. Vuosien 2000-2012 elektronisen urheilun turnausten määriä vuosittain [24].

Elektroninen urheilu lähti liitoon vuonna 2010, jolloin turnausten määrä kasvoi sadalla turnauksella. Palkintopotit turnauksista olivat yhteensä yli kolme miljoonaa dollaria koko vuodelta. Elektronisesta urheilusta tuli monen miljoonan dollarin bisnes, ja myös sijoittajat kiinnostuivat kasvavasta alasta. Elektroninen urheilu jatkoi kasvuaan vuonna 2012, jolloin turnauksia oli noin seitsemäsataa vuodessa ja niissä rahaa jaettiin yli 10 miljoonaa dollaria. [24.]

Vuosi 2017 oli elektroniselle urheilulle menestyksenkäs. Vuoden 2017 elektronisen urheilun sijoituksille odotettiin jopa miljardin dollarin voittoja vuoden 2018 loppuun mennessä. Vuoden 2018 odotukset ovat yli 1,1 miljardia dollaria ja tähän sisältyvät sponsorit ja mainostulot, jotka tuovat 70 prosenttia kaikista tuloista. [25.]

Yksi isoista sijoituksista on Overwatch-liiga, jossa yksi liigapaikka maksaa noin 20 miljoonaa dollaria. Tähän liigaan on odotettavissa monia baseball-joukkueita, jotka palkkaavat nykyisiä Overwatch-ammattipelaajia. [25.]

Elektronisen urheilun merkitys katsojille on tärkeä, sillä yli 285 miljoonaa ihmistä katsoi suosittuja elektronisen urheilun pelejä vuonna 2017. PlayerUnknowns Battlegrounds sai vuoden 2017 aikana 102 miljoonaa katselukertaa kuukaudessa. Tämä kertoo lajin kasvamisesta yhdeksi suurimmista urheilulajeista. Tulevaisuudessa odotetaan, että palkintopotit ja katsojaluvut kasvavat entisestään. [25.]

### 3.1 Elektroninen urheilu Suomessa

Elektroninen urheilu on Suomessa ollut koko 1990-luvun ja 2000-luvun alkupuoliskon aliarvostettu urheilulaji, tosin 1990-luvulla sitä ei pidetty urheilulajina ollenkaan. 2000-luvun alku oli Suomessa todella hiljaista aikaa ammattilaispelaajien suhteen. Ensimmäisiä ammattilaisjoukkueita Suomessa oli Destination Skyline, joka kiinnitti vuonna 2003 Z-partio-nimisen tiimin itselleen. Z-Partio pelasi vielä tuolloin Battlefield 1942:ssa. Vuonna 2005 Battlefield 2:n aikana tiimi siirtyi hollantilaisen Team Fistcoren nimen alle. Samana vuonna perustettiin ensimmäinen suomalainen kilpapelioorganisaatio, nimeltään Team Logitech.fi. [26.]

Vuosi 2014 oli Suomessa mielenkiintoinen, koska ensimmäistä kertaa Yle lähti mukaan elektroniseen urheiluun. Yle teki tv-historiaa elokuussa 2014, kun se lähetti ensimmäisen lähetyksensä Dreamhack-tapahtumasta. Kyseessä oli Counter-Strike-finaali, joka tuli valtakunnalliselta tv-kanavalta Suomessa. Finaalia olivat selostamassa Teemu "wabbit" Hiilinen ja entinen Counter-Strike-ammattilainen Juha "ANGeldusT" Kurppa. [27.]

Tämä oli erittäin hyvä asia elektronisen urheilun kannalta, koska nyt saatiin laji myös tuntemattomien tietoisuuteen. Vanhempi väkikin näki, mitä lapset oikeastaan harrastavat. Asiansa tuntevat selostajat pyrkivät tuomaan lajia myös uudelle yleisölle tutuksi, mikä näkyi selostajien tavassa selostaa ottelua. Counter-Strikessa on oma vahva sanasto, jota oli pakko suomentaa, jotta pelin kulku avautuisi myös ensikertalaisille. Finaalilähetyksessä oli myös asiantuntijoiden studiokeskustelu (Kuva 9), kuten urheilulähetyksissä on tapana. Tämä viimeistään toi esille sen, että elektroninen urheilu on yksi urheilun muodoista. [27.]





Kuva 9. Ylen studio osuutta, jossa asiantuntija raati toimii yhteistyössä [27].

Counter-Striken finaalin jälkeen Yle päätti näyttää ensimmäistä kertaa Suomessa elektronisen urheilun huipputapahtuman Assembly Summerin suorana lähetyksenä valtakunnallisella tv-kanavalla [28].

Yle lähetti 31.7.2014 alkaen Counter Strike: Global Offensiven pelit suorana lähetyksenä Yle Areenasta (areena.yle.fi) selostuksen kera. Areenassa oli katsottavissa myös muita Assemblyissä pelattavia elektronisen urheilun turnauksia. Starcraft 2- ja Dota 2 -pelien ammattilaisturnauksia lähetettiin Areena-lähetyksinä. [28.]

Marraskuussa 2016 Helsingin IFK -jäähkiekkjoukkue ilmoitti tulevansa mukaan suomalaiseen elektroniseen urheiluun, minkä seurauksena syntyi HREDS-niminen kilpajoukkue. Se ilmoitti tehneensä sopimuksen suomalaisen Overwatch-joukkueen kanssa, jonka kapteenina toimi silloin Roope "Ruape" Kurkela. Syksyllä Helsinki REDS laajensi toimintaansa myös DOTA2-pelin puolelle. [29.]

Samana vuonna jäähkiekkjoukkue Porin Ässät ilmoitti myös tulevansa mukaan suomalaiseen elektroniseen urheiluun ja esitteli Overwatch-joukkueensa Aces. Joukkue oli täysin suomalainen, ja sen kapteenina toimi Timi "MrHamster" Sillman ja valmentajamanagerina Kalle Laukkanen. [30.]

Pitkän linjan organisaatio ENCE esports solmi Lahden Pelicansin kanssa yhteistyösopimuksen vuonna 2018. Tämä toi lisää jääkiekkoseuroja elektroniseen urheiluun. Yhteistyö näkyy markkinoinnissa ja tapahtumatuotannossa. Samalla ENCE ilmoitti kaikkien aikojen CS-pelaajan tekevän paluun. Aleksi ”allu” Jalli palaa ENCE:n riveihin Counter-Striken merkeissä. Hänen joukkuetovereistaan ei ole saatu vielä tietoa (Kuva10) [31.]



Kuva 10. Aleksi Jallin ja Pelicansin yhteistyön julkaiseminen [31].

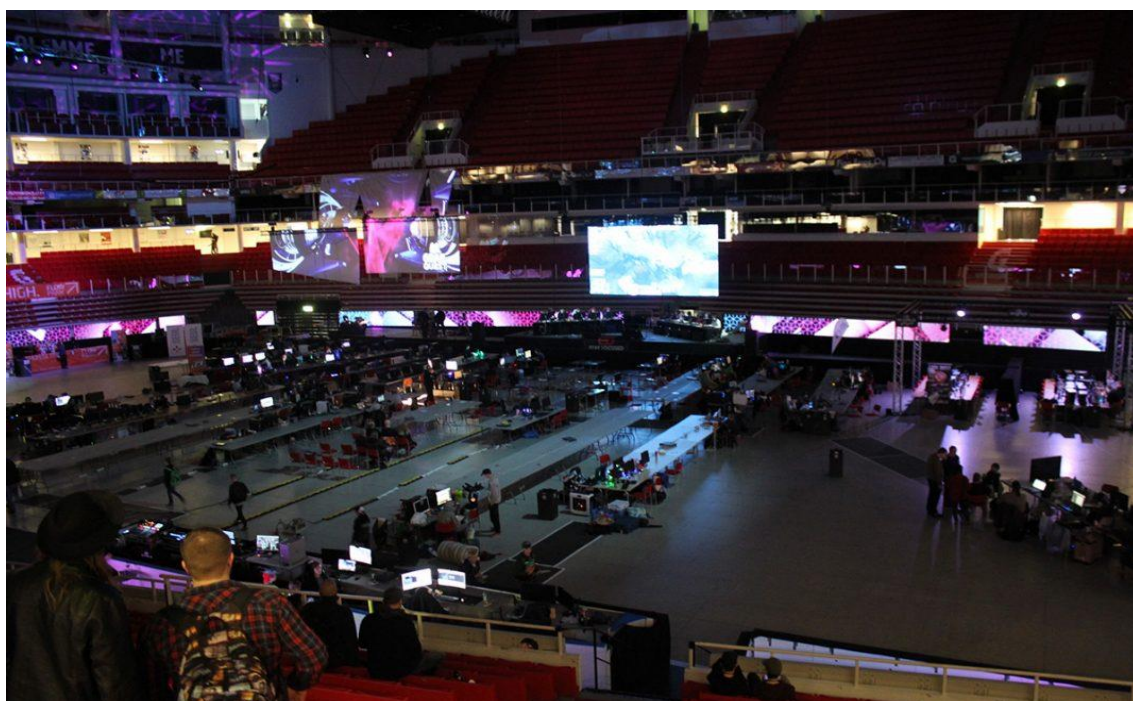
Vuonna 2017 Team Menace julkaisi yhteistyön FC Lahden kanssa. Siitä syntyi FC Lahti Menace -joukkue. Menace on yksi Suomen vanhimmista kilpapelijoukkueista, ja se tunnetaan parhaiten Counter-Striken puolelta.

FC Lahti Menacella on tällä hetkellä joukkueessaan FIFA-, Counter-Strike-, Halo-, Call of Duty- ja StarCraft 2 -divisioonat, ja joukkueella on myös Overwatch-divisioona. Seuran tarkoituksena on kilpailla kansallisissa ja myös kansainvälisissä turnauksissa. Seuralta on myös tullut tieto, että se mahdollisesti järjestää omia turnauksiaan. [32.]

Vuonna 2018 elektroninen urheilu jatkaa kasvamistaan. Suomessa on tällä hetkellä 30-40 ammattipelaaja, ja määrä on enemmän kuin koskaan aiemmin. Viidensadan parhaiten ansaitsevan pelaajan joukossa on neljä suomalaista: Jesse Vainikka (JerAx), Lasse

Urpilainen (Matumbaman), Lauri Happonen (Cyanide) ja Aleks Jalli (allu). He ovat todellista tähtikaartia, ja heidän voittonsa lasketaan sadoissatuhansissa euroissa. [33.] Kovimmasta suomalaisansioista vastaa Lasse Urpilainen. DOTA-2 peliä pelaamalla hän on tienannut yli 2,9 miljoonaa dollaria (Kuva 12).

Liikemies Hjallis Harkimo on poikansa kanssa tehnyt eräänlaista suomalaista elektronisen urheilun historiaa. Harkimot tekivät Turkuun Grail Quest -pelitapahtuman (Kuva 11), jonka pääideana on tuoda elektronista urheilua tunnetummaksi Suomessa. Grail Questin tuottaja Joel Harkimo on vaatinut lajille lisää mediahuomiota. Valtamedian pitäisi oppia tuntemaan, puhumaan ja ymmärtämään e-urheilun kieltä, koska lajina elektroninen urheilu on ihan oma maailmansa. [34.]



Kuva 11. Tapahtumia Grail Quest-pelitapahtumasta [34].

Suomessa pystyy nykyään opiskelemaan eSport-linjaa. Tällaista linjaa tarjoaa Oriveden opisto. Koulutus keskittyy ainoastaan videopelaamiseen ja sen ammattimaiseen harjoitteluun. Koulussa voi opiskella pelistrategioita, ja myös fysiikka- ja mentaalivalmennus ovat keskeisissä osissa. [35.]

Suomalaisia pelaajia nähdään tulevaisuudessa maailman huipulla lisää, koska viime vuosina on panostettu elektroniseen urheiluun. Organisaatiot panostavat valmennukseen. Vierumäen ja Oriveden opistojen elektronisen urheilun linjat tuottavat tulevaisuu-








dessa uusia ammattilaispelaajia. Suomalaiset ovat huomanneet, kuinka tärkeää on harjoitella. Valtamediakin on pikku hiljaa alkanut ymmärtää, miten uutisoidaan elektronisesta urheilusta. Vuonna 2017 Suomessa oli 820 ammattipelaajaa. Vuoden 2018 lukuja ei ole vielä saatavilla, mutta uskoisin määrän olevan suurempi. [54.]

### 3.2 Elektroninen urheilu maailmalla

Elektroninen urheilu on muualla maailmalla Suomeen verrattuna paljon isompaa ja näyttävämpää. Maailman elektronisessa urheilussa liikkuu turnauksissa monia miljoonia dollareita. Isoimmista turnauksista puhutaan useista kymmenistä miljoonista dollareista. [36.]

Ulkomaisissa organisaatioissa pelaavien tulot ovat miljoonia dollareita. Maailman kymmenestä eniten tienanneesta pelaajasta yksi on suomalainen Lasse ”Matumbaman” Urpilainen, joka on listalla viidentenä. Hän on ansainnut uransa aikana 2,9 miljoonaa dollaria. Listan ykkösenä on saksalainen Kuro ”KuroKy” Takhasomi 3,5 miljoonan dollarin tuloillaan. [36.] (Kuva 12.)

	Player ID	Player Name	Total (Overall)	Highest Paying Game	Total (Game)	% of Total
1.	 KuroKy	Kuro Takhasomi	\$3,572,777.75	Dota 2	\$3,572,054.41	99.98%
2.	 Miracle	Amer Barqawi	\$3,146,186.88	Dota 2	\$3,146,186.88	100.00%
3.	 UNiVeRsE	Saahil Arora	\$2,971,603.47	Dota 2	\$2,971,603.47	100.00%
4.	 MinD_ContRoL	Ivan Ivanov	\$2,913,261.36	Dota 2	\$2,913,261.36	100.00%
5.	 Matumbaman	Lasse Urpalainen	\$2,912,965.64	Dota 2	\$2,912,965.64	100.00%

Kuva 12. viisi eniten ansainnutta e-urheilupelaajaa [36].

Maailmassa on isoja organisaatioita, jotka ovat olleet vuosia mukana ja ansainneet yli kymmenen miljoonaa dollaria. Tiimejä, jotka ovat pystyneet yli kymmenen miljoonan dollarin tuloihin, ovat Team Liquid 18,9 miljoonaa dollaria, Evil Geniuses 17,0 miljoonaa dollaria, Newbee 12,4 miljoonaa dollaria, Fnatic 10,3 miljoonaa dollaria ja LGD gaming 10,3 miljoonaa dollaria. [36.]

Tiimeistä tunnetuimpia ovat Team Liquid ja Fnatic. Fnatic on yksi isoimmista brändeistä. Se perustettiin vuonna 2004 Lontoossa. Fnaticia on pidetty 42,5 miljoonan dollarin arvoisena. Se on onnistunut markkinoinnissaan ja ollut erittäin hyvä turnauksissa. Siellä on yli 2 miljoonaa seuraajaa sosiaalisessa mediassa. Fnaticilla on joukkueita mm. Overwatch-, CSGO-, Dota 2- , Heroes of the Storm- ja League of Legends -peleissä. [37.] (Kuva 13.)



Kuva 13. Fnatic-logo [55].

Maailmassa järjestetään vuonna 2018 isoja elektronisen urheilun turnauksia, joissa liikkuu miljoonia dollareita. Tämä eroaa Suomesta niin, että turnauksia on huomattavasti enemmän kuin Suomessa ja palkintopotit ovat aivan toista luokkaa. [38.]

Vuonna 2018 pelattavissa Dreamhack-turnauksissa on tarjolla 750 000 dollaria palkintorahoja. Dreamhack on yks maailman isoimmista LAN-turnauksista. Dreamhack-tapahtuma on ruotsalaisten järjestämä, ja Ruotsissa Jönköpingissä järjestetään yleensä Winter- ja Summer LAN -tapahtumia. [39.] (Kuva 14.)



Kuva 14. Dreamhack-tapahtuman logo [39].

Dreamhack-tapahtumia järjestetään vuonna 2018 mm. Austinissa Teksasissa, Sevillassa Espanjassa ja Montrealissa Kanadassa. Tukholmassa pelataan master-turnaus, johon saapuvat FaZe Clan-, Fnatic-, SK-Gaming- ja Ninjas In Pyjamas -organisaatiot. [39.]

Suurin LAN-tapahtuma on elokuun 7.-12. päivä järjestettävä DOTA2- kansainvälinen maailmanmestaruusturnaus Kanadassa [38]. Turnaukseen saapuvat maailman huiput, ja turnauksen palkintopotti ylittää 20 miljoonaa dollaria [40].

Elokuussa järjestetään myös Counter-Striken FACEIT (Kuva 15) major-turnaus Lontoossa. Lontooseen saapuvat maailman huiput kilpailemaan miljoonan dollarin palkintopotista. Counter-Striken loppukilpailuun odotetaan Lontoossa yli 10 000:ta katsojaa. Kun finaalia striimataan, odotettavissa on miljoona katsojaa. Vuoden major-turnauksen loppukilpailussa oli katsojia 1,13 miljoonaa ympäri maailmaa. [41.]



Kuva 15. Faceit-logo [41].

Etelä-Korea on maailman elektronisen urheilun keskus. Koreassa tuotetaan enemmän ammattilaispelaajia kuin missään muualla. Korean elektronisen urheilun taso on kova, ja huipulle joutuu tekemään valtavasti töitä. Koreassa pelaajia pidetään "staroina". Siellä sanotaan, että on "coolia" olla ammattipelaaja. Korealaisia pidetään maailman parhaina pelaajina, ja korealainen kulttuuri, sosiaalisuus ja taloudelliset edut pelaajille tuottavat

erinomaisia pelaajia. Koreassa myös media kirjoittaa paljon ammattilaispelaajista ja luo tätä kautta kuvaa siitä, miten voi tulla ammattilaispelaajaksi. [42.]

Pelaamisen infrastruktuuri on Koreassa korkea. Maassa on paljon erilaisia ”elektronisen urheilun halleja”, joissa tiimit saavat pelaavat toisiansa vastaan rahasta. Korea tuottaa myös pelaajia erikoiskouluissa, joiden ainoa tarkoitus on tukea nuoria lahjakkaita pelaajia. Koulujen ohella on erilaisia harjoituskeskuksia. [42.]

#### **4 Elektronisen lajin urheilijan arki Suomessa**

Kaikki tässä luvussa esitettävä perustuu omiin näkemyksiini ja kokemuksiini. Minulla on yli 19 vuoden kokemus FPS-peleistä, ja yli 10 vuotta olen pelannut enemmän tai vähemmän ammattipelaajana.

Ammattipelaajan arki Suomessa on ollut aina hyvin haastavaa. Kun aloin vuonna 1999 pelata kilpailullisesti, Suomessa ei tiedetty, mitä on elektroninen urheilu tai ammattipelaaja. Esittelen tässä luvussa omaa uraani ammattipelaajana ja sen taivalta aina nykypäivään asti: miten se on muuttunut ja miltä tulevaisuus näyttää uusien lupauksien osalta. Käsittelen myös hieman palkkaa, loukkaantumisia, kuntoa, valmistautumista turnauksiin ja uran lopettamista.

Oman urani alkuaika oli todella vaikeata. Kun vuonna 1999 aloitin pelaamisen, Suomessa oli huonoja internetyhteyksiä, vanhemmat eivät katsoneet pelaamista hyvällä ja tietokoneet olivat huonoja. Oikeastaan kaikki pitivät e-urheilijaa vain pelaavana nörttinä, jota kiinnosti vain pelit. Kuulin tuohon aikaan paljon kielteisiä kommentteja ja tuntui, että ihmiset eivät arvostaneet pelaamista. Kesti aina vuoteen 2005 asti ennen kuin Suomessa ymmärrettiin edes vähän, mitä on kilpapelaaminen tai ammattipelaaminen. Suomeenkin saatiin muutamia LAN-turnauksia, joissa pystyi mitteleämään muita pelaajia vastaan ihan kunnolla. Vuodesta 2005, oma pelaaja urani lähti nousuun. Aloin saada kunnioitusta muiltakin kuin vain pelikavereilta ja tiimikavereilta. Tiesin siinä vaiheessa, jonakin päivänä olen ammattipelaaja. Samana vuonna voitin ensimmäiset rahapalkinnot ja urani lähti nousuun.

Ensimmäisen sopimuksen kirjoitin vuonna 2009, jolloin liityin Xapso-organisaatioon. Olen pelannut myös Team Menacessa, nykyisin FC Lahti Menacessa. Tällä hetkellä pelaan

Battalion 1944 -peliä, jossa pyrin pääsemään ammattilaiseksi. Rahaakin olen voittanut pelaamistani peleistä useamman kymmenen tuhatta euroa.

Pitää kuitenkin muistaa, että ammattipelaajaksi nouseminen ei ole helppoa, ja useasti on tullut mieleen lopettaminen tai kysymys, miksi pelaan. Kuitenkin aina intohimo lajiin on tuonut takaisin yrittämään ja pelaamaan ammattilaistasolla.

Vuoden 2010 jälkeen Suomessa on alettu ymmärtää, mitä on elektroninen urheilu ja mitä se vaatii. Vuoden 2010 jälkeen on alettu tukea ammattipelaajia paremmin. Itse olen nähnyt kasvun ja tuen tällä hetkellä nuoria pelaajia, koska heillä on parhaat mahdollisuudet tehdä tästä itselleen ammatti. Oma urani alkaa jo olla ohi.

#### 4.1 Elektronisen urheilijan elanto

Ammattipelaajan elanto koostuu palkoista ja sponsoreiden maksamista etuuksista. Ammattipelaaja on yleensä tehnyt sopimuksen esimerkiksi jonkin organisaation kanssa. Organisaatiolla on yleisesti ottaen useita sponsoreita, jotka maksavat pelaajille palkat, LAN-matkat ja asumiskustannukset LAN-matkoilla. Organisaatiot voivat tarjota myös ns. BootCampin, johon koko joukkue muuttaa asumaan ja harjoittelemaan yhdessä. Yleisesti ottaen tämä tarkoittaa asumista muussa maassa täydellä ylläpidolla.

Ammattipelaajat sitoutuvat pelaamaan tietyn määrän viikossa, striimaamaan suoratoistopalvelussa ja osallistumaan sponsoreiden tuote-esittelyyn. Sopimussisältö on yleensä salainen. Pelaajat nauttivat yleisesti ottaen kuukausipalkkaa. Pelaaja voi sopimuksen sisällöstä riippuen saada myös uusia laitteita, kuten tietokoneita, näyttöjä, hiiriä, pelituoleja ja näppäimistöjä.

#### 4.2 Elektronisen urheilijan kunnan ylläpito

Usein ajatellaan, että pelaaminen ei tarvitse kuntoa. Kuitenkin se vaatii todella paljon niin fyysistä kuin hengistäkin kuntoa, varsinkin ammattilaistasolla

Kun on pitkät päivät, paljon istumista ja näyttöön tuijottamista, on tärkeää, että pelaaja muistaa liikkua paljon ja etenkin venytellä. Kun pelimäärät kasvavat yli 10 tuntiin, se on



oikeasti raskasta ja varsinkin lihaksille todella kuormittavaa. Itse pyrin päivässä liikkumaan vähintään tunnin ja venyttelen yleensä noin 2-3 kertaa päivässä 5-10 minuuttia. Olen huomannut, että kun istun paljon, alkaa tulla selkä- ja hartiaongelmia, mistä seuraa loukkaantumisia ja erityisesti pitää muistaa rannevenytykset [43]. Ranteen venyttelyssä kämmen käännetään ylöspäin. Toisella kädellä otetaan kiinni sormista ja painetaan alaspäin. Kyynärvarren lihasten tulisi venyä. Venytys tehdään rauhallisesti pumppaillen ja kivutta (Kuva 16). [43.]



Kuva 16. Rannevenytystä [43].

Puristusvoimaakin olisi hyvä harjoitella, jotta ranteen lihakset vahvistuvat ja pysyvät hyvänä. Puristusvoimaa harjoitellaan yleensä esim. kumipallolla tai sideharsolla, jonka yli sormet yltävät. Palloa puristetaan kevyesti, sormet koukussa ja ranne vakaana. Puristusta voimistetaan vähitellen. Kättä puristetaan niin, että ranne on ensin ulospäin taivuteltu, minkä jälkeen sisäänpäin taivutettuna. Tarkoituksena ei ole sormien vaan ranteiden vahvistaminen, joten tärkeää on muistaa pitää ranne vakaana (Kuva 17). [43.]



Kuva 17. Puristusvoiman harjoitus [43].

Itselläni on ollut useita ranneongelmia, mm. jännetupen tulehdusta, venähdyksiä ja kipua. Olen joutunut muutaman kerran miettimään lopettamista, mutta onneksi on ollut ratkaisuna pelituntien vähentäminen ja parempi lihashuolto.

Olen myös kärsinyt lukuisista selkäongelmista, ja niiden vuoksi olen joutunut pitämään usean kuukauden lomaa pelaamisesta ja käymään mm. fysikaalisessa hoidossa. Sen takia olen muuttanut pelituolin itselleni sopivaksi, ja ergonomiaa olen pyrkinyt parantamaan erilaisilla selkä- ja niskatuilla (Kuva 18).



Kuva 18. DXracerin-tank-tuoli, jossa on niska- ja selkätuki.

#### 4.3 Elektronisen urheilijan loukkaantuminen

Loukkaantumisia tulee tässäkin lajissa jonkin verran, ja yleisesti ottaen ne ovat venähdyksiä, rasitusvammoja tai tulehduksia ranteissa. Myös selkä on kovilla. Itse olen kärsinyt mm. rasitusvammasta, tulehduksesta ja selkäongelmista.

Muutama vuosi sitten jouduin harkitsemaan pelaamisen lopettamista, lukuisten ranneongelmien vuoksi. Jouduin pahimmillaan olemaan useita kuukausia pelaamatta kovien rannekipujen takia. Silloin minulla todettiin ranteessa erittäin paha tulehdus.

Itselläni ranteet joutuvat koville, koska käännän niitä luonnottomaan asentoon, ja olen pyrkinyt korjaamaan asiaa erilaisilla rannetuilla. Nykyään venyttelen ja liikuttelen ranteita välttyäkseni vammoilta.

Ammattipelaajalle loukkaantuminen on aina huono asia, koska sillä on vaikutuksia myös koko tiimin rakenteeseen ja harjoitteluaikeisiin. Varsinkin jos ollaan lähellä turnausta, loukkaantuminen on todella huono juttu.

Itselläni oli myös selkäongelmia, ja niistä pääsin eroon hyvällä liikkumisella, paremmalla tuolilla ja lihahuollolla. Käyn muutaman kerran kuukaudessa hieronnassa, ja pyrin liikkumaan päivässä vähintään tunnin pitääkseni selän hyvänä.

Koko yli 10 vuoden ammattilaisaikana olen ollut yhteensä noin 8 kuukautta poissa pelikentiltä. Se on suhteellisen vähän, mutta muutamissa loukkaantumisissa olen joutunut jättämään pelikentät ennen turnausta.

#### 4.4 Turnaukseen valmistautuminen

Turnaukseen valmistautuminen alkaa yleisesti ottaen jopa puoli vuotta aikaisemmin. Tällöin aletaan joukkueena valmistautua turnaukseen, eli voidaan lähteä esimerkiksi BootCampille tai aloittaa keskustelemalla, kuinka pelataan turnauksessa ja millaisilla taktiikoilla lähdetään kohti turnausta.

Valmistautuminen aloitetaan pelaamalla harjoitusotteluita muita joukkueita vastaan, ja katsotaan, mitä tulisi kehittää ja mikä toimii. Yleisesti ottaen keskitytään niiden asioiden korjaamiseen, jotka eivät toimi harjoitusotteluissa. Pitää muistaa, että harjoitusottelut eivät aina näytä kaikkea totuutta. On hyvä osallistua myös pieniin cupeihin tai viikonloppuisin miniturnauksiin, jotta nähdään, kuinka peli toimii niin sanotusti oikeassa tilanteessa.

Jokainen pelaaja omalta osaltaan pyrkii harjoittelemaan mahdollisimman paljon yksin ja kehittämään itseään. Mitä lähemmäksi turnausta mennään, sitä enemmän aletaan pelata yhdessä ja harjoitusajat nousevat jopa yli 10 tuntiin päivässä.

Viimeistään pari viikkoa ennen turnausta siirrytään bootcampille hiomaan taktiikoita ja pelaamaan mahdollisimman paljon yhdessä. Kun bootcampille mennään, pelataan koko ajan. Siellä on pelaajille täysi ylläpito. Joukkueen mukana bootcampilla ovat valmentaja ja manageri, jotka huolehtivat pelaajien viihtyvyydestä, kunnosta ja muista yleisistä asioista, jotta pelaajilla olisi mahdollisimman paljon aikaa keskittyä olennaiseen eli harjoitteluun.

Itse turnauksessa on kahdenlaisia aikatauluja, sellaisia, jotka ovat tosi kiireisiä eli pelit ovat suhteellisen lähellä toisiaan ja vapaa-aika on todella vähissä, ja myös sellaisia aikatauluja, että pelien välissä on paljon aikaa tai pelit ovat myöhässä, mikä on hyvinkin yleistä. Itse valmistaudun tällaisissa tapauksissa, kun pelien välissä on vähän aikaa, kuuntelemalla musiikkia ja tekemällä mielikuvaharjoitteita. Muutaman sanan vaihdan ennen peliä joukkueen kanssa. Oikeastaan muuhun ei ole aikaa.

Turnauksissa, joissa on paljon aikaa pelien välissä, aika käytetään joko syömiseen tai palavereihin. Niiden jälkeen alkaa oikeastaan yksilöllinen valmistautuminen peleihin. Itse tykkään ottaa päiväunet ennen pelejä, ja musiikkiakin tulee kuunneltua. Mielikuvaharjoittelua tulee tehtyä tässäkin tapauksessa.

Yleensä päivän päätteeksi käydään joukkueen kanssa läpi päivän tapahtuma: kerrataan pelejä, joita on pelattu, ja puhutaan siitä, mitä voitaisiin kehittää tai mitä parannettavaa olisi joukkueena ja yksilönä. Nämä keskustelut käydään pelaajien ja valmentajan kesken. Lopuksi lähdetään valmistautumaan seuraavaan päivään. Itse pyrin menemään mahdollisimman nopeasti nukkumaan, jotta aamulla olisin valmiina uusiin koitoksiin.

#### 4.5 Uran lopettaminen

Yleisempiä syitä e-urheilu-uran loppumiselle ovat yleensä ikä, loukkaantuminen tai elämäntilanteen muuttuminen, esimerkiksi koulutus tai perheen perustaminen. Intohimon loppumistakin voidaan pitää yhtenä uran loppumisen syynä.

Uran loppuminen merkitsee elektronisen lajin urheilijalle valtavaa elämäntapamuutosta ja ”normaaliin” arkeen palaamista. Kun urheilijan rutiinit katoavat, voi seurata jopa masennusta. Masennus on yleinen tauti kaikissa urheilulajeissa, myös elektronisessa urheilussa. Lopettamisen vaikeudet voivat ilmetä epäsuorasti, eikä asioista välttämättä ole

helppo puhua, mutta perheen ja lähipiirin tuki tulee tässäkin tapauksessa esille. Uran aikainen psyykkinen harjoittelu tukee ja helpottaa uran loppuvaiheilla olevia.

Loukkaantumiseen päättyvä ura on elektronisen lajin urheilijalle kova paikka, varsinkin, jos ura päättyy hyvin nuorena ja on jättänyt koulun kesken ollakseen ammattilainen. Uran päättymiseen johtavasta loukkaantumisesta seuraa yleisesti masennus, epätietoisuus ja viha. Tässä tilanteessa tarvitaan tukea ystäviltä, perheeltä, joukkueovereilta ja tiimiltä.

Elektronisen lajin urheilijalla pitäisi olla suunnitelma, lopettamisen varalta. Varsinkin suunnitelma olisi hyvä tehdä silloin, jos urheilija on kärsinyt selkä-, niska- tai ranneongelmista. Ensimmäisen loukkaantumisen myötä pitäisi jo tehdä suunnitelma, mitä tehdä uran jälkeen. Suunnitelman puuttuminen voi aiheuttaa monenlaisia ongelmia niin pelaajalle kuin hänen lähipiirilleen. Pelaaja voi olla, jopa itsetuhoinen tai alkoholisoitua lievittääkseen tyhjiötä ja tuskaa siitä, että ei pysty enää urheilemaan. Pitäisi pyrkiä keskustelemaan asiasta, psykologin tai ammattiauttajan kanssa. Urheilijan tulisi selvittää mahdollisimman nopeasti ammattiauttajan tai perheen avulla takaisin yhteiskuntaan.

Elektroniselle lajin urheilijalle voi lopettamisen merkitys näkyä myös uutena alkuna. Voi olla, että urheilija on miettinyt valmiiksi tulevaisuuttaan ja käsitellyt asiaa jopa vuoden. Tällöin urheilijan on helpompaa mennä esimerkiksi opiskelemaan tai töihin.

Urheilijan on mahdollista myös pelata pelejä ilman stressiä ja ammattimaisuutta eli ei-ammattilaisena. Tämä voi auttaa pelaajaa käsittelemään uran lopettamista, pelihimoa ja sitä tyhjiötä, mikä jäi ammattilaispelaajana pelaamisen loputtua.

Elektronisen urheilijan kannattaakin miettiä jo uran aikana, mitä tulevaisuudessa tekee tai kokee. Urheilija olisi valmiimpi lopettamaan uransa ja voisi välttää masennuksen. Uran aikainen psyykkinen harjoittelu auttaa monissa tilanteissa, ja tämän harjoituksen tulisi olla kaikilla pelaajilla osana harjoittelua.

## 5 Assembly Summer -tapahtuma

Assembly on Suomessa suurin LAN-tapahtuma, voidaan jopa puhua Suomen suurimmasta tietokonekulttuurisesta tapahtumasta. Tapahtuma vetää vuosittain useita tuhansia kävijöitä, ja useita tuhansia pelaajia osallistuu nelipäiväiseen LAN-tapahtumaan. Assembly järjestettiin ensimmäisen kerran vuonna 1992. Oikeastaan koko 90-luvun Assembly olivat "sisäpiiri" tapahtuma, joka myöhemmin kasvoi maanlaajuiseksi tapahtumaksi. [46.]

Assemblyt oikeastaan lähtivät liikkeelle demoskene ja demo-tapahtumista. Assemblyt ovat olleet vuodesta 1992 lähtien vuosittainen demoskene-kulttuurin keskeinen tapahtuma. Nykypäivänä Assemblyt yhdistivät useita eri tietotekniikan aloista kiinnostuneita ryhmiä, kuten verkkopelaajia, koodaamisesta kiinnostuneita ja musiikin tekemisestä tietokoneella kiinnostuneita. [44.]

Vuodesta 2007 Assemblyjä on alettu järjestää kaksi kertaa vuodessa. Assembly Winter järjestetään alkuvuodesta, yleensä helmikuussa. Vastaavasti Assembly Summer on järjestetty kesäisin, yleensä elokuussa. Molemmat tapahtumat pidetään Helsingin Messukeskuksessa Pasilan aseman vieressä. [44.]

Assembly Winter keskittyy yleensä enemmän pelaamiseen, ja talvisin järjestetään myös enemmän peliturnauksia kuin Assembly Summereilla. Assembly Summerit jatkavat perinnettä, eli tapahtuma on kesäisin enemmän tietokonefestivaali ja siellä on enemmän demoskenejä ja Demopartyja. [44; 45].

Demopartyja tapaan Summereilla onerilaisia kilpailuja eli kompoja. Kompot ovat useissa eri kategorioissa, kuten demoissa, tietokonegrafiikassa, tietokonemusiikissa. Vuoden 1994 jälkeen perinteisten kompojen lisäksi on tullut muun muassa pelikompoja. [44.]

Verkkopelit muodostavat nykyään yhden Assemblyjen tärkeimmistä osa-alueista. Nykyään verkkopeleissä järjestetään pro- ja casual-turnauksia, joissa on palkintoina useita tuhansia euroja.

Assemblyjen rinnalla toimii myös eräs "varjo" tapahtuma, joka on vanhojen Assembly kävijöiden tiedossa, ja se on yleensä K-18-tapahtuma. Tätä tapahtumaa ei mainosteta

erikseen Assemblyillä, vaikka se on tiedossa sisäpiirillä ja useilla vanhoista Assembly kävijöillä. Tapahtuma pidetään yleensä tietyssä paikassa, tietyssä päivänä.

Assembly on kasvanut vuoden 1992 seitsemänsadan kävijän määrästä yli 5 000 kävijän ja osallistujan tapahtumaksi. Järjestelyistä vastaa yli kahdesta sadasta vapaaehtoisesta koostuva Assembly Organizing, virallisesti Assembly Organizing Oy. Pääjärjestäjinä ovat lähes tulkoon koko historian ajan olleet Pekka Aakko (Pehu/Accession) ja Jussi Laakko (Abyss/Future Crew). Vuonna 2018 Telia osti enemmistöosuuden taustaorganisaatiosta. [44; 46].

Vuonna 2002 tapahtuma järjestettiin Hartwall Areenalla ja silloin siellä näytti tältä kuvan 19 mukaiselta.

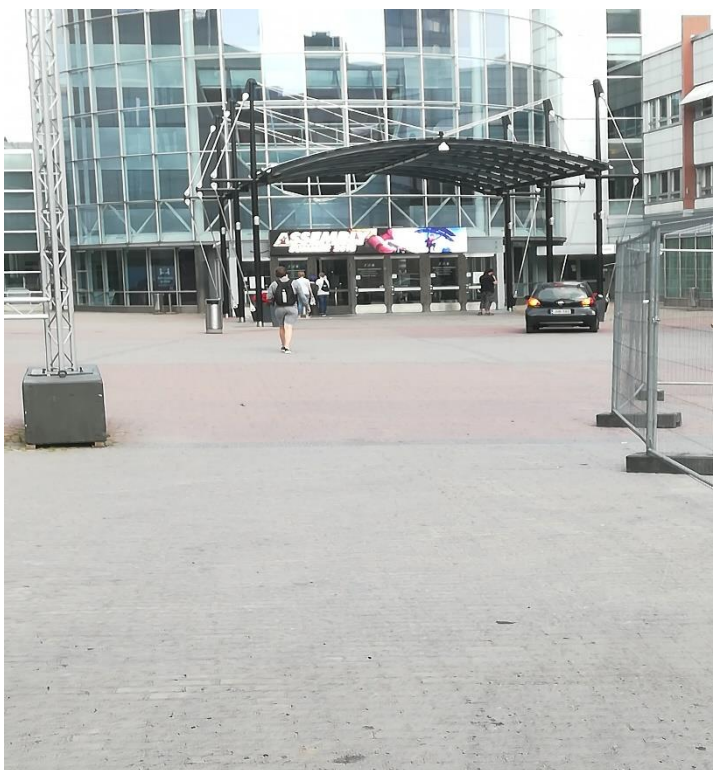


Kuva 19. Assembly vuonna 2002 Hartwall Areenalla [47].

Vuonna 2002 Assembly järjestettiin yhdenkertaista kerran Helsingin Hartwall Areenalla. Tapahtuma oli nelipäiväinen. Tapahtuman osallistujien määrä nousi lähes 5 000:een. Tapahtumassa oli erilaisia demo-, musiikki- ja muiden luomusten kilpailuja. Animaatiot eli niin sanotusti wild demo ja yhdistetty demokompo tarjosivat mielenkiintoista katsottavaa. Vuoden 2002 Assemblyssä oli uutuuskilpailuna Nokian sponsoroima mobiilipäätelaitteiden demo- ja pelinkehityskilpailu [48].



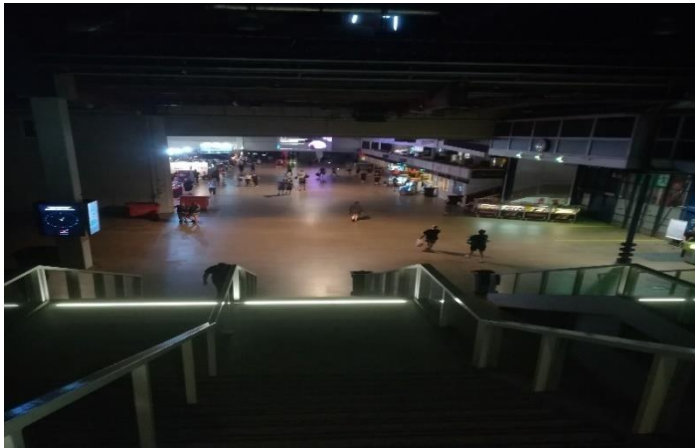
Vuoden 2018 Assembly Summer järjestettiin 2.8-5.8.2018 Helsingin Messukeskuksessa, jossa vierailin kaksi päivää, perjantaina ja lauantaina. Tapahtuma alkoi osaltani perjantaina 3.8.2018. Saavuin eteläiselle sisäänkäynnille noin kello 13.00 (kuva 20).



Kuva 20. Assembly Summer-tapahtuman sisäänkäynti.

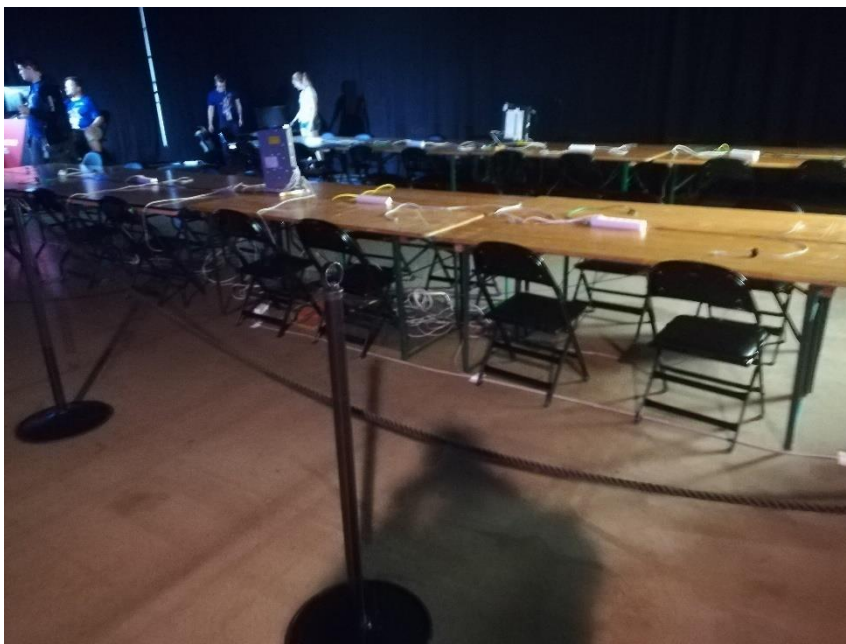
Sisälle päästyäni odotti rannekkeen haku ja tietysti turvatarkastukset olivat tiukat: jokaisen laukku ja reppu tutkittiin läpikotaisin. Pääsin hyvinkin nopeasti rannekkeen ja turvatarkastuksesta läpi, kun vanhana Assembly-kävijänä tiedän, että varisinkin ilman konepaikkalippua ei kannatta ottaa ylimääräisiä kasseja tai reppuja mukaan. Nopeimmin pääsee, kun on ranneke ilman mitään ylimääräistä.

Turvatarkastuksen jälkeen pääsin kohti varsinaista tapahtumaa. Pääsin näkemään tapahtuman jo hyvissä ajoin (kuva 21). Lähdin kiertelemään paikkoja ja tutkimaan, mitä kaikkea tämänkertaisesta Assembly Summerista löytyisi.



Kuva 21. Näkymä Assembly Summerin Messukeskuksessa.

Sisälle päästyäni huomasin, että LAN-tapahtuma ei ollut vielä lähtenyt käyntiin kunnolla. Paikkoja muun muassa vielä osittain rakennettiin (kuva 22) ja eri pisteissä oltiin vielä aloittelemassa tapahtumaa.



Kuva 22. Assembly-tapahtumaa rakennetaan

Kierrellessäni Assemblyssä huomasin, että siellä on myös VR-laitteiston esittelyä ja myös VR-pelien esittelyä (kuva 23). Näitä en kokeillut, koska VR ei ole sydäntäni lähellä oleva asia.



Kuva 23. VR-laitteistojen ja – pelien esittelyalue.

Tapahtumassa oli mahdollista myös kokeilla autopelisisimulaattoria. Kokemus oli lähellä oikeaa kilpa-ajamista (kuva 24).



Kuva 24. Autopelisisimulaattori näyttö

Autopelisimulaattorin piste oli toteutettu yhdessä Red Bullin ja Webaston kanssa. Myöhemmin se täyttyi pelaajista, jotka pääsivät kokeilemaan simulaattoria (kuva25).



Kuva 25. Pelaajia testaamassa auto pelisimulaattoria

Autopelisimulaattorin vieressä oli mielenkiintoista tutustuttavaa. Scenelounge (kuva 26) sijaitsi aivan simulaattorin vieressä, ja onneksi siellä oli menossa tapahtuma, kun saavuvin paikalle. Scenessä oli menossa democombo, jostain anime animaatiosta.



Kuva 26. Scene Loungen banneri.



Scene Lounge on hyvin nuori, se esiteltiin ensimmäisen kerran vasta vuonna 2017, ja tämän vuoden Assemblyssä sitä on kehitetty eteenpäin. Nykyään scenessä myös teknistä esillepanoa, jotta kävijät ymmärtäisivät paremmin kokonaisuutta. Seminaarit ja workshopit ovat tulleet uutena sceneen. Tietysti kaikki, mitä tehdään demoscenessä näytetään Scene Loungeissa (kuva 27).



Kuva 27. Anime-pelin esittely Scene Loungessa.

Assemblyssä oli myös yrityksiä mukana. Pääsponsoreilla Jimms ja Puolenkuunpelit oli myös omat pisteensä. Puolenkuunpelit oli Assemblyillä esittelemässä omia tuotteitaan, ja siellä oli kauppa, josta pystyi ostamaan tuotteita (kuva 28).



Kuva 28. Puolenkuunpelien osasto.

Jimms oli hyvin vahvasti mukana koko tapahtumassa. Se järjesti kilpailuja, joissa oli palkintona Jimmsin sponsoroimia tuotteita. Myös erilaisia arvontoja oli, joissa tuotteita arvottiin osallistujille. Jimmsillä oli perinteisesti iso osasto, jossa oli erikoistarjouksia tietokoneenosista, hiiristä, näppäimistöistä ja vaikka mistä muustakin. Jimms on ollut yksi Assemblyn pitkäaikaisista yhteistyökumppaneista. Sen osastolla olikin koko ajan kova-kuhina (kuva 29).



Kuva 29. Jimmsin kauppa- ja korjausosasto.

Assemblyssä oli mukana myös Hacklab (kuva 30), jossa oli mahdollista tehdä kaikkea mukavaa elektroniikan kanssa: Oli mahdollista kolvata erilaisia elektroniikkaan liittyvää. Myös pieniä robotteja oli mahdollista tehdä. Tietysti keskeisestä oli Hacklab Led system.

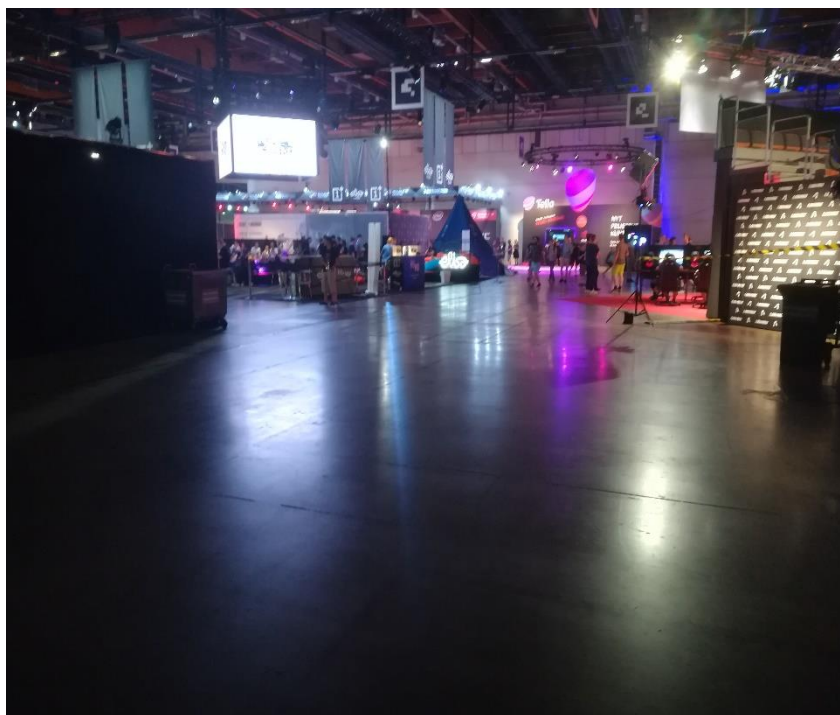


Kuva 30. HackLab-osasto, jossa näkyy paljon erilaista elektroniikkaa.

Assembly on mielenkiintoinen tapahtuma myös teleoperaattoreille. Telia esitteli Assemblyssä 5G-yhteyden, ja se saavutti maailmanlaajuisesti mielenkiintoa: jopa Koreasta asti tultiin katsomaan ja kuuntelemaan seminaaria tästä aiheesta. Telia olikin yksi suosituimmista teleoperaattorien pisteistä.

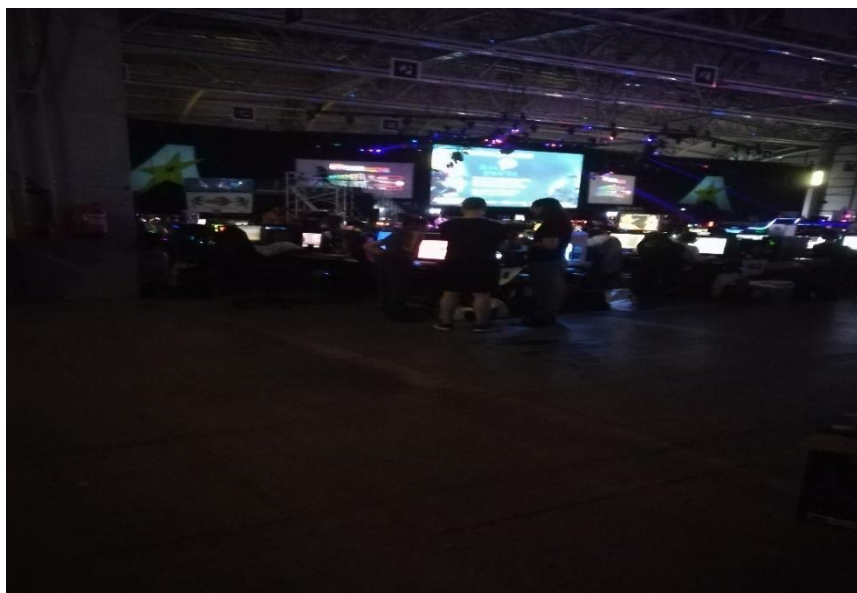
Elisallakin oli oma pisteensä, josta sai hyviä puhelin- ja liittymälennuksia. Pisteellä näyttettiin uusia puhelinmalleja ja järjestettiin erilaisia arvontoja ja kilpailuja. Perjantaina päivällä kävijöitä ei ihan hirveästi vielä ollut näillä osastoilla (kuva 31). Muutenkin kaikki tuntuivat olevan joko nukkumassa tai itse LAN-osastolla, josta myöhemmin lisää.

Perjantaina iltapäivällä oli hiljaista, mutta iltaa kohti rupesi väkeä olemaan. Tietysti lauantai on yleisesti ottaen vilkkain päivä, jos ei ole hankkinut konepaikkaa Assemblyyn. Paras päivä on käydä lauantaina, jos haluaa tutustua tapahtumaan varsinkin kilpailujen ja muiden osalta.



Kuva 31. Laajempaa kuvaa osastoilta.

Jälleen kerran Assemblyssä oli valtavasti konepaikkoja tarjolla: ne oli loppuunmyyty, niin kuin useana vuonna aikaisemminkin. Tämä tila on yleensä, pimeä paikka, koneista vilkkuu valoja ja paikoilta voi kuulua myös musiikkia. Tämä on siitä mielenkiintoinen osasto, että siellä näkee näytöiltä kaikenlaisia erilaisia pelejä, koodausta, musiikin tekemistä, elokuvia ja oikeastaan kaikkea mahdollista. Tämä osasto ehdottomasti Assemblyn suurin (kuva 32).



Kuva 32. LAN-osastolla taustalla näkyy iso näyttö, joka näyttää e-urheilua.

LAN-osastolla käy nuoria sekä vähän vanhempia, mutta nykyään tämä osasto on yhä nuorempien suosiossa. Keski-ikä tällä osastolla on noin 17-vuotta. Ihmiset tuovat kaikenlaisia tuoleja ja välillä sohvia tietokonepaikoille. Tosin tämä on sallittua vain premium paikoilla. Normipaikoilla käytetään Assemblyn omia tuoleja (kuva 33).





Kuva 33. LAN-osasto hieman erilaisesta kulmasta: nämä ovat normaaleja paikkoja.

Assemblyssä on ollut käytössä myös K-22-paikat, jotka on varattu yli 22-vuotiaille. Lisäksi ovat VIP-paikat ja henkilökunnan paikat, joihin pääsee vain tuntemalla oikeita henkilöitä.

Paikalla oli myös OMEN (kuva 34), jolla oli oma piste, joista oli mahdollista voittaa OMENIN tuotteita. Pääpalkintona oli OMENIN tietokonenäyttö. OMEN järjesti myös turnauksia Tekken-nimisessä pelissä. Tämä oli pienimuotoinen hauskanpitoturnaus, johon kuka tahansa pystyi osallistumanaan.

Tämä mini-turnaus pelattiin OMENIN pisteellä non byocinä, eli OMEN tarjosi tietokoneet ja pelattiin "lavalla".



Kuva 34. OMEN-pisteellä valmistaudutaan Tekken-turnaukseen, ja vasemmalla näkyy pelaaja painamassa OMEN-arvontarulettia.

OMEN Tekken-turnaus pelattiin "single eliminationilla" eli häviöjä putosi suoraan pois. Pelit pelattiin periaatteella paras kolmesta. Finaali oli paras viidestä. Palkintona oli OMEN-tuotteita. Tekken sai katsojia OMENIN osastolle (kuva 35). Tämä oli yksi perjantain iltapäivän lopun suosituimmista tapahtumista.

OMEN esitteli myös uusia tietokoneita ja tuotteitaan, joita on saapumassa markkinoille tänä vuonna (2018). Itse viihdyin tällä osastolla hyvin pitkään ja seuraten Tekken-turnausta.

## 5.1 Ammattilaisturnaukset

Summer Assemblyn ammattilaisturnaukset olivat vuonna 2018 CS:GO, Rainbow Six: Siege, Starcraft 2 , Overwatch, Heartstone ja Sim Racing Finnish Championship 2018. Näistä turnauksista käsittelen tarkemmin Overwachia ja Counter Strike Global Offensivia.

Overwatchin ammattilaisturnaus oli Suomen mestaruusturnaus, joka pelattiin OMEN by HP -lavalla 3.-4. elokuuta Helsingin Messukeskuksessa. Joukkueita turnaukseen osallistui neljä: Team Gigantti hallitsevana mestarina, Trailblazers, Nyyrikki ja ChiliMonster Gaming.

Turnausformaattina toimi Double elimination (bo5) eli pelattiin paras viidestä. Palkintona oli 8 000 euroa, ja turnaus toimi SEULin alaisuudessa, joten turnaukseen vaadiittiin SEULin pelaajalisenssi.

Saavuin perjantaina hyvissä ajoin ennen turnausta katsomaan, miten turnauksen alkuvalmistelut sujuivat, ennen kuin päästiin itse turnaukseen. Pääsin kuvamaan aitiopaikalta työn touhussa olevia rakentajia (kuva 35).

Ennen varsinaista turnausta taustajoukot testasivat kuvaa, ääntä ja tietysti striimin toimivuutta testilähetyksellä, jotta turnauksessa olisi kaikki valmista. Kävijöitä ei vielä tuossa vaiheessa päästetty katsomoon.

Turnausta varten oli tuotu valtavasti tekniikka, jotta turnaus saataisiin välitettyä mahdollisimman monelle samanaikaisesti. Kuvassa 35 näkyy taustalla myös kamerarobotti, jolla pystyttiin kuvamaan katsomoa niin ylhäältä kuin läheltä. Paljon muutakin tekniikka oli mukana, kuten 7.1 Dolby digital sound.



Kuva 35. Ääntä ja kuvaa testataan ennen turnauksen alkua OMEN by HP -lavalla.

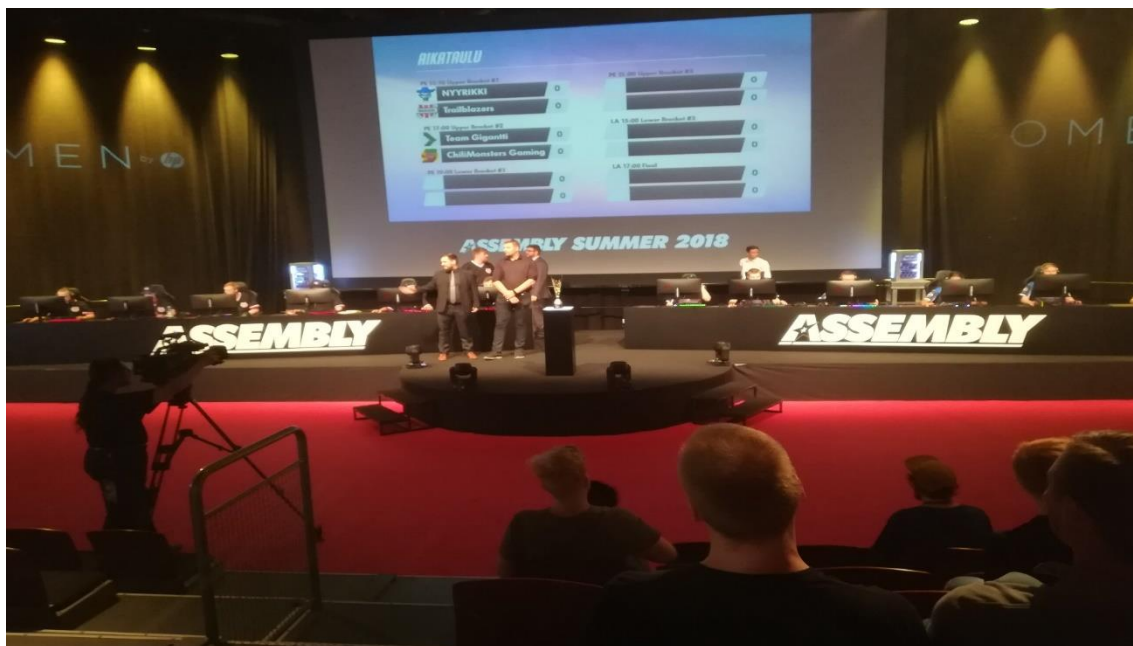
Turnauksen tekniikan kuntoon laittamisen jälkeen oli pelaajien vuoro astua lavalle. Pelaajat saapuivat lavalle säätämään asetuksia kuntoon koitosta varten. Assembly-organisaation työntekijöitä oli myös auttamassa osallistujia lavalla, että turnaus saataisiin alkamaan ajoissa (kuva 36).



Kuva 36. Pelaajat saapuivat lavalle säätämään asetuksia.

Katsomossa oli vielä tässä vaiheessa hiljaista, kun varsinainen turnaus oli alkamassa kello 15.00. Turnaus pääsi alkamaan sovittuna aikana.

Turnauksen avasi selostajalegenda Tomi ”Tombha” Rinne (kuva 37). Hän toivotti yleisön tervetulleeksi ja kertoi turnauksesta. Tombha esitteli ensimmäiset gladiaattorit, jotka kohdaisivat ensimmäisenä toisensa turnauksessa.



Kuva 37. Tomi ”Tombha” Rinne avaamassa turnausta ja taustalla näkyvät joukkueet Trailblazers ja NYYYRIKKI.



Katsomossa alkoi tunnelma nousta, ja se oli ääriä myöten täynnä. Lavalle oli myös tuotu pokaali, jonka voittajajoukkue sai 8 000 euron lisäksi.

Overwatch-turnaus alkoi perjantaina 3.8. 15.00, kun Trailblazers ja NYIRIKKI kohtasivat toisensa turnauksen ensimmäisessä pelissä. Ensimmäinen peli osoitti, että turnauksesta tulisi tasainen ja kovatasoinen ammattilaisturnaus.

Nyyrikki voitti ensimmäisen pelin tiukan väännön ja huikeiden tapahtumien jälkeen (kuva 38) Trailblazers joutui hakemaan vauhtia Lower Bracketin puolelta, joka pelattaisiin vasta lauantaina.



Kuva 38. Pelitapahtumia turnauksen ensimmäisestä pelistä.

Perjantain toinen peli alkoi kello 17.00, kun uusi tulokas ChiliMonster Gaming kohtasi hallitsevan mestarin Team Gigantin. Tämä peli meni odotetusti näytöstyyliin Team Gigantin nimiin. Turnauksen juontaja Tomi Rinne toimii myös Team Gigantin managerina.

Lauantaina kohtaisivat Lower Bracketissä Trailblazers ja ChiliMonster Gaming, ja finaalissa kohtaisivat NYIRIKKI ja Team Gigantti, josta voittajat menisivät Grand Finaliin. Grand Final pelattaisiin lauantaina kello 17.00.

Isoin ammattilaisturnaus oli jälleen kerran Counter-Strike Global Offensiven Suomenmestaruuskilpailut, jotka pelattiin 2.-4. elokuuta Helsingin Messukeskuksessa. Turnausmuotona oli double elimination (bo3) eli paras kolmesta. Joukkueita oli mukana vain neljä. Palkintona oli 11 000 euroa. Turnaus oli myös SEULin alainen, joten SEUL-pelaajalisenssi oli pakollinen kaikille turnauksen osallistujille.

Counter-Striken pelit alkoivat alkuotteluilla torstaina 2.8.2018 kello 18.30. Ensimmäisenä kohtasivat ENCE ja Superjymy. ENCE oli turnauksen ennakkosuosikki, sillä siinä pelasivat mm. maailmantähti Aleksi "Allu" Jalli, joka on pelannut maailman huipulla monta vuotta, Jere "sergej" Salo, joka on tulevaisuudessa yksi Suomen kovimmista CS-ammattilaisista.

Torstaina pelattiin yhteensä kaksi peliä. Toinen otteluista alkoi 21.30, kun HAVU ja NYRRIKKI kohtasivat B-lohkon alkuottelussa.

Perjantaina 3. elokuuta pelattiin häviäjien ottelu ja voittajien ottelu. Häviäjien ottelussa kohtasivat Superjymy ja NYRRIKKI, voittajien ottelussa ansaitusti ENCE ja HAVU.

Lauantaina 4. elokuuta pelattiin ala lohkon ratkaiseva ottelu eli Lower Bracket, jossa kohtasivat ENCElle hävinnyt HAVU ja SuperJymy, joka oli perjantaina kaatanut NYRRIKIN alemmassa lohkossa.

Lauantai-ilta huipentui Grand Finaliin, jossa kohtasivat ENCE ja Lower Bracketin voittanut HAVU.

Ammattilaisotteluna nähtiin myös MSIn sponsoroima Rainbow Six: Siege Showmatch, joka pelattiin torstaina 2. elokuuta. Tässä näytösottelussa olivat kaksi Suomen viiden kärkeen kuuluvaa joukkuetta vastakkain, ENCE ja Moti on Gaming. Ottelu pelattiin Best of 3 eli paras kolmesta periaatteella. Lopputuloksena oli, että ENCE oli parempi numeroin 2-1.

Assemblyssä oli perinteinen Heartstonen Suomen mestaruusturnaus. Tällä kertaa turnaukseen osallistui jopa 32 pelaajaa. Turnauksen formaattina oli Swiss-lohko (5 kierrosta) + double elimination -pudotuspelit (ro8). Palkintona oli 2 000 euroa, joka jaettiin kolmen parhaan kesken. Turnaus oli myös SEULin alainen, joten SEUL-pelaajalisenssi oli pakollinen. Turnauksessa oli mukana hREDSin ja ENCE:n pelaajia, eli kyseessä oli



varsin kovatasoinen turnaus. Turnaus alkoi perjantaina 3. elokuuta Swiss-lohkon peleillä, joita saatiin seurata koko perjantaipäivä. Perjantaina viimeinen ottelu alkoi kello 21.00 kierros viitosella.

Turnauksen double elimination -muoto aloitettiin lauantaina ylemmän lohkon peleillä kello 13.00. Alemman sarjan ottelut pelattiin kello 15.30 alkaen ja kello 17.00 pidettiin tauko ennen iltapelejä. Finaali pelattiin kello 20.30 ja vastakkain olivat ENCe.Creapz ja hREDS.janetzky, joka vei turnauksen lopulta nimiinsä.

Messukeskuksessa pelattiin myös StarcCraft 2:n Suomen-mestaruusturnaus, johon osallistui vain kahdeksan pelaajaa. Formaattina toimivat GSL-lohkovaihe + single elimination-pudotuspelit. Turnaus oli myös SEULin alainen, joten pelaajalisenssi oli pakollinen. Palkintona oli 2 000 euroa, joka jaettiin neljän parhaan kesken.

StarcCraft 2-turnaus oli kaksipäiväinen. Se alkoi perjantaina 3. elokuuta ja kesti lauantaille 4. elokuuta. Ensimmäinen peli alkoi kello 12.00 perjantaina, ja siinä pelattiin lohkon A otteluita. B-lohkon pelit alkoivat vasta kello 18.00 ja viimeinen peli perjantaina pelattiin kello 21.00.

Lauantaina pelattiin A-lohkon ratkaisuoitteluita bo3:na, jotka alkoivat kello 12.00. B-lohkon ratkaisuoittelut pelattiin kello 13.00 alkaen. Semifinaali A pelattiin bo5:nä kello 14.00 ja semifinaali B pelattiin bo5:nä kello 15.30 alkaen. Finaali, bo7, pelattiin kello 17.30, ja siinä vastakkain olivat TheMusZero ja PuPu, jonka PuPu voitti monien vaiheiden jälkeen 2-4.

## 5.2 Harrastelijaturnaukset

Harrastelijaturnaukset ovat sellaisia, johon jokainen voi osallistua. Yleisesti ottaen niissä on palkintoina tuote- tai tavara palkintoja, mutta tämä on hyvä paikka näyttää osaamistaan, jos haluaa joskus tulla ammattilaiseksi.

Harrastelijaturnauksia oli monta vuoden 2018 Assembly Summer-tapahtumassa. Ensimmäistä kertaa Assemblyssä oli Fortnite-turnaus, johon osallistui 50 joukkuetta. Sitä miksi tästä ei järjestetty ammattilaisturnausta, ei kukaan ymmärrä.

Tämä oli Assemblyjen toiseksi suurin turnaus PubG-harrastelija turnauksen jälkeen, ja siihen osallistui 64-joukkuetta. Fortnite ja PubG olivat molemmat jostain syystä vain harrastelijaturnauksia. Moni on tätä ratkaisua ihmetellyt. Kaiken järjen mukaan näistä peleistä olisi pitänyt järjestää ammattilaisturnaus.

Fortnite-harrastelijaturnaus pelattiin 2. elokuuta – 4. elokuuta. Joukkueita turnauksessa oli mukana 50. Palkintoja olivat mm 4x Asus ROG Strig Fusion 300 headset ja lahjakortteja Puolenkuunpeleihin. Turnauksen voitti Ounage ukot.

PUBG esiintyi myös harrastelijaturnauksena. Joukkueita oli mukana 64. Formaatti oli Bo4 eli best of 4. Palkinnot olivat samat kuin Fortniten puolella. Harrastelijaturnaus pelattiin 3. elokuuta – 4. elokuuta. Turnauksen voitti Huomen vai Tänään keräten finaalissa 1 000 pistettä ja 60 tappoa.

Harrastelijaturnaus järjestettiin myös League of Legendsissä. Tiimejä osallistui 32, ja palkintoina oli vain tuotepalkintoja. Turnausmuoto pelattiin GSL groupina ja Single eliminationilla playoffseissa. Turnaus alkoi kello 16.00 perjantaina group stagella ja kello 21.00 pelattiin playoffsit. Lauantaina playoffsit jatkuivat. Finaalissa kohtasivat VAMOS ja Tiaran pikkujoulut, jonka VAMOS voitti 2-0.

## **6 Summer Assembly -tapahtuman analysointi ja insinööriyön tuloksia**

Vuoden 2018 Assembly Summer tarjosi kuusi elektronisen urheilun ammattilaisturnausta, joissa oli todella vähän osallistujia, kun vertaa esim. DreamHack-tapahtumaan. Positiivista tässä on, että Suomessa on alkanut pieni buumi elektronisen urheilun kohdalla, mutta vuoden 2018 turnauksissa se ei vielä näkynyt.

Hyvänä esimerkkinä suomalaisten ajattelusta on, että kaksi maailman suosituinta peliä eivät olleet ammattilaisturnauksia vaan harrastelijaturnauksia ja niissä olikin sitten enemmän osallistujia kuin missään ammattilaisturnauksessa. Ihmetellä voi, miksi tällaiseen ratkaisuun päädyttiin ja mitä se tulevaisuudessa voi aiheuttaa suomalaiselle elektroniselle urheilulle.

Turnaukset itsessään vetivät katsojia paikan päälle ja katsomot olivat yleensä täynnä, mikä kertoo lajin suosiosta ja sen kasvamisesta Suomessa. Katsojien ja pelaajien kannalta pitäisi tulevaisuudessa keskittyä trendeihin eli seurata sitä, mitä maailmalla tapahtuu ammattilaisturnausten osalta.

Maailmalla pelataan rahakkaita PubG- ja Fortnite-turnauksia, mutta Suomen isoimmassa LAN-tapahtumassa nämä kaksi peliä ovat harrastelijaturnauksia ja niissä on vain tavarapalkintoja.

Overwatch-turnauksesta pitää antaa positiivista palautetta: vaikka joukkueita oli vain neljä, tunnelma oli kuitenkin korkealla koko ajan. Turnauksen järjestelyt olivat onnistuneet ja aikatauluissakin pysyttiin.

Tosiasia on kuitenkin, että Suomi kaipaisi lisää joukkueita ammattilaisturnauksiin ja kaivattaisiin ihmisiä, jotka ymmärtäisivät kokonaisuuden ja sen elektroninen urheilu oikeasti on. Nämä ihmiset puuttuvat suurimalta osin, kun katsoo Summer Assemblyn ammattilaisturnausten osallistujamäärää ja sitä mitä pelejä oli harrastelijaturnauksissa.

Turnausten järjestämisessä ei juurikaan ole puutteita, mutta se, miten turnauksia mainostetaan ja niihin "valitaan" joukkueet, ei tällä hetkellä ole siellä tasolla, missä Suomessa pitäisi olla. Suomessa ajatellaan edelleen, että olemme pieni maa elektronisessa urheilussa. Tämä on osittain totta, mutta Suomessa on paljon hyviä nuoria osaajia, jotka tulevaisuudessa kantavat Suomea eteenpäin.

Assemblylle pitää antaa kiitos turnausten järjestämisestä, mutta risuja siitä, että valitettavasti siellä ei ole aina kokemusta tai ammattitaitoa nähdä, mitä elektroninen urheilu on. Mainonta on olematonta ja hyväveliverkosto toimii eli valitaan käytännössä aina "parhaat" mukaan ja loput joutuvat harrastelijaturnauksiin.

Minusta oikea formaatti näihin ammattilaisturnauksiin olisi järjestää alkukarsinnat ja sen jälkeen karsinnat, joista valittaisiin turnaukseen 6-12 joukkuetta. Alkukarsintoja pitäisi mainostaa pari kertaa viikossa 3-4 kuukauden ajan ennen varsinaista turnausta. Näin saataisiin näkyvyyttä ja mahdollisimman monta joukkuetta mukaan ja sitä kautta mielenkiintoisempia turnauksia. Nyt Counter Striken ja Overwatchin ammattilaisturnauksissa olivat voittajat jo selvillä ennen kuin turnaus alkoi.

## 6.1 Ammattilaisturnauksien analysointi

Kaiken kaikkiaan Assemblyn ammattilaisturnaukset oli hyvin järjestetty, mutta markkinointi ja tapa, millä joukkueet karsivat, eivät toimineet ollenkaan. Tämä näkyi muun muassa sellaisena, että harrastelijaturnauksissa oli enemmän osallistujia kuin ammattilaisturnauksissa. Vaikka kyse on ammattilaisturnauksista, joukkueita pitäisi olla 6-8.

Neljän joukkueen turnaukset eivät oikeasti anna mitään kuvaa suomalaisesta elektronisesta urheilusta. Monia joukkueita, jotka olisivat kuuluneet ammattiturnaukseen, mutta muun muassa karsintoja ei mainostettu tarpeeksi. Neljän joukkueen raja turnaukseen on jotain, mitä ei pitäisi hyväksyä, varsinkaan kun kyse on SEULin alaisesta turnauksesta.

Valitettavasti isoja virheitä tehtiin vuoden 2018 osalta ammattilaisturnausten näkökulmasta, kun mm. Fortnite ja PUBG jätettiin ulos ammattilaisturnauksista. Esimerkiksi Rainbow Six -näytösottelu oli ammattilaisturnaukseksi, vaikka se oli vain näytösottelu.

Turnaukset toimivat aikataulullisesti hyvin. Yleisöä oli hyvin paikan päällä katsomassa pelejä, mutta silti jäi sellainen kuva Suomen elektronisen urheilun tilasta, että Suomen isoimmassa turnauksessa oli vähän ”ammattilaisia” pelaamassa. Toivottavasti tulevaisuudessa nähdään valtavasti kasvua, jos Assembly saa sellaisia henkilöitä mukaan, joilla on tietämystä ja näkemystä, miten asiat pitäisi toteuttaa.

Assembly Summerin ammattilaisturnausten toteuttamisessa oli paljon hyvää, mutta paljon on vielä opittavaa. Tulevaisuudessa nähdään, saadaanko isompia ja parempia turnauksia Suomeen vai onko meidät aina tuomittu olemaan pieni maa, jossa ei arvosteta elektronista urheilua.

## 6.2 Elektronisen urheilun kasvattaminen Suomessa

Insinöörityön tuloksena voidaan antaa esimerkkejä siitä, kuinka Suomessa voidaan nostaa elektronista urheilua ylöspäin ja saada ihmisiä tietoisemmiksi asiasta. Elektronista urheilua voi kasvattaa tuomalla sitä enemmän esille median kautta: pyydetään konkreettisesti median edustajia paikalle tapahtumaan ja markkinoidaan heille tapahtumaa ennen sen varsinaista alkua.

Tarvitaan turnausjärjestäjä tai ryhmä, joka tekisi Suomessa pieniä LAN- ja online-turnauksia. Näihin pitäisi pyrkiä saamaan sponsoreita. Suosittelisin mm. pelitaloja mukaan näihin turnaukseen. Supercell on hyvä esimerkki: sillä olisi hyviä mobiilipelejä, joita voisi mm. pelata eSportina. Tätä kautta yritys voisi lähteä myös laajemmin tukemaan kilpapelilaamista, myös pc-puolella.

Nykyään on sosiaalisen median aikakausi, joten sitäkin voitaisiin hyödyntää, kun mainostetaan esimerkiksi tapahtumaa tai turnausta. Tapahtumaa voitaisiin myös suunnata vanhemmalle väelle ja sitä kautta tuoda tapahtumaa enemmän ihmisten tietoisuuteen.

Kilpapelioorganisaatioita voitaisiin perustaa vaikka koulujen yhteyteen, eli kouluissa pitäisi olla mahdollista suorittaa kursseja siitä, mitä kilpapelaminen on. Voitaisiin perustaa linjoja, jotka tuottaisivat kilpapelamisen pariin meneviä ihmisiä, esim. markkinointiin. Tämä tosin vaatii yrityksiä mukaan ja paljon turnaustapahtumia, jotta se olisi mahdollista. Koulut voivat järjestää yhteistyössä elektronisen urheilun turnauksia tai LAN-tapahtumia, joissa olisi esimerkiksi rahapalkintoja. Ne olisivat avoin tapahtuma eli kaikki voisivat osallistua turnaukseen tai tapahtumaan. Kilpapelioorganisaatiot olisivat varmasti mukana tällaisessa toiminnassa.

Elektronisen urheilun tunnettuutta kasvatetaan kolmella asialla: markkinointi, median ja tapahtumajärjestäjien yhteistyö ja tapahtuman tukijat. Yhteistyössä voitaisiin kehittää Suomeen sellainen yhteishenki, jolla saataisiin oma ammattilaissarja.

### 6.3 Elektroniseksi urheilijaksi

Suomessa on hyvin vaikea olla ammattipelaaja, koska ei ole tarpeeksi organisaatioita, joilla olisi sponsoreita tai rahoitusta maksaa ammattipelaajalle palkkaa, mutta maailmalle on mahdollista päästä. Sen ovat osoittaneet, jotka tällä hetkellä pelaavat ammattilaisina erilaisissa liigoissa ja seuroissa.

Ammattilaiseksi haluava joutuu tekemään töitä uran eteen varsinkin Suomessa. Ammattilaiseksi pääsemiseen ei ole yhtä oikeaa tietä vaan se on monen asian yhteistulos. Seuraavaksi muutamia näkemyksiä siitä, mikä minun mielestäni edesauttaa ammattilaiseksi tulemistä.

Ammattilaiseksi voi päästä, jos siihen on intohimo ja on valmis pelaamaan useita tunteja päivässä ja viikossa. Harjoittelun täytyy olla kurinalaista, eli ei saa menettää hermojaan missään tilanteessa. Virheistä täytyy oppia, ne kehittävät yksilönä ja tiiminä. Suomalaiseen tiimiin tai organisaatioon ei välttämättä kannata mennä, jos haluaa ammattilaiseksi, koska suomalaiset yleensä eivät tule keskenään toimeen. Suomalaiset ovat huonoja kuuntelemaan palautetta ja myöntämään, jos ovat väärässä.

Suosittelen, että ammattilaiseksi haluava hakeutuisi ensi alkuun johonkin pieneen organisaatioon, jolla ei vielä ole varaa maksaa palkkaa, mutta voi esim. osallistua kaikkiin turnauksiin ja tapahtumiin, mihin vain pystyy. Yleensä näissä turnauksissa on mukana isoja organisaatioita, joilla on ns. scouttaajat. Heidän tehtävänsä on tarkkailla pelaajia turnauksessa, eli turnaukset ovat paras paikka näyttää osaamista. Tähän kaikkeen sisältyy se, että pitää olla palo harjoitella, pelata. Pitää olla hyvinkin itsekriittinen, ja tietysti pitää osaa antaa palautetta ja ottaa sitä vastaan.

Ammattilaiseksi matka on pitkä, mutta kun sellaiseksi pääsee joskus, se on hyvin palkitsevaa. Varsinkin ulkomaisissa organisaatioissa maksetaan myös palkka. Pelaaja pääsee asumaan ulkomaille jne. Jokainen on yksilö, jokainen tekee omalla tavallaan päätökseen ammattilaiseksi. Niin kuin totesin aikaisemmin, tiet ovat auki ja niitä on monia. Miten niitä käyttää, se on jokaisen valittava itse.

#### 6.4 Tuloksia ammattilaisturnauksista

Ammattilaisturnauksia oli Assembly Summerssia vuonna 2018 kuusi, ja isompina niminä olivat Overwatch ja Counter-Strike.

Perjantaina 3.8.2018 ensimmäinen ottelu alkoi kello 15.00, ja vastakkain olivat Trailblazers ja NYRRIKKI tämä ottelu päättyi NYRRIKIN 2-3 voittoon tiukkojen vaiheiden jälkeen.

Overwatch-turnauksen tietoja:

Paikka: Assembly Summer 2018, Helsingin Messukeskus



Joukkueita: 4

Formaatti: Double elimination (bo5)

Palkinnot: 8 000 €

Säännöt: [tournaments.peliliiga.fi](http://tournaments.peliliiga.fi)

Vaadittu lisenssi: SEUL-pelaajalisenssi 2018

Overwatch turnauksen tuloksia:

Semi-Finaalit

Trailblazers vs Nyyrikki (3.8.2018 kello 15.00)

1.Map: Oasis 1-2

2.Map: King's Row 4-3

3.Map: Lijiang Tower 2-0

4.Map: Rialto 0-1

5. Map:Eichenwalde 2-3

Lopputulokset: Trailblazers vs Nyyrikki 2-3

Team Gigantti vs ChiliMonster Gaming (3.8.2018 kello 17.00)

1.Map: King's Row 2-1

2.Map: Rialto 3-0

3.Map: Eichenwalde 1-0

Lopputulokset: Team Gigantti vs ChiliMonster Gaming 3-0

Lower Bracket

Trailblazers vs ChiliMonster Gaming (3.8.2018 kello 19.00)

1.Map: Lijiang Tower 2-1

2.Map: Route66 3-1

3.Map: Oasis 2-0

Lopputulokset Trailblazers vs ChiliMonster Gaming 3-0

Finaali

NYRIKKI vs Team Gigantti (3.8.2018 kello 21.00)

1.Map: King's Row 1-2

2.Map: Oasis 0-2

3.Map: Rialto 1-2

Lopputulokset: NYRIKKI vs Team Gigantti 0-3, minkä jälkeen NYRIKKI haki vauhtia lower bracketistä sen voittajaa eli Trailblazers vastaan.

Lower Bracket S2

NYRIKKI vs Trailblazers (4.8.2018 kello 15.00)

1.Map: Oasis 1-2

2.Map: Watchpoint: Gibraltar 3-2

3.Map: King's Row 3-4

4.Map: Lijiang Tower 2-0

5.Map Eichenwalde 1-2

Lopputulos: NYRIKKI vs Trailblazers 2-3. Näin ollen Trailblazers nousi Grand Finaliin Team Gigantia vastaan.

Grand Final

Team Gigantti vs Trailblazers (4.8.2018 kello 17.00)

1.Map: Route 66 1-0

2.Map: Oasis 2-0

3.Map: Eichenwalde 2-1

Lopputulos: Team Gigantti vs Trailblazers 3-0

Näin ollen Suomen mestariksi nousi Team Gigantti toisen kerran peräkkäin, kun se kaatoi Trailblazersin finaalissa numeroin 3-0.

Torstaina 2.8.2018 alkoi Counter-Striken ammattilaisturnaus

Counter-Strike Global Offensive turnauksen tietoja:

Paikka: Assembly Summer 2018, Helsingin Messukeskus

Joukkueita: 4

Formaatti: Double elimination (bo3)

Palkinnot: 11 000 €

Säännöt: <http://seul.fi/esports/pelisaannot/turnausaannot-csgo/>

Vaadittu lisenssi: SEUL-pelaajalisenssi 2018

Counter-Strike Global Offensive turnauksen tuloksia:

Alkuottelut

Torstai 2.8.2018 kello 18.30 Alkuottelu A

ENCE vs SuperJymy

1.Map: de\_inferno 16-8

2.Map: de\_nuke 16-6

Lopputulos: ENCE vs SuperJymy 2-0 (SuperJymy Lower Brackettiin)

Torstai 2.8.2018 kello 21.30 Alkuottelu B

HAVU vs NYRRIKKI

1.Map: de\_cache 16-4

2.Map: de\_dust2 16-7

Lopputulos Havu vs NYRRIKKI 2-0 (NYRRIKKI Lower Brackettiin)

Perjantai 3.8.2018 15.00 Häviäjien ottelu Superjymy vs NYRRIKKI

1.Map: de\_inferno 16-11

2.Map: de\_cache 16-12

Lopputulos: Superjymy vs NYRIKKI 2-0 (Superjymy jatsoon)

Perjantai 3.8.2018 15.00 Voittajien ottelu ENCE vs HAVU

1.Map: de\_nuke 16-5

2.Map: de\_dust2 16-4

Lopputulos: ENCE vs HAVU 2-0 (HAVU Lower Bracketiin SuperJymyä vastaan. ENCE Grand Finaaliin)

Lauantai 4.8.2018 15.00 Lower Bracket HAVU vs SuperJymy

1.Map: de\_mirage 15-19

2.Map: de\_dust2 16-6

3.Map: 16-11

Lopputulos: HAVU vs SuperJymy 2-1 (Havu GrandFinaaliin, SuperJymy putoaa)

Lauantai 4.8.2018 21.00 Grand Final ENCE vs HAVU

1.Map:de\_dust2 14-16

2.Map: de\_nuke 16-12

3.Map: de\_mirage 25-23

Lopputulos: ENCE VS HAVU 2-1

Suomen mestaruuden voittaa siis ENCE numeroin 2-1!

Tässä oli nyt kahden Suomen mestaruuden tulokset, jotka valitsin mukaan näiden pelien tunnettuuden ja suosion takia. Nämä olivat huikeita turnauksia. Vaikka osallistujia oli hyvin vähän, silti tunnelma pysyi katossa, etenkin CSGO-finaalissa oli aivan huikea taistelu molemmilta joukkueilta.

## 7 Yhteenveto

Suomessa elektroninen urheilu on vielä alussa ja tekemässä hurjaa kasvua. Tulevaisuudessa voidaan nähdä Suomi ehkä yhtenä elektronisen urheilun edelläkävijänä.

Maailmalla elektroninen urheilu voi hyvin. Varsinkin elektronisen urheilun suurvallat, kuten Yhdysvallat ja Etelä-Korea, ovat edelläkävijöitä ja viemässä elektronista urheilua ympäri maailmaa. Kenties jonakin päivänä nähdään, että elektroninen urheilu olisi jopa olympialaji.

Elektroninen urheilu on varsin nuorta, ja sen sanomaa pitää pyrkiä tuomaan esille kaikkialla. Suomessakin ollaan ymmärtämässä, kuinka isoa liiketoimintaa se oikeasti on.

Suomessa tulevaisuus näyttää nuorille osajille valoisalta. Tulevaisuudessa nuoriso voi saada elektronisesta urheilusta itselleen ammatin. Ulkomaille on lähtenyt suomalaisia pelaamaan amatikseen, heistä suurimpana Aleksis "allu" Jalli, joka on todellinen suomalaisen elektronisen urheilun pioneeri.

Suomessa pitäisi muistaa, että kaikki tekeminen lähtee ruohonjuuritasolta. Mitä enemmän panostaa harrastelijaturnauksiin ja mitä enemmän tehdään viikonlopputurnauksia, sitä enemmän saadaan kasvatettua ammattilaisten määrää Suomessa. Toki pelaajat ja organisaatiot tarvitsevat tukea erilaisilta sponsoreilta ja tukijoilta. Haasteena tässä varmasti on se, miten markkinoida elektroninen urheilu sponsoreille ja muille. Kun tähän asiaan keksitään keino, Suomen kehittyminen elektronisessa urheilussa tulee näkymään seuraavan 3-5 vuoden aikana.

Assemblyn pitäisi kehittää toimintaansa ja pyrkiä saamaan tekijöitä, joilla on intohimoa elektroniseen urheiluun. Tulevaisuudessa näenkin, että Assembly tekee näin ja näemme uudistetut ammattilaisturnaukset. Uusia nimiä varmasti tulee mukaan, kun vanhat jäävät sivuun toiminnasta, ja tämä on vain hyvä asia Assemblylle ja sen ammattilaisturnauksille.



Uskon sponsoreiden ja mediankin kiinnostuvan yhä enemmän elektronisesta urheilusta, sillä nyt jo on kouluja, joista voi valmistua ammattipelaajaksi. Mahdollista on myös opiskella elektronisen urheilun markkinointia, joten muutaman vuoden päästä näemme, mitä tapahtuu.

Kun on intohimoa ja halu, on mahdollista päästä myös ammattilaiseksi Suomessa, mutta etenkin maailmalla.

## Lähteet

- 1 Rapaport, Daniel. 2017. What to Expect from booming esport industry in 2017. < <https://www.si.com/tech-media/2017/02/09/esports-industry-expectations-billion-dollar> > Julkaistu 09.02.2017. Luettu 23.02.2018.
- 2 Arvot,mission & visio 2016. Verkkoaineisto. SEUL < <http://seul.fi/seul/arvot-missio-visio/> > Luettu 23.02.2018.
- 3 Palonen, Kalle. 2017. Kasvava e-urheilubisnes vetää puoleensa – yhä useammat haluavat päästä mukaan. Yle uutiset. < <https://yle.fi/uutiset/3-9863565>> Julkaistu 4.10. Luettu 06.03.2018.
- 4 What are esports? | a beginner's guide 2017. Verkkoaineisto. The Telegraph. < <https://www.telegraph.co.uk/gaming/guides/esports-beginners-guide/> > Luettu 06.03.2018.
- 5 Livingston, Christopher. 2018. The battle royales games of 2018. PC Gamer. < <https://www.pcgamer.com/battle-royale-games-2018/>> Luettu 06.03.2018.
- 6 Horti, Samuel. 2017. PUBG passes 2 million concurrent players mark. < <https://www.pcgamer.com/pubg-smashes-2-million-concurrent-users-barrier/>> Luettu 06.03.2018.
- 7 Lahti, Evan. 2016. Valve puts in \$1 million for all future major CS:GO tournaments. PcGamer. < <https://www.pcgamer.com/valve-all-major-csgo-tournaments-will-be-1-million/>> Julkaistu 23.02. Luettu 06.03.2018.
- 8 Kent, Mike. 2017. CS:GO player salary tiers revealed by Richard Lewis.Dexerto. < <https://www.dexerto.com/news/richard-lewis-breaks-csgo-player-salaries/24790>> Julkaistu 04.01. Luettu 06.03.2018.
- 9 Esport. 2017.Verkkoaineisto. Seul.fi < <http://seul.fi/esports/>> Luettu 06.03.2018.
- 10 Kim, Jo. 2014.E-Sport: History of E-Sports. <<https://worldsofwordcraft.wordpress.com/2014/09/19/e-sports-history-of-esports/>> Julkaistu 19.09. Luettu 06.03.2018.
- 11 Howell, Leo. 2016. League of Legends hosts 14.7 million concurrent viewers during worlds. ESPN. < [http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/18221739/2016-league-legends-world-championship-numbers](http://www.espn.com/esports/story/_/id/18221739/2016-league-legends-world-championship-numbers)> Luettu 06.03.2018.
- 12 Jensen, K.Thor. 10.11.2017. The Complte history of first person shooters. GEEK < <https://www.geek.com/games/the-complete-history-of-first-person-shooters-1713135/>> Luettu 06.03.2018.
- 13 Te, Zorine 2014. Dust to Dust: The history of Counter-Strike. GameSpot. < <https://www.gamespot.com/articles/dust-to-dust-the-history-of-counter-strike/1100-6419676/>> Luettu. 13.03.2018

- 14 Multiplayer online battle arena. 2018. Verkkoaineisto. Giant Bomb. <<https://www.giantbomb.com/multiplayer-online-battle-arena/3015-6598/>> Päivitetty 26.02.2018 Luettu 06.03.2018.
- 15 Hartikainen, Nico. 2017. Tälläinen on huippusuositettu Dota 2 -peli, josta Lasse Urpilainen 22, voitti miljoonapotin. Ilta-Sanomat. < <https://www.is.fi/digi-today/esports/art-2000005327076.html> > Luettu 06.03.2018.
- 16 L.Hosch, William. 2009. Electronic sports games. Britannica. < <https://www.britannica.com/topic/electronic-sports-game> > Luettu 06.03.2018.
- 17 Moss, Richard. 2017. Build, gather, brawl, repeat: The history of real time strategy games. Arstechnica. < <https://arstechnica.com/gaming/2017/09/build-gather-brawl-repeat-the-history-of-real-time-strategy-games/> > Luettu 06.03.2018.
- 18 Farokhmanesh, Megan StarCraft: The past, present and future. 2015. Polygon. < <https://www.polygon.com/2015/11/6/9670176/starcraft-2-future-history-dlc-blizzard> > Luettu 06.03.2018.
- 19 Takahashi, Dean. 2010. The year's top pc game: Starcraft 2 sells 1.5M copies in two days. venturebeat. < <https://venturebeat.com/2010/08/03/the-years-top-pc-game-starcraft-ii-sells-1-5m-copies-in-two-days/> > Luettu 06.03.2018.
- 20 Turk, Victoria. 2018. PlayerUnknown's Battlegrounds is the perfect game for noobs. Wired. < <https://www.wired.co.uk/article/playerunknowns-battlegrounds-pub-best-game-noobs> > Luettu 07.03.2018.
- 21 Nurmilaakso, Tiia. 2014. Onko e-urheilu urheilua? < <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/11/08/onko-e-urheilu-urheilua> > Päivitetty 20.02.2015. Luettu 07.03.2018.
- 22 Marjakangas, Terhi. 2017. E-urheilijoita tutkitaan pian Suomessakin – turnaus-ten rahasummat voivat kasvaa miljooniin. < <https://yle.fi/uutiset/3-9569165> > Luettu 07.03.2018.
- 23 eSports: bigger and smaller than you think. 2016. Deloitte. < <https://www2.deloitte.com/global/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/tmt-pred16-media-esports-bigger-smaller-than-you-think.html> > Luettu 26.03.2018.
- 24 Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport. 2013. The Verge. <<https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming> > Luettu 26.03.2018.
- 25 Nordmark, Sam. 2018. What last year's big numbers in esports tell us about 2018 < <https://dotsports.com/business/news/esports-growth-predictions-2018-20411#list-1> > Luettu 26.03.2018.
- 26 Z-Partio palaa pelikentille. 2010. Naukkis. < [http://www.battle.fi/keskustelu.php?ketju\\_id=4370&kat\\_id=9998](http://www.battle.fi/keskustelu.php?ketju_id=4370&kat_id=9998) > Luettu 26.03.2018.

- 27 Ojalehto, Jaakko, 2014. TV2:ssa tarjolla jälleen suurta e-urheilujuhlan tuntua! < <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/11/12/tv2ssa-tarjolla-jalleen-suurta-e-urheilujuhlan-tuntua>> Päivitetty: 27.11.2014. Luettu 26.03.2018.
- 28 Jalonen, Miika, 2014. Kakkonen ja Assembly: elektronisen urheilun tv-historiaa < <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/07/17/kakkonen-ja-assembly-elektronisen-urheilun-tv-historiaa>> Luettu 26.03.2018.
- 29 About HREDS, 2016., Verkkojulkaisu. HREDS < <http://helsinkireds.fi/about-hreds/>> Luettu 26.03.2018.
- 30 Ässät Lähtee mukaan elektroniseen urheiluun, 2016. Verkkojulkaisu. Ässät. < <https://assat.com/fi-fi/article/aces/assat-lahtee-mukaan-elektroniseen-urheiluun/2028/>> Luettu 26.03.2018.
- 31 Hartikainen, Nico. 2018. Pelicans lähtee järeästi esportsiin – supertähti Aleksi "allu" Jalli rakentaa Counter-Strike joukkueen < <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005600711.html> > Luettu 26.03.2018.
- 32 Hartikainen, Nico. 2017. HIFK:N ja SJK:N perässä: Veikkausliigaseura FC Lahti laajentaa kilpapelaamiseen < <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005328455.html>> Luettu 26.03.2018.
- 33 Esport kukoistaa myös Suomessa – lukuisia pelaajia, joiden tulot sadoissa tuhansissa. 2017. Verkkojulkaisu. MikroBitti. < <https://www.mikrobitti.fi/2017/04/esports-kukoistaa-myos-suomessa-lukuisia-pelaajia-joiden-tulot-sadoissa-tuhansissa/>> Luettu 26.03.2018.
- 34 Kallio, Liisa, 2017. Jäähalli muuttui e-urheilijoiden taistelutantereksi Turussa - Harkimot haistoivat uuden bisneksen < <https://yle.fi/uutiset/3-9891797>> Luettu 26.03.2018.
- 35 Niskanen, Eveliina, 2016. Kouluttautuvatko tässä tulevaisuuden miljonäärit? – videopelien pelaajaksi voi nyt opiskella < <https://yle.fi/uutiset/3-9106646> > Luettu 26.03.2018.
- 36 Tournaments. 2018. Verkkoaineisto. E-sport Earnings < <https://www.esportsearnings.com/tournaments>> Luettu 05.04.2018.
- 37 Who are the biggest esports teams? 2016. Verkkoaineisto. British Esport, < <http://www.britisheports.org/111/news/who-are-the-biggest-esports-teams.html>> Luettu 05.04.2018.
- 38 Calendar. 2018. Verkkoaineisto. Esport Insider. < <https://esportsinsider.com/calendar/>> Luettu 05.04.2018.
- 39 Dreamhack. 2018. Verkkoaineisto < <https://dreamhack.com/>> Luettu 05.04.2018.
- 40 Battlepass. 2018. Verkkoaineisto. Dota2. < <http://www.dota2.com/international/battlepass/> > Luettu 05.04.2018.

- 41 Faceit brings the world's most prestigious cs:go competition to the uk with the Faceit London major. 2018. Verkkoaineisto. Faceit. < <https://blog.faceit.com/faceit-brings-the-worlds-most-prestigious-cs-go-competition-to-the-uk-with-the-faceit-london-major-d4d321b44be3>> Luettu 05.04.2018.
- 42 Young, Danny. 2015. Why Korea so good at eSport? < <https://www.ebuyer.com/blog/2015/10/why-is-korea-so-good-at-esports/>> Luettu 05.04.2018.
- 43 Stenberg, Liisa. 2014. Jumppaa voimaa ranteeseen, Verkkoaineisto < [https://www.hyvaterveys.fi/artikkeli/liikunta/jumppaa\\_voimaa\\_ranteeseen/](https://www.hyvaterveys.fi/artikkeli/liikunta/jumppaa_voimaa_ranteeseen/)> Luettu 05.04.2018.
- 44 Assembly 20 years. 2012. Verkkoaineisto. Youtube < <https://www.youtube.com/watch?v=WyGwv2F3-Fo> >Katsottu 11.08.2018.
- 45 CNN World Report - Assembly'94. 2017. Verkkoaineisto. Youtube. <<https://www.youtube.com/watch?v=-29Sv6WcAeo>>Katsottu 11.08.2018.
- 46 History. 2018. Verkkoaineisto. Assembly. < <https://www.assembly.org/summer18/about-us/history>>Katsottu 11.08.2018.
- 47 2002. 2002.Assembly 01.-04.08.02. Verkkoaineisto. JalkaOjassa Crew. < <http://www.kolumbus.fi/jo/gallery9.html>>Katsottu 11.08.2018.
- 48 Lehto, Tero. 2002.Tutustu Assembly 2002:n parhaimmiston. Verkkoaineisto < <https://www.tivi.fi/Arkisto/2002-08-05/Tutustu-Assembly-2002n-parhaimmiston-3112596.html>>Katsottu 11.08.2018.
- 49 Gaudiosi, John. 2012.Riot Games' League of legends becomes most palyed PC game in the world. Verkkoaineisto < <https://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/11/riot-games-league-of-legends-officially-becomes-most-played-pc-game-in-the-world/#2c862b74718b>>Katsottu 11.08.2018.
- 50 Bourdreau, Ian. 2018.Counter-Strike: Global Offensive now has a free edition. Verkkoaineisto < <https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/counter-strike-global-offensive-free-edition>>Katsottu 09.09.2018.
- 51 Minotti, Mike. 2014.Counter-Strike: Global Offensive now has a free edition. Verkkoaineisto < <https://venturebeat.com/2014/09/01/the-history-of-mobas-from-mod-to-sensation/>>Katsottu 09.09.2018.
- 52 Mitä kaikkea FIFA 2018 tarjoaa? Verkkoaineisto. Gamereactor. < <https://www.gamereactor.fi/kuvankatselu/?textid=463043&id=2189023/>>Katsottu 09.09.2018.
- 53 George, Daniel. PUBG invitational tournament is heading to IEM Oakland Verkkoaineisto < <https://apptrigger.com/2017/10/04/pubg-invitational-tournament-heading-oakland/>> Katsottu 09.09.2018.
- 54 ESport – leikkiä, urheilua vai bisnestä? 2018. Verkkoaineisto. Sytyke < <http://www.sytyke.org/ilmiot/esports-leikkia-urheilua-vai-bisnesta/>> Katsottu 09.09.2018.

55 Fnatic Home page. 2018. Fnatic. < <https://www.fnatic.com//>> Katsottu  
09.09.2018.