

**JUHO KUORIKOSKI**

# **Matopelin perilliset**

**suomalaisien  
mobiilipelien  
uskomaton tarina**

minerva





## **Matopelin perilliset**



**JUHO KUORIKOSKI**

**Matopelin  
perilliset**

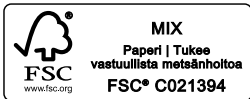
**suomalaisten  
mobiilipelien uskomaton  
tarina**



*minerva*

MINERVA KUSTANNUS

HELSINKI



© Juho Kuorikoski ja Minerva Kustannus, 2023.

Minerva Kustannus on osa Werner Söderström Osakeyhtiötä.

Kansi: Jatta Hirvisaari/ Taittopalvelu Yliveto Oy

Taitto: Taittopalvelu Yliveto Oy.

*Minerva Kustannus Oy:lle on Rovio Entertainment Oyj:n toimesta annettu lupa käyttää ”Matopelien perilliset – Suomalaisten mobiilipelien uskomaton tarina” -kirjan kanssa Angry Birds -aiheista kuvaa. Lupa on voimassa toistaiseksi. Kaikki oikeudet Angry Birds -tavaramerkkeihin ja -tekijänoikeuksiin pidätetään.*

ISBN 978-952-375-708-0

Painettu EU:ssa

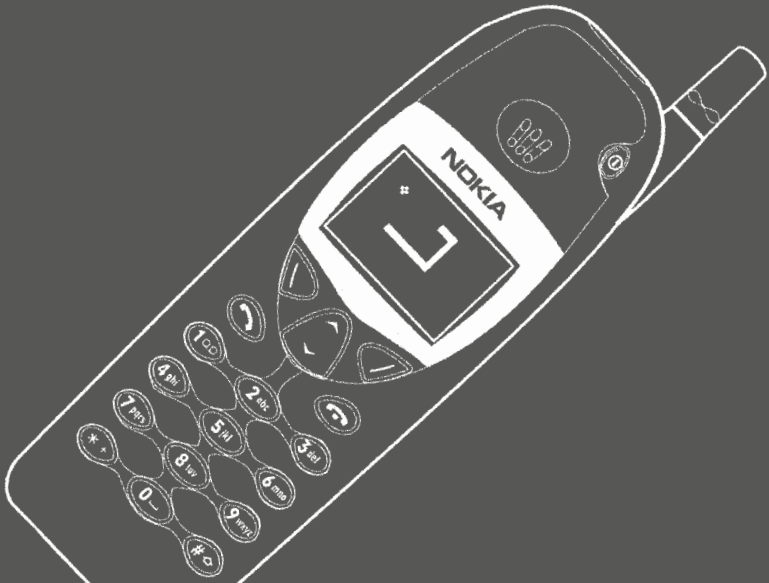
**Annukalle, Lyytille ja Tellervolle.  
Rakastan teitä.**





# Sisällys

Alkusanat .....	9
Johdanto .....	12
Kannettava pelaaminen pähkinänkuoressa.....	15
Alkupeliö .....	21
WAP, paperi, sakset .....	35
Nokia vastaan Nintendo.....	55
Pienet kasvavat isoiksi .....	85
Punatulkut omenatarhassa .....	116
Ilmainen on uusi musta.....	137
Kryptinen tulevaisuus.....	179
Lopuksi.....	209
Kiitokset .....	212
Lähteet .....	213
Haastattelut .....	213
Kirjallisuus .....	213





## Alkusanat

Olen seurannut suomalaista pelialaa jo yli vuosikymmenen ajan. Olen kirjoittanut aiheesta lukuisia kirjoja, ja uskal-  
lan väittää tuntevani aihepiirin kohtuullisen hyvin. Peliala  
polkaistiin Suomessa käyntiin 1970-luvun loppupuolella  
Raimo Suonion Chesmac-pelillä, ja puuhaa jatkettiin  
seuraavalla vuosikymmenellä Commodore 64:llä, legen-  
daarisella Tasavallan tietokoneella. 1990-luvun puolivälin  
tietämissä suomalainen insinööriosaaminen alkoi saada  
maailmalla näkyvyyttä, kiitos Nokian. Samalla perinteis-  
ten suomalaispelien rinnalle nousi uusi pelaamisen muo-  
to, jonka käynnisti Taneli Armannon Matopeli. Tämä  
kannettavan peliviihteen Chesmac toimi lähtölaukaukse-  
na mobiilipeleille. Vuosikymmeniä Armannon Matopelin  
jälkeen suomalaiset mobiilipelit tunnetaan lähestulkoon  
maailman jokaisessa kolkassa.

Suomalaisen pelialan selkäranka koostuu mobiilipe-  
leistä. Maamme on kannettavan peliviihteen suurvalta.  
Tämä ei ole tapahtunut itsestään, vaan mobiilipelien suur-  
suosio on pitkällisen työn tulosta. Kyse on puhtaasti taito-  
ja intohimolajista, mutta mukana on ollut reilusti onnea-  
kin. Suomalaiset ovat hämmästyttävällä tavalla onnistuneet  
ennustamaan pelialan murroskohdat, etenkin mobiilipeli-  
markkinoilla. Ei ole sattumaa, että Rovion, Supercellin  
ja Small Giant Gamesin kaltaiset menestysyritykset ovat  
juuri suomalaisia. Isoja onnistumisia sävyttävät toisaalta  
myös epäonnistumiset. Suomalaisten mobiilipelien his-  
toriaan mahtuu hankkeita, joissa ajoitus on ollut väärä tai

teknologia vielä puutteellinen. Riittävän monien yritysten jälkeen kova työ on tuottanut kuitenkin lopulta tulosta.

Mobiilipeleihin suhtaudutaan peliharrastajapiireissä usein väheksyen. Myönnän itsekin toimineeni näin, vaikka tälle ei ole mitään perusteita. Kännykkäpelit ovat ansaitusti tärkeä osa pelialan tarinaa. Mobiilipelaaminen on nopeimmin kasvava pelaamisen haara, ja se näkyy konkreettisesti pelivälineiden vauhdikkaassa kehityksessä. Minä tartuin peliharrastukseni alkuvuosina joystickiin, ja nyt nuorison pelivälineenä on kosketusnäyttö. Koen, että tämän kirjan kirjoittaminen on liki velvollisuuteni, sillä on jo korkea aika nostaa mobiilipelit samalle viivalle muiden pelien kanssa.

Käsittelen tässä kirjassa mobiilipelejä nimenomaan peleinä, ja keskityn mobiilipelikehityksen historiaan varsin yleisellä tasolla. Tämän kirjan tarkoitus on toimia suomalaisen mobiilipelikehityksen historian pikkujättiläisenä. Haluan, että ihmiset näkevät, kuinka suomalaisten kännykkäpelien tarina on alkanut jo ennen 2010-luvun menestystä.

Yritän välttää mediasta tuttua narratiivia pelialan talousvaikutuksista, mutta kokonaan en pysty sitä kiertämään. Talousluvut liittyvät oleellisesti pelialaan ja auttavat toivottavasti hahmottamaan, miten valtavan suuresta ilmiöstä peleissä ja varsinkin mobiilipeleissä on kysymys. Mobiilipelejä, mobiilipelaamista ja mobiilipelikehitystä lähestytään aiempien kirjojeni tapaan tekijöiden kautta. Asioista kertovat ne henkilöt, jotka ovat itse olleet niissä mukana. Näiden tekijähaastatteluiden kautta piirtyy todella mielenkiintoinen kuva kotimaisten mobiilipelien synnystä, historiasta, kasvusta ja tulevaisuudesta.

Suomalaisten mobiilipelien tarina on kerrassaan uskomaton, ja se ansaitsee tulla kerrotuksi. Monelle peliummikolle tämä tarina alkaa Roviosta ja Supercellistä, mutta ne

ovat vain jäävuoren huippu, sillä perusta nykyiselle menestykselle valettiin jo 1990-luvulla.

Mobiilipelien tarina alkaa Nokiasta, Taneli Armannosta ja Matopelistä.

Kaustisella 1. maaliskuuta 2023

*Juho Kuorikoski*

## Johdanto

**S**uomalainen peliala on maailmankuulu, ja se tunnetaan erityisesti juuri mobiilipeleistä. Kännykkäpeleillä on Suomessa pitkä historia, jonka alkupisteenä voidaan pitää Nokiaa. Kansallisylpeytemme matkapuhelinliiketoiminta elää enää vain kansakunnan kollektiivisissa muistoissa, mutta suomalaisella mobiilipelikentällä menee erittäin hyvin.

Tässä kirjassa pelialaan tutustuminen alkaa ajalta ennen Nokiaa. Aivan aluksi tutustutaan matkapelaamisen historiaan, jonka jälkeen siirrymme kännykkäpelien kivikaudelle, Nokian kapulapuhelimiin ja Matopeliin. Tämän jälkeen luupin alle nostetaan WAP-pelit, joista matka vie ensimmäiseen ja ainoaan suomalaiseen pelikonsoliin, Nokian N-Gageen. Sitten keskitymme Java-peleihin, joiden myötä suomalainen mobiilipelibisnes lähti nousukiitoon. Niin Rovion kuin Supercellinkin pohja on Java-peleissä.

Mobiilipelien todellinen supermenestys koitti, kun Apple julkaisi älypuhelimien. Javan jälkeen kirjassa käsitelläänkin iPhonea ja App Storea sekä Angry Birdsia ja Clash of Clansia, suomalaisen pelialan kasvoja, jotka kaikki tuntevat vähintäänkin nimiltä. Keskityn tässä kirjassa aikaan ennen iPhonea, sillä sitä aikakautta kotimaisten mobiilipelien historiassa ei ole juuri käsitelty, vaikka tuolloin valettiin vankka pohja sille menestykselle, joka saavutettiin ensimmäisten älypuhelimien tullessa markkinoille. Tekninen murros tavassa jaella sisältöjä älypuhelimille toisaalta nosti suomalaiset mobiilipelit

maailmanmaineeseen, toisaalta pudotti Nokian valtaistuimeltaan. Nämä kaksi tarinaa sivuavat toisiaan, sillä kotimaista mobiilipelialaa ei olisi olemassa ilman Nokiasa.

Kirjan viimeisessä luvussa pohditaan mobiilipelaamisen tulevaisuutta. Kännykkäpelit ovat valtavan iso ja kasvava bisnes, joten ne pysyvät kartalla myös jatkossa. Nykyiset jakelumallit alkavat kuitenkin hiljalleen saada haastajia. Kryptovaluutoista tutut lohkoketjut ja NFT:t herättävät keskustelua myös pelialalla. Kirjan viimeisessä luvussa pohditaan, miten nämä asiat tulevat vaikuttamaan mobiilipelien tulevaisuuteen – vai vaikuttavatko ne lainkaan.

Teknisen kehityksen ohella kirjassa käsitellään myös tapaa, jolla viihdettä jaetaan, myydään ja kulutetaan. Digitaalinen jakelu on kenties koko pelihistorian suurin yksittäinen murros, ja ilman sitä mobiilipelien räjähdysmäinen kasvu ei olisi ollut mahdollista. Ensin kännykkäpelit tulivat kiinteästi asennettuina laitteiden mukana, sen jälkeen ne muuttuivat hetkeksi alkeellisessa kännykkäverkossa pelattaviksi, kunnes operaattorit alkoivat jaella sisältöjä digitaalisesti omissa portaaleissaan. Nokia kokeili pelikonsolimaista lähestymistapaa N-Gage-pelipuhelimellaan, johon pelit jaettiin muistikorteilla, mutta vasta älypuhelinvalmistajien keskitetyt kauppapaikat – App Store ja Google Play – onnistuivat tavoittamaan kuluttajat.

Koska kauppapaikat tavoittivat käytännössä kaikki käyttäjät, painoi kilpailu pelien keskihinnan lähestulkoon nolnaan. Mobiilipelien myynnistä tuli volyyimbisnestä. Muutamaa vuotta myöhemmin hintalappu katosi kokonaan, kun kännykkäpelien maksumekaniikka alkoi yhä enenevässä määrin muuttua mikromaksujen varaan rakennetuksi. Peli itsessään annettiin ilmaiseksi, mutta sen sisäisellä kauppapaikalla oli mahdollista vaihtaa oikeaa rahaa pelin

sisäiseen valuuttaan. Tämä *free to playksi* kutsuttu jakelumalli muuttui nopeasti mobiilipelien suosituimmaksi liiketoimintamalliksi. Sen myötä mobiilipeleistä tuli valtavan suosittuja ja samalla erittäin tuottoisia; esimerkiksi Supercellin menestys rakentuu *free to playn* ympärille. Supercellin ja muiden menestyjien myötä mobiilipelejä alkoivat tehdä monet muutkin. Kovan kilpailun vuoksi kasvava mobiilipelibisnes on haastava markkina-alue.

Alustat sekä jakelu- ja rahoitusmallit heijastuvat suoraan myös pelisuunnitteluun. Kolmas kirjan kantava teema liittyy itse pelien kehitykseen: millaisia pelit olivat ja millaisiksi ne ovat vuosikymmenten myötä muuttuneet. Historiansa aikana mobiilipelit ovat kehittyneet yksittäin myytävästä, yksinkertaisesta kappaletavarasta laajoiksi kokonaisuuksiksi, ja mobiilipeliharrastajalle saattaa riittää tasan yksi peli, johon kuluttaa aikaansa. Pelidesignin näkökulmasta ero modernien ja varhaisten pelien välillä on suorastaan häkellyttävä.

Teknologiset edistysaskeleet, jakelumallien muutos ja pelidesignin kehitys kulkevat kirjan sivuilla käsi kädessä. Nämä kolme osa-aluetta valottavat suomalaisten mobiilipelien historiaa.



## Kannettava pelaaminen pähkinänkuoressa

**E**nnen kuin pääsemme varsinaisiin mobiilipeleihin, on syytä kerrata hieman kannettavan pelaamisen historiaa. Modernit älypuhelimet ovat sen viimeisin ilmentymä, sillä peliviihdettä on kuljetettu mukana aina 1970-luvulta lähtien. Kolikkopelihalleista alkanut pelivallankumous mobilisoitui varsin nopeasti, sillä kehittäjät huomasivat vikkelaasti uuden markkinaraon. Ensimmäisen aallon mobiilipelit tosin olivat huomattavan erilaisia kuin nykyinen käsityksemme kannettavista peleistä.

Kannettavan pelaamisen esitaistelijan viitta lasketaan usein Nintendon harteille. Nintendon paristokäyttöiset nestekidenäytöllä varustetut Game & Watch -pelilaitteet ovat nykyään keräilijöiden piireissä haluttua tavaraa, ja ne summaavat hyvin mobiilipelien alkuvuodet. Nintendon lisäksi vastaavia elektroniikkapelejä julkaisivat muutkin valmistajat, esimerkiksi alalla kunnostautunut Tiger Electronics.

Elektroniikkapelit olivat vain vaivoin digitaalisia, sillä yhteen laitteeseen oli sullottu yksi ainoa peli, jonka grafiikka koostui pikseleiden sijaan nestekidenäytölle poltetuista kuvista. Yksinkertainen logiikka kytki näitä kuvia päälle ja pois luoden illuusion liikkeestä. Äänimaisemat koostuivat yleensä piippauksista, ja pelimekaniikka oli usein kolikkopelihalleista tuttua piste-ennätyksen jahtaamista. Vaikka pelit olivat yksinkertaisia, ne olivat etenkin 1980-luvulla äärimmäisen suosittuja. Niitä pelattiin

Suomessakin, ja etenkin Nintendon elektroniikkapeleillä on yhä vankka kannatus. Hyväkuntoiset Game & Watch -pelit käyvät nykyään kaupaksi kolminumeroisilla summillä, ja ne ovat nousseet myös suuren yleisön tietoisuuteen, kiitos Huutokauppakeisarin ja eräässä huutokaupassa myydyin Donkki Konkki -pelin.

Historian ensimmäinen elektroniikkapeli oli Mattelin julkaisema Auto Race. Kyseessä on ylhäältä kuvattu auto-peli, jossa tavoitteena on kiertää rata neljä kertaa törmäämättä kilpakumppaneihin. Käytössä on kolme kaistaa, joiden välillä suhataan vääntämällä pelilaitteen vasemmassa reunassa olevaa kytkintä. Pelimekaniikka on varsin sama kuin *infinite runner* -genren moderneissa mobiilipeleissä, joissa pelaajan tehtävänä on vaihdella automaattisesti liikuvan pelihahmon sijaintia kaistalta toiselle. Esitystapa tosin on vuosikymmenten myötä muuttunut melkoisesti, sillä Auto Racen ”autot” esitettiin yksittäisinä valopisteinä tuon ajan taskulaskimista tutulla näytöllä. Auto Race on Mattelilla insinöörinä työskennelleen George J. Klosen hengentuote. Hän halusi keksiä uusiokäyttöä ylimääräisille taskulaskimen osille, ja näin hän tuli keksineeksi mobiilipelaamisen. 512 tavun ROM-piirille sullottu Auto Race onkin tärkeä osa pelaamisen historiaa.



Nintendo siis myi massoille ajatuksen kannettavasta pelikonsolista. Uusia pelikokemuksia pystyi hankkimaan pelikaseteilla sen sijaan, että kaupasta tarvitsi kantaa aina uusi pelilaitte. Vuonna 1989 lanseerattu Game Boy oli massiivinen menestys ja Nintendon ensimmäinen askel kohti

kannettavan pelaamisen herruutta. Vaikka Game Boy oli ensimmäinen menestyksekkäs kannettava pelikonsoli, se ei suinkaan ollut ensimmäinen.

Ensimmäiseksi vaihdettavin pelikasetein varustetuksi mobiilipelikonsoliksi ehti laite nimeltä Microvision, jonka suunnitteli Jay Smith ja valmisti Milton Bradley. Microvision muistutti 30 sentin mittaista lankunpätkää, ja laitteeseen sisältyi LCD-näyttö, sen ohjauslogiikka sekä ohjainpainikkeet. Pelikasetit puolestaan sisälsivät ROM-muistipiirien lisäksi suorittimen, joten kaikki las-kenta tapahtui kaseteissa. Konsoli itsessään vain näytti sen, mitä ruudulla tapahtui ja mahdollisti vuorovaikutuk-sen. Microvisionin valmistusmäärät jäivät lopulta varsin vähäisiksi, eikä konsolille julkaistu sen elinkaaren aikana kuin 12 peliä. Laitteen suunnitellut Smith tuli myöhem-min tunnetuksi Vectrex-pelikonsolista, jonka erikoisuute-na muihin aikalaiskonsoleihin verrattuna oli sen käyttämä vektorigrafiikka. Laitetta voi periaatteessa pitää mobiili-pelikonsolina, sillä vekotin oli pakattu samaan koteloon näytön kanssa. Myöskään Vectrex ei saavuttanut lopulta suurta suosiota.

Microvisionin suurimmaksi ansioksi voidaan laskea se, että se toimi esikuvana Nintendolle. Nintendon tuotekehitysosastoa 1990-luvulla johtanut Satoru Okada on suoraan todennut, että Game Boyn suunnittelun lähtökohdaksi otettiin Microvisionin rajoitteet. Toisin kuin elektroniikkapelit, Game Boyssa oli neljää eri harmaasävyä tukeva nestekidenäyttö, joka siihen poltettujen kiinteiden kuvi-en sijaan toisti pikseleitä. Kyseessä oli täysiverinen peli-konsoli, jolla pystyi pelaamaan lähestulkoon samanlaisia pelejä kuin Nintendon 8-bittisellä televisioon liitettävällä NES:llä. Microvisionin tavoin pelit toimitettiin kaseteilla,

mutta kaikki laskenta tapahtui itse käsikonsolissa. Pitkän historiansa aikana Game Boy -konsoleita myytiin maailmalla lähes 120 miljoonaa kappaletta, joten se menestyi kaupallisesti huomattavasti paremmin kuin Microvision.

Game Boyn myötä Nintendo valtasi kannettavat pelimarkkinat nimiinsä ja piti niitä hallussaan aina iPhoneen ilmestymiseen saakka. Vaikka niin Sega, Atari kuin Sonykin pyrkivät haastamaan Nintendoa, sen valta-asema ei horjunut ennen älypuhelimien läpilyöntiä. Menestyspolulle tosin mahtuu yksi kaupallinen epäonnistuminenkin, punainen Virtual Boy. Game Boyn suosio siivitti Nintendo visioimaan kannettavan pelaamisen tulevaisuutta, ja tämä synnytti ajatuksen VR-laseista, jotka tarjoaisivat mukaansatempaavaa peliviihdettä tien päällä. Lopputulokseksi kehkeytyi kahdella näytöllä varustetut stereokuvakiikarit, jotka toimivat kuin kuvakiekkoja syövä Viewmaster. Punainen värityskin oli samanlainen. Rautalankatelineen varassa killuva Virtual Boy oli kaukana mobiilista, sillä pelaajan oli pidettävä päätään paikoillaan kuin liimattuna silmäsuojukseen. Lupaus virtuaalitodellisuudesta oli pelkkää markkinapuhetta, sillä pelimaailma rakentui pelkästään stereokuvan varaan. Kahdella näytöllä näytettiin pelikuvaa hieman eri kulmista, mikä synnytti illuusion syvyydestä. Punainen väritys puolestaan johtui käytetystä taustavalosta. Punaiset LEDit olivat markkinoiden halvimpia, joten Nintendo päätti käyttää niitä VR-konsolissaan.

Virtual Boy oli taloudellinen katastrofi, eikä sille julkaistu sen lyhyen elinkaaren aikana kuin kourallinen pelejä. Nintendo lämmitteli ajatusta stereokuvapelaamisesta myös 3DS-käsikonsolillaan, jossa oli toimivaksi todettu 3D-näyttö. Tämä toiminnallisuus ei kuitenkaan lopulta

päässyt aktiiviseen käyttöön, mutta syvyysefektejä varten naamaa ei sentään tarvinnut pitää kiinni itse pelilaitteessa.



Nintendo on dominoinut kannettavaa pelikonsolimarkkinaa lähestulkoon koko sen olemassaolon ajan. Haastajista ei kuitenkaan ole ollut pulaa. Alkuperäinen Game Boy oli varsin vaatimaton laite, jonka tekninen suorituskyky ei ollut kovin kummoinen. Nintendon rakas arkkivihollinen Sega pyrki haastamaan Game Boyn Game Gearillaan, joka kilpailijastaan poiketen tarjosi muun muassa värinäytön. Laite tosin oli tuplasti Game Boyta suurempi, mutta muuten Game Gear pesi ”pelipojan” teknisesti joka suhteessa. Teknisestä etumatkastaan huolimatta Game Gear jäi kakkoseksi. Saman kohtalon koki Atari Lynx, joka Game Gearin tavoin tarjosi paljon järeämpää teknistä suorituskykyä kuin Game Boy. Syy tähän oli Nintendon voittamaton pelitarjonta. Siinä missä Game Gearin ja Lynxin taustavalaistut värinäytöt tekivät peleistä kiistatta komeampia, ei näillä laitteilla ollut tarjota Nintendon veroista pelikirjastoa. Vanha totuus sisällön merkityksestä pätee kannettavien pelilaitteidenkin kohdalla.

Vuosien varrella monet muutkin joutuivat pettymään. Lähestulkoon jokainen kilpailija pyrki lyömään Nintendon laudalta paremmalla suorituskyvyllä. Samaan miinaan astui myös Sony, jonka PSP-konsoli tarjosi Nintendoa tehokkaampaa rautaa, mutta jonka pelivalikoima jäi Nintendon jalkoihin. Sony julkaisi PSP:n jälkeen vielä tehokkaamman PS Vitan, joka kävi edeltäjänsäkin heikommin kaupaksi. Sony poistui kannettavilta pelimarkkinoilta vähin

äänin. Sama tapahtui myös Nokialle epäonnisen N-Gage-pelipuhelimen myötä.

Game Boyta on myyty maailmalla noin 120 miljoonaa, ja Nintendo DS:ää 154 miljoonaa kappaletta. 3DS on käynyt kaupaksi noin 76 miljoonan konsolin edestä, ja kannettavan konsolin ja olohuonepelaamisen yhdistävää Nintendo Switchiä on myyty yli 110 miljoonaa kappaletta. DS:ää seurannut 3DS tupsahti myyntiin kesken älypuhelinvallankumouksen, minkä seurauksena se myi vain puolet siitä, mitä edeltäjänsä. Switch sen sijaan on löytänyt oman yleisönsä, sillä olohuonekonsolin ja kannettavan pelilaitteen yhdistävä vekotin täyttää kaksi erilaista tarvetta. Nintendo kykeni siis palauttamaan johtavan asemansa kannettavien konsolien kuninkaana.

Vuonna 2008 kannettava pelaaminen jakautui kahteen leiriin, joista yhdessä olivat konsoliharrastajat, toisessa älypuhelinpelaajat. Siinä missä Nintendo onnistui Switchillä yhdistämään kaksi tapaa pelata, tarjosivat älypuhelimet tehokkaan taskutietokoneen, jolla pystyi myös pelaamaan. Tämä yhdistettynä digitaalisen jakelun läpimurtoon muodosti yhtäkkiä kokonaan uuden tavan pelata ja jakaa pelejä. Vajaassa parissa vuosikymmenessä mobiilipelaamisesta on tullut ylivoimaisesti suosituin tapa kuluttaa peliviihdetä, ja se kasvaa myös kaikkein kovinta tahtia.



# suomalaisten mobiilipelien maailmanvalloitus

*Matopelin perilliset* on suomalaisten mobiilipelien pikkujättiläinen, tiivis läpileikkaus alan kehityksestä ja käännteistä. Se kuvaa, miten pelisuunnittelu on vuosikymmenten varrella muuttunut, kun teknologia, jakeluverkot sekä yleisömäärät ovat kasvaneet.

Taneli Armannon luoma Matopeli oli ilmestyessään vuonna 1996 yksi maailman ensimmäisistä kännykkäpeleistä. Nokian matkapuhelimien käyttöjärjestelmän mukana toimitettu peli villitsi yleisön, ja siitä järjestettiin jopa MM-kisoja. Matopelin menestys auttoi alkuun ensimmäiset suomalaiset mobiilipelistudiot, ja menestys alan maailmanmarkkinoilla on ollut huima.

Matkapuhelinmarkkinoita dominoineen Nokian jälkeen seurasi suomalaisten mobiilipelien maailmanvalloitus tunnetuimpina niminä Rovion Angry Birds sekä Supercellin pelit. Näiden jättimenestysten rinnalle nousi nopeasti muitakin peliyhtiöitä, kuten Small Giant Games ja Seriously.

Kirja kertoo millä eväin maailmanlaajuisessa pelibisneksessä on pärjätty, mitä tapahtuu nyt ja mitä on luvassa tulevaisuudessa.

**Juho Kuorikoski** on Kaustisella asuva tietokirjailija, pelisuunnittelija ja *Pelit*-lehden pitkäaikainen avustaja. Kuorikoski työskentelee Centria Ammattikorkeakoulussa TKI-asiantuntijana. Hän on kirjoittanut useita tietokonepelejä ja suomalaista pelialan historiaa käsitteleviä kirjoja, mm. *Sinivalkoinen pelikirja*, *Suuret seikkailupelit*, *Commodore 64 – Tasavallan tietokone* sekä *X-COM-tietokonepelien klassikot*.

**79.81**

Kansi: Jatta Hirvisaari /

Taittopalvelu Yliveto

[www.minervakustannus.fi](http://www.minervakustannus.fi)

  
minerva

