



# Hyvän e-urheilupelin ominaisuuudet

genrenä FPS PC-alustalla

Valtteri Hasia

OPINNÄYTETYÖ  
Joulukuu 2019

Tietojenkäsittely  
Pelituotanto

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tietojenkäsittely  
Pelituotanto

HASIA, VALTTERI:  
Hyvän e-urheilupelin ominaisuudet  
genrenä FPS PC-alustalla

Opinnäytetyö 47 sivua  
Joulukuu 2019

---

E-urheilun voimakas kasvu ja ajankohtaisuus innoittivat tutkimuksen tekemistä. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää menestyvän e-urheilupelin ominaisuuksia. Työn tarkoituksena oli etsiä rajaukseen sopivia esimerkkipelejä ja vertailla niiden ominaisuuksia sekä kerätä peleistä asiantuntija-aineistoa kolmansien osapuolten haastattelujen ja pelien tarinoista kertovien verkkoartikkeleiden kautta. Vastauksen saamiseksi aineistosta hyödynnettiin induktiivista päättelyä ja asiantuntijoiden näkemyksiä.

Tutkimuksessa löydettiin neljä yleistä hyvän e-urheilupelin tekijää: kilpailullisuus, pelaamisen mielekkyys, katsomisen mielekkyys sekä jatkuvuus. Kilpailullinen peli on vakaa, vaatii paljon taitoa ja tarjoaa työkaluja yhteisön omatoimiselle kasvulle. Iso pelaajakunta on e-urheilupelille välttämätön, joten pelaajien pitämisen tyytyväisenä päivitysten ja kannustimien avulla todettiin tärkeäksi ominaisuudeksi. E-urheilun seuraamista pidetään kiinnostavana monipuolisen, selkeän ja helppokäyttöisen katsojatilan sekä ammattilaispelaajista kertovien tarinoiden avulla. Pelin jatkuvuus turvataan rakentamalla yhteisöä alhaalta ylöspäin ja pyrkimällä pitämään niin ammattilaiset, tavalliset pelaajat kuin katsojatkin tyytyväisinä. Kaikessa toiminnassa todettiin tärkeäksi huolellinen suunnittelu.

Tutkimuksessa käsiteltiin e-urheilupelien hyviä ominaisuuksia yleisesti. Aiheen tutkimista voitaisiin jatkaa tarkentamalla rajausta tiettyihin ominaisuuksiin kuten pelin yhteisölle tarjoamiin työkaluihin. Myös tulosten jako neljään päätekijään tarjoaa luontevan rajauksen jatkotutkimuksille.

## **ABSTRACT**

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Business Information Systems  
Game Development

HASIA, VALTTERI:  
Qualities of a Good Esport Game  
Case FPS on PC

Bachelor's thesis 47 pages  
December 2019

---

The objective of this thesis was to find out what makes a good esport game. The purpose of the thesis was to gather knowledge of the subject, select some examples of successful and unsuccessful esport games, and look for similarities that would explain their success, or lack thereof.

The data was mainly collected from various web sites focused on gaming and esports. It was then analysed using inductive reasoning and utilising experts' statements that were found on some of the articles.

The study discovered that a good esport game is competitive, fun to play, fun to watch and constantly developing. Competitive game aims to create a balanced and reliable gaming experience, which emphasises skill and ease of learning. Rewarding players with in-game items and new updates helps to keep the playerbase large. A well-made spectator mode makes it easy for the spectators to follow matches.

The results emphasise the role of the developer in building and nurturing the esport scene for their game. This thesis is an overview of the topic. A more specific research is required to examine the actual tools and steps taken by a developer to achieve the goals.

---

Key words: esports, game production

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	E-URHEILUSTA .....	9
	2.1 Määritelmä .....	9
	2.2 Historiaa .....	10
	2.3 Tutkimuksen lähtökohdat .....	13
3	PELIEN TARINAT .....	18
	3.1 Counter-Strike: Global Offensive.....	18
	3.2 Rainbow Six Siege .....	19
	3.3 Overwatch .....	21
	3.4 Battalion 1944 .....	22
	3.5 Shootmania Storm .....	23
	3.6 Battleborn.....	24
	3.7 Lawbreakers .....	25
4	VASTAUKSET .....	27
	4.1 Kilpailullisuus.....	27
	4.2 Pelaamisen mielekkyys .....	31
	4.3 Katsomisen mielekkyys .....	35
	4.4 Jatkuvuus.....	37
5	POHDINTA .....	39
	5.1 Työn tulokset lyhyesti.....	39
	5.2 Tutkimuksen heikkoudet .....	41
	5.3 Jatkotutkimus .....	42
	LÄHTEET .....	43

**LYHENTEET JA TERMIT**

CS:GO	Counter-Strike: Global Offensive -räiskintäpeli
esports	e-urheilu eli elektroninen urheilu, kilpapelaminen
FPS	First Person Shooter, (1. persoonan) räiskintäpeli
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena, taisteluareenamoinn- peli
PvP	Player versus Player, pelaaja vastaan pelaaja
RTS	Real Time Strategy, reaaliaikainen strategiapeli

## 1 JOHDANTO

Suomalaisen ENCE eSportsin 16-vuotias huippulupaus Jere "sergej" Salo jättää lukion toistaiseksi taka-alalle keskittyäkseen kokonaan Counter-Strike: Global Offensive -pelin pelaamiseen (Docstop: Inside ENCE 2019). Pelialan analysointitekevä Newzoo (2019) ennustaa, että e-urheilualan liikevaihto ylittää miljardi dollaria vuoden 2019 aikana. Ennusteen mukaan myös katsojien määrä nousee yli 450 miljoonaan. Noin 200 miljoonaa heistä ovat intohimoisia seuraajia ja loput satunnaisia katsojia. (Newzoo 2019.) E-urheilun palkintorahoja ja tiennestejä tilastoivan esportearnings-sivuston (n.d.) mukaan vuoden 2019 aikana yli 21500 aktiivista pelaajaa on kerännyt lähes 4000 turnauksesta palkintorahoja yhteensä 190 miljoonaa dollaria. Kolmen eniten tienanneen pelaajan joukossa ovat OG-organisaation kaksi suomalaista pelaajaa, Jesse "JerAx" Vainikka ja Topias "Topson" Taavitsainen yli kolmen miljoonan dollarin tuloillaan. (esportearnings n.d.) HAVU Gaming -organisaation sponsoreihin lukeutuu sellaisia yrityksiä kuin Elisa, Lenovo ja Huawei (HAVU n.d.). E-urheilu eli elektroninen urheilu ei ole pienten piirien tai nörttien lapsellista puuhastelua. Se on suurta, kansainvälistä kulttuuria ja bisnestä, joka paisuu vuosi vuodelta ja tempaa mukaansa huippupelaajien lisäksi kymmeniä miljoonia faneja, näyttäviä turnauksia, valtavia päävoittoja, tuhansia yrityksiä sponsorisopimuksineen sekä jopa perinteisiä urheiluseuroja: esimerkiksi HIFK:lla on oma CS:GO-joukkueensa Helsinki REDS eli hREDS. E-urheilu tuntuu olevan kaikkialla.

Kyseessä on hyvin ajankohtainen ja merkittävä ala, jonka tulevaisuutta on nopean kehityksen vuoksi vaikea ennustaa. Varmaa on kuitenkin se, että yhä useampi pelikehittäjä, sponsori, sijoittaja tai muun tahon edustaja tahtoo osansa e-urheilumaailman antimista. Kilpapelamiseen panostaminen ei kuitenkaan ole Midaan kultainen kosketus menestykseen. Asioita on tehtävä oikein, sillä e-urheilukaan ei ole välttynyt pettymyksiksi muuttuneilta hypetyksiltä, vääriltä valinnoilta tai rahavirtojen tyrehtymisiltä. Mitä menestyminen sitten oikein vaatii? Voiko mistä tahansa pelistä tulla e-urheilupeli? Kuka päättää, mitkä pelit valitaan kilpailullisen pelaamisen kohteiksi?

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää menestyvän e-urheilupelin resepti valitun rajauksen sisällä. Työssä pyritään löytämään yhteisiä tekijöitä onnistumisten ja epäonnistumisten taustalla. Lisäksi voidaan tutkia, miten hyviä ominaisuuksia saadaan kehitettyä sekä miten vältetään tekemästä yleisiä virheitä. Tavoitteesta voidaan johtaa seuraavat kaksi pääkysymystä: mitkä seikat yleensä johtavat kilpapelien hyvään menestykseen; mitkä seikat yleensä johtavat kilpapelien huonoon menestykseen? Näihin kysymyksiin etsitään vastauksia tarkoituksen avulla.

Opinnäytteen tarkoitus on etsiä sopivat esimerkkipelit, tutkia ja vertailla niiden taustoja, ominaisuuksia ja elinkaarta sekä analysoida saatuja tuloksia. Pelit valitaan hankkimalla pohjatietoa e-urheilusta ja etsimällä tutkimuksen näkökulmasta hedelmällisiä tapauksia. Valituista peleistä kerätään asiantuntija-aineistoa pääosin verkkoartikkeleiden avulla.

Työ on rajattu käsittelemään ainoastaan FPS-genren kilpapelejä, joita pelataan tietokone- eli PC-alustalla. E-urheilupelien lajikirjo on valtava tanssipeleistä tappelupeleihin ja ajopeleihin. Jotta päästään pintaa syvemmälle vertailuissa, on välttämätöntä rajata tätä sekavaa joukkoa. Valinnan kohdistuminen FPS-peleihin johtuu siitä, että se kiinnostaa minua eniten ja on eurooppalaisittain todennäköisesti suosituin lajityyppi e-urheilussa. Suosio näkyy myös menestyksessä: esimerkiksi sekä Counter-Strike: Global Offensiven että Rainbow Six Siegen monet parhaat joukkueet ovat Euroopasta tai ainakin koostuvat pääosin eurooppalaisista pelaajista (HLTV 2019; Siege 2019). Tietokone on yleisesti nähty ylivertaisena kilpapelialustana konsoleihin verrattuna ja näin on myös räiskintäpeleissä, sillä tähtääminen on huomattavasti tarkempaa hiirellä kuin peliohjaimilla, joita käytetään Xbox- ja PlayStation-konsoleilla.

Idea aiheeseen syntyi kasvaneesta kiinnostuksestani e-urheilua kohtaan. Aloin pohtia, mitä hyvältä e-urheilupeliltä vaaditaan ja miten sellaisen kehittäminen eroaa tavallisesta pelistä. Olisiko edes mahdollista suunnitella ja toteuttaa peli nimenomaan ammattimaista kilpapeliamista varten? Tämän työn ensisijainen päämäärä on tarjota e-urheilualalla ennestään kokemattomille pelikehittäjille lähtökohta eli tukea ja ohjeita ensimmäisen kilpapelien onnistuneeseen rakentamiseen, julkaisemiseen ja ylläpitämiseen. Opinnäytteen tulosten avulla pelikehittäjä voi muun muassa nähdä, millaisia asioita on otettava huomioon ja mitä kannattaa

yleisesti välttää. Peliyritysten lisäksi työtä voivat hyödyntää muutkin e-urheilualalla toimivat yhteisöt ja ryhmät. Esimerkiksi mainostaja tai ammattipelaajaksi aikova voivat työn avulla arvioida, kannattaako johonkin tiettyyn peliin panostaa eli onko pelillä tarvittavat edellytykset menestystä kilpapelinä.

Opinnäyte voi toimia pohjana tuleville aiheetta käsitteleville tutkimuksille. Voidaan esimerkiksi tutkia, soveltuvatko löydetyt ohjeet yhtä hyvin konsoliräiskintäpeleihin. Muita mahdollisia jatkotutkimuskohteita ovat esimerkiksi toiset lajityypit: miten hyvin tämän työn tulokset ovat yleistettävissä vaikkapa tappelupeleihin tai MOBA-peleihin.

Monet käsitteet tunnetaan pelialalla niiden englanninkielisillä nimillä jopa suomalaisten kesken. Opinnäyte pyrkii tarjoamaan näille käsitteille suomenkielisiä vastineita.



## 2 E-URHEILUSTA

### 2.1 Määritelmä

E-urheilulla tarkoitetaan yleensä kilpailullista videopelien pelaamista. Ero perinteiseen urheiluun voidaan nähdä fyysisyyden korvaamisella näppäimistöllä ja ohjaimella (Davies 2018, 6). Näin kapea näkemys jättää kuitenkin kokonaan ulkopuolelle esimerkiksi erilaiset tanssipelit ja muut liikuntapelit, joissa fyysinen suoritus on erittäin keskeistä. Videopeleille tyypillisen PC-konsoli-erottelun perusteella voidaan olettaa, että näppäimistön yhteydessä mainitulla ohjaimella tarkoitetaan nimenomaan pelikonsolien sauvaohjaimia, jolloin ihmisen ja koneen vuorovaikutuksen keinojakin on rajattu liikaa. Näppäimistön ja peliohjaimen lisäksi e-urheilussa kilpaillaan muun muassa älypuhelin, elektronisten tanssimattojen ja liiketunnistinten avulla. Elektronisen urheilun määrittely ei olekaan aivan niin helppoa.

Kuten nimikin kertoo, elektroninen urheilu nähdään yleisesti yhtenä urheilun muotona (esim. Wagner 2006; Hamari & Sjöblom 2017; SEUL n.d.). Silti erityisesti perinteisten urheilulajien seuraajat ovat olleet vastahakoisia hyväksymään e-urheilun kuulumisen osaksi urheilua (Hamari & Sjöblom 2017, 3). Asenteet ovat kuitenkin muuttumassa. Esimerkiksi Puolustusvoimat on hyväksynyt e-urheilun yhdeksi urheilumuodoksi Urheilukouluun (SEUL 2017). Monet urheiluseurat niin Suomessa kuin maailmallakin ovat perustaneet omia e-urheiluorganisaatioitaan (Kraneis & Rantala 2018, 153).

Drexelin yliopiston professorin Michael G. Wagnerin määritelmä on yksi tunnetuimpia ja käsitellyimpiä e-urheilun määritelmiä. Wagnerin (2006) mukaan e-urheilu on sellaisen urheilutoiminnan alue, jossa ihmiset kehittävät ja harjoittavat henkisiä tai fyysisiä kykyjään informaatio- ja kommunikaatioteknologian käytössä. Määritelmässä ei mainita mitään kilpailullisuudesta tai omien kykyjen vertaamisesta toisten ihmisten kykyihin, vaan nämä tulevat e-urheilun yläkäsitteeksi katsotun urheilun määritelmästä. Wagnerin (2006) mukaan urheilu on kulttuurilista toimintaa, jossa ihmiset toimivat vapaaehtoisesti muiden ihmisten kanssa

tietoisella tarkoituksella hankkia ja kehittää kulttuurisesti tärkeitä kykyjä sekä verata näitä kykyjä näiden ihmisten kanssa yleisesti hyväksytyjen sääntöjen mukaan ja ilman tarkoituksellista toisten vahingoittamista.

Wagnerin (2006) määritelmä ei ole kuitenkaan aivan ongelmaton. Hamari ja Sjöblom (2017, 4) esittävät, ettei se tee riittävän selvää eroa perinteisen urheilun ja elektronisen urheilun välille. Määritelmään sisältyvä informaatio- ja kommunikaatioteknologian käyttö ei ole ainoastaan e-urheilun ominaisuus, sillä monet perinteisetkin urheilulajit hyödyntävät vastaavanlaista teknologiaa (Witkowski 2012, Hamarin ja Sjöblomin 2017, 4 mukaan). Sen lisäksi, että perinteinen urheilu alkaa tunkeutua elektronisen urheilun alueelle, olemme oppineet saman pätevän toisinkin päin: e-urheilu ei ole vain tietokoneen ääressä istumista ja pelkkää ”informaatio- ja kommunikaatioteknologian” käyttöä. Witkowski (2012, Hamarin ja Sjöblomin 2017, 4 mukaan) kritisoikin Wagnerin määritelmää siitä, ettei se huomioi elektronisen urheilun fyysistä puolta.

Hamari ja Sjöblom (2017) päätyvät lopulta mietteissään määrittelemään e-urheilun ”urheilun muodoksi, jossa lajin ensisijaiset piirteet johdetaan elektronisten systeemien avulla ja pelaajien tai joukkueiden syöte sekä e-urheilun systeemien ulostulos on välitetty ihmis-koneellisessa rajapinnassa”. (Hamari & Sjöblom 2017, 4–5, Kraneisin ja Rantalan 2018, 167 mukaan). Koska e-urheilu näin määritellään yhdeksi urheilun muodoksi, on välttämätöntä määritellä myös termi urheilu. Hamari ja Sjöblom eivät kuitenkaan tarjoa urheilulle uutta määritelmää, joten voidaan olettaa heidän käyttävän Wagnerin määritelmää vuodelta 2006. Hamari ja Sjöblom (2017, 4) tunnistavat tässäkin määritelmässä piilevät heikkoudet: liiallisen epätarkkuuden vuoksi määritelmä sallii, että työpaikalla tapahtuva ohjelmistokoulutus voidaan tulkita urheiluksi.

Määritelmän heikkouksista huolimatta tässä työssä käytetään Wagnerin vuoden 2006 määritelmää urheilusta sekä Hamarin ja Sjöblomin vuoden 2017 määritelmää elektronisesta urheilusta.

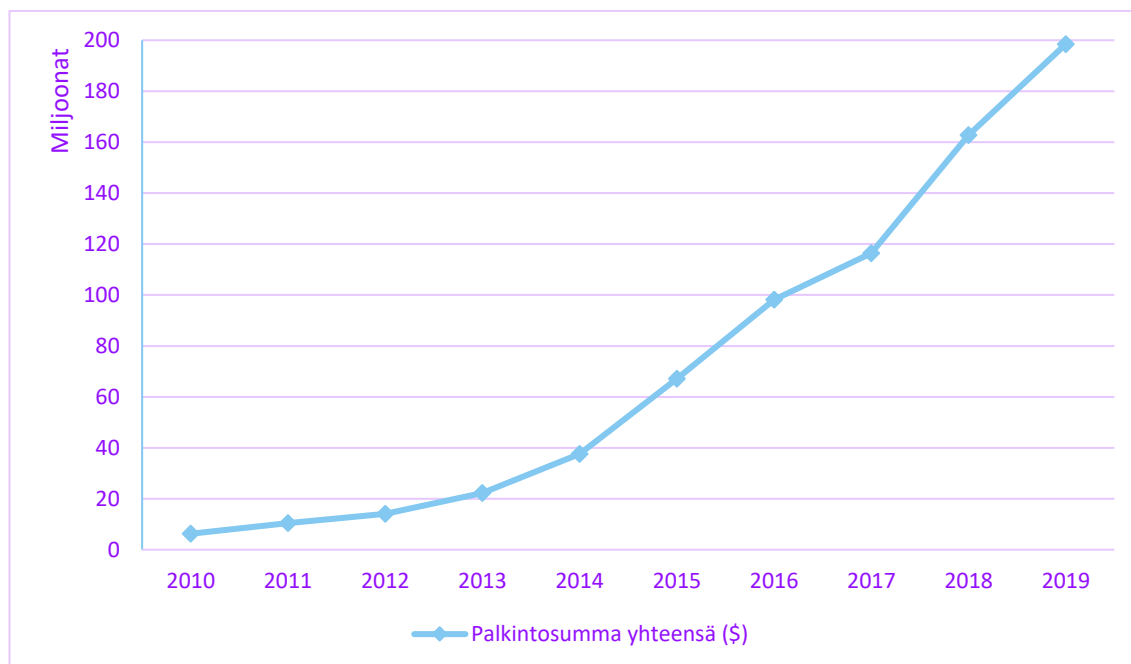
## 2.2 Historiaa

E-urheilun tämänhetkinen historia voidaan jakaa karkeasti kolmeen vaiheeseen: kolikkoautomaattien aikaan, internetin leviämiseen ja 2000-luvulta alkaneeseen kasvuun. Ensimmäiset digitaaliset pelit kehitettiin yliopistoissa, joista pelaaminen levisi kahviloihin ja arcade-halleihin peliautomaattien muodossa (Kraneis & Rantala 2018, 10–11). Ihmisillä on luontainen tarve kilpailla ja verrata taitojaan toisiin. Ei siis ole ihme, että myös pelaamisen ympärille kasvoi nopeasti yhä ammattimaisempaa toimintaa. Erilaiset pistelistat, joita päätyi jopa Guinnessin ennätyskirjaan, mahdollistivat yhä laajemmat verkostot ennätysten ja taitojen vertaamiseen (Kraneis & Rantala 2018, 12; SEUL n.d.). Suurempi määrä ihmisiä tarkoittaa luonnollisesti korkeampaa tasoa ja kovempaa kilpailua.

Tämä ihmisten ja verkostojen määrä kasvoi huomattavasti, kun pelikonsolit ja kotitietokoneet sekä internet levisivät koteihin. Wagnerin (2006), Kraneisin ja Rantalan (2018) sekä SEUL:n (n.d.) mukaan nykyaikaisen e-urheilun katsotaan saaneen alkunsa iD Softwaren 1990-luvulla julkaisemista ensimmäisen persoonan ammutapeleistä Doomista ja Quakesta. Quaken innoittamana syntyi Valven julkaisema Half-Life, jonka Action Quake 2 -modista kehitettiin myöhemmin oma peli: 2000-luvun taitteessa julkaistu Counter-Strike. Counter-Strikeä pidetään yhtenä tärkeimmistä – ellei peräti tärkeimpänä – kilpapelinä ainakin lännessä. Idässä, erityisesti Etelä-Koreassa, kilpapeliamista dominoivat RTS-pelit StarCraftin tähdittämänä. (Wagner 2006; Kraneis & Rantala 2018, 16–18; SEUL n.d.) Tähän perustuu myös aiheen rajaus FPS-peleihin, sillä se on ollut läntisen ja suomalaisen kilpapelikulttuurin merkittävin genre – ja on sitä todennäköisesti edelleenkin, Suomessa etenkin ENCE:n menestyksen vaikutuksesta.

Alan kasvulle ja varsinkin ammattilaisten synnylle merkitsevää oli rahoittajien saaminen mukaan toimintaan. Palkintorahoilla ja palkalla pelaajat pystyivät elättämään itsensä kilpapeliamisella (SEUL n.d.). Palkintorahojen kokonaispotti onkin kasvanut voimakkaasti 2000-luvulla (kuvio 1). Yli miljoonan dollarin rajasta vuonna 2003 päästiin kymmeneen miljoonaan vuonna 2010 ja siitä edelleen 100 miljoonan dollarin rajan yli vuonna 2017 (Kraneis & Rantala 2018, 19). Jotta mikä tahansa urheilun muoto menestyisi, sillä on oltava yleisöä. 2000-luvulla alkanut lisääntynyt e-urheilun televisiointi huipentui, kun vuonna 2011 perustettu reaaliaikaiseen suoratoistoon keskittyvä Twitch toi elektronisen urheilun suorana jokaisen taskuun (Kraneis & Rantala 2018, 19, 21). 2010-luvulla MOBA-pelit alkoivat

haastaa siihen asti suosituimpina olleita FPS- ja RTS-genrejä ja genrejen väliset erot alkoivat tasoittua (SEUL n.d.).



KUVIO 1. Elektronisen urheilun palkintopottien kokonaismääriä 2010-luvun puolella (esportsearnings n.d.)

Seuraava merkittävä muutos e-urheilualalla on todennäköisesti mobiilikilpapelaimisen nousu. Mobiilipelien pelaaminen on – ehkä hieman yllättävästikin – nousut erittäin suureksi osaksi peliteollisuutta. Kraneis ja Rantala (2018) toteavat, että mobiilipelit voivat hyvinkin kasvaa konsoli- ja PC-pelaamisen tasolle e-urheilussa. Mobiilipelien yhteenlaskettu liikevaihto ylitti PC- ja konsolipelit jo vuonna 2016. Erityisen suosittuja ovat MOBA-aiheiset ja yleensäkin suuret nettimoninpelit. (Kraneis & Rantala 2018, 81–82.) Suomalaisten vahva osaaminen mobiilipeleissä näkyy myös mobiilipelien e-urheilussa. Supercellin vuonna 2016 julkaisema Clash Royale on suosittu etenkin länsimaissa (Kraneis & Rantala 2018, 79). GamesIndustry.biz-sivuston päätoimittajan Matthew Handrahanin (2018) mukaan suomalaisen Critical Force -peliyrityksen vuonna 2015 julkaisema Critical Ops on luultavasti paras mobiiliräiskintäkilpeli. Myös Critical Forcen toimitusjohtaja Veli-Pekka Piirainen on sitä mieltä, että mobiilikilpapelaiminen kasvaa yhä tärkeämmäksi ja suuremmaksi osaksi elektronista urheilua. (Handrahan 2018.) Teknologian kehittyessä ja yleistyessä myös VR-pelit (Virtual Reality, vir-

tuaalitodellisuus) yleistyvät todennäköisesti. Tulevaisuudessa urheilun ja e-urheilun rajat voivat alkaa hämärtyä siinä missä todellisuuden ja virtuaalitodellisuudenkin (Kraneis & Rantala 2018, 168).

Pelattavat pelit voivat siis muuttua, mutta ilmiönä ja osana kulttuuria e-urheilu ei ole häviämässä mihinkään, vaan pikemminkin kasvamassa ja kehittymässä yhä uusiin suuntiin. Mukaan hyppääminen kannattaa, mutta menestymiseen vaaditaan osaamista.

### **2.3 Tutkimuksen lähtökohdat**

Tutkimukset e-urheilusta keskittyvät yleensä pelaajiin sekä pelaamiseen ja sen kulttuuriin, sosiaalisiin ja psykologisiin piirteisiin ja vaikutuksiin. Sen sijaan e-urheilupelin kehittämisestä ei näytä olevan tutkimuksia tämän työn kirjoitushetkellä. Aiheen käsittely on rajoittunut lähinnä pelialan konferensseihin sekä internetin keskustelufoorumien palstoille ja erilaisten verkkojulkaisujen artikkeleihin, joiden luotettavuudesta ei aina ole varmuutta. Paljon tietoa jaetaan varmasti alan toimijoiden kesken. Esimerkiksi suuri e-urheiluturnauksia järjestävä yhtiö ESL auttoi Ubisoftia Rainbow Six Siegen kehittämisessä nimenomaan kilpapelamista varten (Stubbsy 2016).

Tämän osion tarkoituksena on esitellä eräänlainen hypoteesi tai tutkimuskysymyksen oletusvastaus, jota vasten kerättyä aineistoa voidaan vertailla. Käyn läpi joitakin näkemyksiä siitä, millaisista ominaisuuksista hyvät e-urheilupelit koostuvat.

#### **Kilpailullisuus, iso pelaajakunta sekä riittävä rahoitus**

Videopeleistä kirjoittava vapaa toimittaja Kevin Cobban (2016) tiivistää menestyneen e-urheilupelin piirteet kolmeen ominaisuuteen: kilpailullisuus, iso pelaajakunta sekä riittävä rahoitus. E-urheilupelissä on luonnollisesti oltava jotakin, missä kilpailla. Yleensä tällä kilpailulla tarkoitetaan nimenomaan PvP-tyylistä kilpailua, jossa pelaajat tai joukkueet kilpailevat suoraan toisiaan vastaan sen sijaan, että kilpailu käytäisiin vastustajan saamaa tulosta vastaan. Myös Cobban

(2016) viittaa tämäntyyliseen kilpailullisuuteen. Pelkkä kilpailullisuus ei kuitenkaan tee mistä tahansa pelistä automaattisesti e-urheilupeliä. Kysymys kuuluukin: mikä on tärkein erottava tekijä tavallisen kilpailullisen moninpelin ja e-urheilupelin välillä?

Perinteisessä urheilussa harva katsoja itse harrastaa seuraamiaan lajeja. E-urheilun maailmassa asia on toisin: iso pelaajakunta on e-urheilupelille tärkeä, sillä juuri tavalliset pelaajat ovat myös faneja ja katsojia (Cobban 2016). Peliyrietyksen on siis pidettävä huolta, että ammattilais- ja kilpailullisten pelaajien lisäksi myös höntsiäjät (eng. casual players) eli rentoutuksen ja ajanvietteen vuoksi pelaavat viihtyvät pelin parissa. Toki mikä tahansa verkkomonipeli tarvitsee paljon pelaajia, jotta pelikokemus olisi mahdollisimman sujuva, vaihteleva ja pelaajien tasoa vastaava.

Riittävä rahoitus on olennainen osa menestyvää e-urheilupeliä, sillä itse pelin tekemisen lisäksi kehittäjän on varauduttava maksamaan niin turnausten palkintorahoja kuin juontajien ja muidenkin e-urheilutapahtumien järjestämiseen osallistuvien henkilöiden palkkoja (Cobban 2016). Pelikehittäjä ei siis ole passiivinen, vain itse pelin käyttöön tarjoava taho, vaan sen tehtäviin kuuluu aktiivisesti mahdollistaa e-urheilupuolen olemassaolo.

Tämä on hyvä alku kohti menestyvän e-urheilupelin rakentamista, mutta kuinka pitkälle näin pelkistetyllä esityksellä voidaan päästä.

### **Jatkuvasti kehittyvä, taitopohjainen, katsojat huomioon ottava**

Videopeleihin keskittyvän Gamasutra-sivuston blogipostauksessa Daniel Stanford kertoo 5 syytä menestyvän e-urheilupelin taustalla. Stanfordin (2017) mukaan yksi tärkeimpiä asioita on jatkuvasti parantaa ja kehittää peliä. Toisin kuin tavallisia videopelejä, e-urheilupeliä ei tehdä vuoden tai kahden takia. Monet isoimmat elektronisen urheilun julkaisut ovat lähes kymmenen vuotta vanhoja kuten League of Legends (2009), StarCraft II (2010), Counter-Strike: Global Offensive (2012) ja Dota 2 (2013). Saavuttaakseen näin pitkän eliniän pelissä täytyy olla jotakin, mikä pitää vanhojen pelaajien ja katsojien mielenkiinnon yllä ja saa uusia pelaajia liittymään yhteisöön monta vuotta julkaisun jälkeenkin. Kehittäjän

on tärkeää kuunnella peliyhteisöä ja reagoida siltä saamaansa palautteeseen oikeiden ratkaisuiden tekemiseksi (Stanford 2017).

Stanford (2017) yhtyy Cobbanin (2016) vaatimukseen isosta pelaajakunnasta. Pelaajia on kuitenkin rajallinen määrä. Lisäksi nykyaikaisten pelien koko ja opittavien asioiden määrä tarkoittaa sitä, että varsinkin kilpailullisten pelien kohdalla monet pelaajat omistautuvat vain yhdelle tai muutamalle julkaisulle. Stanford (2017) muistuttaaakin siitä, että uuden pelin ei kannata taistella olemassa olevia jättejä vastaan vaan löytää oma ilmeensä, joka houkuttelee erilaisen pelikokemuksensa vuoksi uusia pelaajia.

Pelin perusmekaniikkojen pitää olla helposti ymmärrettäviä ja pelin pitää opettaa aloittelijoille nämä perusasiat (Stanford 2017). Tämä on tärkeää etenkin silloin, kun julkaisusta on jo aikaa ja kokeneiden pelaajien sekaan liittyy uusia pelaajia. Jos he eivät saa tarvitsemaansa tukea, riski pelin hylkäämiseen on erittäin suuri. Myös hyvin suunniteltu pelinhakija (eng. matchmaking) on tärkeä osa uusien pelaajien mukaantulossa. Helpon alun vastapainoksi tarvitaan syvyyttä ja suurta taitoa vaativia mekaniikkojen hienouksia (Stanford 2017). Kyseessä on kilpailutilanne, joten pelin on tarjottava tilanteita, jotka erottavat jyvät akanoista.

Stanfordin (2017) mukaan katsojatila (eng. spectator mode) on kilpapelille ehdon työkalu. Sen avulla katsojat pystyvät seuraamaan mitä pelaajat tekevät, missä he ovat, mikä on heidän varustetasonsa, mikä on pelin tilanne ja niin edelleen. E-urheilun seuraaminen ei ole siis samanlainen kokemus kuin vaikkapa pelaajan omasta näkökulmastaan tarjoama suoratoistolähetys, vaan katsojatilan avulla yleisö näkee asioita, jotka ovat pelaajan ulottumattomissa. Näin katsojat pääsevät syvemmälle pelin tapahtumiin. Toinen yleisön kokemusta parantava ominaisuus on hyvät selostajat ja kommentaattorit, jotka osaavat avata pelin tapahtumia ja tuoda ilmi asioita, joita tavallinen pelaaja ei ehkä osaisi ajatella (Stanford 2017).

### **Selkeä ja toimiva taitopohjainen peli, jolle yhteisö on kaikki kaikessa**

Pelialan kokenut ammattilainen Ohad Barzilay käsittelee e-urheilupelin kehittämistä laajasti vuonna 2016 Casual Connect Europe -tapahtumassa pitämässään

puheessa. Puhe on sen verran laaja, että pyrin kertomaan vain kaikkein keskeisimmät seikat. Barzilayn näkemys voidaan jakaa kahteen kokonaisuuteen: ensin tarvitaan hyvä kilpailullinen peli, ja sen jälkeen panostetaan peliyhteisöön.

Barzilay (2016) haluaa tähdentää, että peliyritys ei voi itse päättää, tuleeko heidän pelistään e-urheilupeli, vaan se riippuu pelin suosioista ja pelaajien halusta pelata peliä kilpailullisesti. Yrityksen tulisikin vain keskittyä tekemään hyvä peli, joka mahdollistaa e-urheilupuolen syntymisen. (Barzilay 2016, ajassa 2.38.) Mitä nämä elektronisen urheilun mahdollistavat seikat sitten ovat? Opimme jo, että pelin tulisi olla kilpailullinen. Kilpailullisuus asettaa pelin kehittämiselle tiettyjä vaatimuksia, joiden olisi syytä toteutua. Pelin on ennen kaikkea oltava vakaa, selkeä ja tasapainoinen (eng. balanced) eli reilu kaikille pelaajille (Barzilay 2016, ajassa 11.20). Vaikka se voikin ärsyttää, yksin pelattavassa pelissä ohjelmistovirhe eli bugi tai vihollisen liiallinen ylivoimaisuus pelaajan pelihahmoon nähden eivät riko peliä. Mutta jos kahden joukkueen välinen taistelu päättyy toisen voittoon vain siksi, että peli ei toimikaan niin kuin pitää, on kyseessä katastrofi.

Lisäksi kilpailullisuuden kannalta on tärkeää, että pelin selkeydestä huolimatta pelissä on riittävästi syvyyttä eli opeteltavaa. Barzilayn (2016, ajassa 6.32) mukaan pelin pitäisikin pyrkiä tarjoamaan rajaton kehittymismahdollisuus. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajilla on aina varaa kehittyä yhä paremmiksi. Ei ole olemassa pistettä, jonka saavutettuaan pelaisi aina täydellisesti. Esimerkiksi perinteisessä 9 ruudun ristinollassa kahden osaavan pelaajan peli päättyy aina tasapeliin. Tällainen ei saa olla mahdollista kilpapelissä. Oikealla tavalla toteutetun taitokäyrän (eng. skill curve) ansiosta joistakuista pelaajista tulee ajallaan tähtipelaajia, jotka ihastuttavat ja inspiroivat muita omaperäisillä ja vaikuttavilla peliotteillaan (Barzilay 2016, ajassa 5.52).

Tärkein erottava tekijä tavallisen kilpailullisen moninpelin ja e-urheilupelin välillä on se, että e-urheilussa on kyse faneista ja katsojista (Barzilay 2016, ajassa 14.50). Jos tapahtumilla ei ole tarpeeksi yleisöä, turnauksista ei tule sen isompia kuin pienten kilpahenkisistä pelaamisesta kiinnostuneiden piirien puuhastelua. Ja kun turnaukset ovat pieniä, rahaakaan ei liiku paljon, jolloin taas ammattimainen pelaaminen ei ole mahdollista.



Barzilayn (2016, ajassa 15.02, 15.20) mukaan peliyhteisöstä huolehtiminen on erittäin tärkeää. Peliyhteisöön voidaan katsoa kuuluvaksi niin katsojat ja fanit, peruspelaajat kuin amatööri- ja ammattilaispelaajatkin. Näillä eri ryhmillä on kuitenkin omat tarpeensa, joita pitää tyydyttää eri tavoilla (Barzilay 2016, ajassa 16.18).

### Hypoteesi

Yhteenvetona voitaneen todeta, että menestynyt e-urheilupeli on sellainen kilpailullinen peli, joka kiinnostaa niin pelaajia, katsojia kuin ammattilaispelaajia ja joka jatkuvasti huolehtii tämän kiinnostuksen säilymisestä. E-urheilupelin rakentaminen voidaan jakaa karkeasti kahteen vaiheeseen: kehitystyöhön ja niihin askeliin, jotka vievät peliä kohti e-urheilun maailmaa (taulukko 1).

TAULUKKO 1. E-urheilupelin rakennuskaava

Kehitystyö	Kilpailullinen: reilu, toimiva, helppo aloittaa, vaikea hallita Rajaton kehittymismahdollisuus -> huippupelaajat
Kohti e-urheilua	Riittävä rahallinen panostus Jatkuva kehitys Viihdyttävä seurata Paljon pelaajia -> paljon katsojia Yhteisön tukeminen: katsojat, pelaajat, ammattilaiset Katsojatila ja ammattiselostajat

### 3 PELIEN TARINAT

#### 3.1 Counter-Strike: Global Offensive

Valven erittäin suosittu Counter-Strike-pelisarjan neljäs osa Global Offensive julkaistiin vuonna 2012. Jo kahden vuoden päästä peli oli pelaajamäärän perusteella kolmanneksi suosituin e-urheilupeli. (Kraneis & Rantala 2018, 26, 32–33.) Pelissä on monia pelimuotoja, mutta vain pommitehtävää pelataan turnauksissa. Kaikki tämän työn huomiot koskevatkin nimenomaan tätä pelimuotoa, ellei toisin mainita. Pommitehtävässä viisi terroristia yrittää jokaisessa erässä virittää pommin toiselle kartan kahdesta pommipaikasta (kuva 1) ja suojella pommeja sen räjähdysketken asti. Viisi terrorisminvastaista sotilasta yrittää puolestaan estää pommin asentamisen tai vastaavasti purkaa viritetyn pommin.



KUVA 1. Dust 2 -kartan A-pommipaikka (IGN 2012)

Erät ovat määrätyn pituisia. Oletuksena vastaterrorismi- eli erikoisjoukot voittavat ajan loppuessa. Tämä pakottaa terroristijoukkueen joko tappamaan kaikki vastustajat tai virittämään pommin. Jos pommi ehtii räjähtää, terroristit voittavat. Jos taas erikoisjoukot onnistuvat purkamaan pommin ennen räjähdystä, he voittavat. Lisäksi erikoisjoukot voivat voittaa erän tappamalla kaikki terroristit ennen pommin asentamista. Viidentoista erän jälkeen joukkueet vaihtavat puolia. Kartan

voittoon tarvitaan kuusitoista erävoittoa. Pelaajat ansaitsevat rahaa erilaisista tapahtumista kuten vastustajan tappamisesta, pommin virittämisestä tai erän häviämisestä. Tätä rahaa voidaan erien alussa käyttää parempien aseiden, kranaattien ja muiden varusteiden kuten suojaliivien hankintaan.

Seitsemän vuotta julkaisun jälkeen Global Offensive on edelleen täysissä voimissaan: isompia ja pienempiä turnauksia järjestetään tasaiseen tahtiin, uusia joukkueita nousee vanhojen rinnalle ja palkintosummat ovat suuria. Esimerkiksi elokuun 2019 lopulla käydyin Berliinin major-turnauksen palkintopotti oli miljoona dollaria (Liquipedia 2019). Miten Global Offensive on onnistunut säilyttämään asemansa näin pitkään?

### **3.2 Rainbow Six Siege**

Ubisoftin Rainbow Six -pelisarjan tuorein osa Rainbow Six Siege julkaistiin 2015 (Kraneis & Rantala 2018, 27). Ubisoft halusi Siegestä e-urheilupelin jo alusta alkaen ja sai ESL:ltä tukea tämän suunnitelman toteuttamiseen (Stubbsy 2016; Purslow 2016). Ensimmäinen Pro League -finaali nähtiinkin jo muutaman kauden päästä julkaisusta, toukokuussa 2016 (Higgins 2016). Barrettin (2017) ja Hargreavesin (2019) mukaan pelin taival ei lähtenyt käyntiin odotetulla tavalla. Ubisoft on kuitenkin onnistunut kääntämään kurssin, ja Siege rikkoo koko ajan uusia ennätyksiä pelaajamäärien ja tuoton suhteen. (Barrett 2017; Hargreaves 2019.)

Rainbow Six Siegessä on kymmeniä erilaisia pelihahmoja, joista jokainen on joko hyökkääjä tai puolustaja. Hahmoilla on jokin yksilöllinen erikoisväline tai -taito kuten mellakkakilpi, karhunrauta tai joukkuetovereille jaettava suojaliivi. Lisäksi hahmoilla on käytössään kakkosväline kuten piikkilankaeste tai valokranaatti. Jokaisella hyökkääjällä on käytössään kaksi maassa kulkevaa ohjakkia (eng. drone), joita voi käyttää tiedusteluun. Puolustajilla taas on käytössään erilaisia linnoitusmenetelmiä, kuten puinen este oviaukkojen ja ikkunoiden peittämiseksi ja metallinen lujite, jolla voidaan vahvistaa seiniä. Puolustajat pääsevät myös käsiin kartassa olevien valvontakameroiden syötteisiin. Iso osa Siegen pelikokemuksesta perustuu seinien, lattioiden ja kattojen rikkomiseen uusien näkölinjojen

ja sisääntuloaukkojen avaamiseksi (kuva 2) sekä pelihahmojen erikoislaitteiden mahdollisimman tehokkaaseen hyödyntämiseen.



KUVA 2. Kuvakaappaus pelistä. Thermite on juuri rikkonut osan rakennuksen ulkoseinästä erikoisräjähteellään (Rainbow Six Siege 2015, kuvakaappaus pelistä 21.11.2019, muokattu)

Rainbow Six Siegessä on useita eri pelimuotoja. Pommimuoto mielletään ainooksi kilpailulliseen pelaamiseen soveltuvaksi pelimuodoksi, ja ellei toisin mainita, tässä työssä puhutaan nimenomaan pommimuodosta. Jokaisessa kartassa on muutama eri pommialue, joista puolustajat tiettyjen sääntöjen mukaan valitsevat kaksi. Erä alkaa sillä, että puolustajat linnoittavat karttaa parhaaksi katsomallaan tavalla samalla, kun kukin hyökkääjä voi suorittaa tiedustelutoimintaa yhden ohjakin avulla. Tämän vaiheen jälkeen alkaa varsinainen toimintavaihe, jonka aikana hyökkääjien on joko tapettava kaikki vastustajat tai onnistuneesti asennettava pomminpurkulaite ja suojattava sitä, kunnes toinen pommeista on saatettu toimintakyvyttömäksi. Puolustajat voittavat, jos aika loppuu kesken, kaikki hyökkääjät kuolevat ennen pomminpurkulaitteen asennusta tai jos puolustajat onnistuvat purkamaan laitteen ennen kuin se tuhoaa pommin. Yhden kartan voittamiseen tarvitaan useampi erävoitto. Säännöistä riippuen muutaman erän jälkeen hyökkääjät ja puolustajat vaihtavat osia.

### 3.3 Overwatch

Blizzardin kehittämä peli julkaistiin 2016. Siitä tuli välitön menestys. (Davies 2018.) E-urheilun kasvaneen suosion vuoksi myös Overwatchista alettiin jalostaa kilpapeliiä (Kraneis & Rantala 2018, 27). E-urheilupuoli ei kuitenkaan ensin lähtenyt käyntiin niin hyvin kuin pelin suosion perusteella olisi voinut olettaa (Draper 2017; Stubbs 2017). Koska Overwatch on hyvin suosittu peli, sillä oli aikaa korjata tehdyt erheet ilman pelkoa koko pelaajakunnan romahtamisesta. Tammikuussa 2018 käynnistynyt Overwatch League pelasti pelin e-urheilupiirit yli kahdella miljoonalla katsojallaan ja yli 200 miljoonan dollarin tuotoillaan (Kraneis & Rantala 2018, 104–105).

Overwatch on tyypillinen sankareihin pohjautuva räiskintäpeli, jossa hahmoilla on eri kykyjä ja heidät on jaettu pelitavan mukaan eri luokkiin, joita tässä pelissä on neljä. Taistelut käydään 6 hengen joukkueilla. Peliä pelaamalla voi ansaita erilaisia palkintoja kuten asuja. (Davies 2018.) Overwatch on värikäs ja mielikuvituksellinen peli (kuva 3). Blizzard on panostanut paljon sankareiden ja karttojen muistettavuuteen: jokaisella hahmolla on erilainen persoonallisuus ja taustatarina, jotka voivat vaikuttaa hahmojen väliseen kanssakäymiseen (Ingenito 2016).



KUVA 3. Overwatch vie pelaajan fantasiantäyteiseen toimintaan (PCGamer 2016)

### 3.4 Battalion 1944

Bulkhead Interactiven kehittämä peli ennakkojulkaistiin vuoden 2018 alussa (Costa 2019). Peli pyrkii palaamaan takaisin räiskintäpelien juurille, jossa kaikki on yksinkertaisempaa (kuva 4) ja jossa hienot animaatiot saavat väistyä sen tieltä, että pelaajalla on täysi hallinta hahmonsa liikuttamisessa (Robertson 2018).



KUVA 4. Battalion 1944 haluaa tarjota pelaajilleen yksinkertaista toimintaa (PCGamer 2018)

Battalion 1944:llä on myös e-urheilu mielessään, ja esikuvaksi peliyritys on ottanut Siegen hitaan mutta varman tien (Robertson 2018). Tämä ei kuitenkaan onnistunut toivotulla tavalla. Jotkin e-urheiluorganisaatiot olivat pettyneitä Bulkheadin toimintaan ja vetäytyivät kilpapiireistä, kunnes yritys saisi parannettua peliä (Nyyrikki 2018b). Bulkhead näytti ottavan kokemuksesta opikseen. Täysjulkaisu 23. toukokuuta 2019 toi mukanaan kaikkea tarpeellista aina pelimuotojen ja karttojen parantelusta uuteen sisältöön ja jopa FACEIT:n, kilpailulliseen videopelitoimintaan keskittyneen yrityksen, mukaantuloon (TweakTown 2019). Yritys julkaisi 25. heinäkuuta 2019 suuria säännöllisin väliajoin julkaistavia päivityksiä

lupaavan tulevaisuudensuunnitelmansa seuraavalle vuodelle, minkä lisäksi peliyritys lupaa panostaa peliin turnausten muodossa 650 000 dollaria (Costa 2019). Vaikeasta alusta huolimatta Bulkhead on pitänyt pintansa. Nähtäväksi jää, mikä lopulta on pelin kohtalo. Tällä hetkellä se näyttää kulkevan oikealla tiellä.

### 3.5 Shootmania Storm

Nadeon kehittämä ja Ubisoftin julkaisema peli tuli myyntiin huhtikuussa 2013. Peli keskittyy voimakkaasti kilpapelamiseen. Palkintojen ja kannustimien sijasta pelikokemuksessa korostuvat taito, kilpaileminen ja yksinkertaisuus vailla ylimääräistä sisältöä. Ammattilaispelaajat olivat jo julkaisun aikoihin pelin kimpussa, ja julkaisutapahtumassa pidetyssä turnauksessa oli jopa 100 000 dollarin palkintopotti. (Red Bull UK 2013; Valdes 2013). Peli ei koskaan saavuttanut suurta näkyvyyttä tai pelaajamäärää. Sillä on kuitenkin oma pieni yhteisönsä, ja vielä tänäkin päivänä muutama pelaaja kirjautuu palvelimille (Steamcharts n.d.).

Peli tarjoaa yhteisölle yksinkertaiset ja laadukkaat työkalut kenttien, esineiden ja aseiden sekä pelimuotojen luomiseen. Julkaisun yhteydessä pelissä oli muutama Nadeon tekemä pelimuoto, joista kuvassa 5 näkyvä Elite on parhaimman oloinen. Tässä pelimuodossa pelaavat vastakkain 3 hengen joukkueet. Hyökkäysvuorossa oleva joukkue lähettää yhden pelaajan kerrallaan puolustajan kolmea pelaajaa vastaan. Hyökkääjän tehtävänä on tuhota kaikki vastustajat tai vallata kohde; puolustajat yrittävät tuhota hyökkääjän tai estää häntä valtaamasta kohdetta kunnes aika loppuu. Pelimuodon 1 vastaan 3 -asetelma on tasapainotettu antamalla hyökkääjälle tehokkaampi ase, jonka yksi osuma riittää puolustajan kukistamiseen. Puolustajat taas tarvitsevat yhteensä 3 osumaa hyökkääjään. (Stanton 2013).



KUVA 5. Sininen hyökkääjä lähestyy kahden puolustajan vartioimaa kohdetta Elite-pelimuodossa (Polygon 2012)

### 3.6 Battleborn

Ehkä parhaiten Borderlands-sarjasta tunnetun Gearboxin kehittämä Battleborn julkaistiin toukokuussa 2016. Peli ei saavuttanut odotettua menestystä ja pelaajakunnan kasvu jäi liian vähäiseksi. Gearbox julkaisi pelin viimeisen päivityksen syksyllä 2017 luvaten, että pelin palvelimet kuitenkin jäävät päälle. (Yin-Poole 2017). Peli ei siis koskaan yltänyt täyteen kukoistukseensa, ja sen pärjääminen esimerkiksi kilpapelinä jäi kunnolla testaamatta. Kiinnostusta kilpailulliselle pelaamiselle kuitenkin oli. Sekä ennen julkaisua että sen jälkeenkin Battlebornin yhteisö järjesti turnauksia, ja Gearboxin luovan johtajan Varnellin mukaan kehittäjä olisi tukemassa pelin kilpailullisia piirejä, jos ne alkaisivat kasvaa (Van Allen 2017).

Battlebornissa on kolmen PvP-pelimuodon lisäksi kahdeksanosainen kampanja, jota voi pelata joko yksin tai toisten pelaajien kanssa. Kampanjan tehtävät koostuvat lähinnä vihollislaumojen tuhoamisesta, tukikohtien suojelemisesta ja po-



movihollisten tappamisesta. Battlebornissa on yli 20 erilaista hahmoa, joilla jokaisella on jokin erikoiskyky. Hahmot noudattavat tyypillistä roolijaottelua muun muassa parantajiin ja tarkk'ampujiin. Joukossa on myös lähitaisteluun erikoistuneita hahmoja. Pelin erikoisuuksiin kuuluu, että jokaisen "session" aikana pelaaja voi päivittää hahmoaan tasolta 1 aina tasolle 10 asti, tuoden hahmon erikoiskykyihin uusia vivahteita. Peliin on tuotu muitakin MOBA-mekaniikkoja kuten tietokoneen ohjaamia robottikäskyläisiä (kuva 6), joita pelaajat voivat ostaa taistelukentältä keräämälläan shard-valuutalla. Hahmoille voi avata pelaamalla uusia asuja ja animaatioita. (Rudden 2016.)



KUVA 6. Battlebornissa on pelaajien lisäksi tietokoneen ohjaamia käskyläisiä (arstechnica 2015)

### 3.7 Lawbreakers

Boss Key Productionsin kehittämä peli julkaistiin elokuussa 2017. Se ei saanut tarpeeksi pelaajia, ja lopulta peliyritys alkoi siirtyä jo toisiin projekteihin. (Ash 2018.) Marks (2017) mukaan LawBreakers on 5v5-räiskintäpeli, jossa toinen joukkue pelaa "Lakina" ja toinen lain "Rikkojina". Kummallakin puolella on samat 9 roolia kuten salamurhaaja ja tankki. Pelin painotus on erittäin vauhdikkaassa lähitaistelu- ja räiskintätoiminnassa, johon sisältyy paljon ilmataistelua lähes pai-

novoimattomilla alueilla (kuva 7). Jokaisessa pelin viidestä pelimuodosta tavoitteena on saada täyteen tietty pistemäärä kulloisenkin pelimuodon sääntöjen mukaisesti. (Marks 2017.) Mitä tulee kilpapelamiseen, Boss Key Productionsin johtohahmot Cliff Bleszinski ja Arjan Brussee puhuivat jo aikaisin LawBreakersin mahdollisuuksista e-urheilupelinä, ja halua tehdä LawBreakersista kilpapeliksi tukee myös sen vahva painotus erilaisten palkinto- ja edistymisjärjestelmien sijasta raa-kaan taitoon ja huippuosaamiseen (Barnes 2016; Batchelor 2017; Green 2018).



KUVA 7. LawBreakersin vauhdikasta ilmataistelua (NerdMuch? 2016)

## 4 VASTAUKSET

### 4.1 Kilpailullisuus

E-urheilun pohjana on peli, jossa voidaan kilpailla toisia pelaajia ja joukkueita vastaan. Ilman kilpailua mahdollistavaa ja tukevaa pelattavuutta pelistä ei voi tulla e-urheilupeliä.

Kun lähdetään rakentamaan kilpailullista e-urheiluun soveltuvaa peliä, on tärkeää pitää tavoite mielessä jo pelin suunnitteluvaiheesta lähtien. Ubisoftin e-urheilusta vastaavan Alexandre Remyn mukaan tämä auttaa tekemään pelistä mahdollisimman toimivan ja varman niin pelimekaniikkojen kuin peliä pyörittävän teknologi-  
ankin osalta (Purslow 2016). Vakaus on erittäin tärkeä ominaisuus kilpapelille. Sekä pelaajien että katsojienkin innostus voi lopahtaa nopeasti, jos turnaus keskeytyy jatkuvasti peliin liittyvien bugien takia. Joskus bugit voivat olla myös viimeinen pisara sille, että ammattilaiset katoavat. Näin kertoi muun muassa Nyyrikki esports tiedottaessaan Battalion 1944 -joukkueensa hajottamisesta (Nyyrikki 2018b). Ohjelmistovirheitä on jokaisessa vähänkään monimutkaisemmassa ohjelmassa tai pelissä eivätkä ne automaattisesti tarkoita epäonnistumista. Rainbow Six Siegen ensimmäisen kauden välierässä vastaan tullut bugi keskeytti koko ottelun (Higgins 2016). Vahingollisesta tapahtumasta huolimatta Siegestä on kasvanut todellinen menestys. Bugien merkitys tuntuukin kasvavan sitä haitallisemmaksi, mitä enemmän pelissä on muita vikoja.

Helppo oppia, vaikea hallita. Varmasti monille tutuksi käynyt sanonta pitää paikkansa e-urheilunkin kohdalla ja sitä kuulee monen asiantuntijankin suusta. Mutta mitä se oikeastaan tarkoittaa? Peli ei saa olla luotaantyöntävä, vaan uusien pelaajien on päästävä helposti mukaan. Keinoja tavoitteen saavuttamiseksi ovat esimerkiksi erilaiset tutoriaalit sekä huolellisesti tehty pelinhakija (Marshall 2018). Niiden avulla voidaan varmistaa, että uusi pelaaja oppii tarvitsemansa taidot ja kohtaa sellaisia vastustajia, jotka ovat hänen kanssaan samalla tasolla. Onnistumisen kokemukset auttavat pelaajia pysymään mukana ja kehittymään parem-

miksi. Parhaimmat pelaajat ovat käyttäneet hyvin paljon aikaa harjoitteluun. Oikein toteutetulla pelillä ei ole ylintä taitotasoa, vaan jokainen pelaaja lähestyy kohti huippua koskaan sitä saavuttamatta.

Jotta tämä olisi mahdollista, pelimekaniikkojen on tarjottava riittävästi syvyyttä. Hyvänä esimerkkinä syvyydestä käytän Rainbow Six Siegen lujitettuja seinä ja niiden murtamista. Puolustajien lujittamaa seinää ei voi rikkoa aseina, vaan ainoastaan tiettyjen hyökkääjien erikoisvälineillä. Otetaan tarkasteluun Thermiten eksotermisen räjähdteen, joka räjähtää muutaman sekunnin kuluttua sen aktivoimisesta. Thermiten täytyy asettaa räjähdteen lujitettua seinää vasten. Puolustajien Bandit voi kuitenkin estää räjähteen asettamisen omalla erikoislaitteellaan: akulla, joka saa sähkövirran kiertämään metallisen lujitteen läpi ja tuhoamaan laitteet, jotka osuvat sähköistettyyn seinään. Hyökkääjistä Thatcher pystyy puolestaan torjumaan Banditin aikeet heittämällä seinän lähelle EMP-kranaatin, joka tuhoaa tai vaurioittaa puolustajien elektronisia laitteita. Tämä on varsin tyypillistä keinojen ja vastakeinojen suunnittelua, mutta pelissä päästään – mahdollisesti pelikehittäjienkään sitä ensin ajattelematta – vielä paljon syvemmälle: sen sijaan, että Bandit laittaisi omat akkunsensa välittömästi lujitettua seinää vasten ja näin altistaisi ne Thatcherin EMP-kranaattien tuhoaviksi, taitava Bandit voi yrittää niin sanottua bandit-kikkailua. Siinä Bandit yrittää ajoittaa akun asentamisen siihen väliin, jossa Thermiten räjähdteen palaa muutaman sekunnin ennen räjähtämistään. Osaava ja hyvin koordinoitu Thermiten–Thatcher-kaksikko puolestaan yrittää kumota Banditin kikkailun houkuttelemalla häntä virittämään akkujaan niin, että Thatcher saisi ne tuhotuksi. Kun mukaan otetaan vielä kaikki muut pelihahmot omine erikoistaitoineen, saadaan lukemattomia kerroksia taitoa ja toimintatapoja jo pelkästään puolustajien lujittamien seinien murtamisen ja suojelemisen ympärille.

Pelikokemuksen keskittyminen pelkkään ampumiseen ja vastustajien eliminointiin ei räiskintäpelissäkään ole kannattavaa. Monissa suosituimmissa peleissä kuten Siegessä ja Global Offensivessa vastustajien kaataminen helpottaa suuresti voittamista, mutta pääpaino on kuitenkin tavoitteen – kohteen suojelemisen tai tuhoamisen – saavuttamisessa. Eräs syy Counter-Striken suosioon on juuri siinä, että joukkuetyöskentely, koordinoitujen toteutukset ja tiedon hyväksikäyttö esimer-

kiksi karttojen perinpohjaisen tuntemuksen kautta ovat hyvin tärkeässä asemassa (Chartrand 2017). Tarkkuus on aina iso osa räiskintäpelejä, mutta pelkään eliminointiin pohjautuvat kilpailulliset pelimuodot ovat syystäkin harvassa.

Kilpailemisesta pyritään aina tekemään mahdollisimman reilua molemmille osapuolille. Kannattaa välttää lumipalloilmiötä, jossa peli antaa voitolla olevalle joukkueelle entistä suuremmat mahdollisuudet voittaa lisää. Sen sijaan kannattaa harkita päinvastaisten mekaniikkojen kehittämistä. Counter-Strike Global Offensive:ssä häviöllä oleva joukkue saa useita mahdollisuuksia vastaiskuihin häviöbonuksien ja 15 erän jälkeen tulevan puoltenvaihdon kautta (Chartrand 2017). Näin ottelut säilyvät jännittävinä loppuun asti, mikä tarjoaa viihdettä myös katsojille.

E-urheiluun soveltuvaa peliä rakennettaessa on mietittävä tarkkaan sellaisiakin asioita kuin erien pituus (Purslow 2016). Aikarajatut erät helpottavat myös turnausten järjestämistä, kun pystytään suurin piirtein arvioimaan, kauanko yhteen otteluun menee aikaa. E-urheilupeli pyrkiiin jatkuvasti tasapainottelemaan pelikokemuksen ja katsojakokemuksen sekä peruspelaajien ja ammattilaisten välillä.

Joskus pelikehittäjien käsitys huipputasen pelikokemuksesta voi erota paljonkin todellisuudesta. Cliff Bleszinski arvioi tämän huomion yhdeksi tärkeimmäksi opikseen, jonka hän poimi ajoiltaan Gears of Warin parissa (Gaudiosi 2017). Pelaajien kehittyessä ja löytäessä uusia asioita pelistä he voivat keksitä pelitapoja, jotka eroavat siitä kaavasta, johon kehittäjät ovat pelikokemuksessa pyrkineet. Joskus uudet pelitavat voivat olla myös haitallisia pelin tasapainolle ja tehdä joistakin taktiikoista liian vahvoja. Siksi on tärkeää ottaa heti jo kehitysvaiheessa mukaan ammattilaispelaajia, jotka pystyvät tarjoamaan toisenlaista näkökulmaa nimenomaan huippupelaajan silmin (Robertson 2018). Yhteistyötä ammattilaisten kanssa on hyvä jatkaa julkaisun jälkeenkin, kuten esimerkiksi Ubisoft on tehnyt (Purslow 2016).

Ammattilaiseksi tulo vaatii hyvin paljon harjoittelua. Monet taidot, esimerkiksi ampuminen tarkasti ja pelihahmon liikkeen hallitseminen, kehittyvät toiston kautta. Useissa räiskintäpeleissä karttojen perinpohjainen tunteminen on osa ammattilaisuutta. Esimerkiksi Rainbow Six Siegessä iso osa seinistä ja lattioista (kuva 8)

voidaan tuhota, joten pelaajien on tärkeää hahmottaa tarkasti, mitä vaikkapa alemmassa kerroksessa on missäkin kohdassa ja millaisia näkölinjoja mihinkin kohtaan kannattaa tehdä vastustajan yllättämiseksi.



Kuva 8. Puolustava pelaaja on yllättänyt ovesta sisään pyrkivän hyökkääjän lattiaan tehdyn reiän avulla (Rainbow Six Siege 2015, kuvakaappaus pelistä 05.12.2019, muokattu)

Kaikkien näiden asioiden opiskelu on vaikeaa kesken varsinaisten otteluiden. Siksi on tärkeää, että varsinaisten otteluiden lisäksi pelaajat voivat aloittaa omia, mukautettuja otteluitaan, joissa esimerkiksi aikarajoja, pelaajien lukumäärää, tehdyn ja kärsityn vahingon määrää tai jopa pelihahmon silmiin lukittua kameraa voidaan mukauttaa omiin tarpeisiin. Näin pelaajat voivat kaikessa rauhassa harjoitella rekyylin hallintaa, kranaattien heittämistä haluttuihin paikkoihin, seinien läpi ampumista tiettyihin kohtiin, vaikeita hyppyjä ja mitä tahansa muuta harjoitusta vaativaa.

Harjoittelun lisäksi mukautettuja otteluita voidaan hyödyntää yhteisön omatoimisessa kilpailu- ja turnaustoiminnassa. Omien kokemusteni mukaan tällä on suuri merkitys pelin e-urheilupiirien kehittämisessä. Useiden isompien ja pienempien turnausten ansiosta kilpailemisesta kiinnostuneet pelaajat pääsevät tuon tuosta mitteleämään ja kehittämään taitojaan. Kaikentasoiset turnaukset tuovat kilpape-

laamista lähemmäs niitäkin pelaajia ja katsojia, jotka eivät muuten ehkä olisi kiinnostuneet pelaamisesta huippu-urheilun näkökulmasta. Pelikehittäjät taas voivat saada arvokasta palautetta kilpailuhenkisiltä pelaajilta muutenkin kuin vain virallisten turnausten yhteydessä. Kaiken kaikkiaan yhteisön omatoimisuus sekä innostus kilpailullista pelaamista kohtaan ovat hyvin tärkeitä e-urheilupelille. Mukautettujen otteluiden on hyvä tukea jonkinlaista katsojatilaa, sillä muuten katsojien kokemus otteluiden tapahtumista voi jäädä liian latteaksi. Lisäksi näitä otteluita täytyy pystyä pelaamaan pelin omilla palvelimilla (Purslow 2016).

Muita hyviä työkaluja ovat esimerkiksi otteluiden tai tapahtumien kuten oman kuoleman uudelleen katsominen, jota voidaan käyttää sekä huijausten huomauttamiseen että itsensä kehittämiseen (Higgins 2016). Kun pelaaja näkee vastustajan silmin oman kuolemansa, hän voi nähdä, liittyikö kuolemaan jotakin epäilyttävää kuten seinien läpi näkemistä. Oppimismielessä jokainen tappio antaa pelaajille uutta tietoa siitä, mitä he voisivat tehdä paremmin. ShootManiassa pelaajat pysyvät jopa luomaan omia pelimuotojaan pelin tarjoamien työkalujen avulla (joshsuth 2012).

## **4.2 Pelaamisen mielekkyys**

E-urheilupeli ei saa olla eikä olekaan vain ammattilaispelaajia varten, vaan myös ihan tavallisten pelaajien iloksi. Ilman hauskoja pelikokemuksia tavalliset pelaajat siirtyvät muihin peleihin ja pelaajakunta pienenee.

E-urheilupelin yksi tärkeimmistä tehtävistä on pitää pelaajakunta isona ja tyytyväisenä. Remyn mielestä ihmiset katsovat e-urheilua oppiakseen, miten ammattilaiset pelaavat peliä (Purslow 2016). Myös Hamari ja Sjöblom löysivät tutkimuksessaan, että yksi syy e-urheilun katsomiseen on tiedon hankkiminen pelistä (Hamari & Sjöblom 2017, 1). Iso pelaajakunta takaa sen, että kilpaotteluille riittää innokkaita katsojia. Lisäksi peliyritys voi saada esimerkiksi mikromaksujen kautta enemmän rahaa pelin jalostamiseen ja kilpailutoiminnan ylläpitämiseen. Tasaisesti kasvavan pelaajamäärän ansiosta peli pysyy elossa, kilpailu kovenee ja taitotasoa pusketaan yhä ylemmäksi. Vastaavasti pienevä pelaajamäärä tuo mukanaan useita ongelmia, joiden vaikutuksesta pelaajakunnan pienentyminen kiihtyy

entisestään. Näitä ongelmia ovat muun muassa pidemmät odotusajat, samojen pelaajien toistuvasta kohtaamisesta johtuvat tylsenevät kamppailut sekä liian helpot tai liian vaikeat vastustajat, kun pelaajia ei enää riitä kaikille taitotasoille (Van Allen 2017).

Kamppailu rajallisen pelaajamäärän rajallisesta huomiosta on kovaa (Green 2018). On tärkeää erottua muista markkinoilla olevista peleistä ja pyrkiä kohti ainutlaatuisia pelikokemuksia, jotta pelaajat pysyisivät pelin parissa. Liian erilaisiksi ei kuitenkaan välttämättä kannata ryhtyä, sillä jotkin asiat ovat suosittuja syystä. Esimerkiksi LawBreakers ei sisällyttänyt julkaisuversioon ollenkaan joukkueiden välistä tappopelimuotoa (eng. Team Deathmatch), mutta taipui lopulta lisäämään sen tajutessaan, että pelaajat haluavat sellaista (Green 2018). Räiskintäpelien maailmassa on monta tukevasti jaloillaan seisovaa jättiläistä, joita vastaan ei kannata käydä taistelemaan (Szymborski 2016; Marshall 2018). CS:GO hallitsee realismiin pohjautuvien taktisten pelien kerhoa. Pelin räiskintäpelille erikoiset piirteet kuten varusteiden ostaminen ja rekylikuvioiden hallitseminen ovat pitäneet sen kiinnostavana vuosien jälkeenkin (Chartrand 2017). Rainbow Six Siege yhdisti menestyksekkäästi erilaiset hahmotyypit erittäin taktiseen lähitaisteluun, jossa hahmojen erikoisvarustukset ovat vähintään yhtä tärkeitä kuin aseet. Se houkutteli uudenlaista kokemusta kaipaavia pelaajia (Purslow 2016). Overwatch puolestaan on sankareiden ja fantasian tähdittämien räiskintäpelien kuningas.

Overwatchin tarina on niin hyvässä kuin pahassa loistava esimerkki siitä, miten liian samankaltaiset ideat vievät toisiltaan elintilaa ja voivat tukehuttaa vastajulkaitun pelin kuolemaan saakka. Vuonna 2016 julkaistut Overwatch ja Battleborn sekä vuotta myöhemmin ilmestynyt LawBreakers taistelivat kaikki nopeatempoisen, fantasiahahmojen täyttämien räiskintäpelien herruudesta. Sekä Battlebornia että LawBreakersia verrattiin jatkuvasti Overwatchiin eikä kumpikaan peli onnistunut etäännyttämään itseään tarpeeksi Blizzardin uudesta silmäterästä (Van Allen 2017; Green 2018). Molemmat pelit saivat kehnohkon alun eivätkä koskaan nousseet enää jaloilleen.

Yksi syy Overwatchin paremmuuteen oli sen tehokas markkinakoneisto. Overwatchista oli olemassa kasoittain fanitaidetta jo ennen pelin julkaisua (Winkie 2016). Lisäksi Overwatch tarjosi pelaajilleen muutakin kuin vain pelin. Esimerkiksi



LawBreakersiin verrattuna Overwatchin hahmot ja kartat ovat paljon mielenkiintoisempia tarinallisesti (Ingenito 2016; Batchelor 2017; Green 2018; Ionica 2018). Henkilöiden ja paikkojen taustatarinat, pienet yksityiskohdat sekä kuvan 9 kaltaiset pääsiäismunat (eng. Easter eggs) eli piilotetut viestit tai viittaukset voivat tuntua e-urheilun kannalta turhilta, mutta niiden merkitystä ei pidä aliarvioida. Fanittamiseen kuuluu olennaisesti fanituksen kohteen ilmentäminen esimerkiksi piirtäen tai kirjoittamalla, joten pelissä on oltava aineksia näiden luomusten synnyttämiseen. On jälleen hyvä muistaa, että kilpapelikään ei ole vain kilpailullista pelaamista varten, vaan on tärkeää tavoittaa mahdollisimman monta pelaajaa riippumatta siitä, ovatko he enemmän kiinnostuneita esimerkiksi mielenkiintoisista hahmoista kuin kilpailemisesta.



KUVA 9. Italialaisessa Villa-kartassa on viittaus Ubisoftin toiseen pelisarjaan Assassin's Creediin (Rainbow Six Siege 2015, kuvakaappaus pelistä 25.11.2019)

Tämän opetuksen sai kokea LawBreakers, joka pyrki luomaan puhtaan taitopelin, jossa ei turhilla koristeilla ja virtuaalisilla palkinnoilla koreilla. Greenin (2018) mukaan tämä johti siihen, että huonommin menestyvät pelaajat siirtyivät sellaisten pelien pariin, jotka palkitsivat ja kannustivat pelaajiaan. Yritys korjasi myöhemmin erheensä, mutta pelaajakunta oli ehtinyt jo kaventua liikaa. (Green 2018.) Myös ShootMania julkaistiin ilman minkäänlaista edistymisjärjestelmää tai kannustimia ja halusi keskittyä pelkkään taitoon (Red Bull UK 2013; Valdes 2013). Tämäkään peli ei kuitenkaan päässyt pitkälle. Sen sijaan kaikissa suosituimmissa peleissä

esimerkiksi erilaiset aseiden maalipinnat ovat erittäin haluttua ja CS:GOn kohdalla jopa rahanarvoista tavaraa. Myös Battalion 1944 -pelissä pelaaja pystyy ansaitsemaan esimerkiksi mitaleja pelisuorituksistaan (TweakTown 2019). Liiallinen keskittyminen vain kilpailullisiin piirteisiin ajaa muunlaiset pelaajat pois ja tukahduttaa pelin.

Pelaajien mielenkiinnon säilyttäminen useiden vuosien ajan on haastava tehtävä. Monet peliyrietykset yrittävät saavuttaa tämän tavoitteen pelin jatkuvalla parantelulla, päivittämisellä ja uuden sisällön lisäämisellä (Marshall 2018). Monessa pelissä uudet päivitykset on jaksotettu kausiksi (eng. season), joilla on usein omat teemansa. Ubisoftin mukaan Siegen pelaajamäärä on suurimmillaan uusien kausien ja tapahtumien aikana (Marshall 2018). Tuomalla peliin uutta sisältöä pelaajia muistutellaan pelin olemassaolosta ja saadaan heidät palaamaan taas pelin pariin esimerkiksi uusia keräilyesineitä ja palkintoja keräämään. Kaudet voidaan liittää myös yhteen kilpailullisten kausien kanssa. Rainbow Six Siegen uuden kauden sisällön paljastustilaisuus järjestetään yhdessä Pro League -sarjan finaali-pelien kanssa.

Maailman suosituin urheilulaji jalkapallo on säilyttänyt kiinnostavuutensa jo toistasataa vuotta (FIFA n.d.). Miksi elektronisen urheilun lajien on jatkuvasti taisteltava pelaajien huomiosta uudistuksilla? Mielestäni yksi ilmeisimmistä syistä on teknologian nopea kehittyminen. Koska e-urheilupelit ovat riippuvaisia elektronisista laitteista ja niiden ominaisuuksista, ala muuttuu jatkuvasti. Paremmat pelit uusilla ominaisuuksilla houkuttelevat pelaajia siirtymään uusien pelien pariin, minkä lisäksi videopelejä on ylipäättään tarjolla paljon enemmän ja monipuolisemmin kuin perinteisempiä urheilulajeja. Elektronisen urheilun lajeilla ei ole samantaisia kansainvälisiä kattojärjestöjä kuin vaikkapa jalkapallolla, jääkiekolla, koripallolla ja monilla muilla lajeilla, vaan peliyrietykset ohjaavat e-urheilupiirien kehittymistä (Kraneis & Rantala 2018, 88). Lajin olemassaolo riippuu siis hyvin pitkälti yksityisten yritysten toiminnasta, mikä ei tarjoa läheskään yhtä vakaata pohjaa lajin tulevaisuudelle. En usko tilanteen muuttuvan ainakaan lähivuosina. Ehkä jotakin muutosta tilanteeseen tuo e-urheilun lähentyminen olympialaisten kanssa (Schaffhauser 2019; Mattila 2019). Jonkin pelin asema olympialajina voisi auttaa pitämään sen aktiivisena pidempään ilman lisäsisältöä.

### 4.3 Katsomisen mielekkyys

Pelaamisen lisäksi e-urheilukokemus syntyy pelien seuraamisesta ja pelaajien fanittamisesta. Ilman kiinnostavaa katselukokemusta turnaukset ja kilpailut eivät menesty.

E-urheilun keskiössä on ammattilaispelaajien pelaamien otteluiden seuraaminen joko paikan päällä tai suoratoistopalvelujen kuten Twitch.comin välityksellä, kummassakin tapauksessa silti kuvaruudun kautta. Pelien seurantaan käytettävää työkalua kutsutaan katsojatilaksi. Sen avulla ottelun lähettäjä pystyy näyttämään paljon enemmän kuin mitä yksittäisten pelaajien näytöltä on nähtävissä (kuva 10). Katsojatila on yleisön ikkuna pelin tapahtumiin, ja siksi se on suunniteltava ja toteutettava huolella. Tiedon runsaus, selkeys sekä helppokäyttöisyys ovat hyvän katsojatilan tärkeimpiä ominaisuuksia. Halusipa katsoja sitten oppia uusia strategioita ja taitoja tai vain seurata jännittävää kamppailua kaikkine käänteineen, katsojatilan on tarjottava lähettäjille eväät sen mahdollistamiseksi.



KUVA 10. Kuvakaappaus NaVin ja ENCE:n välierälähetystä CS:GO:n Katowicen major-turnauksessa 2019 (ESL, Twitch 2019)

Yleisiä työkalun ominaisuuksia ovat muun muassa pelitilanne joukkueiden pisteineen ja pelaikoineen, pelaajien näkeminen seinien läpi, jokaisen pelaajan tärkeimmät tiedot kuten elämäpisteet ja käytössä olevat varusteet, kameran vapaa liikkuminen seinienkin läpi sekä erilaiset tilastot kuten kuolemien ja tappojen määrä. Kaikki tämä tieto on esitettävä yleisölle selkeästi, jotta katsojakokemus olisi mahdollisimman vaivaton ja miellyttävä. Esimerkiksi joukkueet voidaan jakaa värin perusteella helposti hahmotettaviin ryhmiin. Mielenkiintoisena lisänä ShootManin työkaluilla joukkueiden ja sponsoreiden logoja voidaan sijoittaa helposti kortteihin ja pelaajien hahmoihin (joshsuth 2012). Katsojien lisäksi on otettava huomioon myös lähetyksen tekijät. Työkalun käyttämisen täytyy olla helppoa ja sujuvaa, jotta lähettäjät saavat otteluista kaiken viihdearvon irti.

Räiskintäpelien seuraamisessa on omat yksilölliset ongelmansa. Pelaaja näkee pelimaailman oman hahmonsa ”silmien” kautta, mutta tämä ei ole katsojien kannalta aina paras vaihtoehto, sillä he eivät pysty seuraamaan esimerkiksi joukkueen hyökkäystaktiikkaa katsomalla sitä vain yhden pelaajan näkökulmasta (Higgins 2016; Batchelor 2017). Toisaalta laajempi kolmannen persoonan kuvakulma ei välitä yhtä tehokkaasti yksittäisen pelaajan joka hetki tekemiä merkityksellisiä ratkaisuja esimerkiksi tähtäinristikon asettelussa tai välineiden käytössä. Taitava lähettäjä osaakin valita juuri oikean kameran oikealla hetkellä, jotta kaikkein jännittävimmät ja tärkeimmät tilanteet välittyvät yleisölle. Etenkin nopeatempoisissa räiskintäpeleissä tilanteita voi joskus olla yksinkertaisesti liikaa (Barnes 2016). Tämä kannattaa pitää muistissa jo suunnitteluvaiheessa, jotta peliin saadaan oikeanlainen rytmi. Jatkuva toiminta voi laittaa niin lähettäjän, selostajien kuin katsojienkin hermot koetukselle, kun aikaa hengähtämiselle ei ole. Myös pelimuotoja voidaan suunnitella niin, että tapahtumia on helpompi seurata. Bleszinskin mukaan viritettävän ja purettavan pommin ympärille rakentuva toiminta keskittää huomion yhteen kiintopisteeseen (Batchelor 2017).

Lähetysten tekemiseen tarkoitettuja työkaluja voidaan antaa myös pelaajien käyttöön ihan tavallisissa otteluissa. Pelaajien tekemät ja jakamat videopätkät omista huippusuorituksistaan, hauskoista tapahtumista tai muista aiheista toimivat sekä fanisisältönä että myös pelin mainoksina niille, jotka eivät ole vielä peliä hankkineet (Calvin 2018). Lisäksi pelaajat voivat oppia uusia asioita paljon helpommin, kun pelin tapahtumia voi käydä läpi monista eri kuvakulmista uusintatyökalujen

avulla. Esimerkiksi Battalion 1944 lisäsi täysjulkaisussaan ominaisuuden pelaajan pelaamien otteluiden lataamiseksi ja toistamiseksi juuri sisällöntuottamista ajatellen (TweakTown 2019).

Fanittamiseen liittyy muutakin kuin vain tapahtumat pelikentillä. ESL:n David Hiltcherin mukaan suosituimpia pelejä yhdistää se, että pelaajien tarinoihin on kiinnitetty paljon huomiota (Purslow 2016). Haastattelut, tilastot, vertailut, vastakainasettelut ja tähtipelaajat luovat kiinnostusta ja tyydyttävät fanien tarvetta saada tietää yhä enemmän ja yhä mielenkiintoisempia asioita suosikkijoukkueistaan ja -pelaajistaan. Esimerkiksi ENCE on julkaissut YouTube-kanavallaan kullisten taakse kurkistavia videoita, joissa näytetään joukkueen tarinaa ja tuodaan esille jäseniä enemmän myös yksilöinä ja persoonina pelkkien ammattilaispelaajien sijaan. Pelikehittäjä voi omalta osaltaan olla mukana tukemassa tällaista toimintaa ja rakentamassa oman pelinsä e-urheilupiirien houkuttelevuutta. Rahallisen tuen lisäksi on muitakin keinoja. Esimerkiksi Ubisoft julkaisee Siegeen joukkue- ja tapahtumakohtaisia pelinsisäisiä esineitä kuten aseisiin ripustettavia amuletteja ja aseiden maalipintoja sekä hahmojen asuja. Valve on lisännyt Global Offensive karttoihin graffiteja ja kylttejä muistoiksi turnauksien mieleenpainuvista hetkistä.

#### **4.4 Jatkuvuus**

E-urheilupeliä ei tehdä vain julkaisun vuoksi, vaan tarkoitus on kasvattaa peliä vuosien mittaan. Ilman jatkuvuutta peli jää hetken ilmiöksi.

Usein puhutaan hyvän alun merkityksestä ja mahtipontiseen julkaisuun panostamisesta. Vaikka hyvä alku auttaakin paljon, vielä tärkeämpää on valmistautua julkaisunjälkeisen tuen antamiseen. (Marshall 2018.) Kun pelin alkutaival on sopivan lievä, on helpompi jatkaa samaa nousua julkaisun jälkeenkin. Sekä Piirainen että Bleszinski painottavat sitä, että alussa ei kannata syyttää rahaa isoihin turnauksiin, sillä vaikka raha voikin houkutella pelaajia turnauksiin, monikaan ei todennäköisesti jää pelin pariin turnauksen jälkeen (Gaudiosi 2017; Handrahan 2018). E-urheiluyhteisön kasvattaminen vaatii aikaa ja kärsivällisyyttä eikä sitä voi pakottaa. Parasta, mitä peliyritys voi tehdä, on tarjota sen kasvulle tilaa ja

mahdollisuuksia. Jatkuva yhteydenpito ja kanssakäyminen auttaa yritystä ymmärtämään paremmin yhteisön toiveita ja tarpeita. Raha ja aika kannattaa käyttää heihin, jotka ovat aidosti kiinnostuneita pelistä ja sen kasvusta, kuten turnaus-ten järjestäjät, aktiiviset yhteisön jäsenet ja sisällöntuottajat (Handrahan 2018).

Bulkheadin Joe Brammerin mukaan Ubisoft hoiti asian täydellisesti Siegen kohdalla edeten pienistä turnauksista yhteisön palautteen kautta yhä isompiin turnauksiin (Robertson 2018). Siege onkin noussut kivikkoisen alkunsa jälkeen yhdeksi jättiläiseksi räiskintäpelien sarjassa eikä sen loppua näy vielääkään. Ubisoftin Remy korostaa luottamuksen merkitystä puhuessaan Siegen kasvusta (Marshall 2018). Yhteisön on voitava luottaa siihen, että pelikehittäjä on sitoutunut pelin jatkuvuuden turvaamiseen, ongelmien korjaamiseen ja uuden sisällön tuottamiseen. Luottamus tukee kasvua, kun pienemmät ja myöhemmin isommatkin toimijat uskaltavat käyttää aikaansa ja rahojaan pelin parissa tietäen, että peliyritys on heidän tukena. Esimerkiksi suomalainen e-urheiluorganisaatio Nyyrikki päätti kasata Battalion 1944 -joukkueen alle kuukauden sisällä pelin ennakkojulkaisusta, sillä kehittäjä oli luvannut tukea peliä, kunnes siitä tulisi yksi e-urheilun isoimmista (Nyyrikki 2018a). Bulkhead menetti kuitenkin pian Nyyrikin luottamuksen, kun kehittäjä ei tukenut Nyyrikin yrityksiä viedä pelin e-urheilupiirejä eteenpäin Suomessa, ja niinpä Nyyrikki päätti lähteä (Nyyrikki 2018b). Tukea on ensisijaisesti annettava niille, jotka ovat valmiita toimimaan pelin parissa ja kehittämään yhteisöä eteenpäin. Myös liian suuret lupaukset kannattaa jättää tekemättä, ja keskittyä sen sijaan etenemään pienin askelin kohti suurempia tavoitteita. Nyt jo hyvin menestyvä Overwatchkin sai tästä oppitunnin, kun Blizzardin julkistama Overwatch League ei ollut tullakseen ja monet organisaatiot irtisanoivat joukkueensa (Stubbs 2017).

Pelin jatkuvuuden turvaaminen on siis etupäässä yhteisön eli kilpapelaaajien, höntsäpelaajien ja katsojien palkitsemista ja toiveiden täyttämistä kolmen edellisen luvun mukaisesti.

## 5 POHDINTA

### 5.1 Työn tulokset lyhyesti

Tulokset voidaan jakaa neljään ryhmään: kilpailullisen pelin rakentamiseen, mielekkään pelikokemuksen takaamiseen, mielekkään katselukokemuksen luomiseen sekä pelin jatkuvuuden turvaamiseen. Lisäksi perusteellinen suunnittelu ja panostus pelin kilpailullisen puolen rakentamiseen nousivat vahvasti esille. Taulukossa 2 on esitelty joitakin ominaisuuksia, jotka on syytä ottaa huomioon pelin eri kehitysvaiheissa. Työn pääkysymyksiksi esitettiin seuraavat kysymykset: mitkä seikat yleensä johtavat kilpapelien hyvään menestykseen ja mitkä seikat taas huonoon menestykseen. Lisäksi haluttiin tutkia hyvien ominaisuuksien kehittämistä ja virheiden välttämistä.

TAULUKKO 2. Ota huomioon seuraavia asioita pelin eri osa-alueisiin liittyen.

Ideointi	Ainutlaatuisuus, olemassa olevat kilpailijat
Käytetyt työkalut	Luotettavuus: verkkoympäristö, palvelimet, koodi ym.
Kilpailullisuus	Kilpailuasetelma, reiluus, ei etua rahalla, huijausten esto, edistymisen seuranta ja sijoituslistat
Soveltuvuus turnauksiin	Aikarajatut erät, selkeät voittoehdot, helppo seurattavuus
Jatkuvuus	Miten peliä voidaan kehittää julkaisun jälkeen

Hyvä kilpailullinen peli on vakaa, toimiva ja reilu kaikille kilpailijoille. Ongelmalanteiden välttämiseksi kannattaa jo pelikehityksen alkuaikoina kiinnittää huomiota siihen, että kaikki tuotettu koodi ja rakennetut ympäristöt ovat luotettavia eivätkä petä esimerkiksi kesken ison turnauksen. Hyvin suunnitellut pelimekaniikat luovat peliin tarvittavaa syvyyttä, jotta huippupelaajien syntyminen olisi mahdollista. Aloitteleville pelaajille on tarjottava opetusta ja sopivan loivasti vaikeutuvia haasteita. Yhteistyö ammattipelaajien kanssa pelin kehityksessä sekä ennen julkaisua että sen jälkeen antaa pelikehittäjille arvokasta palautetta siitä, miten heidän näkemyksensä pelikokemuksesta eroaa huipputasoisen pelaamisesta. Pelaajien käyttöön annettavat työkalut muun muassa omien otteluiden ja turnausten

järjestämiseksi mahdollistavat yhteisön itsenäisen ja omatahtisen oppimisen ja kasvun.

E-urheilupeli ammentaa voimansa isosta, aktiivisesta ja intohimoisesta pelaajakunnasta. Yksi tärkeimmistä tehtävistä on kasvattaa ja hoitaa tätä ryhmää. Kaikki alkaa huolellisesta suunnittelusta: ainutlaatuinen pelikokemus houkuttelee pelaajia, kun taas suora kilpailu jo olemassa olevien suosittujen pelien kanssa päättynee huonosti. Mielenkiintoiset hahmot, paikat ja tarinat lisäävät pelin vetovoimaisuutta ja kasvattavat fanikulttuuria. Erilaiset palkinnot ja etenemistä mittaavat järjestelmät ovat olennaisia monille pelaajille, joten pelkkään taitoon vetoava peli ilman mitään kannustimia ei tavoita suuria yleisöjä. Kenties tärkein pelaamisen mielekkyyttä ylläpitävä tekijä on tasainen päivitystahti. Uusi sisältö ja ongelmien korjaaminen pitävät yllä mielenkiintoa ja saavat pelaajat viihtymään.

E-urheilua seurataan ruutujen välityksellä. Runsaasti tietoa selkeässä muodossa tarjoava katsojatila auttaa yleisöä nauttimaan jokaisesta hetkestä. Pelin ominaisuuksien suunnitteleminen myös turnausten ja katsojien näkökulmasta helpottaa kilpailujen järjestämisessä. Yhteisö voi osallistua itsekin sisällön tuottamiseen ja siten epäsuorasti myös esimerkiksi pelin markkinointiin, kun pelaajille annetaan työkaluja, joiden avulla huippuhetkien ja jopa kokonaisten otteluiden tallentaminen ja videoiden muokkaaminen on helppoa. Tukemalla pelaajatarinoiden syntyä peliyritys kasvattaa kiinnostusta ammattipelaajia ja joukkueita kohtaan.

Jatkuvuuden turvaamiseksi on tärkeintä tehdä asiat huolella ja kärsivällisesti. Liian suuri panostus palkintosummiin ja suosituimpien sisällöntuottajien avulla mainostamiseen tuhlaa peliyrityksen resursseja saavuttamatta välttämättä mitään pysyvää. Kun aloittaa pienistä asioista ja keskittyy pelistä aidosti kiinnostuneisiin ihmisiin, yhteisö rakentuu vakaalle pohjalle ja sen luottamus pelikehittäjään kasvaa. Luottamusta heikentävät esimerkiksi toteutumattomat lupaukset sekä aktiivisten yhteisön jäsenten hylkääminen. Tärkeintä on ottaa huomioon niin ammattilaispelaajat, höntsiäjät kuin katsojatkin pelin elinkaaren jokaisessa vaiheessa.



## 5.2 Tutkimuksen heikkoudet

Tutkimus ei yltänyt niin syväälle hyvän e-urheilupelin ytimeen kuin oli tarkoitus. Vaikka löydetty ominaisuudet ovat tärkeitä, niissä on hyvin vähän konkreettisia esimerkkejä. Ainoastaan katsojatilan analysoinnissa käytiin hiukan tarkemmin läpi, millaisista osasista hyvä katsojatilyökalu oikeasti koostuu. Näin tarkkoja ja vielä tarkempiakin huomioita olisi voinut tehdä monista muistakin aiheista. Työ olisi voinut esimerkiksi vertailla räiskintäpelien kilpailullisten pelimuotojen eroavaisuuksia ja samankaltaisuuksia muun muassa tavoitteiden, pelaajien lukumäärän, aikarajojen, otteluiden ja mahdollisten erien rakenteen sekä voittoehtojen osalta. Toisaalta näin paljon avaava tutkimus olisi voinut helposti kasvaa liian suureksi.

Liiallisen yleistettävyyden vuoksi työn rajauksen tarkoituksiksi jäi lähinnä sen rajoittaminen, millaisia esimerkkipelejä työssä käytetään, sen sijaan, että rajaus olisi aktiivisesti ollut määrittämässä, mitä työssä tarkalleen ottaen halutaan tutkia. Keräämäni tiedon perusteella arvioisin, että suurin osa tuloksista pätee myös eri alustojen ja lajityyppien e-urheilupeleihin eikä niitä ole millään tavalla sidottu vain tietokoneella pelattaviin räiskintäpeleihin. Yksityiskohtaisempi ja kenties jopa tietokoneen teknillisiin piirteisiin keskittynyt tutkimus olisi voinut tuottaa tuloksia, jotka eivät pätsisi esimerkiksi konsolilla tai mobiililaitteella pelatessa. Työn yleisen luonteen vuoksi lopputulokset eivät välttämättä eroa juuri niistä näkemyksistä, joita esitettiin luvussa 2.3 Tutkimuksen lähtökohdat.

Opinnäytetyön tarkoituksena oli ensin haastatella e-urheilualan asiantuntijoita kuten ammattilaispelaajia, juontajia ja pelikehittäjiä. Haastattelupyyntöihin tulleiden vastausten vähyyden vuoksi tarkoitusta oli muutettava. Niinpä muutamaa tieteellistä tutkimusta ja kirjaa lukuun ottamatta työssä käytetty lähdeaineisto koostuu eri verkkolehtien artikkeleista. Toisin kuin tieteellisten tutkimusten kohdalla, verkkosivujen luotettavuuden arviointi on pääasiassa opinnäytetyön tekijän vastuulla. Tämä voi heikentää työn luotettavuutta. Toisaalta iso osa käytetyistä lähteistä viittaa faktatietoon kuten jonkin pelin teknisiin ominaisuuksiin tai sisältöön, ja varsinaiset mielipiteet ja näkemykset tulevat usein artikkeleihin haastatelluiden asiantuntijoiden kuten pelikehittäjien suusta. Työssä saatiin siis loppujen lopuksi hyödynnettyä edellä mainittujen asiantuntijoiden näkemyksiä.

### 5.3 Jatkotutkimus

Tutkimuksen ongelmista huolimatta se voi toimia hyvänä lähtökohtana lisätutkimuksille ja tarkemmille kysymyksille. Vastausten jako neljään pääaiheeseen (kilpailullisuus, pelaamisen mielekkyys, katsomisen mielekkyys ja jatkuvuus) tarjoaa luontevan tavan jatkaa aiheen tutkimista entistä tarkemmin rajauksin. Jatkotutkimus voisi esimerkiksi vertailla, millaisiin konkreettisiin keinoihin eri peliyritykset turvautuvat e-urheilupelinsä jatkuvuuden turvaamiseksi ja mitkä näistä keinoista ovat toimineet parhaiten.

Työn aihetta rajattiin kahdella tavalla: käytetyn laitteistoalustan ja videopelien lajityypin perusteella. Aiheen tutkimista voitaisiin jatkaa vaihtamalla kohdennusta ja tällä kertaa keskittymällä valitun rajauksen ominaispiirteisiin ja siihen, miten nämä piirteet vaikuttavat e-urheilupelin luomiseen. Esimerkiksi mobiilipelien ja konsolipelien perinteiset ohjausjärjestelmät eroavat toisistaan niin paljon, että yksityiskohtia tarkasteleva tutkimus e-urheilupelin ihanteellisesta pelihahmon ohjausjärjestelmästä hyötyisi laitteistoalustan rajaamisesta. Lajityypin kohdalla voitaisiin vaihtaa näkökulma räiskintäpeleistä vaikkapa reaaliaikaisiin strategiapeleihin ja tutkia, millaiset katsojatilan työkalut toimivat parhaiten RTS-pelien seuraamiseen. Ehkä yksi mielenkiintoisimmista aiheista on pelin yhteisölle tarjoamien työkalujen kuten omien karttojen ja muun sisällön luomiseen tarkoitettujen ohjelmien vertailu ja sen analysointi, millaisia vaikutuksia näillä työkaluilla on pelin suosioon ja kilpailullisen yhteisön muodostumiseen. Pelkkää rajausta vaihtamalla vastaavaa tutkimusta ei ole mieltä tehdä, sillä ilman jotakin syvemmälle pureutuvaa kohdennusta tulokset olisivat todennäköisesti hyvin samankaltaisia tämän työn kanssa.

## LÄHTEET

- Arstechnica. 2015. 2K\_Battleborn\_Paradise\_Meltdown\_OscarMike. Haettu 21.11.2019. <https://arstechnica.com/gaming/2015/10/battleborn-not-a-moba-not-a-moba-not-a-moba/>
- Ash, G. 2018. LawBreakers Devs Talk Going Free-to-Play, Announce Work on New Passion Project. Julkaistu 05.04.2018. Luettu 01.08.2019. <https://twinfinitenite.net/2018/04/boss-key-lawbreakers-free-to-play-teases-new-passion-project/>
- Barnes, A. 2016. Lawbreakers: the next big esports? Julkaistu 21.06.2016. Luettu 29.07.2019. <https://ginx.tv/lawbreakers/lawbreakers-next-big-esport/>
- Barrett, B. 2017. Rainbow Six Siege has exceeded 25 million players. Julkaistu 19.07.2017. Päivitetty 06.12.2017. Luettu 01.08.2019. <https://www.pcgamesn.com/rainbow-six-siege/rainbow-six-siege-player-count-2017>
- Barzilay, O. 2016. So You Want to Make an eSports Game. [YouTube-video diaesityksen ja puheen kera. Video julkaistu 26.02.2016]. Katsottu 29.06.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=3U0s1orlmTM>
- Batchelor, J. 2017. What went wrong with Lawbreakers? Julkaistu 26.10.2017. Luettu 29.07.2019. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-10-25-what-went-wrong-with-lawbreakers>
- Calvin, A. 2018. How has Battalion 1944's launch gone? Bulkhead's Joe Brammer tells us all. Julkaistu 02.03.2018. Luettu 28.07.2019. <https://www.pcgamesinsider.biz/profile/66755/how-has-battalion-1944s-launch-gone-bulkheads-joe-brammer-tells-us-all/>
- Chartrand, N. 2017. 5 reasons CS:GO is still relevant to esports. Julkaistu 01.10.2017. Luettu 30.07.2019. [https://cstarleague.com/csgo/news\\_articles/623](https://cstarleague.com/csgo/news_articles/623)
- Cobban, K. 2016. What makes a game an eSport? Julkaistu 24.03.2016. Luettu 29.06.2019. <https://www.gameskinny.com/9snqp/what-makes-a-game-an-esport>
- Costa, R. 2019. Battalion 1944 new roadmap paves the way for esports investment. Julkaistu 25.07.2019. Luettu 03.08.2019. <https://www.pcinvasion.com/battalion-1944-new-roadmap-paves-the-way-for-esports-investment/>
- Davies, B. 2018. eSports Superstars. HYPEZINE [02-2018]. Suom. Korpela, V. Helsinki: Egmont Kustannus Oy Ab. Alkuperäinen teos painettu Dubaissa 2018.
- Docstop: Inside ENCE. 2019. Ohjaaja: Tommi Hakko. Yle Areena. 14.01.2019. <https://areena.yle.fi/1-4315124>
- Draper, S. 2017. Why Overwatch Esports (Still) Sucks. Julkaistu 20.11.2017. Luettu 27.07.2019. <https://esportsedition.com/overwatch/overwatch-esports-sucks/>

ESL. 2019. CS:GO - NaVi vs. ENCE [Mirage] Map3 - Semifinals - Champions Stage - IEM Katowice 2019. Kuvakaappaus turnauslähetystä. Twitch 2019. Katsottu 25.11.2019. [https://www.twitch.tv/esl\\_csgo/video/389231900](https://www.twitch.tv/esl_csgo/video/389231900)

esportsearnings. N.d. History. Luettu 09.11.2019. <https://www.esportsearnings.com/history>

FIFA. N.d. History of Football – The Origins. Luettu 09.11.2019. <https://www.fifa.com/about-fifa/who-we-are/the-game/index.html>

Gaudiosi, J. 2017. Why LawBreakers Obeys the Rule of Organic Design. Julkaistu 12.09.2017. Luettu 29.07.2019. <https://www.redbull.com/us-en/lawbreakers-cliff-blezinski-organic-esports>

Green, J. 2018. Let's Break Down Why LawBreakers Failed Spectacularly. Julkaistu 06.04.2018. Luettu 29.07.2019. <https://twinfinite.net/2018/04/lawbreakers-failed-spectacularly-break-down/>

Hamari, J. & Sjöblom, M. 2017. What is eSports and why do people watch it? Internet Research 27 (2), 211–232.

Handrahan, M. 2018. Critical Force: "Mobile will become more and more important to esports". Julkaistu 27.02.2018. Luettu 28.06.2019. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-02-27-critical-force-mobile-will-become-more-and-more-important-to-esports>

Hargreaves, J. 2019. Rainbow Six Siege's active player count at an all-time high. Julkaistu 25.07.2019. Luettu 01.08.2019. <https://www.thesixthaxis.com/2019/07/25/rainbow-six-siege-player-count-record-broken/>

HAVU. N.d. Yhteistyökumppanit. Luettu 09.10.2019. <https://havu.gg/pages/partners>

Higgins, C. 2016. What does Rainbow 6: Siege need to make it as an esports? Julkaistu 19.05.2016. Luettu 17.03.2019. <https://www.pcgamer.com/what-does-rainbow-6-siege-need-to-make-it-as-an-esport/>

HDTV. 2019. CS:GO World ranking on November 4th, 2019. Luettu 09.11.2019. <https://www.hltv.org/ranking/teams/2019/november/4>

IGN. 2012. Counter-Strike: Global Offensive. Haettu 21.11.2019. <https://www.ign.com/articles/2012/02/14/counter-strike-evolution-of-dust-2>

Ingenito, V. 2016. Overwatch Review. Julkaistu 28.05.2016. Päivitetty 02.05.2017. Luettu 03.08.2019. <https://www.ign.com/articles/2016/05/28/overwatch-review>

Ionica, G. 2018. Esports That Never Were: 4 Games That Tried but Failed. Julkaistu 18.10.2018. Luettu 29.06.2019. <https://www.hotspawn.com/esports-games-that-never-were/>

joshsuth. 2012. ShootMania has eSports in Mind. Julkaistu 02.10.2012. Luettu 29.07.2019. <https://www.ign.com/articles/2012/10/02/shootmania-has-esports-in-mind>

Kraneis, S. & Rantala, K. 2018. Kaikki e-urheilusta. Helsinki: Urheilumuseo.

Liquipedia. 2019. StarLadder Berlin Major 2019. Julkaistu 07.02.2019. Päivitetty 29.07.2019. Luettu 30.07.2019. <https://liquipedia.net/counterstrike/StarLadder/2019/Major>

Marks, T. 2017. LawBreakers Review. Julkaistu 15.08.2017. Päivitetty 14.10.2017. Luettu 01.08.2019. <https://www.ign.com/articles/2017/08/15/lawbreakers-review-in-progress>

Marshall, C. 2018. Slow and Steady Can Win the Race in Esports Development. Julkaistu 17.03.2018. Luettu 13.07.2019. <https://www.redbull.com/us-en/esports-games-development-pacing>

Mattila, A. 2019. Kilpapelaaminen ottaa askeleen lähemmäs olympialaisia 2020. Julkaistu 18.09.2019. Luettu 11.11.2019. <https://eurheilu.org/kilpapelaaminen-ottaa-askeleen-lahemmas-olympialaisia-2020/>

NerdMuch?. 2016. LawBreakers gameplay. Haettu 20.11.2019. <https://www.nerdmuch.com/games/11634/sets-lawbreakers-apart-rest-arena-shooters-overwatch-battleborn/>

Newzoo. 2019. Newzoo Global Esports Market Report 2019 | Light Version. Luettu 09.11.2019. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>

Nyyrikki. 2018a. Battalion 1944 roster revealed. Julkaistu 05.03.2018. Luettu 28.07.2019. <https://nyyrikki.com/battalion-1944-roster-revealed>

Nyyrikki. 2018b. Nyyrikki leaves Battalion 1944. Julkaistu 02.05.2018. Luettu 28.07.2019. <https://nyyrikki.com/nyyrikki-leaves-battalion-1944>

PCGamer. 2016. Overwatch. Haettu 21.11.2019. <https://www.pcgamer.com/overwatch-review/>

PCGamer. 2018. Battalion 1944. Haettu 21.11.2019. <https://www.pcgamer.com/battalion-1944s-lead-on-its-troubled-launch-plans-for-the-future-and-the-color-gray/>

Polygon. 2012. Shootmania-stormscreenshotgamescom5.0. Haettu 21.11.2019. <https://www.polygon.com/gaming/2012/8/31/3283347/shootmania-storm-royal-and-elite-modes-to-be-free-at-launch>

Purslow, M. 2016. The eSport Creation Manual: how Ubisoft and ESL made Rainbow Six's pro scene. Julkaistu 29.05.2016. Luettu 13.07.2019. <https://www.pcgamesn.com/tom-clancys-rainbow-six-siege/making-of-rainbow-six-siege-esports-pro-league-esl>

Rainbow Six Siege. 2015. Ubisoft Montreal. Ranska: Ubisoft.

Red Bull UK. 2013. ShootMania: Can Nadeo Create The Perfect eSport? Julkaistu 13.05.2012. Luettu 29.07.2019. <https://www.redbull.com/gb-en/shootmania-can-nadeo-create-the-perfect-esport>

Robertson, J. 2018. Battalion 1944 is the esports game Call of Duty can no longer be. Julkaistu 27.01.2018. Luettu 28.07.2019. <https://www.pcgamesn.com/battalion-1944/battalion-1944-esports>

Rudden, D. 2016. Battleborn Review. Julkaistu 07.05.2016. Päivitetty 02.05.2017. Luettu 01.08.2019. <https://www.ign.com/articles/2016/05/06/battleborn-review>

Schaffhauser, D. 2019. Esports Joining Olympics in 2024. Julkaistu 30.07.2019. Luettu 11.11.2019. <https://steamuniverse.com/articles/2019/07/30/esports-joining-olympics-in-2024.aspx>

SEUL. N.d. E-urheilu. Luettu 25.06.2019. <https://seul.fi/e-urheilu/>

SEUL. 2017. Elektroninen urheilu hyväksyttiin Puolustusvoimien Urheilukoulun lajeihin. Julkaistu 06.10.2017. Luettu 26.06.2019. <http://seul.fi/elektroninen-urheilu-hyvaksyttiin-puolustusvoimien-urheilukoulun-lajeihin/>

Siege. 2019. Team Ranking. Luettu 09.11.2019. <https://siege.gg/ranking>

Stanford, D. 2017. What makes a successful eSports game. Julkaistu 07.03.2017. Luettu 23.08.2019. [https://www.gamasutra.com/blogs/DanielStanford/20170307/292977/What\\_makes\\_a\\_successful\\_eSports\\_game.php](https://www.gamasutra.com/blogs/DanielStanford/20170307/292977/What_makes_a_successful_eSports_game.php)

Steamcharts. n.d. ShootMania Storm. Luettu 03.08.2019. <https://steamcharts.com/app/229870#All>

Stubbs, M. 2017. A year on from launch, Overwatch is a struggling eSport. Julkaistu 28.06.2017. Luettu 27.07.2019. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-06-27-a-year-on-from-launch-overwatch-is-a-struggling-esport>

Stubbsy, M. 2016. ESL and Ubisoft tell us how they created an eSport from the ground up across multiple platforms. Julkaistu 10.05.2016. Luettu 13.07.2019. <https://www.redbull.com/int-en/making-rainbow-six-siege-into-an-esport-interview>

Szyborski, D. 2016. Why Overwatch is the next big esport. Julkaistu 29.04.2016. Luettu 27.07.2019. [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/15422203/why-overwatch-next-big-esport](https://www.espn.com/esports/story/_/id/15422203/why-overwatch-next-big-esport)

TweakTown. 2019. Battalion 1944 Launches Out Of Early Access Today With An Exciting Update And Full Integration With Faceit. Julkaistu 04.06.2019. Luettu 03.08.2019. <https://www.tweaktown.com/pressrelease/13600/battalion-1944-launches-early-access-exciting-update-full-integration-faceit/index.html>

Valdes, G. 2013. Pro gamers flock to ShootMania Storm as it pursues the e-sports crown. Julkaistu 14.04.2013. Luettu 29.07.2019. <https://venturebeat.com/2013/04/14/shootmania-storm-vies-for-the-e-sports-crown/2/>

Van Allen, E. 2017. The People Keeping “Battleborn” Alive. Julkaistu 13.02.2017. Luettu 28.07.2019. [https://www.vice.com/en\\_us/article/nz9jjq/battleborn-couldve-been-a-successful-esport](https://www.vice.com/en_us/article/nz9jjq/battleborn-couldve-been-a-successful-esport)

Wagner, M.G. 2006. On the Scientific Relevance of eSports. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development 26.–29.6.2006. Las Vegas. 437–442.

Winkie, L. 2016. Battleborn is a cautionary tale for developers jumping on the esports bandwagon. Julkaistu 01.06.2016. Luettu 28.07.2019. <https://dot esports.com/general/news/battleborn-overwatch-gearbox-blizzard-3389>

Witkowski, E. 2012. On the digital playing field: how we ‘do sport’ with networked computer games. Games and Culture 7 (5), 349–374.

Yin-Poole, W. 2017. Battleborn’s final update out now. Julkaistu 24.10.2017. Päivitetty 24.10.2017. Luettu 03.08.2019. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-10-24-battleborns-final-update-out-now#comments>