

Tuottajan rooli indie-pelituotannossa

Niko Joensuu

Opinnäytetyö

Marraskuu 2017

Luonnontieteiden ala

Tradenomi (AMK), tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma

Tekijä(t) Joensuu, Niko	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä Marraskuu 2017
	Sivumäärä 45	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi Tuottajan rooli indie-pelituotannossa		
Tutkinto-ohjelma Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma		
Työn ohjaaja(t) Niko Kiviaho		
Toimeksiantaja(t) Jyväskylän ammattikorkeakoulu, tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma		
Tiivistelmä <p>Peliala kasvaa jatkuvasti ja uusia toimijoita tulee alalle koko ajan lisää. Pelin saattaminen valmiiksi vaatii suunnittelijoiden, graafikoiden ja ohjelmoijien lisäksi myös johtamistaitoja. Tuottajan roolin ollessa vieraampi tiedon saaminen suomeksi oli puutteellista. Tuottajan rooli on erittäin kriittinen tuotannon jokaisessa vaiheessa. Indien määritelmä oli epäselvä, mutta sen ymmärtäminen tarkemmin oli tärkeää tutkimuksen kannalta. Pelkästään Suomessa indie-peliryhmiä ja tiimejä on satoja.</p> <p>Tutkimuksen ja käytetyn teoriapohjan perusteella pyrittiin selvittämään tuottajan roolin tunnusomaisia piirteitä. Selvityksen kohteena oli niin roolin tarpeellisuus, sen sisältämät tehtävät ja se, kuinka ne käytännössä näkyivät. Tuottajan roolia tutkiessa käytiin läpi kaikki pelituotannon vaiheet ja tuottajan vaikutus niihin. Indien näkökulmaa ja vaikutusta tuotiin esiin haastatteleamalla jyväskyläläisiä indie-pelinkehittäjiä.</p> <p>Haastatteluja ja teoriaa analysoimalla pyrittiin saamaan selvyys tuottajan ja indien määritelmään sekä molempien vaikutuksesta toisiinsa. Haastatteluja analysoitiin sisältöanalyysin avulla lajittelemalla haastattelut tiettyjen teemojen alle. Näiden teemojen avulla oli tarkoitus saada selville tuottajan roolin näkyvyys, tehtävät ja käytetyt työkalut yrityksessä. Indien vaikutusta tuottamiseen ja tuotantoon tarkasteltiin SWOT-analyysin avulla.</p> <p>Tutkimuksen perusteella indie-pelituotanto ei välttämättä tarvitse kokoaikaista tuottajaa, kunhan tuottajan tehtävät ovat yhden tai useamman vastuulla. Indien vaikutus tuottamiseen ja tuottajan rooliin on selkeästi havaittavissa. Suurimmat hyödyt olivat itsenäisyys ja tiimin mahdollisuus vaikuttaa kaikkeen tekemiseen, kun taas haitoista esiin tulivat pienet resurssit ja näkyvyyden saaminen.</p>		
Avainsanat (asiasanat)		
Tuottaja, indie, pelinkehitys, peliala		
Muut tiedot		

Author(s) Joensuu, Niko	Type of publication Bachelor's thesis	Date November 2017 Language of publication: Finnish
	Number of pages 45	Permission for web publication: x
Title of publication Role of producer in Indie game development		
Degree programme Business Information Systems		
Supervisor(s) Kiviaho, Niko		
Assigned by JAMK University of Applied Sciences		
Abstract <p>Game industry is growing constantly and new companies are founded all the time. To finish the game, besides designers, artists and programmers also leadership skills are needed. Producer's role is not so familiar, and for that reason, it was difficult to get information in Finnish. Producer's role is critical in every phase of the production. The definition of Indie was unclear; however, it was necessary to clarify it for the research. There are more than hundred Indie game development companies and teams in Finland alone.</p> <p>The goal of the research was to clarify the main features of the producer's role. The focus was on finding out how necessary the role is, what tasks there are and how they can be seen during the production. All the phases of the production and the effect of the producer on them were studied in detail when researching the producer's role. The indie point of view and its effect were brought up by interviewing indie developers in Jyväskylä.</p> <p>Analyzing both the interviews and theory aspects, the aim was to gain clarity in the definition of indie and producer and their interaction. Interviews were analyzed with content analysis by sorting out the interviews under themes. The purpose of these themes was to clarify the visibility, tasks and used tools of the producer's role during the production. Indie's effect on the production and the producer was sorted out with a SWOT analysis.</p> <p>The study resulted in the notion that a full-time producer is not necessary for the indie development team if the tasks connected with the role are controlled by one or more persons. The indie effect is clearly seen on the production and the producer's role. The greatest benefits were independency and the whole team's chance to affect everything in the production. The negative impact was the lack of recourses and getting visibility.</p>		
Keywords/tags (subjects) Producer, indie, game development, game industry		
Miscellaneous		

Sisältö

Määritelmät ja sanasto	4
1 Johdanto	5
2 Tutkimusasetelma	5
2.1 Toimeksiantaja ja tutkimuksen tavoite	6
2.2 Tutkimuskysymykset	6
2.3 Tutkimusmenetelmä	6
2.4 Tutkimuksen rajaus ja tietoperusta.....	7
3 Indie-kehittäjä	8
3.1 Termin historia ja määritelmä	8
3.2 Tunnettuja Indie-kehittäjiä.....	11
3.3 Indie-pelin julkaiseminen	13
3.3.1 Steam-kauppapaikka	13
3.3.2 Muut vaihtoehdot.....	15
4 Pelituotannon eri vaiheet	16
4.1 Esituotanto	16
4.2 Tuotanto	17
4.3 Testaus.....	19
4.4 Jälkituotanto.....	20
5 Pelituotannon roolit	21
5.1 Sisällöntuottajat	21
5.2 Tuottaja	23
5.2.1 Roolin vaatimukset	23
5.2.2 Erilaisia tuottajan rooleja	24
5.2.3 Riskien analysointi	26
5.2.4 Tuottajan työkalut	26
6 SWOT-analyysi	29
7 Tutkimuksen tulokset	30

	2
7.1 Add Inspiration	30
7.2 Zaibatsu Interactive	32
7.3 Psyon Games	33
7.4 Snowhound Games	34
8 Sisältöanalyysi	35
8.1 Tuottajan roolin tarpeellisuus	35
8.2 Tuottajan tehtävät.....	35
8.3 Tuottajan työkalut	36
8.4 Indien vaikutus tuotantoon ja tuottajaan	36
8.4.1 Vahvuudet.....	38
8.4.2 Heikkoudet.....	39
8.4.3 Mahdollisuudet.....	39
8.4.4 Uhat	40
9 Pohdinta.....	40
9.1 Keskeiset johtopäätökset	41
9.2 Tiedon luotettavuus	41
Lähteet	43

Kuviot

Kuvio 1. Suomen pelialan kärki työntekijöiden määrän mukaan	8
Kuvio 2. Kuva Undertale-pelistä	9
Kuvio 3. Pelikuva No Man's Sky -pelistä	11
Kuvio 4. Kuva Hill Climb Racing 2 -pelistä	12
Kuvio 5. Steam-kauppapaikan käyttöliittymä vuonna 2003	13
Kuvio 6. Tuottajan ja osastojen vastaavien johtama rakenne, pienelle ja suurelle tiimille.....	22
Kuvio 7. Kehitystiimin tuottajan tärkeimmät kontaktit	25
Kuvio 8. Kuvakaappaus Psyon Gamesin Trello- taulusta.....	27

Kuvio 9. Kuvakaappaus Psyon Gamesin Slack -kanavasta.....	29
Kuvio 10. SWOT-analyysin nelikenttämalli	30
Kuvio 11. Kuva Add Inspiration -yrityksen ensimmäisestä pelistä, Gold Fish in the Sewer.....	31
Kuvio 12. Zaibatsu Interactiven ensimmäinen peli, Möllit.....	32
Kuvio 13. Kuvakaappaus Trump VS. Science pelistä	33
Kuvio 14. Kuva Snowhound Gamesin uudesta pelistä Deep Sky Derelicts.....	34

Taulukot

Taulukko 1. SWOT-analyysi indien vaikutuksesta tuottamiseen ja tuottajaan	38
---	----

Määritelmät ja sanasto

Peli	Opinnäytetyössä pelillä tarkoitetaan videopeliä.
Bugi	Ohjelmointivirhe
Indie	Tässä työssä indie-sanalla pääosin tarkoitetaan pientä ja omavaraista peliyritystä.
AAA-peli	Suuren budjetin tuotannon ja markkinoinnin omaava peli
Featuroidi	Pelin mainostamista tai erityistä näkyvyyden saamista. Apple tai Google voi esim. omassa sovelluskaupassaan nostaa tuotteita etusivulle paremman näkyvyyden saamiseksi.
Premium-peli	Kertamaksullinen peli
Free-to-play-peli	Ilmaispelattava peli, mikä voi sisältää pelin sisäisiä ostoja tai mainoksia.
iOS	Applen kehittämä käyttöjärjestelmä, mitä käytetään Applen valmistamissa laitteissa.
Android	Googlen kehittämä käyttöjärjestelmä, mikä on käytössä monen eri valmistajan laitteissa.
Digitaalinen julkaisu	Pelin julkaiseminen internetissä olevissa kauppapaikoissa
Validointi	Tiettyjen kriteerien täyttymisen vahvistamista

1 Johdanto

Peliala on kehittynyt hurjaa vauhtia lähivuosien aikana ja jatkaa kehittymistään. Pelejä on markkinoilla suunnaton määrä ja monella eri alustalla. Teknologian kehitys mahdollistaa koko ajan hienompien ja massiivisempien pelien teon. Siinä missä isomman budjetin pelit vaativat taustalle monen sadan hengen tiimin, pienemmät niin kutsutut indie-pelit vain murto-osan tästä. Pelien latauspaikat verkossa ja varsinkin älypuhelimien yleistyminen, sitä kautta mobiilipelit, ovat avanneet indie-kehittäjille mahdollisuuden kehittää pelejä pienemmällä tiimillä ja budjetilla.

Pelialasta monelle tulee ensimmäisenä mieleen varsinaisen sisällöntekijät eli ohjelmoijat, peligraafikot tai pelisuunnittelijat. Pelaajien vaatiessa yhä isompia pelejä, monipuolisempia, elävämpiä maailmoja, mukaansatempaavia tarinoita, niin jonkun on myös varmistettava, että nämä sisällöntuottajat pystyvät keskittymään täysillä työhönsä. Tässä kohtaa mukaan tulee tuottaja. Tuottajan tehtävä on varmistaa, että peliprojekti etenee, pysyy aikataulussa ja budjetissa sekä pitää työntekijät motivoituneina. Isoissa, monen sadan hengen yrityksessä tarve tuottajalle on ilmeinen, mutta pienemmissä muutaman hengen indie-projekteissa, rooli voi olla vieraampi. Tiimin toimivuus on kuitenkin tärkeä, niin indie-tuotannossa kuin isommassakin, pelin saamiseksi ajoissa valmiiksi.

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan itse tuottajan roolia, tarkastellaan tuottajan tehtäviä ja selvennetään indien määritelmää sekä tuodaan yhteenvedona selvitys tuottajan roolista indie-pelikehityksessä. Opinnäytetyötä varten on haastateltu muutamia Jyväskyläläisiä indie-pelikehittäjiä ja selvitetty miten tuottajan rooli näkyy kyseisissä yrityksissä.

2 Tutkimusasetelma

Tässä luvussa käydään läpi toimeksiantaja, tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymykset, jotka nousivat tavoitteista ja taustasta, sekä niillä pyritään rajaamaan laajaa aihealuetta. Tutkimusmenetelmän avulla pyritään saamaan vastauksia näihin kysymyksiin.

2.1 Toimeksiantaja ja tutkimuksen tavoite

Toimeksiantajana toimii Jyväskylän ammattikorkeakoulun Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma. Tietojenkäsittelyn koulutuksessa voi suorittaa tradenomitutkinnon pelinkehitys näkökulmasta. Opiskelijan toisena vuotena on mahdollista suunnitella ja toteuttaa peliprojekti vuoden kestävässä Ticorporate-yrityssimulaation toiminnassa.

Pelinkehityksestä on yllättävän vähän suomenkielistä materiaalia ja varsinkintaan tuottamiseen liittyvää. Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tuoda parannusta tuohon tilanteeseen. Työn tarkoitus on kartoittaa Jyväskylän alle 20 työntekijän yritysten tuottajan tilannetta. Selvittää, miten tuottajan tehtävät jakautuvat tiimin kesken, suoraan yhdelle henkilölle tai mahdollisesti useammalle. Työn suurin tavoite on lisätä tietoisuutta tuottajan roolista ja samalla avata enemmän indien määritelmää.

2.2 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksen aiheesta nousi esiin kysymykset, joihin tutkimuksella pyritään vastaamaan. Kysymykset ovat seuraavat:

Pääkysymys:

- Onko tuottajan rooli tarpeellinen Indie-pelikehityksessä?

Sivukysymykset:

- Mikä on tuottaja ja mitä ovat tuottajan tehtävät?
- Mikä on indien määritelmä?

2.3 Tutkimusmenetelmä

Tässä työssä tutkimusmenetelmänä on laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus. Laadullisen tutkimuksen käyttö on perusteltua, sillä aihetta tutkitaan ilmiönä, eikä tutkimusta voi perustaa vain lukuihin. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa ei pyritä yleistykseen vaan tutkimaan yksittäistä aihetta syvällisemmin sen mahdollistaessa uuden tavan ymmärtää ilmiötä (Kananen 2014, 17). Valitun tutkimusmenetelmän avulla on py-

ritty selvittämään tuottajan roolin tarpeellisuutta, tehtäviä ja näkyvyyttä indie-pelinkehitys ympäristössä. Tuottajan roolin ymmärtäminen ensin teoreettisesti on tärkeää roolin havaitsemiseksi ympäristössä, jossa ei välttämättä varsinaista tuottajaa ole. Indien määritelmän mahdollisimman tarkka selvittäminen on myös tärkeää tutkimuksen kannalta tarkasteltaessa sen vaikutusta tuottamiseen.

Haastattelujen avulla pyritään rakentamaan todenmukainen kuvaus ilmiöstä. Haastattelun muotona on teemahaastattelu, sen antaessa haastateltavalle tilaa vastata rajaamatta aihetta liikaa. Teemahaastattelu on kvalitatiivisen tutkimusmenetelmän yleisin haastattelumuoto. Teemoina olivat tuottajan roolin näkyminen projektissa, tuottajan tehtävät ja tuotantoon vaikuttavat tekijät. Tarkentavilla kysymyksillä pyrittiin avaamaan teemaa yksityiskohtaisemmin. Haastateltavilta pyrittiin selvittämään dikotomista kysymystä käyttämällä heidän yrityksensä tuottajan tilanne ja yrityksen kokoluokka. Muuten tämänkaltaisia kysymyksiä on tarkoitus välttää monisanaisempien vastausten saamiseksi. Haastattelut etenivät teema kerrallaan vapaamuotoisesti ja jokainen haastattelu nauhoitettiin. Nauhoittamista varten kysyttiin erikseen lupa haastatelluilta. Haastateltavat tiedostivat työn julkisen luonteen ja antoivat luvan materiaalien käyttöön. Sisältöanalyysin ja SWOT-analyysin kannalta ei ollut kuitenkaan tarpeellista jaotella vastauksia haastateltavien mukaan, minkä seurauksena anonymius vastauksissa näkyy.

2.4 Tutkimuksen rajaus ja tietoperusta

Peli-ala on kokonaisuudessaan erittäin laaja, sisältäen paljon erilaisia pelejä ja tuotantoja. Isoihin, jo kauan alalle olleiden peliyritysten sijaan tutkimus rajattiin koskemaan suhteellisen nuoria indie-pelirytyksiä. Alan ollessa hyvin kansainvälinen tutkimuksen teoria osuus sisältää näkemyksiä suomalaisen indie-pelirytyksen lisäksi kahdelta tunnetulta ulkomaalaiselta indie-pelirytykseltä. Peliala on kasvanut Suomessa paljon ja Suomessa on n. 280 pelialan yritystä, joista suurin osa on alle 20 hengen yrityksiä (ks. kuvio 1). Tarkempi tutkimus ja haastattelut rajattiin koskemaan jyvskyläisiä indie-pelirytyksiä.

TOP 30 GAME COMPANIES OF FINLAND

Based on headcount (summer 2016)

1	Rovio	Espoo	470	17.4%	16	Reborn (ex-Fragment)	Tampere	26	1.0%
2	Supercell (Tencent)	Helsinki	190	7.0%	17	Nitro Games	Kotka	25	0.9%
3	RedLynx (Ubisoft)	Helsinki	125	4.6%	18	PlayRaven	Helsinki	22	0.8%
4	Remedy Entertainment	Espoo	118	4.4%	19	Armada Interactive	Helsinki	21	0.8%
5	Unity Finland	Helsinki	100	3.7%	20	LudoCraft	Oulu	20	0.7%
6	Sulake (Elisa)	Helsinki	100	3.7%	21	Greener Grass	Tampere	20	0.7%
7	Frozenbyte	Helsinki	80	3.0%	22	Colossal Order	Tampere	19	0.7%
8	Next Games	Helsinki	70	2.6%	23	Grand Cru	Helsinki	19	0.7%
9	Housemarque	Helsinki	54	2.0%	24	Bugbear	Helsinki	18	0.7%
10	EA traktwenty	Helsinki	46	1.7%	25	GameRefinery	Helsinki	15	0.6%
11	Seriously	Helsinki	45	1.7%	26	Dazzle Rocks	Helsinki	15	0.6%
12	G-Cluster	Espoo	42	1.6%	27	Reforged Studios	Helsinki	14	0.5%
13	Namida Diamond Factory	Helsinki	42	1.6%	28	Frogmind	Helsinki	13	0.5%
14	Kuusasema	Helsinki	32	1.2%	29	Kyy Games	Tampere	13	0.5%
15	Fingersoft	Oulu	27	1.0%	30	Boomlagoon	Helsinki	13	0.5%

Total headcount: 1813 (67%) of 2700 total jobs

Kuvio 1. Suomen pelialan kärki työntekijöiden määrän mukaan (Hiltunen & Syvähuoko 2016)

Tutkimus sisältää paljon nettiartikkeleiden käyttöä varsinkin indie-sanan määrittelyä varten. Nettiartikkeleiden käyttö on perusteltua, sillä painettua aineistoa on vähän ja aihe nojaa vahvasti mielipiteisiin. Lähteet koostuvat kuitenkin luotettavista ja ammattitaitoisista peliaiheisista sivustoista. Tuottajan ja tuotannon teoriapohjan sekä haastattelujen teemojen laatimisen apuna, toimii Heather Maxwell Chanderin (2014) tuottamiseen ja tuottajaan liittyvä teos, *The Game Production Handbook*.

3 Indie-kehittäjä

Tässä luvussa on tarkoitus syventyä Indie-kehittäjän määritelmään, avata sanan historiaa ja tuoda esiin suurimmat muutokset ja edut, mitkä ovat vaikuttaneet Indie-kehittäjien kasvuun.

3.1 Termin historia ja määritelmä

Indie tulee englannin kielen sanasta Independent ja tarkoittaa itsenäistä. Sanaa on alun perin käytetty musiikkiteollisuudessa kuvaamaan artisteja, jotka eivät ole suurten, tunnettujen levy yhtiöiden alaisuudessa (Dutton 2012). Nykyään sanaa käyte-

tään laajemmin koko viihdeteollisuudessa. Peliteollisuudessa sana on yleistynyt varsinkin 2000-luvun taitteessa, internetin yleistymisen myötä ja sen tarjoamien kaupapaikkojen takia.

Indie-määritelmä ei ole niin yksinkertainen. Indie-kehittäjä voi olla joko yksittäinen henkilö tai yritys. Yleisesti sillä tarkoitetaan pientä pelistudiota, mikä julkaisee pelin ilman julkaisijaa, omavaraisesti. Peliteollisuuden kasvaessa nopeasti alalle ei ole muodostunut virallista määritelmää. Fred Dutton (2012) käy indie-näkökulmaa läpi Eurogamer-lehden artikkelissa ”What is Indie?” Artikkelin pohjalta eniten keskustelua herättäneet aiheet voidaan kategorisoida tiimin koon, itsenäisyyden ja mentaliteetin mukaan.

Yrityksen koko

Koon kannalta merkittävintä on projektin suuruus, budjetti ja alusta. Mobiilipelin tekeminen vaatii vähemmän tekijöitä kuin konsoli- tai pc-pelin tekeminen. Mitä isomman skaalan peli on kyseessä, sitä enemmän se myös vaatii rahaa. Pelin tekeminen on kuitenkin mahdollista pienellä tiimillä tai jopa yksin. Paljon kehuja saaneen, vuonna 2015 julkaistun Undertale-pelin (ks. kuvio 2) kehitti ja julkaisi yksin Toby Fox (Undertale-pelin Steam-kaupan sivu 2015).



Kuvio 2. Kuva Undertale-pelistä (Legacy 2015)

Pienen yrityksen määritteleminen indieksi on helpompaa kuin isomman. Fred Duttonin (2012) artikkelissa mainitun Epic Gamesin kategorisoiminen on haastavaa. Yritys

on tullut tunnetuksi mm. Unreal Tournament- ja Gears of War -pelisarjoistaan ja Unreal Engine -pelimoottorin kehittäjänä. Kyseessä on iso 250 hengen yritys (Crecente n.d.). Vaikka heillä onkin iso yritys he kuitenkin näkevät itsensä isona indie-kehittäjänä (Dutton 2012).

Itsenäisyys

Sana indie jo itsessään tarkoittaa itsenäistä. Se onkin yksi selkeimmistä indien merkeistä, mutta herättää kuitenkin mielipiteitä. Epic Games pitää itseään indienä, mutta on ainakin osittain ulkopuolisessa omistuksessa. Suuri kiinalainen internet-alan yritys Tencent, joka on myös yksi suomalaisen Supercell- peliyrityksen suuromistajista, osti siitä 40 prosentin osuuden vuonna 2012 (Crecente 2013). Tämä asettaa Epic Games-yrityksen hieman ristiriitaiseen asemaan indie-määritelmän kannalta, mikäli on uskominen samaisessa artikkelissa haastateltua toista indie-kehittäjää Robert Boydia. Hänen mukaansa indie-pelistudio ei voi olla toisen pelejä tekevän yrityksen omistuksessa. Samoilla linjoilla on Supergiant Gamesin luova johtaja Greg Kasavin. Hänen mukaansa he ovat indie, koska he ovat yksityisomistuksessa ja saavat päättää asioista ilman julkaisijalta tai omistajilta tulevaa ohjausta. (Dutton 2012.)

Toisen thatgamecompany:n perustajan, Kellee Santiagon mielestä yrityksen tavoitteet ovat paljon merkittävämmässä roolissa indie-määritelmän kannalta kuin taloudellinen tilanne (mt.). Thatgamecompany on pelien fIOW, Flower ja Journey pelien kehittäjä. Pelit kuuluivat Sonyn ja thatgamecompany:n sopimukseen tuottaa kolme peliä eri Playstation-alustoille, joissa Sony toimi julkaisijana. Yritys sai kuitenkin rahoituksen ja seuraavan pelin se julkaiseekin itsenäisesti. (Caoili 2012).

Mentaliteetti

Mentaliteetin tai Indie-hengen voidaan ajatella tarkoittavan innovointisuutta, vahvaa tunnetta itse peliin ja sen tekemiseen. Epic Gamesin Mark Rein vertaakin tunnetta kultakuumeen kaltaiseen tunteeseen. Thatgamecompany:n Kellee Santiagon mielestä innovointi on tärkeässä osassa indie-määritelmää. Supergiant Gamesin Greg Kasavin pitää tärkeänä tiimin taustatarinaa, sillä hänen mukaansa monissa pienempien studioiden peleistä välittyy rakkaus ja huolenpito pelin tekoon. Canabalt-pelin tekijän Adam Saltsmanin mukaan indie on sitä, että voi kertoa pelin olleen rakkaudella ja persoonallisella otteella tehty ilman kompromisseja.

3.2 Tunnettuja Indie-kehittäjiä

Tämän alaluvun tarkoitus on käsitellä muutamia tunnettuja, mutta hyvinkin erilaisia indie-kehittäjiä.

Hello Games

Hello Games on vuonna 2008 perustettu pelialanyritys, joka on parhaiten tunnettu No Man's Sky sci-fi-seikkailu pelistään (ks. kuvio 3). Studio on indie-henkinen sen ollessa yksityisomistuksessa ja työllistäessä 16 työntekijää (Hello Games n.d.).

Hello Games-peliyrityksen toimitusjohtaja Sean Murray toteaa Wired-verkkójulkaisun haastattelussa (Kamen 2016), hänen kohdanneensa paljon kritiikkiä muilta Indie-kehittäjiltä ja on ihmetellyt sitä, että heitä ei enää pidetä Indie-pelikehittäjänä. Hänen mukaansa he eivät ole kasvaneet yhtään sen isommaksi ja ovat yhä itsenäisiä.

Sony Interactive Entertainment auttoi No Man's Sky -pelin julkaisemisessa ja markkinoi peliä kuin se olisi heidän oman studiosa teos (Silver 2016). Peli sai kuitenkin tyylyn vastaanoton ja varsinkin Sean Murray, yrityksen kasvot, paljon kritiikkiä osakseen harhaanjohtavista lupauksista. Sony Interactive Entertainmentin presidentti Shuhei Yoshida ymmärtää pelaajien kritiikin, varsinkin Murrayta kohtaan. Yoshidan mielestä häneltä puuttui tarvittava PR osaaminen juuri sen takia, koska hän on indie-kehittäjä. (Mt.)



Kuvio 3. Pelikuva No Man's Sky -pelistä (Taormina 2016)

Fingersoft

Kotimaista indie-näkökulmaa edustaa Toni Fingerroossin vuonna 2012 perustama oululainen Fingersoft. Yritys on parhaiten tunnettu Hill Climb Racing -mobiilipelistään ja sen jatko-osasta (ks. kuvio 4). Pelillä on yli puoli miljardia latauskertaa. (Laurila 2017.)

Pelkkien omien pelien tekemisen sijaan, yritys toimii myös julkaisijana. Firman ensimmäinen ulkopuolisen studion tekemä peli, Benji Bananas-mobiilipeli julkaistiin 2013. Pelin kehittäjänä toimi turkulainen Tribeflame. Benji Bananas-pelin lisäksi Fingersoft on julkaisut kuusi muuta peliä. (Fingersoftin www-sivut n.d.)

Yrityksen strategiana on auttaa muita suomalaisia pelistudioita kasvamaan ja menestymään. Tavoitteensa tukena yritys osti yhdessä Rakennustehon kanssa Oulun keskustasta rakennuksen pelikampusta varten. Pelikampuksen tarkoitus on koota yhteen oululaisia pelialan yrityksiä sekä tarjota pelialan koulutusta ja palveluita kuten kahvion, kuntosalin tai tilitoimiston. (Pelikampuksen www-sivut n.d.)



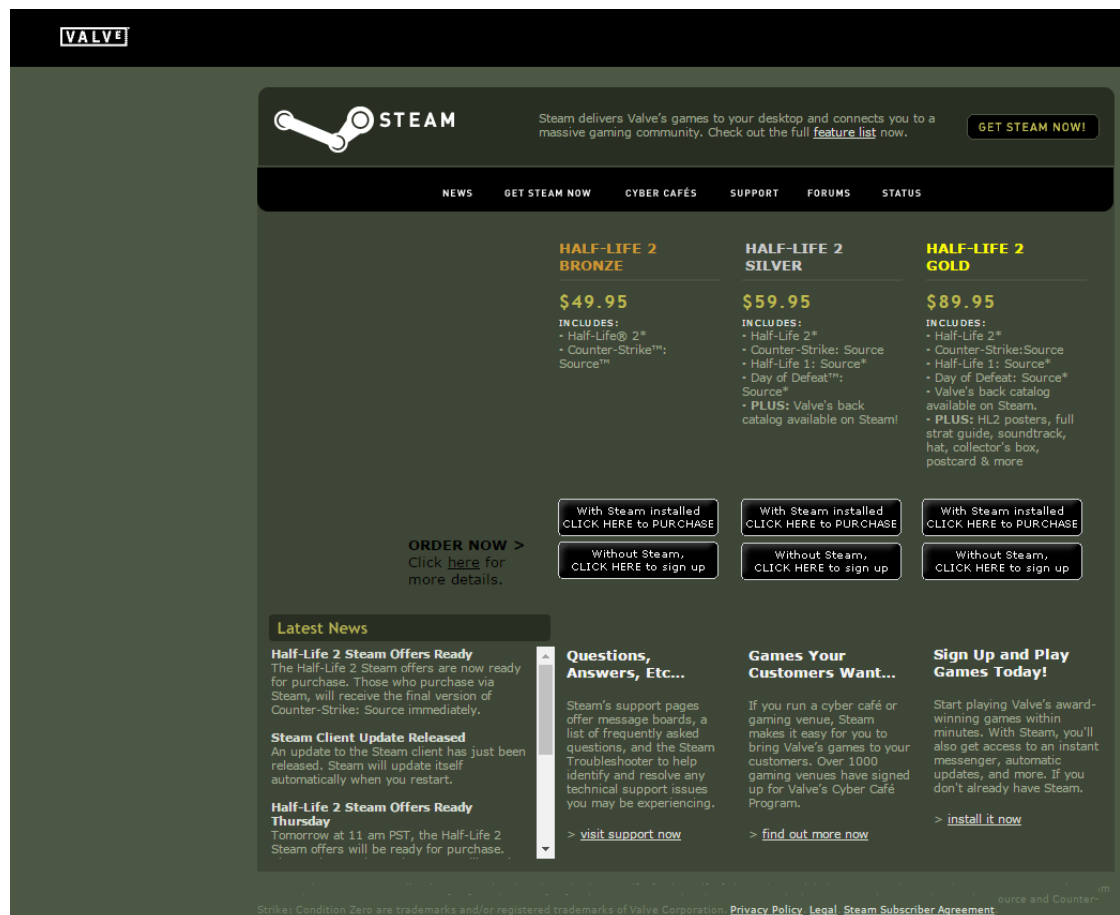
Kuvio 4. Kuva Hill Climb Racing 2 -pelistä (Google Play -kauppa n.d.)

3.3 Indie-pelin julkaiseminen

Tämän alaluvun tarkoitus on käydä läpi yleisempiä vaihtoehtoja indie-kehittäjille pelin julkaisemiseksi digitaalisesti.

3.3.1 Steam-kauppapaikka

Valve Corporation kehittämä videopelien jakelu-, moninpeli- ja viestintäalusta Steam näki päivänvalon vuonna 2003. Steam nauttii suurta suosiota pelaajien keskuudessa tänä päivänä, mutta aluksi niin ei ollut. Alusta sisälsi paljon bugeja ja karkean käyttöliittymän (ks. kuvio 5). Aluksi saatavilla oli vain Valve Corporation omia pelejä ja useimmat eivät tykänneet siitä, että pelit vaativat Steamin toimiakseen (Dunn 2013). Nykyään Steam on yksi suosituimmista videopelien jakelualustoista, mutta aluksi alustan tarkoitus oli jakaa vain uusimpia päivityksiä nettipeleihin kuten Counter-Strike.



Kuvio 5. Steam-kauppapaikan käyttöliittymä vuonna 2003 (Sayer 2016)

Vuoden 2005 aikana Valve Corporation sopi ensimmäisten ulkopuolisten julkaisijoiden kanssa pelien julkaisemisesta Steam- alustaansa. Ensimmäistä kertaa tarjolla oli myös muiden kehittäjien pelejä. Alustan suosio kasvoi ja lisäsi tarjontaa ja kannattavuutta.

Greenlight

Indie-kehittäjien kannalta merkittävin muutos tapahtui vuonna 2012, Greenlight-palvelun lisäämisen myötä. Greenlight tarjosi varsinkin Indie-kehittäjille uuden ja helppomman tavan saada pelinsä näkyville. Pelien lisääminen palveluun maksoi 100 dollaria. Palveluun lisätyt pelit eivät automaattisesti nousseet Steam- alustan valikoimaan, vaan pelaajat saivat mahdollisuuden äänestää pelejä. Tarpeeksi hyvää palautetta saaneille peleille näytettiin ”vihreää valoa”, ne pääsivät seuraavaan vaiheeseen eli Steam Early Access osioon. Se kuinka paljon ääniä peli tarvitsi saadakseen vihreää valoa ei ollut niin selkeä. Eniten ääniä saaneet laitettiin järjestykseen sadan parhaimman listalle. Mitä lähempänä kärki kymmenikköä sitä parempi mahdollisuus pelillä oli, mutta myös sadan parhaimman joukon ulkopuolelta pystyi tulemaan valituksi. (DellaFave 2014.)

Early Access

Early Access alustalla olevat pelit ovat vielä kehitysvaiheessa ja tulevat muuttumaan pelaajien palautteen myötä. Greenlight- palvelusta päässeille peleille se oli seuraava askel, koska moni sieltä päässeistä peleistä ei ollut lähelläkään valmista.

Valve ei kuitenkaan ollut täysin tyytyväinen Greenlight-palvelun toimintaan, niinpä viiden vuoden toimintansa jälkeen Greenlight lakkautettiin kesällä 2017.

Steam direct

Viikko Greenlight-palvelun lakkauttamisen jälkeen Valve julkaisi uuden palvelun tilalle. Steam direct -palvelu muuttaa sääntöjä hieman. Aiemmin 100 dollarin maksua vastaan pystyi lisäämään, niin monta peliä kuin haluaa eikä summaa palautettu. Nyt pelin lisääminen maksaa 100 dollaria kappaleelta, mutta summan saa takaisin, jos peli tuottaa yli tuhat dollaria. Pelistä ja tekijästä joutuu myös täyttämään enemmän

tietoja heti alkuvaiheessa, mitä Greenlight-palvelussa piti täyttää vasta kun peli julkaistiin Steamissa.

Suurimpana erona on kuitenkin se, että käyttäjillä ei ole mahdollisuutta äänestää pelejä jatkoon. Summan maksettua ja tarvittavat tiedot täytettyä Valve tarkistaa pelin toimivuuden ja jos kaikki täsmää peli julkaistaan Steamissa. (Steam blog 2017.)

3.3.2 Muut vaihtoehdot

Sovelluskaupat

Älypuhelimien kehittymisen myötä mobiilipeleistä on tullut entistä näyttävämpiä ja ne ovat tarjonneet pelinkehittäjälle varteenotettavan alustan julkaista pelejä. Pelien julkaisemista varten on puhelimen käyttöjärjestelmästä riippuen eri vaihtoehtoja. Suosituimmat näistä ovat Android-käyttöjärjestelmälle Google Play -kauppa ja Applen iOS-käyttöjärjestelmälle App Store.

Varsinkin Applen ensimmäisen iPhone-älypuhelimien julkistuksen myötä vuonna 2007 ilmaispelattavat eli nk. free-to-play-pelit yleistyivät. Free-to-play-pelin ansaintamallina on joko mainokset tai pelinsisäiset ostokset.

Joukkorahoitus

Ennen pelin julkaisua projekti tarvitsee usein myös rahoituksen. Indie-pelien kohdalla tämä on usein haastavaa, pelien ollessa erilaisia, outoja tai mahdollisesti aivan tunteuttomilta tekijöiltä ilman aikaisempaa kokemusta, antaen julkaisijalle taikka sijoittajille liian suuren riskin rahoittaa peliä. Vaihtoehtoinen tapa rahoittaa projektia on joukkorahoitus. Tällöin riski jakaantuu mahdollisesti monelle eri käyttäjälle ja yksittäinen summa on huomattavasti pienempi kuin koko summan vaatiminen julkaisijalta. Joukkorahoituksen perusidea on, että yritys tai yksittäinen henkilö voi laittaa tuotoksensa sivustolle, asettaa sille rahankeräys tavoitteen, jonka jälkeen käyttäjät voivat antaa teosta varten vaihtoehtoisen summan. Suosituinta joukkorahoitus sivustoja ovat Kickstarter, IndieGoGo ja Fig. Kickstarterin ollessa näistä isoin ja suosituin. Sivuston kautta rahaa kehitykseen on saanut moni peli kuten, Elite: Dangerous taikka Star Citizen. Jälkimmäisen kerätessä rahoitusta 2,1 miljoonaa (Star Citizen 2012).

4 Pelituotannon eri vaiheet

Oli kyseessä sitten indie-kehittäjä tai isompi yritys, niin monesti tuotannossa käydään kuitenkin samat vaiheet lävitse. Jokaisella vaiheella on tärkeä tehtävä pelin laadun ja tiimin hyvinvoinnin kannalta. Sanonta ”hyvin suunniteltu, on puoliksi tehty” pätee enemmän kuin hyvin pelituotannossa.

4.1 Esituotanto

Esituotanto on se vaihe, mistä kaikki alkaa. Lähtökohtana voi olla pelkkä idea, mitä lähdetään jalostamaan ja selvittämään, miten se toimisi pelinä. Esituotannon aikana tulisi käydä ilmi minkälaisesta pelistä on kyse, sen tekemiseen tarvittava aika, kuinka monta työntekijää tarvitaan ja budjetti. Esituotannon kestoon vaikuttaa koko projektiin vaadittava aika. Nyrkkisääntönä on esituotantoon vaadittavan ajan ollen tästä 10–25%. Projektin keston ollessa esim. kolme vuotta, esituotantoon käytettävä aika olisi silloin aina n. neljästä kuukaudesta yhdeksään kuukauteen.

Esituotannon tärkeimpänä tehtävänä on tehdä yleisluontoinen suunnitelma (roadmap) pelin vaiheista, jota voi seurata projektin edetessä. Suunnitelman on pidettävä sisällään ainakin pelin konsepti, siihen vaikuttavat ominaisuudet ja tekninen- sekä suunnittelun dokumentit. Näiden lisäksi tulisi näkyä budjetti, projektiin varattu aika, työntekijöiden määrä ja mitä taitoja tarvitaan. Esituotanto voidaan jakaa kolmeen eriosioon: konsepti, pelin vaatimukset ja pelisuunnitelma. (Chandler 2014, 5–6.)

Konsepti

Konseptivaiheen voidaan ajatella olevan ikään kuin ongelmanratkaisua. Käännetään pelin idea kysymyksen muotoon esim. Olisiko hauska ampua ritsassa olevilla linnuilla possuja? Kun pelin alustava konsepti on tehty, kehitystiimin on täydennettävä sitä selkeään kaikille ymmärrettävään muotoon. Konseptoinnin aikana tulee selvittää tarvittavat pelimekaniikat, kehitettävä alusta ja pelin graafinen tyyli. Kaikki nämä yhdessä vaikuttavat siihen kuinka paljon konsepti laajenee. Konseptoinnin aikana luodun prototyypin on tärkeää mukaila lopullista pelikokemusta.

Riskien analysoimiseen on tärkeä panostaa, jo varhaisessa vaiheessa vaikka suurin osa riskeihin vaikuttavista tekijöistä olisikin pimennossa. Ilman minkäänlaista panostusta riskit voivat yllättää tuotannon muussa vaiheessa, vaikka niiden vaikutus olisi voitu minimoida jo alussa. (Mts. 6.)

Vaatimusmäärittely

Vaatimusmäärittelyyn kirjataan jokaisen osaston, suunnittelun, grafiikan ja ohjelmoinnin osalta tuetut ominaisuudet ja rajoitukset yhdessä suunnittelu- ja teknisen dokumentoinnin kanssa. Tiimin on tärkeä miettiä yhdessä mitä ominaisuuksia he haluavat ja sen jälkeen priorisoida ne. Ominaisuudet voidaan jakaa ”pakollisiin”, ”haluttuihin” ja ”olisi hyvä saada” osioihin.

Kun nämä on päätetty ja mahdolliset rajoitukset selvitetty pelituotannon virstanpylväät (milestones) ja suoritteet (deliverables) tulee selvittää. Virstanpylväitä voi aikatauluttaa projektista riippuen, joko joka kuukausi tai pelin eri vaiheiden myötä kuten pelin alpha- ja beta-vaiheissa. Suoritteet kuvaavat haluttuja ominaisuuksia ja asettavat niille tietynlaisen kriteerin millaisia niiden kuuluisi olla. Tämän tiedettyä tiimi voi miettiä suoritteille tarvittavaa teknologiaa. Ominaisuuksien tarkemman määritelmän tullessa yhä selkeämmiksi, kirjataan tulokset olemassa oleviin dokumentteihin. Dokumentoinnin tarkoituksena on pitää kaikki ajan tasalla ja varmistaa tiimin tietoisuus aloitettavista töistä projektien siirtyessä tuotanto-vaiheeseen. (Mts. 7-8.)

Tuotantosuunnitelma

Tuotantosuunnitelman tarkoitus on selvittää, miten kaikki tullaan toteuttamaan. Tuottajan rooli on ensisijaisesti valmistella budjetti, aikataulu ja työhön vaadittava henkilöstö. Tämä on tärkeää tehdä yhdessä ydin tiimin kanssa, varmistaakseen tiimin sitoutuminen tuotantosuunnitelmaan. Kun suunnitelma on valmis, tiimi tarkistaa sen ja varmistaa pystytäänkö halutut ominaisuudet toteuttamaan. Tarvittaessa vaatimusmäärittelyyn tehdään muutoksia, jotta kaikki tarvittava voidaan toteuttaa. (Mts. 8.)

4.2 Tuotanto

Tuotantovaiheessa alkaa varsinaisen sisällön luominen peliä varten, kuten grafiikan ja koodin tekeminen itse peliin. Esituotannon ja tuotannon välinen raja voi kuitenkin

olla häilyvä joissakin tapauksissa, varsinkin jos varsinaista materiaalia peliä varten voidaan aloittaa tuottamaan jo esituotannon aikana. Tuotantovaihe keskittyy pelin sisällön luomisen lisäksi, tehtävien toteuttamiseen ja etenemisen seurantaan.

Suunnitelman toteutus

Suunnitelman toteuttaminen vaatii tuottajaa kommunikoimaan lopullisen suunnitelman tiimille. Suunnitelman on hyvä olla julkinen ja helposti katsottavissa. Tuottajan tehtävä on myös huolehtia suunnitelman pitämisestä ajan tasalla. Muutoksien tullessa on tärkeä lisätä tieto pelisuunnitelmaan ja kommunikoida se kaikille joihin muutos voi vaikuttaa. Suunnitelman päivittämisen laiminlyöminen voi aiheuttaa vääriin asioihin keskittymistä.

Tuotannon edetessä voi tulla vastaan paljon uusia ideoita mitä voisi peliin lisätä. Niiden kanssa tulee kuitenkin toimia varovaisesti, sillä ajattelematon lisääminen vaikuttaa pelintuotantoon ja voi viedä nykyisille ominaisuuksille varatut resurssit äärimmilleen. Pahimmillaan se voi aiheuttaa tuotannon myöhästymisen.

Tuottajan vastuulla on varmistaa myös eri tehtävien riippuvuudet mahdollisten pullojen kaulojen välttämiseksi. Tuotannon on pystyttävä menemään jouhevasti eteenpäin ilman, että esim. grafiikan viimeistely ei onnistu suunnittelijan työn viivästyessä. Vastaavien tilanteiden tullessa tuottajan on nopeasti reagoitava yhdessä eri osastojen vastaavien kanssa tilanteiden ratkaisemiseksi. Tähän auttaa edistymisen seuranta. (Mts. 10.)

Edistymisen seuranta ja tehtävien suorittaminen

Tuottajan yksi tärkein tehtävä on tietää, miten projekti etenee. Edistymisen seurannan vertaaminen aikaisemmin määriteltyyn pelisuunnitelmaan auttaa tuottajaa pitämään projektin kasassa ja oikeilla raiteilla. Pitääkseen projektin aikataulussa, tuottajan on tärkeä tietää ominaisuuksille varattu aika ja milloin niiden on tarkoitus valmistua. Seurantaan käytettävän työkalun on oltava tarpeeksi yksinkertainen, jotta kaikki tiimin jäsenet voivat sitä käyttää ja tulevat käyttämään sitä.

Tehtävien suorittamisen lukkoon lyömiseksi tuottajan on tehtävä selväksi, milloin työ on valmis. Grafiikkaan, suunniteluun ja ohjelmointiin vaikuttavat eri periaatteet, var-

sinkin ohjelmointiin milloin jokin tuotos on valmis. Koodiin voi tulla muutoksia ja sisältää bugeja, mitkä vaikuttavat koodin valmistumiseen. Tuottajalla, osastojen vastaavilla ja tiimin muilla jäsenillä on oltava selkeät kriteerit, milloin mikäkin tehtävä voidaan määritellä valmiiksi. (Mts. 11.)

4.3 Testaus

Testaus on tärkeässä roolissa ja käytössä koko tuotannon ajan. Testauksesta vastaa yleensä erillinen testaajista koostuva osasto (QA department). QA tulee englannin kielen sanoista "quality assurance" ja tarkoittaa laadunvalvontaa. Tämän laadunvalvonnan tiimin tehtävä on tuottaa pelisuunnitelmaan pohjautuva testausuunnitelma, jonka avulla tarkastella pelin ominaisuuksien toimivuutta. Pelisuunnitelman päivittäminen on kriittisessä roolissa testausuunnitelman paikkaansa pitävyyden kanssa. Tuottaja ja osastojen vastaavat toimivat tiiviissä yhteistyössä laadunvalvonnan kanssa.

Suunnitelman validointi vaiheessa pelin jokainen osa-alue täytyy validoida ja pelin koosta riippuen, se voi viedä kauan aikaa. Testaajien täytyy pystyä testaamaan haluttuja ominaisuuksia, monilla eri laite kokoonpanoilla. (Chandler 2014, 13.) PC- ja mobiilipelien kohdalla tämä tarkoittaa monien eri laitteiden omistamista testaamista varten minimivaatimusten selvittämistä varten. Konsolipuolella vaihtoehtoja on rajoitettu määrä, mikä helpottaa kaikkien alustojen tarkempaa testausta.

Laadunvalvonnan tehtävänä on etsiä bugeja ja raportoida niistä, jotta ne voidaan korjata. Bugi voidaan laskea korjatuksi, kun laadunvalvonta saa tiedon raportoinnin jälkeen korjatusta bugista, tarkistaa sen uudelleen ja varmistaa sen korjatuksi. (Mts. 13.)

Koodijulkaisu vaiheessa kaikki on jo testattu, suurimmat bugit löydetty ja peli on viimeistä silausta varten valmis. Tämä vaihe eroaa tavallisesta testausvaiheesta siinä, että tarkoitus on testata valmista versiota. Tuottajan tehtävänä on varmistaa, että laadunvalvonnalla on tarpeeksi aikaa koko testisuunnitelman läpikäymiselle. Tämä vaihe on tärkeä varsinkin konsolipelien kehittäjillä, sillä jokaisella konsolivalmistajalla on myös omat testinsä ja pelin on läpäistävät ne ennen julkaisua. (Mts. 13–14.)

4.4 Jälkituotanto

Peli on koodijulkaistu ja hyväksytty valmistukseen, tässä vaiheessa usein ajatellaan tuotannon olevan valmis ja jälkituotanto jää huomioimatta. Jälkituotantovaiheen ideana on käydä läpi tuotannon hyvät ja huonot puolet, arkistoida pelin koodi ja muu sisältö seuraavaa projektia varten sekä antaa tiimille mahdollisuus rentoutua.

Jälkiselvittely (postmortem)

Jälkiselvittelyn tarkoitus on selvittää, mikä projektissa toimi ja mikä ei. Keskittymisen ollessa enemmän aikataulutuksessa, tuotannon suunnittelussa ja toiminnallisuuksien lisäämisessä kuin pelin ominaisuuksien suunnittelussa. Painopiste on pelinkehitysprosessin toimivuudessa eikä pelin sisällön arvioinnissa. Jälkiselvittelyn poisjättämisen syiksi annetaan mm. ajan puute, sitä ei pidetä tärkeänä tai ihmiset eivät ole kiinnostuneita prosessin kehittämisestä. Se on kuitenkin elintärkeässä roolissa virheistä oppimisen ja uusien kehittämisideoiden validoimisessa. Sen huomiotta jättämisen myötä pelinkehittäjät menettävät konkreettisen opin asioiden tekemiseen tehokkaammin, halvemmalla ja paremmin tulevaisuudessa. Jälkiselvityksen tehokkuuden kannalta olisi tärkeä saada vastaus alla oleviin kysymyksiin:

- Saavutettiin pelin tavoite?
- Olivatko projektia varten asetetut aikataulut, resurssit, ominaisuudet ja laadun odotukset realistisia asetettujen päämäärien saavuttamisen kannalta?
- Mikä meni oikein ja mikä väärin?
- Mitä opittiin?

Kysymysten tarkoitus ei ole päästä syyttelemään toisia virheistä, vaan tarkoitus on miettiä miksi jokin meni vikaan. Parannusehdotuksista pitää keskustella ja miettiä kokonaiskuvaa sekä kehittämisidean dokumentointia seuraavaa projektia ajatellen.

Pidemmän projektin ollessa kyseessä jälkiselvittelyjä on mahdollista pitää muulloinkin kuin projektin lopussa. Pienempiä jälkiselvittelyjä voisi pitää jokaisen isomman virstanpylvään saavuttamisen jälkeen esim. esituotannon, alpha- tai beta-vaiheen jälkeen. Tämän avulla projektia voi kehittää koko ajan ja ottaa vastaan parannusehdotuksia muutoinkin kuin vasta projektin päätyttyä. (Chandler 2014, 257–258.)

Arkistointi (closing kit)

Pelin koodin ja tuotannon aikana toteutettujen materiaalien arkistointi on yksi jälki-tuotantovaiheen tehtävistä. Kaiken tarvittavan kokoaminen tiettyyn paikkaan voi viedä paljon aikaa, mutta sen tekeminen on kuitenkin tärkeää. Arkistointi on tarpeellista varsinkin, jos on tarkoitus tuottaa peliin päivitetty versio, jatko-osa, sisällönpäivitys, versio eri alustoille tai mitä tahansa muuta, mikä vaatisi alkuperäistä koodia, materiaaleja ja työkaluja.

Materiaalit pitävät sisällään pelinkehityksen aikana eri osastojen tuottamat tuotokset. Grafiikan osalta kyseessä voi olla niin lopulliset grafiikkaan liittyvät tuotokset ja lähdetiedostot kaikkiin tiedostoihin kuten logoihin. Dokumentit pitävät luonnollisesti sisällään kaikki tuotannon aikana tehdyt asiakirjat kuten pelisuunnitteluasiakirjan. Kun arkistointi on valmis, siitä on tehtävä kopiot eri paikkoihin kuten kehittäjälle itselleen, julkaisijalle ja ulkopuoliseen varastointiin. (Mts. 265–270.)

5 Pelituotannon roolit

Peliprojekti vaatii monta osaajaa. Tuotannon koosta riippuen yritys voi muodostaa muutaman työntekijän tai muutaman sadan hengen organisaation. Isommille nk. AAA-peleille vaaditaan suurempi määrä työntekijöitä, jolloin on varaa palkata vain tiettyihin osa-alueisiin keskittyviä henkilöitä. Pienemmissä tuotannoissa työntekijöillä voi olla montakin vastuualuetta (ks. kuvio 6). Karkeasti jaettuna roolit voisi jakaa kahteen eri ryhmään, sisällöntuottajiin ja tuottamiseen.

5.1 Sisällöntuottajat

Nimensä mukaisesti sisällöntuottajat tuottavat peliin vaadittavaa sisältöä. Ydinosaamisen muodostavat peligraafikko, usein käytetään nimitystä artisti, ohjelmoija sekä suunnittelija. Pienessä tiimissä voi riittää pelkkä artisti ja ohjelmoija, jolloin suunnittelu vastuu on joko toisella tai molemmilla. Isommassa organisaatiossa erityisosaaminen korostuu. Artistin erityisosaamisia voi olla konseptointi, maailmojen luonti, hahmomallinnus, animaatiot tai vaikka tekninen artisti, joka toimii ohjelmoijien ja artis-

tien välimaastossa. Jokaisella osa-alueella toimii yleensä myös yksi kokeneempi työntekijä johtavassa roolissa, joka vastaa oman osastonsa työntekijöistä ja raportoinnista johdolle.

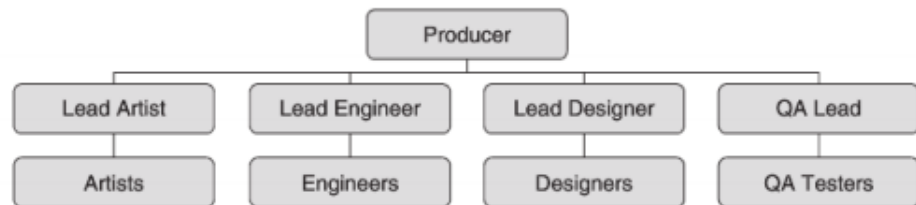


FIGURE 2.4 Small team with producer–lead structure.

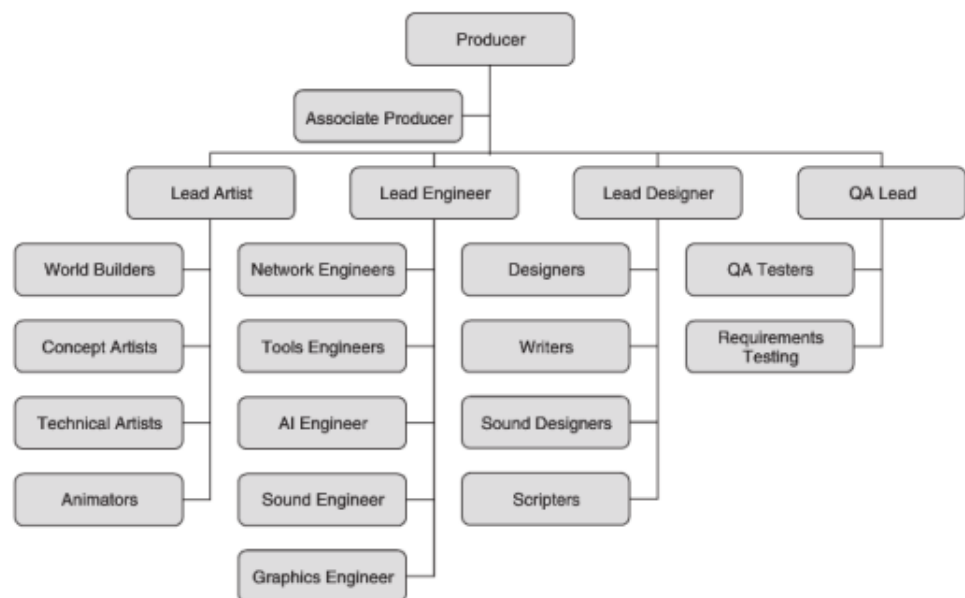


FIGURE 2.5 Large team with producer–lead structure.

Kuvio 6. Tuottajan ja osastojen vastaavien johtama rakenne, pienelle ja suurelle tiimille (Chandler 2014, 33–34)

5.2 Tuottaja

Sisällöntuotannon ollessa hyvin luovaa työtä vaatii se myös projektille vetäjää, joka mahdollistaa sisällöntuottajille täyden työrauhan ja keskittymisen olennaiseen. Tiimin vetäjä eli tuottaja onkin siinä hyvin tärkeässä roolissa. Hänen vastuulla onkin varmistaa tiimin synergia ja huolehtia projektin ulkoisista puitteista.

5.2.1 Roolin vaatimukset

Kaikista ei välttämättä ole tuottajaksi tai halua tuottajan rooliin. Peliällä on usein halu tehdä jotain näkyvää ja saada itse tekemäänsä työtä peliin muiden ihailtavaksi, mutta tuottajaan tämä ei päde. Tuottajan ollessa usein se näkyvin ja kuuluvin henkilö projektissa, niin itse pelissä hänen tuotoksiaan ei yleensä nähdä. Tuottajia on monenlaisia, mutta muutama perusominaisuus olisi hyvä olla.

- Vahva johtamistausta pitäen sisällään tiimin motivoimisen, konfliktien neuvottelun, yhteisymmärryksen rakentamisen ja ohjauksen tarjoamisen projektin alusta loppuun asti.
- Tehokkaita kommunikointitaitoja, jolloin kaiken kommunikaation on oltava selkeää, diplomaattista ja tultava ajallaan.
- Rakentavan palautteen antamista, vastaamista kysymyksiin suoraan ja kykyä tuoda huonot uutiset esille hyvällä tavalla.
- Kehittyneitä organisointi taitoja. Aikataulujen tekemistä, tehtävien delegoimista ja projektin yksityiskohtaista seurantaa.
- Halua toimia muiden kanssa ja muita varten. Tuottajan tehtävä on palvella tiimiä eikä toisinpäin. Tiimin tehdessä sisältöä pelille, tuottajan on tehtävä työympäristöstä sellainen, mikä mahdollistaa tehokkaimmin sen tekemisen.
- Tuottajan on oltava positiivinen ja avoin kuulemaan valituksia, ehdotuksia ja kysymyksiä tiimin jäseniltä. Tuottaminen ei sovellu sellaiselle, joka ei nauti työskentelystä ihmisten kanssa. (Chandler 2014, 21.)

Roolia varten voi myös kehittää itseään. Pelialan tietoisuuden kasvattaminen, projektin ja ihmisten johtamisen treenaaminen sekä julkisesti puhumisen harjoitukset auttavat tuottajaa kehittymään (mts. 21).

5.2.2 Erilaisia tuottajan rooleja

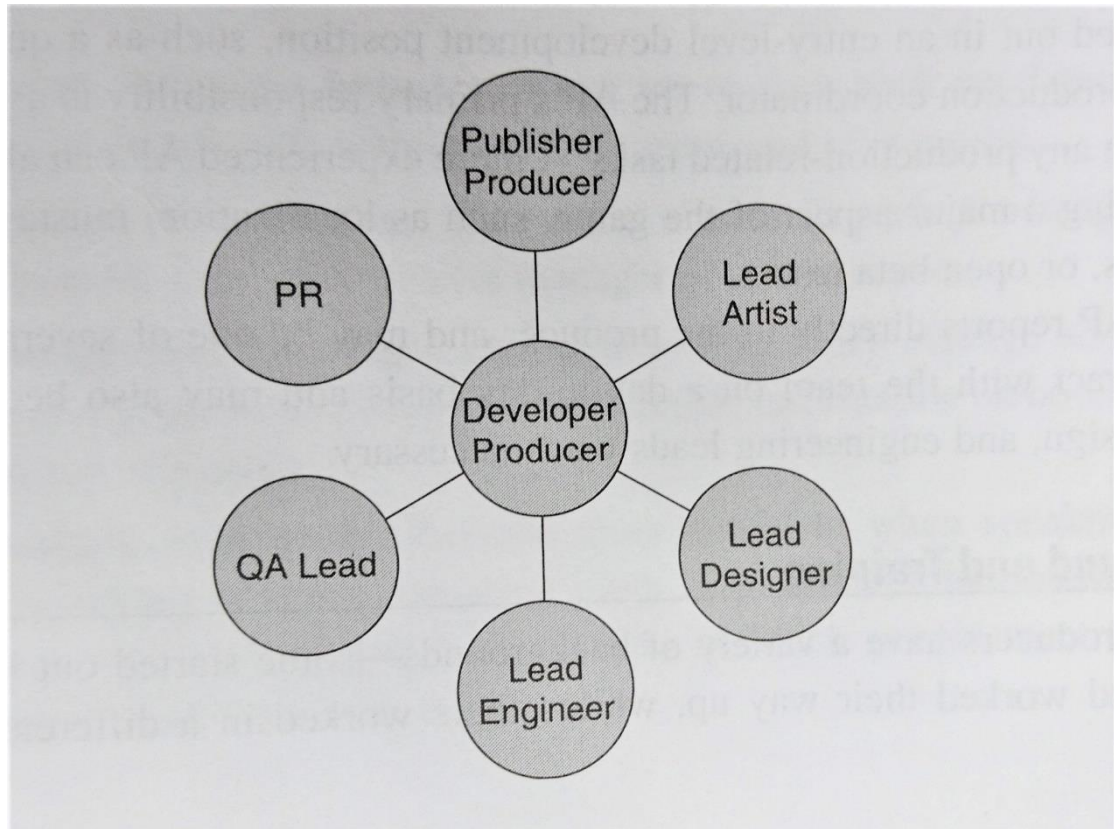
Kuten muillakin osastoilla niin tuotannossakin on erilaisia rooleja. Tuottajan roolit voi jakaa kolmeen osaan, vastaava tuottaja (executive producer), tuottaja (producer) sekä avustava tuottaja (associate producer). Nimet voivat vaihdella eri tuotannoissa ja kaikille eri tuottajille ei välttämättä ole tarvetta. (Chandler 2014, 18.)

Vastaava tuottaja

Vastaavalla tuottajalla on usein pitkä kokemus tuotantoon liittyvissä tehtävissä. Vastaavalla tuottajalla voi olla käynnissä yhtä aikaa montakin projektia, missä hänen tehtävään on varmistaa projektin eteneminen tehokkaasti ja sujuvasti. Hän usein keskittyy laajempiin tehtäviin kuten laitteiston hommaamiseen, työntekijöiden kouluttamiseen tai sopimusten neuvotteluun. Ylipäänsä kaikkeen mistä on hyötyä tulevissakin projekteissa. Hän kommunikoi mahdollisesti useiden eri tuottajien kanssa, mutta ei osallistu projektin päivittäisiin tehtäviin tai kommunikointiin projektin osastojen johtajien kanssa sen ollessa tuottajan vastuulla. (Mts. 18.)

Tuottaja

Tuottaja on tyypillisesti vastuussa yhden pelin tuotannosta ja hänellä voi olla muutama vuoden kokemus avustavan tuottajan roolissa. Hän on näkyvimmissä roolissa tuotannossa ja hänen tehtävään on varmistaa projektin eteenpäin vieminen aikataulussa ja parhaimmalla laadulla, pysyminen budjetissa sekä tiimin pitäminen keskittyneenä projektiin. Hän on mukana päättämässä pääsuunnittelijoiden kanssa suunniteluun liittyvissä asioissa, pääpainon kuitenkin ollessa tuotannossa (ks. kuvio 7). Vastaavan tuottajan ollessa projektissa, tuottaja raportoi hänelle tuotantoon liittyvissä asioissa. (Mts. 18-19.)



Kuvio 7. Kehitystiimin tuottajan tärkeimmät kontaktit (Chandler 2014, 19)

Tuottajan rooli voidaan pilkkoa vielä kahteen osaan, sisäiseen ja ulkoiseen tuottajaan. Tiimin sisäinen tuottaja vastaan päivittäisistä asioista tiimin eri osastojen välillä ja laatii tuotantoa varten suunnitelman yhdessä osastojen johtajien kanssa sekä päivittää sitä tarvittaessa. Julkaisijan ollessa mukana sisäisen tuottaja keskusteleekin ulkoisen tuottajan kanssa julkaisuun liittyvissä asioissa.

Ulkoinen tuottaja vaikuttaa nimensä mukaisesti pelin ulkopuolisten osastojen, kuten markkinoinnin tai testauksen kanssa. Hän voi olla mukana mahdollisesti monessakin eri projektissa, varsinkin jos ne julkaistaan eri aikoihin. (Mts. 19–20.)

Avustava tuottaja

Avustavalla tuottajalla riittää vähäinen kokemus työtehtävästä ja hänen tehtävään onkin avustaa tuottajaa projektiin liittyvissä asioissa. Avustavan tuottajan vastuulla voi olla jokin projektin osa-alue ja hän voi tarvittaessa auttaa myös muita osastoja. (Mts. 20.)

5.2.3 Riskien analysointi

Tuottajan tärkeä tehtävä on yrittää ennakoida projektin mahdolliset haasteet ja riskit. Tuotannon jumatessa paikallaan, voi se tulla erittäin kalliiksi ja hankaloittaa jatkokokeitusta. Ongelmien välttämiseksi on olemassa keinoja, joita tuottaja voi hyödyntää. Riskien hallinnan voisi jakaa kahteen osaan riskien arviointiin ja riskien kontrolliin. (Chandler 2014, 148–149).

Riskien arviointi

Riskien analysoinnille on tarvetta koko projektin ajan, mutta analysoinnin tekeminen jo varhaisessa vaiheessa muiden projektin osallisten kanssa voi auttaa ennakoimaan mahdolliset haasteet tulevaisuudessa. Mahdollisia riskejä voi olla esimerkiksi tiimin ainoan ohjelmoijan pidempiaikainen sairastuminen tai lopullisen grafiikan viivästyminen. Riskin ilmaantuessa se pitää arvioida ja priorisoida. Kaikki riskit eivät ole samanarvoisia, joten riskiä arviotaessa voi käyttää yksinkertaista kaaviota mistä ilmenee todennäköisyys riskin tapahtumiselle ja sen vaikutus projektiin. (ks. kuvio) Mitä suurempi vaikutus projektiin sitä korkeammalle riski pitäisi priorisoida.

Riskien hallinta

Riskien hallinnan tärkein tehtävä on tehdä suunnitelma jo tunnistettujen riskien neutraloimiseksi tai poistamiseksi. Kriittisimpien riskien ollessa heti listan kärjessä. Riskien tunnistamisen ollessa kaikkien vastuulla niin tuottajalla on kuitenkin ensikädessä rooli tunnistaa riskit ja miettiä ratkaisuja niiden hoitamiseksi. (Mts. 149–151.)

5.2.4 Tuottajan työkalut

Tuottajalle on tärkeää pysyä ajan tasalla, mitä projektissa tapahtuu milloinkin ja tietää milloin mikäkin tehtävä on valmis. Tämän luvun tarkoitus on esitellä yleisiä tuottajan työkaluja.

Scrum

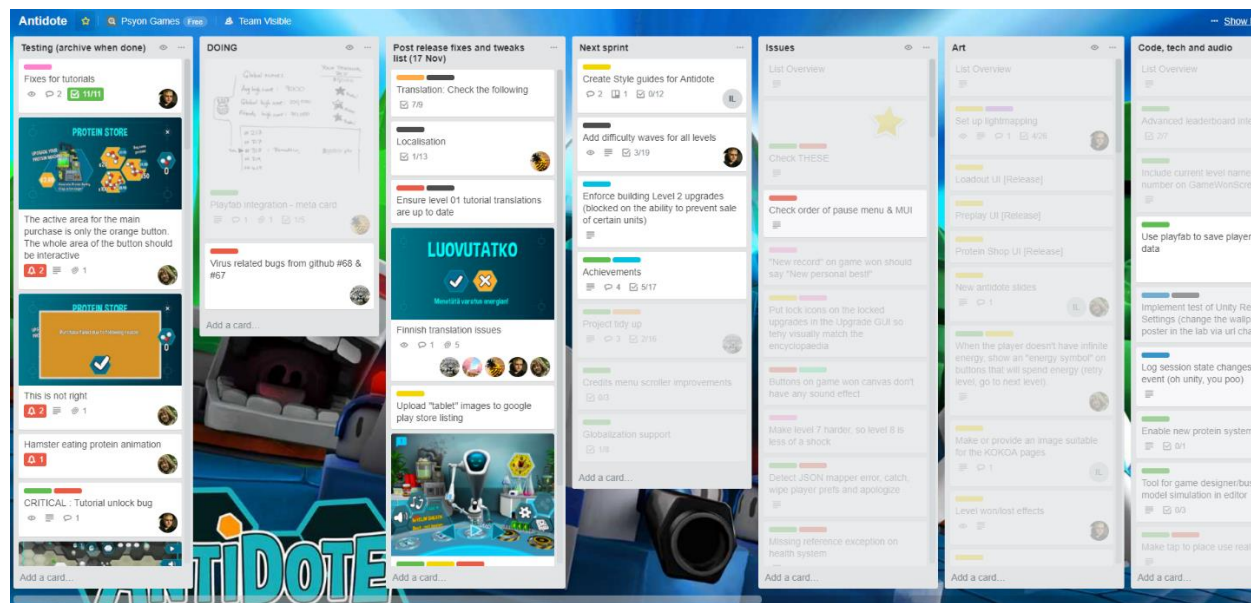
Scrum on yksi ketterän ohjelmistokehityksen malli. Siinä tuotantoa varten tarvittavat komponentit pilkotaan osiin, isompia kokonaisuuksia kutsutaan Story-nimellä ja niistä pienempiä Task-nimellä. Molempien kestoa arvioidaan, joko tuntien tai pisteiden mukaan. Projektin omistaja (product owner) kokoaa projektia varten halutuista

tehtävistä nk. kehitysjonon (product backlog). Jokaista sprinttiä varten tarvittavat tehtävät siirretään kehitysjonosta sprintin omaan kehitysjonoon (sprint backlog). Sprintti on 2-4 viikon mittainen jakso, jonka aikana sitä varten varatut tehtävät on tarkoitus suorittaa. Sprintin päätyttyä on retrospektiivin aika, jolloin scrum master eli tuottaja arvioi yhdessä tiimin kanssa sprintin suoriutumista. Päivittäin scrum masterin rooli on pitää päiväpalavareja, jotka ovat maksimissaan vartin mittaisia. (Learn about scrum nd.) Palaverin tarkoitus on määrittää päivän tehtävät.

Projektin tehokkuutta mittaavan käyrän nimi on burndown chart. Siinä käy selville sprinttiä varten varattujen tehtävien kesto ja tilanne, sekä paljon on vielä tekemättä. Tämän avulla tuottajan on mahdollista tehdä tarvittavia muutoksia seuraavaan sprinttiin ja saada tuotantoa tehokkaammaksi. Scrumin hyödyt ovat nimenomaan nopea reagoiminen ja riskien minimoiminen.

Trello

Trello on projektinhallinta järjestelmä, missä post-it-lappujen tapaan voi laittaa kortteja taululle (ks. kuvio 8). Järjestelmä sisältää tauluja (eng. boards), joihin voi lisätä luetteloita (eng. list). Luetteloon voi lisätä kortteja, jotka vastaavat tehtäviä. Tauluja, luetteloita ja kortteja voi nimetä, liikuttaa ja järjestellä haluamallaan tavalla. Korttien liikuttelu tapahtuu vetämällä niitä haluttuun paikkaan.

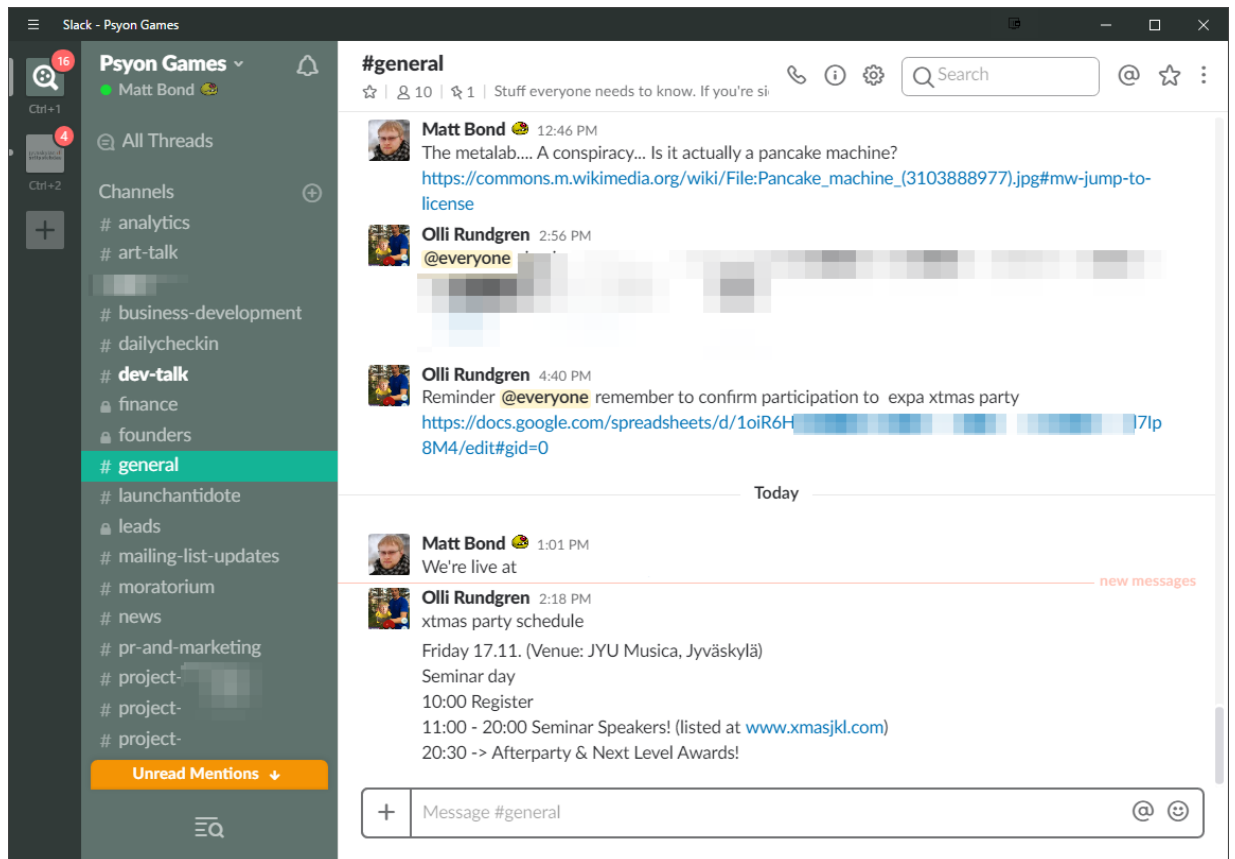


Kuvio 8. Kuvakaappaus Psyon Gamesin Trello- taulusta (Bond 2017)

Trellon ilmaisversio poikkeaa hyvin vähän maksullisesta, minkä takia maksullista versiota ei välttämättä tarvitse. Trello soveltuukin hyvin indie-kehittäjille. Järjestelmästä on saatavilla selain version lisäksi sovellus Android- ja iOS-alustoille. Trelloon on saatavilla myös paljon lisäosia kuten Scrum tai Kanban. Lisäosat löytyvät esim. Chrome-selaimen laajennoksista.

Viestintäsovellukset

Tuottajan on myös pystyttävä kommunikoimaan tiimin kanssa muutenkin kuin paikan päällä, niinpä tiimin ja tuottajan kannalta on tärkeää olla olemassa yhteinen viestintäkanava. Hyviä vaihtoehtoja tähän ovat Slack (ks. kuvio 9), Discord tai Flowdock. Sovelluksilla on omat erikoispiirteensä, mutta peruseriaatteet ovat samat. Jokaisella voi luoda eri kanavia, missä voidaan keskustella ja rajata aiheet kanavan nimen mukaisiin aiheisiin. Esimerkiksi tiimillä voi olla tuotantoon liittyvä kanava, mihin kuuluu vain kyseiseen aiheeseen liittyvät asiat. Kaikki sovellukset tukevat, myös joidenkin ulkopuolisten sovellusten linkittämistä osaksi järjestelmää, kuten versionhallinnan. Trellon linkittäminen on saatavilla kirjoitus hetkellä ainakin Slackin (Trello n.d) ja Flowdockin (Flowdock n.d) sovelluksiin.



Kuvio 9. Kuvakaappaus Psyon Gamesin Slack -kanavasta (Bond 2017)

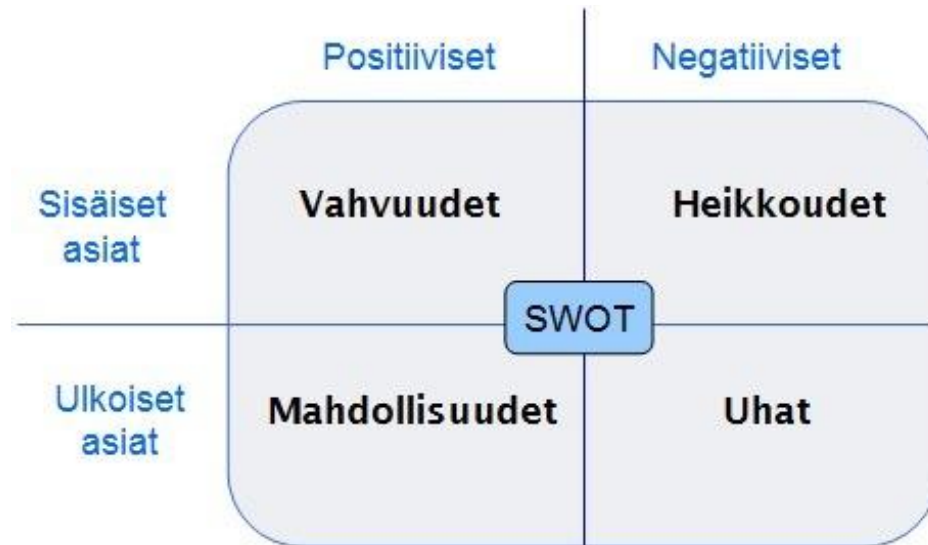
6 SWOT-analyysi

SWOT-analyysin kehitti Albert Humphrey, joka oli amerikkalainen liiketalouden ja johtamisen konsultti (SWOT analysis n.d.). SWOT-analyysi tunnetaan myös nimellä nelikenttäanalyysi. Analyysin tarkoitus on jakaa tutkiva aihe neljän kentän taulukoon. Taulukon otsikot tulevat SWOT-sanan alkukirjaimista:

- Strengths (Vahvuudet)
- Weaknesses (Heikkoudet)
- Opportunities (Mahdollisuudet)
- Threats (Uhat)

Taulukon vasemmalle puolelle on tarkoitus koota positiiviset asiat, vahvuudet ja mahdollisuudet. Taulukon oikealle puolestaan negatiiviset asiat, heikkoudet ja uhat.

Vahvuudet ja heikkoudet kuvastavat yrityksen sisäisiä ja nykyhetkeen vaikuttavia asioita. Mahdollisuudet ja uhat yritykseen tulevaisuudessa vaikuttavia asioita (ks. kuvio 10).



Kuvio 10. SWOT-analyysin nelikenttämalli (SWOT-analyysi n.d.)

SWOT-analyysi on erittäin yksinkertainen menetelmä ja sitä voidaan käyttää yksittäisten asioiden tai isompien kokonaisuuksien analysoimiseen. Tulosten kirjaamisen jälkeen jokainen kohta on tärkeä käydä tarkasti lävitse. Hyvällä läpikäymisellä vahvuuksia on mahdollista kehittää entisestään ja heikkouksien vaikutusta pyrkiä eliminoidaan tai vähentämään. Tietoisuus mahdollisuuksia auttaa hyödyntämään niitä paremmin ja mahdollisiin uhkiin pystyy varautumaan, eikä ne pääse yllättämään. (SWOT-analyysi n.d.)

7 Tutkimuksen tulokset

7.1 Add Inspiration

Add Inspiration on Tuomas Roinisen vuonna 2011 perustama, graafiseen suunnitteluun keskittyvä yritys. Suuntaus vaihtui Indie-peleihin vuonna 2013. Yrityksen rakenne eroaa muista haastateltavista, sillä yritys ei ole osakeyhtiö vaan yritysmuotona on toiminimi, jonka haltijana Roininen toimii. Yrityksen ensimmäinen peli, Gold Fish in the Sewer (ks. kuvio 11), julkaistiin Windows-puhelimille toukokuussa 2014. Peli

sai hyvän vastaanoton ja olikin ”featuroiduna” 20 maassa ja esim. Kiinassa listaykkösenä. Windowsin oma kauppapaikka ei kuitenkaan nauttinut samanlaista suosiota kuin Googlen ja Applen vastaavat, minkä seurauksena peli ei saanut kunnan tuottoja. Siihen aikaan free-to-play-pelit eivät olleet samanlaisessa suosiossa kuin tänä päivänä, joten peli julkaistiin premium-pelinä. (Roininen 2017.)



Kuvio 11. Kuva Add Inspiration -yrityksen ensimmäisestä pelistä, Gold Fish in the Sewer (Goldfish in the Sewer n.d.)

Yrityksen toinen peli Cute Space Bosses julkaistiin iOS-alustalle toukokuussa 2015 (Cute Space Bosses -pelin www-sivut n.d.). Peli oli alusta alkaen saatavilla ilmaiseksi ja siitä on myös tehty lokalisoitu versio Japanin markkinoille. Näiden kahden pelin lisäksi yrityksellä on tuotannossa kaksi muutakin peliä, Loco Duels iOS-alustalle ja Rooster Booster Androidille. (Roininen 2017.)

Tiimin koko on vaihdellut paljon eri projektien aikana, mutta nykyään uusimman pelin, Rooster Boosterin parissa töitä tekee kuusi henkeä. Yrityksellä ei ole palkallisia vaan työtä tehdään kaiken muun ohessa. Yrityksen on tarkoitus perustaa osakeyhtiö vuoden 2018 alussa. (Mt.)

7.2 Zaibatsu Interactive

Zaibatsu Interactive on 2014 keväällä perustettu jyväskyläinen pelistudio. Studio on tunnettu Elder Goo -pelistään (ks. kuvio 12), joka on Yleisradio Oy:n julkaisema ja heille lisensoitu Möllit- nimellä. Peli julkaistiin ilmaiseksi Suomessa 8. lokakuuta 2015 App Storessa ja Googlen Play -kaupassa. Möllit- peli on osana Ylen suosituimpia lasten brändejä Pikku Kakkosta ja Buu-klubbenia. (Möllit n.d.) Peli on Ylelle lisensoitu, mutta Ylellä ei kuitenkaan ole ollut vaikutusta pelin sisältöön, vaan puhtaasti julkaisuun liittyvissä asioissa.

Peli sai hyvänvastaanoton ja onkin saanut hyviä arvosteluja molemmissa sovelluskaupoissa. Peli onkin tarkoitus julkaista maailmanlaajuisesti Elder Goo -nimellä.



Kuvio 12. Zaibatsu Interactiven ensimmäinen peli, Möllit (Möllit n.d.)

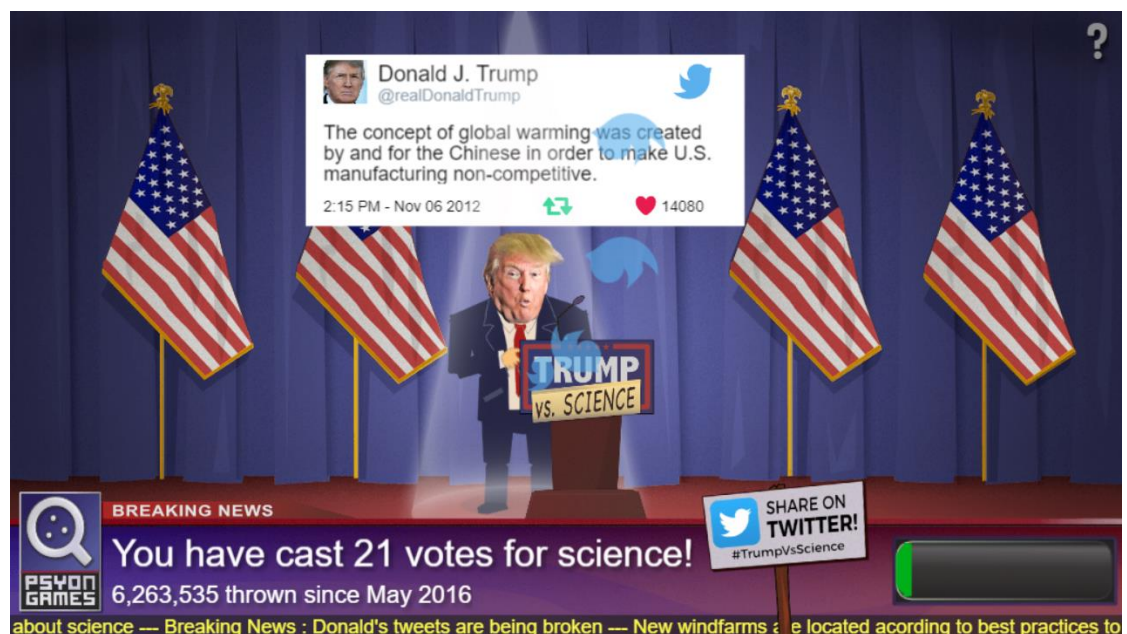
Zaibatsu työstää Elder Goo -pelin rinnalla toista peliä mobiililaitteille. Zombiefalls on ollut kehitystyössä puoli vuotta marraskuuhun 2017 mennessä. Peli on testattavissa Android- käyttöjärjestelmälle, mutta on tarkoitus julkaista myös App storessa. Projektilla työllistää Zaibatsun kuudesta työntekijästä kolme. Tuottamisesta projektissa

vastaa yrityksen taiteellinen johtaja nk. Art director, yrityksen toimitusjohtajan Jussi Perttolan toimiessa apulaistuottajana. Perttolan mukaan, vaikka heidän molempien työmäärät laskettaisiin yhteen ei voida puhua täyspäiväisen tuottajan roolista.

7.3 Psyon Games

Psyon Games, entinen Pisamala, on jyväskylälainen tiedekeskeisiin, mutta viihteellisiin peleihin suuntautunut indie-peliyritys. Yrityksen tuorein peli, Antidote: Battle of the stem cell, julkaistiin maailmanlaajuisesti 13.11.2017. Antidote on puolustamiseen keskittyvä strategia peli, missä pelaajan tehtävä on puolustaa kantasolua viruksia ja bakteereita vastaan. Peli on saanut inspiraationsa Olipa kerran elämä -piirros sarjasta ja on ladattavissa ilmaiseksi iOS- ja Android laitteille.

Pelin markkinointia varten yritys tuotti pelit Trump VS. Science (ks. kuvio 13) ja TrumpGO. Pelien kehityksestä vastasi Zaibatsu interactive. Trump VS. Science selain-pelin idea on heitellä ”twiittavaa” Donald Trumpia pienillä maapalloilla. Twiitit ovat Trumpin oikeasti twiittaamia viestejä. Pelien tarkoituksena on tuoda näkyvyyttä yritykselle ja lisätä tietoisuutta tieteen hyödyistä. Se saikin hyvin näkyvyyttä kansainvälisissä medioissa kuten Huffington Post tai The Washington Post. (Psyon Games n.d.)

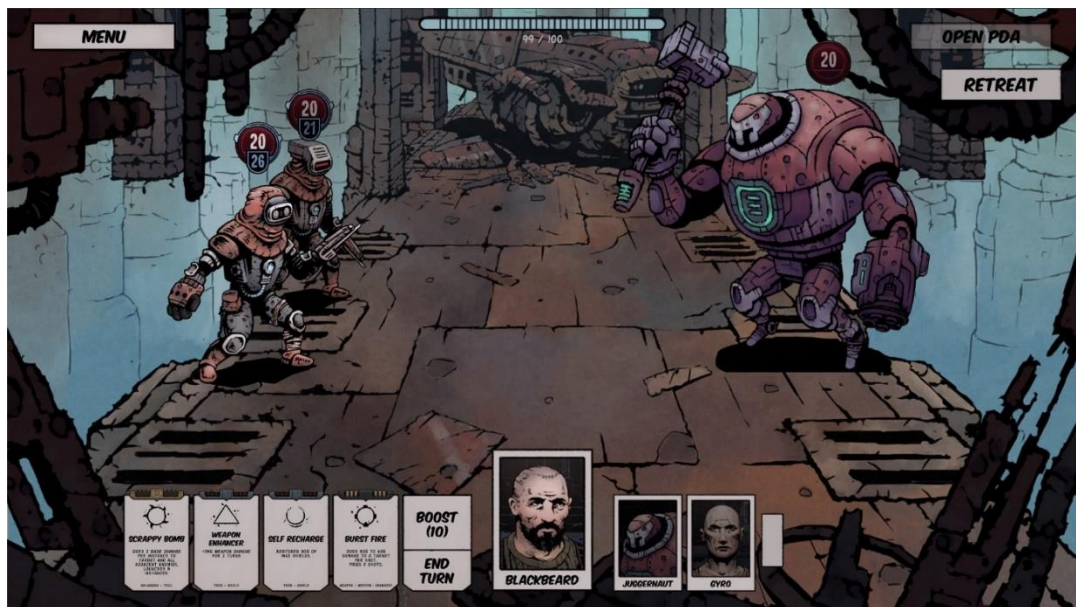


Kuvio 13. Kuvakaappaus Trump VS. Science pelistä

Yritys sisältää 15 työntekijää, jotka ovat jakautuneet kehitystiimiin lisäksi liiketoimintaan ja viestintään (Psyon Games team n.d.).

7.4 Snowhound Games

Snowhound Games on Jyväskylän ammattikorkeakoulun pelinkehittäjä-kurssilla kesäkuussa 2014 tavanneen kokoonpanon perustamana pelialan yritys. Tiimi sai alkunsa silloin, yritys perustettiin joulukuussa 2015 ja ensimmäinen mobiilipeli, Apestorm: Full bananas, julkaistiin huhtikuussa 2016. Yritys työllistää tällä hetkellä kuusi henkeä ja kehittää uutta peliä PC:lle. Deep Sky Derelicts (ks. kuvio 14) on tarkoitus julkaista Steam Early Access -palvelun kautta lokakuun 2017 aikana.



Kuvio 14. Kuva Snowhound Gamesin uudesta pelistä Deep Sky Derelicts. (Snowhound Games n.d.)

Yritys on hyvin indie-tyylinen, mutta Hänninen ei itsekään varmaksi osaa sanoa ovatko he sitä. Snowhound Games sai vastikään julkaisijan, mikä voi ainakin jossain määrin olla indie-määritelmän tiellä. Hänninen ei varmaksi osaa sanoa indien määritelmää nykyään niin monien erilaisten indie-pelien takia.

Yrityksellä ei varsinaisesti ole tuottajaa, vaan tuotantoon liittyvät tehtävät on jaettu pääsuunnittelijana ja ääninäyttelijänä toimivan Tapio Hännisen ja PR managerin ja CEO:n Dmytro Zhovtobryukh kesken. Hännisen vastuulla on huolehtia tiimin sisäisistä

asioista ja Zhovtobryukhin tiimin ulkopuolisista tapahtumista, kuten julkaisijan kanssa kommunikoiminen ja talouteen sekä markkinointiin liittyvissä asioissa.

Tulevaisuuden suunnitelmissa yrityksen on tarkoitus laajentua, mutta ei kuitenkaan yli kahdenkymmenen työntekijän kokoiseksi. Laajentumisen myötä myös täyspäiväisen tuottajan palkkaaminen olisi Hännisen mukaan harkittavissa. (Hänninen 2017.)

8 Sisältöanalyysi

8.1 Tuottajan roolin tarpeellisuus

Tuottajan rooli näkyi yrityksissä yllättävänkin samalla lailla. Täyspäiväistä, pelkästään tuottamiseen keskittyvää henkilöä ei ollut yhdessäkään yrityksessä, vaan roolit jakautuivat muiden roolien kuten toimitusjohtajan, pääsuunnittelun, grafiikan tuottamisen tai ohjelmoinnin kanssa. Kolmessa yrityksessä tuottajan rooli oli jaettu kahden henkilön kesken ja yhdellä haastateltavalla rooli oli kokonaisuudessaan.

Yritysten koot vaihtelivat n. 5–15 hengen välillä. Yritysten kokoluokan ollessa suhteellisen pieni, haastateltavat olivat samaa mieltä tuottajan roolin tarpeellisuudesta, eikä täyspäiväiselle tuottajalle nähty vielä tarvetta. Täyspäiväinen tuottaja nähtiin kuitenkin tarpeelliseksi, jos yritys laajenee ja resursseja on tarpeeksi. Yhdeltä haastateltavista tuli myös esille sisällöntuottajan palkkaaminen ennen tuottajaa. Pieneen tiimiin sisällöntuottajan palkkaaminen nähtiin tarpeellisempana projektin etenemisen kannalta.

8.2 Tuottajan tehtävät

Tuottajan tehtävät vaihtelivat haastateltavien yrityksissä. Jokaisella haastateltavalla esille tulivat tuottajan lopullinen päätäntävalta, mutta sen käytännössä oli vaihtelevia. Yhdellä haastateltavalla tuli esiin heidän käyttämä demokraattinen malli, jossa kaikilla on mielipide asioihin. Se koettiin ajoittain raskaaksi, mutta heillä se malli on kuitenkin toiminut. Yhdeltä haastateltavalta tuli esille enemmän diktaattorimaisempi malli, missä lopullista päätäntävaltaa käytetään aktiivisemmin miettiessä mihin pelissä pitäisi keskittyä. Sen haittana koettiin muiden mielipiteiden mahdollinen huomiomatta jättäminen. Haastateltavista yksi koki tuottajan roolin selkeän määrittämisen

puuttumisen vaikuttuvan osittain myös auktoriteetin puuttumiseen, mikä tekee johtamisesta haastavampaa. Haastateltavista yksi näki tuottajalla olevan viimeinen päättävävalta, mutta eri mielipiteitä oltiin myös valmiita kuulemaan, jos ne olivat hyvin perusteltuja.

Haastateltavilta tuli esiin myös samoja mielipiteitä tuottajan tehtävistä kuin Iisakkilan ja Mustosen (2016, 37) kyselyn perusteella järjestykseen laitetuista tuottajan 10 tärkeimmistä kompetenssista. Siinä 24 kpl vastaajista eli 60 % pitivät ajanhallintaa ja priorisointitaitoja ensiarvoisen tärkeinä. Sama tuli esiin kaikilta haastateltavilta.

8.3 Tuottajan työkalut

Käytetyt työkalut vaihtelivat eri yrityksissä, mutta myös samoja työkaluja oli käytössä. Viestintäsovelluksista eniten käytössä oli Slack, mikä tuli esille kolmelta haastateltavalta. Kaksi haastateltavista nostivat myös esille viestintäkanavien pitämisen mahdollisimman pienenä ja korostivat sellaisten sovellusten käyttöä mitä osataan käyttää ja tullaan käyttämään. Yksi haastatelluista korosti myös tärkeyttä saada tiimi samaan tilaan, mikä auttaisi edistymistä, vaikka olisikin viestintäkanavia käytössä.

Projektihallinta sovelluksista eniten käytössä oli Trello. Se tuli esille kahdelta haastateltavalta. Yhden haastateltavan mielestä se oli myös heidän tärkein työkalunsa, sillä siinä näkyy hyvin tuotantoa varten varatut tehtävät ja tieto on kaikkien saatavilla.

Scrum oli myös osittain käytössä kahdella haastateltavista. Yhdellä haastateltavilla oli samankaltainen työkalu käytössä. Scrumista oli otettu käyttöön sellaisia asioita kuten sprintit ja tehtävät. Tehtävien seuranta ei kuitenkaan ollut niin tarkkaan vaan painopiste on työntekijöiden omassa motivaatiossa.

8.4 Indien vaikutus tuotantoon ja tuottajaan

Haastatteluissa esiin tuli esiin muutamia indien vaikutuksia, mutta syvemmän tarkastelun takia haastateltaville lähetettiin haastattelujen jälkeen pyyntö SWOT-analyysin täyttämistä. Haastateltavia pyydettiin täyttämään SWOT-analyysi indien vaikutuksesta tuotantoon ja tuottajaan, heidän omien kokemustensa pohjalta. Vastauksista löytyi yhtenäisyyksiä, mutta enemmän hajontaa. Hajontaan vaikuttavana tekijänä voi

olla indien määritelmän monitulkintaisuus. Eniten yhtenäisyyksiä löytyi heikkouksista ja vahvuuksista. Vastauksien toistuvuutta mitattiin frekvenssi- merkillä f . Luku frekvenssin jälkeen kuvaa vastauksen yleisyyttä.

Taulukko 1. SWOT-analyysi indien vaikutuksesta tuottamiseen ja tuottajaan

Vahvuudet	Heikkoudet
<ul style="list-style-type: none"> - Tuottajalla ja tiimillä on mahdollisuus vaikuttaa projektin kaikkiin osa-alueisiin laajasti (f2) - Tiiminvetäminen on henkilökohtaisempaa ja ihmisläheisempää (f2) - Pieni tiimi (f2) - Ketteryys (f1) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pienet resurssit (f3) - Tuottajan roolin jakautuminen (f2) - Tuottajien vähyys (f1)
Mahdollisuudet	Uhat
<ul style="list-style-type: none"> - Innovointi (f2) - Vapaus valita kumppanit projekti-kohtaisesti (f2) - Työkalujen automatisointi (f1) - Nopea edistyminen (f1) 	<ul style="list-style-type: none"> - Kiireen tuomat ongelmat (f2) - Riittävän näkyvyyden saaminen julkaistulle pelille (f1) - Indie-kehittäjää saatetaan pitää epäuskottavana tai huonompana verrattuna isompiin toimijoihin (f1) - Ei rahaa palkkoihin (f1)

8.4.1 Vahvuudet

Puolet vastannaista kokivat tuottajalla ja tiimillä olevan mahdollisuus vaikuttaa projektin kaikkiin osa-alueisiin kuten aikatauluihin ja suunnitteluun. Sen tueksi nähtiin myös roolin jakautuminen esim. tuottajan ja pääsuunnittelijan kesken. Silloin ymmärrystä löytyy molemmista rooleista, mikä auttaa tehtävien priorisoinnissa. Sen koettiin myös tulevan yritykselle halvemmaksi kuin kahden eri työntekijän palkkaaminen.

Puolet vastanneista pitivät tiiminjohtamista henkilökohtaisempana ja ihmisläheisempänä. Siihen vaikuttavaksi koettiin tiimin yhteinen historia aina yrityksen perustamisesta lähtien. Pieni tiimi nähtiin myös vahvuutena, jolloin esim. tuottaja voi keskittyä tiiminjohtamisen lisäksi muihin tehtäviin.

8.4.2 Heikkoudet

Melkein kaikki vastanneista kokivat pienten resurssien olevan heikkous. Resurssien vähyyksiä olivat raha ja henkilöstö. Sen vaikutuksesta koettiin, ettei tiimiä ja suunnittelua voi kasvattaa samalla tavalla kuin isommissa yrityksissä. Henkilöstöön vaikutus näkyi heikkoutena monien roolien tehtävien omaksumisella. Sen seurauksena projekti voi venyä ja työntekijöistä on vaikea saada enempää irti. Toisin sanoen tehokkuus kärsii. Pienten resurssien myötä tuottajalle ei välttämättä nähty tarvetta, vaan sen roolin voisi täyttää itse peliin sisältöä tekevällä. Se voisi vähentää tarvetta useampien roolien tekoon muilta työntekijöiltä.

Osittain tuottajan roolin jakautuminen nähtiin myös vahvuutena, mutta enemmän heikkoutena. Kaksi henkilöä tekemässä heille räätälöityjä tehtäviä on tehokkaampaa kuin yhden henkilön yrittäessä tehdä niitä molempia. Sen seurauksena voi tulla tilanteita, että toinen rooli saa enemmän huomiota kuin toinen. Toinen vastaajista myös koki tuottamisen ja toisen roolin yhdistämisen ajoittain hankalaksi.

Vastanneista kaksi kokivat tuottajien vähyyden olevan ongelma. Vähyyden ongelmiksi kuvattiin mahdollisuutta vertailla käytänteitä, jolloin ongelmaksi voi muodostua käytänteen tehottomuuden havaitseminen. Tuottajan puuttuminen vaikuttaa myös projektin tasapainoon. Roolin jakaantuessa esim. pääsuunnittelun kanssa, projektin suunnitteluvaiheessa projekti kallistuu enemmän suunnittelun puolelle ja vuorostaan tuottamisvaiheessa toisinpäin.

8.4.3 Mahdollisuudet

Mahdollisuuksien määrittely aiheutti vastanneissa paljon hajontaa. Puolet vastanneista kokivat innovoinnin mahdollisuutena, jolloin on mahdollista kokeiluihin. Ulkopuoliset tahot eivät ole määräämässä, miten tai mikä asia pitäisi tehdä. Ulkopuolisten tahojen puuttuessa on myös vapaus valita kumppanit projektikohtaisesti kuin myös määräysvalta säilyy yrityksellä itsellään. Vastaajille yrityksen itsenäisyys ja päätösvalan omistaminen koettiin tärkeänä.

Yksi vastaajista piti työkalujen automatisointia ja käytettyjä työkaluja mahdollisuutena. Minkä seurauksena he voivat toimia tuottavammin vähemmällä työllä. Yhden

vastaajan mielestä peli-ideoiden ”tappaminen” aikaisessa vaiheessa vaikutti positiivisesti pelin edistymiseen. ”Tappamisella” tarkoittaen sitä, että pelillä on tietty päämäärä, minkä rajoissa peli on tarkoitus toteuttaa eli nk. scope. Uusien ideoiden sokeaa lisääminen vaikuttaisi negatiivisesti tähän ja vaikuttaisi mahdollisesti projektin aikataulutukseen.

8.4.4 Uhat

Kiireen tuomat ongelmat koettiin uhkaksi kahden vastaajan toimesta. Ongelmina pidettiin loppuun palamista, stressiä ja vapaa-ajan puutetta. Näiden koettiin vaikuttavan haitallisesti luovuuteen. Myös sairastumisen riskiä pidettiin uhkana, sillä pienten resurssien takia mahdollista korvaajaa ei välttämättä löydy tiimin sisästä.

Yhdelle vastaajista tuotteelle näkyvyyden saantia pidettiin uhkana ja vaikeana varsinkin mitä pienempi toimija on kyseessä. Yksi vastaajista piti uhkana sitä, että indie-kehittäjä saatetaan pitää epäuskottavana tai huonompana verrattuna isompiin toimijoihin. Molemmat uhkakuvat voidaan linkittää ajatteluun, missä indie-kehittäjä mielletään altavastaajaksi.

Yksi vastaajista koki uhaksi sen, ettei ole varaa palkkojen maksuun. Mikä johtaisi kierteseen, jolloin päivätöitä pitäisi hakea muualta, mikä taas vaikuttaisi työntekijöiden sitouttamiseen ja projektin aikatauluihin.

9 Pohdinta

Opinnäytetyön tarkoitus oli tutkia tuottajan roolia indie-pelituotannossa. Rajaten tutkittavat yritykset Jyväskylän alueelle ja haastateltavien omiin kokemuksiin tuottamisesta. Pääkysymyksen ja haastattelujen avulla oli tavoite selvittää tuottajan roolin tarpeellisuus kyseisissä yrityksissä. Tukikysymysten avulla oli tarkoitus tuoda tietoutta tuotannon vaiheista ja tuottajasta sekä indien määritelmästä.

Haastatteluja varten olevat teemat jäivät liian laajoiksi, mikä osaltaan hankaloitti oleellisen tiedonkeräystä. Teemoja rajaamalla ja kysymyksiä hiomalla olisi voinut saada tarkempia ja syvällisempiä vastauksia.

9.1 Keskeiset johtopäätökset

Täyspäiväistä tuottajaa ei yhdessäkään yrityksessä ollut, mutta tuottajan roolin vaikutus kuitenkin näkyi kaikissa yrityksissä. Tuottajan roolin tehtävät koettiin myös tärkeänä ja kriittisinä tuotannon eteenpäin viemisen kannalta. Täyspäiväiselle tuottajalle myös nähtiin selkeästi tarve, jos vain resursseja siihen on. Indien vaikutus tuotantoihin näkyi juuri resurssien puutteena.

Haastateltavien mielipide tiimin kokoon tulevaisuudessa oli yhtenäinen, sillä kenelläkään ei ollut halua laajentua yli 20 ihmisen kokoiseksi. Tarkoittaen, sillä tiimin kokoa ei niinkään yrityksen. Yritys voi olla mahdollisesti isompi, mutta se olisi jaettu pienemmiksi tiimeiksi. Kahdelta haastateltavalta tuli esiin nk. Supercell-malli.

Supercell on Suomen menestynein pelialan yritys ja yksi maailman menestyneimpiä mobiilipeliryhityksiä. Yrityksen toimintamalli koostuu nimensä mukaisesti soluista eli pienistä tiimeistä. Tiimit toimivat itsenäisesti ja keskittyvät tietyn pelin tuottamiseen. Solujen tarkoitus on pudottaa byrokratia nolnaan ja keskittyä nopeuteen sekä intohimon pelejä kohtaan. (Supercell n.d.)

Indien määritelmä nojaa vahvasti mielipiteeseen. Mielipiteen muodostumiseen vaikuttaa vahvasti omat kokemukset ja tausta. Esimerkkinä, jos indie-kehittäjällä on julkaisija, hän ei suhtaudu kriittisesti julkaisijan vaikutukseen indien määritelmän kannalta. Indien kategorisoiminen kolmeen kohtaan auttoi ymmärtämään enemmän, mutta virallisen määritelmän puuttuessa kyseessä on pääosin mielipide.

9.2 Tiedon luotettavuus

Peliala kehittyy nopeaa tahtia ja kirjallisuutta pelialasta ei ole paljoa saatavilla. Nettiartikkeleita on käytetty paljon juuri sen johdosta.

Indien ollessa käytännössä mielipide, sen määrittelemisen on hankalaa. Sen pohjustamiseksi on käytetty paljon eri lähteitä ja tuotu esille, että kyseessä on nimenomaan pelikehittäjien oma mielipide. Lähteiden iät vaihtelevat ja osa on vähän vanhempia, mutta avaavat kuitenkin taustaa ja tekijöiden mielipidettä.

Painetuista lähteistä on käytetyt ovat kaikki luotettavia lähteitä ja tukevat hyvin teoriapohjaa. Tuottamisen pohjana käytetty Heather Maxwell Chandlerin kirjoittama

kirja *The Game Production Handbook*, on erittäin ammattitaitoinen kuvaus tuotannon eri vaiheista ja tuottajan roolista.

Neljän eri yrityksen tuottajan vastaavassa roolissa olevien haastattelut antoivat käytännöstä hyvää tietoa. Tieto on luotettavaa, sillä haastattelut pohjaavat heidän omaan kokemukseensa aiheesta. Haastateltavat ovat myös sellaisessa roolissa yrityksessä, että voivat vastata kysyttyihin kysymyksiin. Tavoitteena tutkijana oli olla sekoittamasta omia ajatuksia haastateltavilta saatuihin näkemyksiin sekä olla johdattelemasta heitä haastattelu tilanteessa. Haastateltavien määrä oli myös sopiva saturaa-tion kannalta. Tuottamisessa saturaa-tion näki selvästi, mutta indien kannalta se on melkein mahdotonta, sillä mielipiteitä on niin paljon kuin ihmisiäkin.

Lähteet

Bond, M. Pääsuunnittelija. Psyon Games Oy. Haastattelu 9.11.2017.

Caoili, E. 2012. Journey developer no longer tied to Sony, thanks to new funding. Viitattu 19.11.2017.

https://www.gamasutra.com/view/news/172404/Journey_developer_no_longer_tied_to_Sony_thanks_to_new_funding.php.

Chandler, H. M. 2014. The game production handbook. 3rd ed. Burlington, Mass.: Jones & Bartlett Learning.

Crecente, B. 2013. Tencent's \$330M Epic Games investment absorbed 40 percent of developer [Updated]. Viitattu 19.11.2017.

<https://www.polygon.com/2013/3/21/4131702/tencents-epic-games-stock-acquisition>.

Crecente, B. N.d. Lights, camera, graphics: How Epic helps Hollywood. Viitattu 10.10.2017. <https://www.polygon.com/a/epic-4-0/lights-camera-graphics-how-epic-helps-hollywood>.

Cute Space Bosses -pelin www-sivut. N.d. Viitattu 19.11.2017.

<http://addinspiration.com/games/cute-space-bosses/>.

Deep sky derelicts -pelin www-sivut. N.d. Viitattu 19.10.2017.

<http://www.snowhoundgames.com/deep-sky-derelicts/>.

DellaFave, R. 2014. Tips for getting greenlit on Steam Greenlight. Viitattu 11.10.2017.

<https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/tips-for-getting-greenlit-on-steam-greenlight--gamedev-13938>.

Dunn, J. 2013. Full Steam ahead: The history of Valve. Viitattu 11.10.2017.

<http://www.gamesradar.com/history-of-valve/>.

Dutton, F. 2012. What is Indie? Viitattu 10.10.2017.

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie>.

Fingersoftin www-sivut. N.d. Viitattu 19.11.2017. <https://fingersoft.net/games/>.

Flowdock. N.d. Viitattu 6.11.2017. <https://www.flowdock.com/help/trello>.

Goldfish in the Sewer. N.d. Add Inspiration press kitt. Viitattu 18.11.2017.

http://addinspiration.com/press/sheet.php?p=goldfish_in_the_sewer.

Google Play -kauppa. N.d. Hill Climb Racing 2. Viitattu 19.11.2017.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fingersoft.hcr2&hl=fi>.

Hello games. N.d. Viitattu 23.10.2017. <http://www.hellogames.org/about-us/>.

Hiltunen, K & Syvähuoko, S. 2016. The game industry statistics of the nordic countries and Finland. Viitattu 4.11.2016.

<https://drive.google.com/file/d/0B9myo3d0OqbhSnF3aU0tdHN6cTQ/view>.

Hänninen, T. Pääsuunnittelija. Snowhound Games. Haastattelu 19.10.2017.

- Iisakkila, N., Mustonen, T. 2016. Kulttuurituottajasta pelituottajaksi? Pelituottajan työelämän kompetenssit. Opinnäytetyö. Metropolia ammattikorkeakoulu. Viitattu 20.11.2017. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/106051/iisakkila_niklas_mustonen_toni.pdf?sequence=1.
- Irish, D. 2005. The game producer's handbook. Boston: Thomson Course Technology PTR. Viitattu 3.11.2016. <https://janet.finna.fi/>, ProQuest Ebrary.
- Kamen, M. 2016. No man's sky director: 'everything is to the wire, we work all night'. Viitattu 10.10.2017. <https://www.wired.co.uk/article/no-mans-sky-sean-murray-interview>.
- Kananen, J. 2008. Kvali, kvalitatiivisen tutkimuksen teoria ja käytänteet. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja -sarja.
- Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä - Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja -sarja.
- Laurila, S. 2017. Hill Climb Racing 2 tehtiin faneille – Suosittu Fingersoftin peli saa nyt jatko-osan. Viitattu 7.11.2017. <https://yle.fi/uutiset/3-9317595>.
- Learn about scrum. N.d. Viitattu 7.11.2017. <https://www.scrumalliance.org/why-scrum>.
- Legacy, S. 2015. Undertale Review. Viitattu 19.11.2017. <http://monstervine.com/2015/11/undertale-review/>.
- Möllit-pelin www-sivut. N.d. Viitattu 6.11.2017. <http://zaibatsu.fi/mollit/>.
- Pelikampuksen www-sivut. N.d. Viitattu 19.11.2017. <http://pelikampus.fi/#one>.
- Perttola, J. Toimitusjohtaja. Zaibatsu Interactive Oy. Haastattelu 6.11.2017.
- Psyon Games team. N.d. Viitattu 14.11.2017. <https://psyongames.com/team/>.
- Psyon Gamesin www-sivut. N.d. Viitattu 14.11.2017. <https://psyongames.com/>.
- Roininen, T. Toiminimen haltija. Add Inspiration. Haastattelu 7.11.2017.
- Sayer, M. 2016. The 13-year evolution of Steam. Viitattu 7.11.2017. <http://www.pcgamer.com/steam-versions/>.
- Silver, D. 2016. Sony's Shuhei Yoshida on No man's sky "It wasn't a great PR strategy...". Viitattu 9.10.2017. <http://www.eurogamer.net/articles/2016-09-16-sonys-shuhei-yoshida-on-no-mans-sky>.
- Snowhound games. N.d. About Us. Viitattu 19.10.2017. <http://www.snowhoundgames.com/about/>.
- Star citizen. 2012. Kickstarter- palvelun sivuilla olevan Star citizen -pelin oma sivu. Viitattu 4.11.2017. <https://www.kickstarter.com/projects/cig/star-citizen>.
- Steam Blog. 2017. Steam Direct Now Available. Viitattu 19.11.2017. <https://steamcommunity.com/games/593110/announcements/detail/1328973169870947116>.

Supercell. N.d. The best teams makes the best games. Viitattu 16.11.2017.
<http://supercell.com/en/our-story/>.

SWOT analysis. N.d. Marketing theories-SWOT analysis.Viitattu 20.11.2017.
<https://www.professionalacademy.com/blogs-and-advice/marketing-theories---swot-analysis>.

SWOT-analyysi. N.d. Nelikenttäanalyysi-SWOT.Viitattu 20.11.2017. <https://www.pk-rh.fi/tools/swot.html>.

Taormina, A. 2016. No Man's Sky Review. Viitattu 19.11.2017.
<https://gamerant.com/no-mans-sky-review/>.

Trello. N.d. Viitattu 6.11.2017. Trello. <https://slack.com/apps/A074YH40Z-trello>.

Undertale-pelin Steam-kaupan sivu. 2015. Viitattu 19.11.2017.
<http://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/>.

Winchester, H. 2014. From floppy disks to freeware: the history of F2P gaming. Viitattu 19.11.2017. <http://www.techradar.com/news/gaming/from-floppy-disks-to-freeware-the-history-of-f2p-gaming-1248467>.