

Joonas Kyllönen LLT18SM

Ari Perätalo LLT18SM

Opinnäytetyö: Indie-pelien rahoitusmallit



Maritta Seppälä

Opinnäytetyö

2021



KAMK • University
of Applied Sciences

“Part of it is trying not to a professional”

- Jonathan Blow, Indie Game: The Movie

Tiivistelmä

Tekijä(t): Ari Perätalo & Joonas Kyllönen

Työn nimi: Indie-pelien rahoitusmallit

Tutkintonimike: tradenomi (AMK), liiketaloudenkoulutus

Asiasanat: indie-peli, videopeli, rahoitusmallit

Tämä opinnäytetyö on tehty Kajak Gamesin toimeksiantona. Kajak Games on Kajaanin ammatti-
korkeakoululla toimiva opiskelijoiden ohjaama pelien julkaisuosuuskunta. He julkaisevat KAMKin
opiskelijoiden tuottamia ja kehittämiä pelejä, tekevät toimeksiantoja pelialan yrityksille ja tarjoa-
vat laadunvarmistustapahtumia pelinkehittäjille. Kajak Gamesin toimikunta vaihtuu joka luku-
vuosi.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää Indie-pelien tuottamiseen ja julkaisemiseen liit-
tyen eri rahoitusvaihtoehtoja. Yleisesti rahoitusvaihtoehtoina ovat olleet esimerkiksi oma pää-
oma eli omistajien sijoittama rahoitus tai laina pankilta. Rahoitusvaihtoehtoja on kuitenkin use-
ampiakin ja tämän opinnäytetyön tuloksena syntyy opas näistä rahoitusvaihtoehdoista.

Tutkimusmenetelmä opinnäytetyössä käytetään laadullista eli kvalitatiivista tutkimusta. Tutki-
musaineisto kerätään erilaisista julkaisuista sekä muista nettilähteistä. Tutkimukseen haastatte-
limme kaksi pelialan ammattilaista ja yhtä pelaajaa.

Haastatteluissa huomasimme, että Indie-pelin määrittäminen on haasteellista. Peli voidaan mää-
ritellä Indieksi, vaikka sillä on julkaisija. Sen sijaan projektin budjetilla on iso rooli siinä voiko pelin
luokilla Indieksi.

Abstract

Authors: Ari Perätalo & Joonas Kyllönen

Title of the Publication: Financing Models for the Indie Game Industry

Degree Title: Bachelor of Business, Marketing

Keywords: indie game, videogame, financing model

This thesis was commissioned by Kajak Games, which is a student-controlled game publishing cooperative operating at Kajaani University of Applied Sciences (KAMK). The cooperative publishes games developed by KAMK students and performs assignments to gaming companies and offers quality assurance services for game developers. Kajak Games committee changes every semester.

The objective of the thesis was to discover financing models for the production and publication of Indie games. For example, general financing models are capital or so-called financing invested by owners or loan from a bank. However, there are many other financing models, and the result of this thesis is a directory of these financing models.

The research method was qualitative. The material was collected from different publications and internet sources. In addition, two gaming professionals and one gamer were interviewed.

During the interviews, it was noticed that the definition of an Indie game challenging. A game can be classified as Indie even if it has a publisher. However, the budget of the project has a significant role in determining if a game can be classified as Indie.

Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
2	Pelialan käsitteet	2
3	Indie-peli	5
4	Rahoitusmenetelmät	7
4.1	Julkinen rahoitus	8
4.2	Joukkorahoitus	9
4.2.1	Hankepääoma	9
4.2.2	Kickstarter	10
4.2.3	Indiegogo	10
4.2.4	Patreon	11
4.3	Muut rahoituslähteet	11
4.3.1	Bisnesenkeli	12
4.3.2	Pääomasijoittajat	12
5	Tutkimus Indie-pelien rahoituksesta	13
5.1	Tutkimusmenetelmä ja luotettavuuskriteerit	13
5.2	Tutkimuksen toteutus	13
5.3	Tutkimustulokset	14
5.4	Haastatteluiden johtopäätökset	30
6	Pohdinta	32
	Lähteet	33

1 Johdanto

Videopelit ovat yleisiä modernin vapaa-ajan viettotapoja. Pelit ovat yleistyneet viimeisten kymmenien vuosien aikana suunnattomasti. Erilaisia peligenrejä on kymmeniä, joista löytyy varmasti sopiva jokaiselle. Pelejä voi pelata useammalla eri laitteella kuten käsikonsoleilla (Nintendo Switch), pelikonsoleilla (Playstation 5), puhelimilla ja tietokoneilla.

Indie-pelit ovat kasvaneet viimeisen kymmenen vuoden aikana räjähdysmäisesti. Ensimmäisiä mainstream (mainstream= valtavirran mukainen, suosittu) suosiota saaneita videopelejä voisi mainita *Super Meat Boy*, *Braid*, *Cave Story* ja *Fez*. Suosituimmaksi Indie-peliksi voisi mainita *Minecraft*. Indie pelien suosio on ollut huomattavasti kasvavassa nousussa viime vuosien ajan.

Teoriataustana opinnäytetyömme perustuu Indie-peleihin ja niiden erilaisiin rahoitusmaleihin. Selitämme, millainen peli on mahdollista luokitella Indie peliksi. Käymme läpi aiheeseen liittyvää sanastoa, sekä avaamme Indie-pelien erilaisia rahoitusmalleja.

Opinnäytetyömme teoriaosuus pohjautuu asiantuntijoiden kirjoittamiin blogeihin ja mielipidekirjoituksiin. Tämä siitä syystä, että tälle nopeasti kehittyvälle alalle ei ole kirjoitettu muuta kirjallisuutta kuin alan asiantuntijablogeja tai -mielipidekirjoituksia. Empiriaosuuteen olemme haastattelleet kahta alan toimijaa sekä yhtä pelaajaa. Haastattelukysymykset muotoutuivat keräämämme teoreettisen aineiston pohjalta. Haastattelun vastaukset löytyvät luvusta 5.3.

2 Pelialan käsitteet

Tässä osassa käsittelemme pelikehityksessä ja opinnäytetyössämme käytettyä terminologiaa. Pelialalla on merkittävä määrä omaa termistöä. Selitämme, mitä kaikkea videopeleihin liittyviä termejä on ja mitä erilaisia videopelilaitteita on kuluttajalla mahdollista käyttää. Aukaisemme myös, mitä nämä termit tarkoittavat.

Free to play (F2P)

Free to play –pelimuodolla tarkoitetaan peliä, joka on kaikille ilmainen. Peli voi sisältää mikromaksuja, joilla voi avata esimerkiksi lisähahmoja, päivityksiä, kosmeettisia ulkonäköjä tai nopeuttaa peliaikaa. Mikromaksuja ei ole välttämätöntä tehdä, mutta se voi nopeuttaa pelaajan etenemistä. Ilmaispeleissä voi olla mainoksia, joilla katetaan kustannuksia, nämä mainokset voivat olla toisia pelejä tai oikeita tuotteita. (Technopedia a n.d.)

Subscription model

Tilausmallin tarkoituksena on saada kuluttaja tilaamaan tuotetta pitkälle ajanjaksolle ja antaa käyttöoikeudet pelille sen oikeuttamalle ajanjaksolle. Yleensä minimipituus tilaukselle on yksi kuukausi, joka uusiutuu automaattisesti tilauksen lopussa. Kuluttajalla on tarvittaessa mahdollisuus perua tilaus. Yleensä pidemmän ajanjakson tilaaminen käy pidemmällä ajalla edullisemmaksi. (Technopedia b n.d.)

Joukkorahoitus

Joukkorahoitus tarkoittaa pääomaa, jota kerätään pieninä määrinä suurelta joukolta, josta kehittäjä toivoo lopulta muodostuvan tarpeeksi pelin luomiseksi (Technopedia c, n.d). Suosituimman peleihin liittyvän joukkorahoitussivuston Kickstarterin tyylinä on, että projekti näyttää rahoitustavoitteen ja takarajan sen kestolle. Rahankeruun ollessa onnistunut, projekti on mahdollista toteuttaa. Peliä tietyn määrän tukevat saavat tulevaisuudessa valmistuneen pelin itselleen sekä mahdollisia muita lisäpalkintoja. (Kickstarter n.d.)

Downloadable content (DLC)

DLC tarkoittaa suomeksi ladattavaa sisältöä, joka voi olla ilmainen tai maksullinen. Sisältö on yleensä lisäsisältöä valmiiksi julkaistuun maksulliseen peliin. Se voi olla lisäkenttiä, -hahmoja, sivutarinaa tai joissain tapauksissa ulkonäköpaketteja. (Christensson, 6.9.2012.)

Mikromaksu ja Pay to win (P2W)

Pelin aikana suoritettuja maksuja, jotka voivat edistää pelaajan etenemistä. Maksu on yleensä pieni määrä, jolla voidaan esimerkiksi saada lisäelämä pelissä. P2W termi tarkoittaa ”pay to win” mikä on suomeksi maksa voittaaksesi. Tätä termiä käytettäessä voidaan viitata siihen, että pelaajan eteneminen on maksumuurin takana ja voi tarjota epäreilua etua maksaville pelaajille. (Lloyd n.d.)

Loot box

Loot boxilla tarkoitetaan yllätyslaatikkoa, jonka sisällöstä ostaja ei tiedä. Se on pelin sisällä erikseen ostettavissa oleva tuote, joka voi sisältää ennalta kerrottuja asioita. Laatikko voi sisältää pelissä arvokkaan tavaran minimaalisella prosentilla, joissain tapauksissa jopa yhden suhde tuhanteen. Laatikoiden sisältö vaihtelee pelin mukaan, jotkut voivat olla pelkästään kosmeettisia, kun toiset taas voivat auttaa pelaajaa etenemään pelissä. Toinen käytettävä termi yllätyslaatikolle voi olla ”gacha mechanism”, joka viittaa japanilaiseen kolikkoautomaattiin, jotka sisältävät erilaisia palkintoja. (Maxwell, 7.4.2020.)

Mobiilipelit

Termi viittaa puhelimelle julkaistuun peliin. Yleisemmin julkaistu Google Play Storessa ja App Storessa. Pelit ovat suurimmaksi osaksi ilmaispelejä, mutta maksullisiakin pelejä löytyy. Mobiilipelejä ei pidä sekoittaa käsikonsolipeleihin. (Technopedia d n.d.)

Pelikonsoli

Pelikonsoli on videopelien pelaamiseen suunnattu laite. Se toimii samalla tavalla, kuin tietokone ja käyttää samoja osia toimiakseen. Videopelikonsolien etu tietokoneilla pelaamiseen on niiden halvempi hinta, helppokäyttöisyys ja jaettu näyttö, joka tarjoaa sosiaalista aspektia. (Technopedia e n.d.) Suosituimpia videopelikonsolin tekijöitä ovat PlayStation, Nintendo ja Xbox.

Käsikonsolit

Käsikonsolit ovat kannettavia videopelikonsoleita. Niiden etuihin kuuluu helppo mukana kulkevuus sekä helppokäyttöisyys. Nintendo pidetään käsikonsolien edelläkävijänä. Heidän suosituimpiin käsikonsoleihinsa kuului Game Boy, josta tuli massiivinen menestys. Myöhempana sensaationa suosiota keräsi Nintendon DS-konsoli. (Definitions n.d.)

Roguelike / Roguelite

Yleisempiä mekanismeista roguelike-peleille on hahmon pysyvä kuoleminen, jokaisen pelikerran alusta aloittaminen, satunnaisesti luodut tasot ja tietynlainen resurssienhallinta kuten elämät. Tunnetuimpia esimerkkejä on Spelunky (2008), The Binding of Isaac (2011) ja viimeisimpänä Hades (2020). Roguelite on ”kevyempi” termi, jossa pelaaja pitää päivitykset kuoleman jälkeen. (Paez, 2020.)

Early Access

Early Access tarkoittaa pelin julkaisemista markkinoille ennen kuin sen lopullinen versio on valmis. Aikaisessa vaiheessa olevan pelin julkaiseminen tuo pelistudiolle arvokasta palautetta ja se saa huomiota pelaajien sekä lehdistön keskuudessa. Jotkin Indie-pelit ovat jopa keränneet voittoa myymällä aikaisessa Alpha vaiheessa olevaa versiota. Tämä myös näyttää studiolle, miten peli suoriutuu pelaajien keskuudessa. (Gamasutra a, 2012.)

AAA-peli

”AAA” (tai tripla A) termillä viitataan peliin, jonka kehitykseen on varattu valtava budjetti, kehittäjä tiimissä voi olla tuhansia henkilöitä, tunnettuja näyttelijöitä ja kehityksestä tai julkaisusta on vastuussa tunnettu iso yritys kuten Nintendo tai Sony. Julkaisuja mainostetaan laajasti pelilehdissä, verkkosivuilla ja mahdollisesti jopa televisiossa. Myytävät pelit maksavat 60–70 € ja ovat ostettavissa fyysisesti ja digitaalisesti. Termistä on myös käytössä AAAA-variaatio. (Vicente, 2020.)

IP

IP eli ”Intellectual Property” viittaa pelin tekijänoikeuteen. Pelinkehittäjät ja julkaisijat voivat kutsua omia luomuksiaan IP:ksi. Nämä luomukset ovat suojattu tekijänoikeuslain perusteella. Esimerkiksi Super Mario on Nintendon IP ja sitä saa käyttää vain Nintendon suostumuksella. (Romero, 2016.) Pelinkehittäjät voivat antaa luvan eri kehittäjälle käyttää pelikehittäjien IP:tä pelin luomiseen. Esimerkiksi Nintendo lainasi Super Mariota Ubisoftille Mario + Rabbits Kingdom Battle pelin luomiseen (Lehtonen, 2017.)

3 Indie-peli

Indie on lyhenne englanninkielisestä sanasta "independent" (Garda & Grabarczyk 2015). Termi itsessään ei ole peligenre vaan ennemminkin se on käsite, jonka selkeä määrittäminen on vaikeaa. Termiä voidaan käyttää tietyissä olosuhteissa. Jos pelistudiolla ei ole rahoittajaa, uskaltavat toteuttaa omaa näkemystään ja asettavat idean tuoton edelle, studion tuotos voidaan luokitella Indieksi. Studio luokitellaan itsenäiseksi, jos se ei työskentele isommalla yritykselle kuten Sony tai Nintendo. (Mozolevskaya, 2021.)

Vuonna 2008 Indie-pelit alkoivat nousta suosioissa (Ron Carmel, Indie Game: The Movie 2012). Indie-pelin määrittäminen on yksilöllistä. Yleisin käsitys Indie-pelistä on, peli ei olisi massavirtaan suunnatuille yleisölle. Peligenre on yleensä yksi vaikuttava tekijä siihen, onko peli valtavirtoihin suunnattu, kuten esimerkiksi Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) ja Battle royal. (GamesBeat 2010.) Meidän mielestämme yksi tavanomaisimmista peligenreistä, mikä voitaisiin luokilla nähtäväksi vain Indie-peleissä olisi "roguelike".

"Osa siitä on yrittää olla olematta ammattimainen. Suuri määrä ihmisiä saapuu Indie kuvioihin ja yrittävät olla kuten iso firma. Nämä firmat luovat tarkasti viimeistelyjä tuotoksia, jotka kattavat mahdollisimman paljon yleisöä. Miten sen saa aikaiseksi on, täyttämällä jotenkin kaikki kolot. Jos löytyy terävä reuna, pitää varmistaa, jottei se satuta ketään, jos he törmäävät siihen. Tämä tuotos, joka on viimeisen päälle viimeistely, kaupallinen tuotos on täysi vastakohta sille, että loisi jotain henkilökohtaista." (Indie Games: The Movie, 2012.)

Peli voidaan luokitella Indie-peliksi sen taiteellisen tyylin perusteella, kuten pelillä voi olla "pikselimäinen" tyyliisuunta. Pelissä voi olla kokeellisia pelimekanismeja ja uniikki tarinankerronta, mitkä voivat vaikuttaa pelin taiteelliseen suuntautumiseen. Artistinen tyyli ei tietenkään yksistään määrää onko peli Indie, vaan voi olla vaikuttava tekijä siihen. (GamesBeat, 2010.)

Indie-peliä tehtäessä on muistettava olla pyrkimättä täydellisyyteen. Usein kehittäjän omaa persoonaa ilmenee pelissä, sillä kehittäjä upottaa projektiin valtavan määrän aikaansa. Indie-peli onkin usein yksilön visio sen sijaan, että se olisi rakennettu kuluttajan tarpeita ajatellen. Usein pelialalla olevat näkevät pelit taiteen muotona. Yksi näistä henkilöistä on Indie-pelin kehittäjä Phil Fish. (Indie Games: The Movie, 2012.)

Indie-peli voi olla myös yhden ihmisen kehittämä tuotos. Peliä voi olla kehittämässä useampikin henkilö. Jokainen itse määrittelee, missä menee ryhmän koon kanssa raja. Yhdelle se voi olla kymmenen henkilöä, toiselle yksi ja kolmannelle sata. Yksi henkilö voi esimerkiksi aloittaa projektin, koodata peliin kaiken ja palkata ulkopuolista apua taiteen tai musiikin luomiseen. (GamesBeat, 2010.)

Viimeisin raja on Indie-pelille olisi sen rahoitus. Jos pelillä on iso budjetti, onko se enää Indie-peli. Mitä jos pelin tekijä on pieni studio ja julkaisija on suurempi yritys, onko se silloin Indie-peli? Näihin kysymyksiin saisi erilaisia vastauksia keneltä tahansa kysyessä. Tämä on vaikuttavin mielipiteiden jakaja Indie-peliä määrittäessä. (GamesBeat, 2010.)

Yhtenä esimerkkinä käytämme peliä nimeltä "We Happy Few" (kuva 1). Compulsion Games julkaisi projektinsa Kickstarterissa ja sai rahoituksen sieltä. Peli oli saatavilla Early Access periaatteella Steam, Xbox ja GOG kauppapaikoilla 30 dollarin hintaan. Gearbox kiinnostui projektista ja ryhtyi pelin julkaisijaksi. Tämän takia pelin hinta nousi 51 dollariin ja peli sai fyysisen julkaisun. Tässä esiintyy kysymys, missä välissä projekti ei ole enää Indie-peli. Onko peli enää Indie, kun sillä on rahoittava julkaisija? Tämä aiheutti huolta pelaajien keskuudessa ja he vastasivat pelin keskustelupalstoille negatiivisesti. (Williams & Evans, 2017.)



Kuva 1. We Happy Few. (Steam kauppapaikka n.d.)

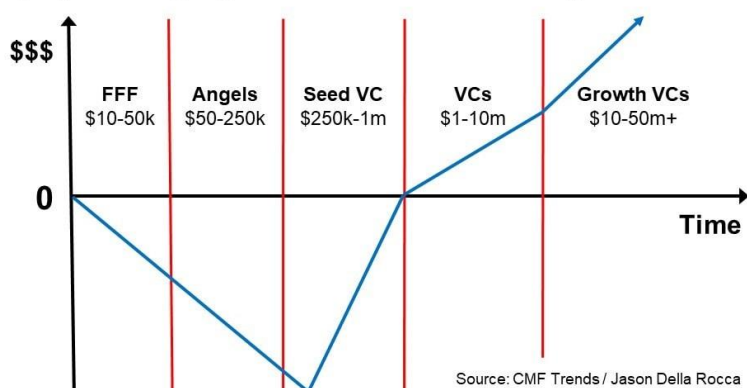
4 Rahoitusmenetelmät

Pääomalla viitataan yrityksen omistamiin resursseihin, kuten sijoitukset, työntekijöiden osaaminen, kiinteistöt ja aineettomat hyödykkeet (Visma n.d.). Pääomalla on useita eri lähteitä, joista jokaisella on oma merkittävä ajankohtansa. Omalla pääomalla tarkoitetaan varallisuutta, jota yrityksen perustajat ovat sijoittaneet alkumetreillä. Se voi olla joko rahallista, aineellista tai molempia. (Yritystoiminta n.d.)

Erilaisilla pääomasijoittajilla on oma ideaali aikansa siihen, missä vaiheessa niiden kannattaa tukea projektin kehitystä. Jokaisen kohteen ideaalin ajankohdan ymmärtäminen on välttämätöntä onnistumisen kannalta. Kuvassa 2 myös hahmotetaan muutos, jossa tuloja alkaa kertyä ja lopulta tappion sijaan studio alkaa tekemään voittoa. Tämä prosessi sisältää suurta variaatiota tilannekohtaisuutensa vuoksi. Siihen voi vaikuttaa esimerkiksi tiimin koko, prosessin skaala, bisnesmalli ja alusta. Pienen puhelinpelin luominen voi viedä parhaimmillaan muutaman viikon, samalla kun suuren MMO genreen lukeutuvan pelin luominen voi kestää useita vuosia. (Gamasutra b, 2019.)

Kuvassa 2 esitetään kuolemanlaaksoajattelua. Kuolemanlaaksolla viitataan ajanjaksoon jolloin, yrityksen perustamisesta tulot ovat negatiivisia ja liiketoiminta on tappiollista. Kuolemanlaaksosta pois päästäkseen aloittavan yrityksen on onnistuttava myymään tarpeeksi tuotteitaan tai palveluitaan, sekä toimivalla markkinoinnilla ansaitsemaan näkyvyyttä. Kuolemanlaaksosta on päästy pois, kun yritys alkaa tuottamaan voittoa. Suurella osalla aloittavista yrityksistä on kuolemanlaakso vaihe. Yrityksen kannalta ajanjakson toivona olisi mahdollisimman lyhyt kausi, sekä menojen olevan suhteellisen vähäisiä. Alkuinvestoimien kuuluisi olla maltillisia, sekä tarkalleen harkittuja. (Olshin, 2018.)

Equity Funding: Typical Sources Relative to Stage



Kuva 2. Pelistudion elämänkaaren tulosta (Della Rocca, 2019.)

4.1 Julkinen rahoitus

Business Finland

Business Finland mahdollistaa Suomessa peliyritykselle mahdollisuuden saada rahoitusta. Peliyritykset ovat globaaleille markkinoille pyrkiviä korkean osaamisen omaavia kasvuyrityksiä. Peliteollisuus on tuonut satoja miljoonia euroja Suomen valtiolle pelkästään verotuloina, sekä pääomasijoituksina. Suomalaista peliosaamista pidetään jo nyt alansa huippuna maailmassa. Syitä tähän laadulliseen maineeseen on useita: kansainvälinen osaaminen, avoin tiedonvaihto yritysten väliltä, demokulttuuri, sekä Assembly tapahtumat. AMD, NVidia, Unity, Ubisoft ja EA ovat kansainvälisiä peli- ja teknologiayrityksiä, jotka toimivat Suomessa. Business Finlandin riskiä jakava rahoitus on mahdollistanut huomattavassa määrässä peliyritysten kykyä kehittää niiden liiketoimintaa ja houkuttelemaan ulkomaalaisia pääomasijoittajia. (Business Finland n.d.)

Rahoitus pelistudiolle voi olla avustusta, tai lainaa. Avustus on 100 000 euroon asti tarkoitettu apu usein alkuvaiheessa oleville yrityksille. Tämä raha mahdollistaa toteuttamaan esiselvityksen, sekä suunnitteluun painottuvat projektit. Lainarahoitus puolestaan toimii vielä suuremmille avustuksille. Tämä rahoitus on käytössä tarvittaessa tutkimus- ja kehitysprojekteissa. (Business Finland n.d.)

Rahoitus voi myös olla omarahoitusta, jolloin pelinkehittäjä on säästänyt rahaa, jotta voi työstää peliä täys- tai osa-aikaisesti. Projektin rahoitus voi olla ennakoon varattua rahoitusta noin 12–16 kuukaudeksi, perheeltä ja ystäviltä, osa-aika töistä tai urakatöistä. (Beamable, 2021.)

ELY-keskus

Tarvittaessa Pohjois-Suomen ELY-keskukselta voi hakea rahoitustukea, mutta heillä on tarkat rajaukset rahoituksen saamiseksi. Rahoitusta myönnetään innovatiivista osaamista omistaviin kasvukykyisille aloittavalle tai toimivalle yrityksille. Rahoitusta myönnetään yrityksille, jotka täyttävät mikro, pien tai keskisuuren yrityksen määritelmän. (ELY-keskus, 2021.)

Yrityksellä tulee olla kiinteä toimipiste Pohjois-Suomen alueella (Pohjois-Pohjanmaa, Kainuu ja Lappi) ja yrityksellä tai sen vastuuhenkilöllä ei saa olla maksuhäiriöitä tai verovelkoja. Tukea voidaan myöntää vain, jos hankkeen kokonaiskustannukset ovat yli 10 000 € ja rahoitusta myönnetään kehittämistoimenpiteisiin, jotka tukevat yrityksen kasvustrategiaa. (ELY-keskus, 2021.)

4.2 Joukkorahoitus

Joukkorahoitus on yhteisörajoitus, josta on kehittynyt keino hakea rahoitusta erilaisille projekteille aiheesta riippumatta. Yksi ihminen voi tukea rahankeruuprojektia pienellä rahasummalla, mutta tarpeeksi usean ihmisen tehdessä tämän, siitä syntyy mittava summa rahaa ja joukkorahoitusta voi pitää onnistuneena. Projekti saa alkunsa täten yhteisön halujen avulla, sekä ilman välikäsien sekaantumista projektiin. Paras keino esitellä joukkorahoitusprojektia on hyödyntää internet-sivustoa. (Mesenaatti.me n.d.)

Pelialalla suosituimmiksi joukkorahoitus menetelmiksi pelinkehittäjien keskuudessa ovat nousseet Kickstarter ja Indiegogo. Tällaisella sivulla on tärkeää huomion saavuttamiseksi keksiä kiinnostava konsepti, joka voidaan esittää visuaalisesti trailerin avulla. (Beamable, 2021.)

Joukkorahoituksen suurimpana haasteena on vahvan yleisön luominen, ennen kuin rahoituksenhakijalla on tuotetta. Saada asiakas ostamaan jo valmis peli, tarjoaa omat haasteensa. Joukkorahoitukseen on saatava tarpeeksi pelaajia, jotta pelin valmiiksi saaminen onnistuu. (Beamable, 2021.)

4.2.1 Hankepääoma

Suomen alueella alkavien yritysten rahoittamisesta on vastannut Business Finland. Mitä suurempi yritys, sen nopeammin sijoituksen vaikutukset tapahtuvat. Verkostoitumisvaikutus on myös suuressa arvossa. Koska peliala on jatkuvasti uudistuvaa, on tärkeää olla valmiudessa uudistua liiketoimintamallien, jakelun, teknologian ja verkostoinnin osalta. Hankkeen rahoitus on tapauskohtaista, joten kannattaa aina kysyä mahdollisesta rahoituksesta. (Business Finland n.d.) <https://www.businessfinland.fi/4a36e4/contentassets/ce6916f065b44245bed26ecb0b056cc2/ukk-peliliiketoiminnan-rahoitus.pdf>

Kannattaa myös harjoitella valmiiksi ”pitsaus” eli hissipuhe. Pitsauksella opit kertomaan projektisi pääidean muutamalla lauseella. Tällä puheella voi saada rahoittajan mielenkiinnon ja sitä kautta rahoituksen. (Jukka n.d.)

4.2.2 Kickstarter

Yksi rahoituskeino Indie-peleille on Kickstarter. Kickstarter on rahoituspalvelu, johon kuka tahansa voi luoda rahoitusprojektin. Sivustolta löytyy projekteja elokuvaan, peleihin, musiikkiin, taiteeseen ja teknologiaan. Projektin tekijät voivat itse laittaa rahoitustavoitteen ja aikarajan. Projektin onnistuttua, kaikkien tukijoiden tileiltä veloitetaan heidän valitsemansa summa. (Kickstarter n.d.)

Kickstarterin heikkouksia on, että tukijoille pitää tarjota fyysisiä palkintoja. Tämä on hyvä ottaa huomioon kampanjan suunnittelussa. Lisäksi kampanjan käsittely aika voi olla pitkä ja sitä ei välttämättä hyväksytä. Jos projekti ei saavuta rahoitustavoitettaan, keneltäkään takaajalta ei veloiteta ja projekti ei saa rahoitusta. (McGee n.d.)

Yksi tunnetuimmista Indie julkaisuista on Darkest Dungeon, joka julkaistiin projektina Kickstartereissa vuonna 2015. Projektin rahoitustavoite oli 75 000 dollaria ja sai rahoitusta 313 337 dollaria. (Into Indie Games, 2020.)

4.2.3 Indiegogo

Vuonna 2008 julkaistu joukkorahoituspalvelu, joka toimii 235 eri maassa. Indiegogo on antanut 800 tuhannelle projektille rahoituksen ja sillä on yhdeksän miljoonaa aktiivista tukijaa ympäri maailman. Indiegogolla on pienet transaktiomaksut, joka voi olla hyödyksi aloittavalle pelifirmalle. (Jules, 2020.)

Indiegogo antaa mahdollisuuden valita haluatko rahoituksen heti kun se on saatavilla vai vasta kun saavutat rahoitustavoitteen. Indiegogo pitää 5 % rahoituksesta itsellään maksukorvauksien varalta. Projekti saa loput rahoituksesta, kunnes julkaisee tuotoksen tukijoille. Kun taas Kickstarter antaa rahoituksen, kunnes projekti saavuttaa rahoitustavoitteen. Kickstarterilla on kuukausittaisia kävijöitä keskimäärin 27 miljoonaa ja Indiegogolla on noin 12 miljoonaa. Lisäksi Kickstarterilla on tunnetusti suurempi peliyhteisö. Suomessa rahoittaminen molempien yhtiöiden avulla on mahdollista. (Narek, 2021.)

4.2.4 Patreon

Erikoisempi rahoituksen lähde on Patreon. Sivustolta voi löytää eri sisällönluoja kuten musiikoita, YouTubettajia, artisteja ja pelikehittäjiä. Palveluun voi luoda oman projektin, johon voi asettaa eri rahoitusportaat tukijoille. Joka portaalle voi asettaa eri palkinnot kuten, tietyt ilmoitukset näkyvät vain eniten maksaneille tukijoille. Rahoitus toimii kuukausittaismaksulla tai veloitusjulkaisusta. Projektin sivulle voi julkaista päivityksiä, jotka vain tukijat näkevät. (Patreon n.d.)

Projektin luominen Patreoniin tarvitsee valmiin fanikunnan. Rahoituksen saaminen aloittavalle luojalle voi olla haasteellista. Patreonissa on vaikea löytää projekteja, jopa oikeilla sanoituksilla ja hashtagilla. Viisainta olisi mainostaa Patreon sivua muissa sosiaalisissa medioissa. (McGee n.d.)

Patreonin hyödyntäminen pelialalla on kohtalaisen uutta verrattuna Indiegogoon tai Kickstarteriin. Patreonin kautta ihmiset voivat tuntea olevansa enemmän mukana peliprojektin edistymisessä. Kuukausittaisten maksujen yhteydessä ihmiset voivat odottaa saavansa usein päivityksiä prosessin etenemisestä. Tämä auttaa heitä sitoutumaan projektiin. Kuukausimaksu onkin Patreonin suurin ero muihin joukkorahoituslustoisiin, jotka hyödyntävät kertamaksua. Kertamaksussa tukija yleensä jää odottamaan projektin valmistumista ilman useita päivityksiä. (Graft, 2021)

Patreon voi tuntua kokoontumisalueelta, jossa tukijat voivat kokea osallistuvansa aktiivisemmin. Lisäksi kehittäjät voivat luoda sivustolle kyselyitä, mahdollisuuksia tukijoille keskustella kehittäjien kanssa, sekä tukijat voivat lähettää kehittämis ehdotuksia. (Graft, 2021)

4.3 Muut rahoituslähteet

"Family, friends and fools" (Perhe, kaverit ja hölmöt) nimellä toimiva käsite, jota kutsutaan myös nimellä "lovesmoney". Syynä se, että vain joku, joka välittää sinusta paljon sijoittaisi yritykseesi. (Gamasutra b, 2019.) Perheeltä ja kaverilta lainaaminen voi aiheuttaa suhdeongelmia. Tästä huolimatta arviolta 35–40 % startup yrityksistä saa pääomaa ystäviltä ja perheeltä. On suositeltavaa lähestyä läheistä virallisesti, vaikka olisi hyvin läheinen tämän kanssa. Lainaaminen ei vaadi virallisia dokumentointeja tai asiakirjoja. Lisäksi he voivat olla joustavia takaisinmaksun kanssa. (Gordon, 2021.)

4.3.1 Bisnesenkeli

Bisnesenkeli voi olla entinen yrittäjä, joka sijoittaa omaa pääomaansa ja aikaansa projektiin. Sijoittaja voi kiinnostua projektista, jos peliala on jo entuudestaan enkelille tuttu ja kokee projektitiimin potentiaalin. Samalla hän voi tarjota kokemuksiaan ja kontakteja projektitiimille. (Fab, 2019.)

Peliprojektin ollessa vielä alkutekijöissä, yksi varteenotettava vaihtoehto yrittäjälle strategisessa mielessä on saada bisnesenkeli mukaan projektiin. Bisnesenkeli ei tarjoa vain rahallista turvaa, vaan hän voi tuoda mukanaan monenlaisia muita hyötyjä auttaakseen projektia. Bisnesenkelin tavoitteena on saada hyöty sijoituksestaan takaisin, sekä auttaa tuomaan yrityksen projekti kulluttajien saataville. Monessa mittakaavassa bisnesenkelin rooli voi olla välttämätön projektin onnistumisen mahdollistamiseksi. Rahan lisäksi pätevä bisnesenkeli tarjoaa kokemustaan neuvomalla, ohjaa visiollaan yhtiötä valitsemaan oikeita ratkaisuja, sekä esittelee uusia kontakteja. He tarkkailevat projektia lähietäisyydeltä. Kokeneella, jo valmiiksi menestyneellä bisnesenkellillä yritys myös kasvattaa ulkoista imagoaan. Bisnesenkeli täten auttaa tuomaan pelkästä ideasta mahdollisen todellisen tuotteen. Sijoittaja tuo yleensä vain rahallisen panoksen saadakseen osan yrityksestä. Bisnesenkeli tarjoaa siis paljon muuta, kuin rahallista tukea. (BBVA n.d.)

4.3.2 Pääomasijoittajat

Pääomasijoittajat ovat ammattilaissijoittaja ja rahoitusjohtajia. Enkeleiden sijoittaessa henkilökohtaisia varojaan, pääomasijoittajat sijoittavat yrityksen varoja ja keräävät riskipääomayhtiölle suuria sijoittajia, esimerkiksi kommandiittiyhtiöitä. Tämän jälkeen pääomasijoittajat kokoavat rahastoa suuremmilta sijoittajilta ja sen jälkeen sijoittavat heidän puolestaan. Riskipääyhtiöiden verkkosivuilta voi löytää pitsaus ja startup tapahtumia. Haasteena pelikehittäjälle on, että useat pääomasijoittajat välittelevät sijoittamista pelialaan. Tämä johtuu siitä, että he pitävät sitä liian riskinä, eivätkä ole perehtyneitä toimialaan ja toimivaan pelistudioon. (Gamasutra b, 2019.)

5 Tutkimus Indie-pelien rahoituksesta

Saadaksemme vastauksia Indie-pelien rahoitukseen Suomessa, haastattelimme kahta pelialan asiantuntijaa sekä yhtä pelaajaa. Haastattelun ajankohdaksi olimme suunnitelleet kesä-elokuu välistä ajanjaksoa, mutta haastattelut toteutuivat vasta syys-lokakuussa. Haastateltavia oli alun perin viisi, joista kaksi ei vastannut, neljä pelialalla työskentelevää sekä yksi pelejä harrastava mutta ei pelialaa opiskeleva. Kysyimme haastateltavaksi seuraavia haastateltavia: KooPee Hiltunen, Niklas Saari sekä muutamaa muuta pelialan toimijaa.

5.1 Tutkimusmenetelmä ja luotettavuuskriteerit

Jotta tutkimuksen reabiliteetti olisi luotettava, on tutkijan ymmärrettävä tutkittavansa käyttämiä käsityksiä. Nämä käsitykset tulisi täsmätä tutkijan ja tutkittavan kanssa. Tutkimuksen uskottavuutta voisi lisätä toimittamalla tutkijan tulkinnat tutkittaville. (Eskola & Suoranta 1998, 212.) Pyrimme tekemään haastattelun niin että haastattelussa olisi monipuolisesti kysymyksiä, jota voimme heijastaa teoriapohjaan. Täten tarkastamme tukevatko haastattelukysymykset meidän teoriaosuuttamme.

Validiteetti jaetaan sisäiseen ja ulkoiseen validiteettiin. Onnistunut sisäinen validiteetti on, kun tutkimuksen teoreettiset ja käsitteelliset määrittelyt ilmaantuvat sopuoinnussa. Menestyvä ulkoinen validiteetti on tehtyjen tulkintojen ja siitä ilmaantuvien johtopäätösten sekä aineiston välisen suhteen pätevyyttä. (Eskola & Suoranta 1998, 211.)

5.2 Tutkimuksen toteutus

Tutkimusmetodina päätimme käyttää haastattelua. Kun olimme päätyneet tarpeeksi hyviin tutkimuskysymyksiin, otimme yhteyttä haastateltaviin ja sovimme haastattelupäivät heidän kanssaan. Keskustelimme aluksi siitä, millaisia kysymyksiä on hyvä esittää. Kysymyksiä oli mietitty kahdenlaisia, pelialan ammattilaisille sekä pelaajalle. Haastateltaville lähetettiin kysymykset etukäteen, jotta he ovat valmiita haastattelua varten. Haastattelut suoritettiin Teamssissä ja tallennettiin litterointia varten. Haastattelut litteroitiin Wordin kautta ja oikoluettiin. Haastateltavat antoivat positiivisesti yllättävän määrän erilaisia näkökulmia Indie -pelin määrittelystä.

Kvalitatiivinen, eli laadullinen tutkimus voidaan määritellä tapauskohtaisesti. Haastattelutuloksia ei voi tilastoida ja niitä ei voi lajitella eri muuttuvien perusteella. Laadullinen analyysi usein sisältää kaksi vaihetta, jotka ovat havaintojen pelkistäminen ja tulosten tulkitseminen. (Alasuutari 1999, 38–39). Toteutimme pelkästään tulosten tulkitsemista haastatteluistamme. Haastattelut tehtiin helppolukuisiksi.

Haastattelutyylinä meillä oli puolistrukturoitu haastattelumuoto, eli teemahaastattelu. Haastatteluissa kysymyksillä oli sama teema, kysymysten muoto ei vaihtunut, mutta rakennetta jouduimme hieman muuttamaan. Syynä tähän oli kysymysten järjestely saman aiheen mukaisesti. (Ruusuvoori & Tiittula 2005, 11–12).

5.3 Tutkimusentulokset

Haastattelut, pelialan ammattilaiset KooPee Hiltunen ja Niklas Saari

KooPee Hiltunen, Johtaja, NeoGames, 11.10.2021. NeoGames on suomalainen voittotavoittelematon pelialan yhdistys, jonka tavoitteena on ajaa pelialan etuja. Haastateltava antoi luvan käyttää nimeään opinnäytetyössä.

Niklas Saari, CEO (titteli Team Jolly Rogerin nettisivuilta), Team Jolly Roger, 27.9.2021. Team Jolly Roger on kajaanilainen pelinkehitysstudio, he ovat kehittäneet muun muassa Interplanetary. Haastateltava antoi luvan käyttää nimeään opinnäytetyössä.

1. Miten määrittelet Indie-pelin?

Oikeastaan se varmaan sen määrittely kulkee Indie-pelistudion kautta osittain. Elikä aikanaan Indie-pelistudioksi määriteltiin sellanen pelistudio, joka ei ole niinku kenenkään julkaisijan omistuksessa. (KooPee Hiltunen)

Ehkä se oli niinku Indie-pelistudion määritelmä. No Indie-peli on taas ehkä derivaatta siinä mielessä, että se on niinku tavallaan tällöisen Indie pelistudion tekemä peli. (KooPee Hiltunen)

KooPee Hiltusen mukaan Indie-pelien määritelmä on hieman laajentunut. Indie on määritelty tai ehkä määritelmällisesti nykyään tarkoittaa enemmän sellaista, ei niin mainstream (mainstream= valtavirran mukainen, suosittu) peliä. Toisin sanoen sellaista peliä,

joka ei kuulu mihinkään mainstream genreen tai mainstream tyyliin tehdä pelejä. Tarkennukseksi hän kertoo lukeneensa asiasta, että tällä hetkellä, kun puhutaan Indie-peleistä, niin sillä tarkoitetaan nimenomaan tämmöistä ei mainstream peliä, joka on juuri itsenäisen pelistudion, ei ulkoisesti omistetun pelistudion tekemä. (KooPee Hiltunen)

Hän jatkaa Indie-pelien määrittelyn hankaluutta siten, että nämä määrittelyt elävät aina ajassa. Tästä syystä ihan tarkkaa määrittelyä on vaikea tehdä, joka olisi täysin kattava. Mutta näin hän määrittelisi, että peli on ei ulkoisesti omistetun pelistudion tekemä, ei mainstream peli. (KooPee Hiltunen)

Niklas Saari vastaa kysymykseen seuraavalla tavalla:

Siihen on tosi monia tapoja määrittää sitä, että se riippuu varmasti näkökulmasta tosi paljon. Jos ajattelee ihan pelaajan näkökulmasta niin mä sanoisin, että se on enemmänkin tyylinen tai semmoinen niinku, että minkälaisia odotuksia on pelin tyyllillä tai laajuudella. Jos tarkastellaan analyttisemmin niin sitten varmaan se, että onko kehittäjätiimillä esimerkiksi rahoitusta. (Niklas Saari)

Niklas Saari huomauttaa, että julkaisijalla on varmaankin omia näkemyksiään ja niin edelleen, että se on vähän vaikeasti määriteltävä.

Itse oikeastaan... En niinku tikkais mihinkään tiettyyn määritelmään vaan justiin menisin sen kontekstin perusteella. (Niklas Saari)

2. Mikä on sinun näkökulmasi Indie-peleistä?

No Indie-pelit on mun mielestä niinku hyvinkin tärkeitä peliteollisuudelle keskimäärin, että jos me ajatellaan niinku mihinkä suuntaan peliteollisuus on aika pitkälti ollut menossa on tietysti se, että PC ja konsolipelit puolella ollaan aika paljon tehty menestyviin peli sarjoihin jatko-osia. (KooPee Hiltunen)

KooPee Hiltusen mukaan, kun ajatellaan mitä tahansa menestyvää pelisarjaa, niin ne ovat yleisesti ottaen Fifaa, GTA:ta ja niin edelleen. Näillä/tällä tarkoitetaan sitä, että tehdään ensin peli ja se lähtee myymään hyvin. Sen jälkeen tehdään pelille jatko-osa ja tämän jälkeen uusia jatko-osia. Näitä saatetaan tehdä hyvinkin paljon ja tämä asia on tavallaan se, missä PC- ja konsolipeleissä on tällä hetkellä iso business. (KooPee Hiltunen)

Se, että tehdään tällaisia niin kuin uuden IP:n pelejä ja sitten myöskin tällaisia vähän Indie henkisiä, ei niin mainstreamissä olevia pelejä. Niin se on sinällään tärkeää sillä puolella sen takia, että se uudistaa sitä peli kerrontaa ja tietyllä tavalla se tuo siihen näkökulmia, jotka ei oo mahdollisia välttämättä niin sanotuissa mainstream peleissä. (KooPee Hiltunen)

KooPee kertoi, että mobiilipeli puolellahan tiedetään, että nykyään pelit ovat pitkälti palveluita. Jos katsotaan pelisarjoja kuten Angry Birds, jolla on PC ja konsoli puolelta periytyntä logiikkaa. Mutta sitten on pelejä, jotka ovat jo lähes 10 vuotta esimerkiksi Supercellin Clash of Clans, on tyypiesimerkki pelistä, joka on palvelu. Eli sitä on kehitetty eteenpäin ja sitä on kehitetty käyttäjien toivomaan suuntaan. Sitä on korjailtu, tehty erilaisia uusia asioita, laajennettu ja niin edelleen. Tietyllä tavalla sellainen pelin kehitys on hyvin arvokasta, mutta sitten jos pelkästään niin sanottuja vanhoja pelejä vain koko ajan kehitetään eteenpäin, niin myöskään sitä uudistumista ei sillä puolella tapahdu.

Hiltusen mukaan Indie-pelit ovat tietyllä tavalla mainstream tuloksentekopaineesta aika usein irrallaan. Eli niillä ei ole sellaista taloudellista tulostavoitetta, kuin niin sanotuilla mainstream peleillä. Niissä pystytään kokeilemaan uusia asioita ja Suomessahan on tehty hyvinkin menestyneitä Indie-pelejä.

KooPee pohtii, että viimeisten vuosien aikana esimerkiksi Nolla Gamesin Noita on ollut yksi hänen mielestään erittäin hyvä esimerkki menestyneestä Indie-pelistä. Lisäksi Hempulin Baba Is You on tietysti toinen esimerkki ja myöskin My Summer Car, jonka hän kertoo olevan koko maailman Indie-peleistä mitä hän tietää, indein mahdollinen. Niissä on aina vähän uutta, mutta kuitenkin erilaisia tapoja lähestyä tätä peliteollisuutta. Hän pitää niitä kovin suuressa arvossa.

Niklas Saari pohti, että niillä on semmoinen rooli, että Indie-peleillä yleensä kokeillaan jotain vähän uudempaa ja uskaliaampaa juttua.

Koska tavallaan niihin ei yleensä ole sidottu niin isoja määriä rahaa ja niillä on tavallaan mahdollista testata semmoisia "ei turvallisia" ideoita. Ja sitten totta kai, jos taas pienemmän kehittäjän näkökulmasta katsoo niin, aika usein sillä lailla sieltä lähdetään kehittämään ideoita edellä. Ja ei välttämättä mietitä niin tarkkaan markkina-asemaa tai ei ole kunnon markkinointisuunnitelmaa. Tavallaan mennään enemmän meininki, tyyli ja se pelin ydinajatuksella edellä. (Saari)

Elikkä ehkä voisi sanoa, että en sanoisi, että ei kaupallinen, mutta semmoinen, että se tavallaan... Se kaupallisuus ei ole niin prioriteettina pelin kehityksessä. Semmoinen voisi olla ehkä yksi määritelmä. (Saari)

3. Koska Indie-pelin budjetti on rajallinen, mitkä ovat tärkeimmät osa alueet? Mihin sitten niitä resursseja käytetään?

Se varmaan riippuu aina niinku hyvinkin pelikohtaisesti, mutta ja pienellä tiimillä kun tehdään, niin kyllähän siis niinku tavallaan peleissä aika lailla, oli Indie tai mainstream, niin kyllähän se gameplay on semmoinen koukuttava ja hauska ja hyvä. (Hiltunen)

KooPee arvioi, että juuri tämä koukuttavuus, hauskuus sekä pelin hyvyys on kokonaisuutena tärkeintä ja sen eteen tehdään kaikki mahdollinen. Ja hän toteaa yleisesti pelimaailmasta, että pelimaailmahan on, tai pelien kehitysmaailma on hyvin ammattimaista ja myös niin sanotut Indie firmat ovat hyvin ammattimaisia. Ja sitä kautta yritykset pyrkivät tekemään kaiken siinä pelissä niin hyvin kuin resurssien puitteissa on mahdollista.

Hän jatkaa vielä, että kuitenkin hän nostaa sen gameplayn kokonaisuutena tärkeimmäksi. Ja ehkä yksi tärkeimmistä on tietysti myös graafinen ulkoasu, joka voi olla aika karu ja rujokin monestikin. Mutta kyllä sekin on yleisesti ottaen peleissä aika pitkän harkinnan tulos, sillä graafinen puolikaan ei synny sattumalta siinä pelissä. (Hiltunen)

Saari vastaa kysymykseen budjetin rajallisuudesta ja resurssien käytöstä, että periaatteessa budjetti voi vaihdella hyvinkin paljon. Ja hän toteaa, että Indie-pelien tuotannossa budjetti on keskimäärin paljon pienempi kuin muilla kategorioidilla.

Saari sanoi, että peli kun peli, niin siitä pitäisi lähteä tavallaan, että gameplay on kunnossa. Tavallaan pelattavissa ja että se kokemus mitä sitten saadaan, on mitä halutaankin saavuttaa.

Pelattavuus nimeäisin yksittäisenä tärkeimmäksi, mutta joissakin tilanteissa saattaa olla, että halutaan laittaa enemmän painoarvoa esimerkiksi joillekin uniikille visuaaliselle tyyliin. Sitten saattaa olla, että sille pitää tavallaan varata sitä enemmän resursseja siinä. (Saari)

Saari kertoi, että pelattavuudesta lähdetään ja sitten vähän riippuen mitä halutaan. Esimerkiksi jos mietitään jotain kokeellista, vaikka peliä, joka painottaa hyvin paljon siihen Audio puoleen, silloin sitä pitää painottaa enemmän.

4. Onko peli sitten enää Indie, jos sillä on rahoittaja ja esimerkkinä meillä olisi tämä "We Happy Few"?

Hiltusen mielestä, se että Indie määritelmä pelille, lähtee ehkä enemmänkin siitä pelistä kuin siitä, että onko sillä rahoittaja vai ei. Kuten hän aiemmin mainitsi, pelin kehittäminen on nykyään vaativampaa kuin koskaan aikaisemmin. Laadulliset vaatimukset ovat hyvin korkeat. Hän ei koe, että jos on ulkopuolinen rahoittaja, hän ei millään tavalla sulkisi pois vaihtoehtoa, että peli ei olisi Indie.

Et kyllähän näissä niin kuin esimerkiksi hyvinkin Indie-peleissä on saattanut olla sitten ulkopuolinen rahoittaja vaikkapa siinä muodossa, että ne on saanut tukea jostakin tämmöistä tukirahoitusta sitä joltakin instanssilta, että en pitäisi sitä kriteerinä Indie-pelille, et Indie-peli ei kuitenkaan niinku tarkoita sitä, että se täytyy tehdä suuressa kurjuudessa ja 3 vuotta yötä päivää ainoastaan nuudelia syöden. En niinku pidä sitä niinku tämmöistä kärsivän taiteilijan myyttiä millään tavalla niinku Indie-pelin kriteerinä. Ja jos ajatellaan ihan vaikkapa näitä meidän muutamia Indie-pelejä, joita mainitsin niin nää ollu kaikki myöskin taloudellisesti menestyksekkäitä. (Hiltunen)

Siinä varmaan voisi ajatella sillä lailla, että se taas riippuu siitä näkökulmasta tarkassa mielessä, ajatellaan niin eihän se ole tai periaatteessa ei ole. Koska tavallaan jos saa rahaa jostain niin silloin siihen liittyy myös tiettyjä odotuksia ja sillä on ehkä tietty taiteellinen vapaus peliltä saattaa hävitä. Mutta sitten taas toisaalta on näitä tahoja, jotka rahoittavat pelejä nimenomaan sillä mentaliteetilla, että tavallaan haluaa korostaa sitä tekijän vapautta ja sitten antaa tekijälle vapaat kädet siitakin huolimatta, että siihen peliin on investoitu rahaa. (Saari)

Saari mietiskeli, että rahoituksen saanut pelikin voi olla hänen mielestensä Indie-peli.

Enemmän perspektiivi ja näkökulma, mikä sen määrittää. Jos ihan yksinkertaisesti vastaan niin sanotaan näin, että minun mielestäni rahoituksen saanut peli voi olla Indie-peli. (Niklas Saari)

5. Kuinka varteenotettava vaihtoehtona on hyödyntää joukkorahoitusta kuten Kickstarter, Indiegogo tai Patreon?

Hiltusen mukaan rahoittajan vaikutus pelinkehitykseen vaihtelee. Oli kyseessä sitten Indie-peli, mainstream peli, Indie-firma tai mainstreamfirma niin sehän vaihtelee hyvinkin

paljon. Eli jotkut rahoittajat ovat käytännössä rahoittajia, ja heitä ei sinänsä pelinsisältö kiinnosta. Heitä kiinnostaa sen sijaan se, että pelistä tulee hyvä. He ovat investoineet peliin ja odottavat saavansa investoinnista tuloja. Yleensä tällainen rahoittaja jättää peliin liittyvät asiat pelifirman tai pelinkehittäjän päätettäväksi. Sitten on tietystä niitakin rahoittajia, jotka haluavat vaikuttaa siihen pelin sisältöön ja jollakin tavalla olla mukana siinä pelin kehitystyössäkin.

Ja tota kaikki tää on mahdollista, mutta uskoisin, että jos tuommoisen Indie henkisen studion joku lähtee rahoittajaksi, niin kyllä sinne täytyy pystyä luottamaan siihen, että se pelin kehitystiimi tai se pelinkehittäjä firma tekee sen pelin niinku oman näkemyksensä mukaan. (Hiltunen)

Tietysti, jos puhutaan esimerkiksi mobiilipeleistä ja esimerkiksi mobiilipelin monetisointiosta, niin se on asia, johon investori kiinnittää huomiota. Se on usein suoraan kytköksissä itse pelin kehitykseen. Tämä huoli saattaa olla ihan aiheellinen, jotka täytyy aina rahoittajan kanssa keskustella. Molemmilla osapuolilla täytyy olla yhteisymmärrys siitä, että mihin saakka rahoittajan valta pelin kehitysprosessissa sitten ulottuu. (Hiltunen)

Saaren mukaan viime vuosina, Patreonia lukuun ottamatta, joukkorahoitusludat ovat olleet laskussa. Osittain sen vuoksi, että rahoituksen saaneet projektit eivät välttämättä ole täyttäneet pelaajien odotuksia siinä mittakaavassa kuin olisi toivottu. Tämä voi olla syynä siihen, että näille alustoille on tullut huono maine pelien rahoituskanavana. Toisaalta sitä kautta aina nousee satunnaisia menestystarinoita. On sitä kautta nähty myös massiivisia onnistumisia ainakin rahoituksen saavuttamisen puolelta. Valmistuuko nämä projektit koskaan valmiiksi, on asia erikseen.

Kyllä näkisin, että niillä tietynlainen rooli edelleen on. Se helpottaa valtavasti, jos on joku semmoinen tosi tunnettu IP tai tunnettu tekijä, joka vaikka haluaa tavallaan tuoda menneisyydestä uudelleen pelikentille. Jos on sen tyyppinen konsepti, että sitä pystyy myymään tai välittämään jonkun yksittäisen videon perusteella, niin kyllä se saattaa olla edelleenkin relevanssia. (Niklas)

Saari kertoo Patreonin olevan todella mielenkiintoinen siinä mielessä, että se tarjoaa hyvin paljon potentiaalia pienille kehittäjiätimeille, sekä yksittäisille kehittäjille. Hänen mukaansa muutaman hengen ylläpito Patreonin kautta voi toimia todella hyvin.

6. Entä sitten nämä muut rahoituslähteet kuten bisnesenkelit ja hankepääomat?

Kyllä se mahdollista on. Elikkä suomessakin on tehty pelejä, tehty peliprojekteja joukkorahoituksella, että meillä on siinä ollut joitakin lainsäädännöllisiä haasteita. Mä en nyt ole seurannut tilannetta, että onko se tilanne helpottanut. Mutta kyllä meillä on esimerkiksi tehty joukkorahoituksella pelejä. Muistaakseni Bugbear esimerkiksi aikanaan teki työn nimellä Next Car Game joukkorahoitus peliä. Theory Interactive on käyttänyt joukkorahoitusta joitakin muitakin tällaisia caseja vuosien varrella on tullut. (Hiltunen, 2021.)

Hiltunen kertoo, että tällainen ei ole hirveän yleistä. Joukkorahoituksesta keskustellessaan huomaa kohtalaisen usein, että se nähdään osittain myöskin osana pelin markkinointia. Se on tavallaan pelin hyvin varhaista markkinointia. Joukkorahoituksen käyttäminen on samanaikaisesti tapa kerätä rahaa, sekä tapa markkinoida peliä tietyille kohdeyleisölle. Ajatuksena kuitenkin on, että joukkorahoituksen käyttäminen on kuitenkin jossain määrin vähentynyt, tai ainakin siitä keskustellaan paljon vähemmän kuin mitä siitä keskusteltiin vielä muutama vuosi sitten.

Saaren mukaan ainakin Suomen perspektiivistä katsottuna olisi ehdottomasti suositeltavaa pystyä selvittämään, että onko jonkin tyyppistä hankerahoitusta saatavilla ja käytettävissä. Varsinkin projektin alussa se saattaisi olla todella merkittävä lähde. Sen avulla kykenee saamaan isoja asioita aikaan verrattain pienillä summilla. Lisäksi pääsee tavallaan pienellä tiimillä liikkeelle.

Ja totta kai sitten kun mennään pidemmälle, jos ajatellaan vaikka vähän kypsemmän firman näkökulmasta niin kyllähän sielläkin sitten varmasti vaikuttaa. Jos vaan oikeanlaisia hankkeita osataan hakea ja oikealla lailla saatavia varoja hyödyntää. (Saari)

Ja sitten siinä on tietenkin semmoinen ihan mielenkiintoisen näkökulman, että vaikka niille hankkeen hankerahoituksella määritetään tietyt ehdot mitkä pitää täyttää, niin edelleen ne ovat yleensä siltä kehittäjältä itseltään peräisin. Elikkä varsinkin kun hankerahoitus, niin en usko, että se esimerkiksi menettäisi mitään luovaa valtaa siihen, että minkä tyyppistä peliä ollaan tekemässä. (Saari)

Saari kertoo tällaisissa tapauksissa hankaluus itse asiassa on hyvinkin vahva. Hankalaa juuri siinä mielessä, hankerahoitusta saadakseen täytyy pystyä perustelemaan se, että minkä takia sillä on pätevä businesscase. Se projekti mitä tehdään, niin sillä on oltava mahdollisuus menestyä kaupallisesti. Tämä puolestaan mahdollisesti leikkaa joitain villeimpiä Indie ideoita pois.

Seuraavaksi Saari kertoo enkelisijoittajista, rahastoista ja osapuolista, jotka sijoittavat henkilökohtaisella riskillä, sijoitusyhtiön tai julkaisijan riskillä. Heille yleensä on huomattavasti tärkeämpi syy siinä, että mihin sijoitetaan. Esimerkiksi julkaisijoiden tapauksessa on varmasti parempi käsitys siitä, että minkä tyyppisiä asioita peliltä odotetaan. Silloin yleensä se kaupallisuus nousee hyvinkin tärkeään rooliin. Siinä mielessä se ehkä saattaa sotia sen Indie teeman kanssa, mutta toisaalta on vaikea nähdä, miksi Indie-pelit eivät voisi olla kaupallisia menestyksiä.

7. Kuinka paljon rahoittaja vaikuttaa Indie-pelin kehitykseen?

Hiltunen selittää, että normaalit rahoituslähteet ovat pelifirmoilla suurin piirtein samat ja se olisi ainakin yksi tekijä. Toisena tekijänä puolestaan toimii oma rahoitus, joka on käytännössä yrityksen projektiliiketoiminnasta saatavaa rahoitusta. Historiallisesti katsoen se on suurin piirtein yleisin pelialan rahoitusmuoto.

Hiltunen mietti, että he (Neogames) ovat tehneet jotakin muuta liiketoimintaa ja sitten sillä muulla liiketoiminnalla on rahoitettu pelinkehitystä. Sitten on tietysti bisnesenkelit yksi vaihtoehto, 3F rahoitus eli friends, family and fools. Tämä rahoitusmuoto on yksi yleisesti käytetty. Aika paljon on Indie-pelejä ja aloittelevia pelifirmoja pyöritetty ihan kela rahoituksella. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että on kehitetty peliä jo ennen yrityksen perustamista ja saatu sitten esimerkiksi opintotukea tai joitakin muita tukia sen tekemiseen.

Hiltunen kertoi, että sitten on nämä erilaiset, hyvin erilaiset yhteiskunnan tuet, elikkä tyypillisesti siellä varmaan pelin kehitykseen liittyviä tukia on ollut. Esimerkiksi tämä Avekin DigiDemo, jota on vuosikausia pelifirmat, pienet pelifirmat käyttäneet. Sitten on tietysti erilaiset liiketoiminnan tuet, demo rahoitukset, tempot ja niin edelleen.

Ja niinku sanottu, niin sitten investorin rahoitus vielä siellä, että kyllä siihen rahoitukseen vaihtoehtoja löytyy siis ihan niin kuin omasta ja sitten tietysti yrityksen omistajien oma rahoitus, että on siellä vaihtoehtoja paljonkin. Niinku että mitenkä sitä peliä voidaan rahoittaa tai sitä yritystä, joka on sitä peliä tekee tai niitä ihmisiä, jotka sitä peliä tekee. Peliähän ei rahoiteta, vaan rahoitetaan yritystä tai sitä tekijöitä. Peli ei leipää pyydä, mutta tekijä pyytää. (Hiltunen)

Niklas pohti että, se riippuu valtavasti rahoittajista. Hänen omasta historiastansa esimerkiksi on ollut kokemuksia rahoittajista, jotka kieltäytyvät rahoittamasta sen takia, että he

näkevät jotain asioita siinä pelissä, joita haluaisivat muuttaa. Mutta heillä on oma eettinen koodi, että he eivät halua puuttua kehitykseen, niin he eivät sen takia lähde rahoittamaan sitä. Saari koki, että on rahoittajia, vaikka kyseessä on Indie tyyppinen peli. Rahoittajat haluavat, että he ovat mukana siinä, miten sitä peliä viedään eteenpäin.

Saari mietti myös, että on olemassa elementtejä tai instrumentteja, jotka tarjoavat eniten sitä vapautta kehitykseen. Varmastikin tällaiset hanketyyppiset ratkaisut ovat yksi vaihtoehto, joissa on kaupallinen mahdollisuus menestyä. Ja joukkorahoitus voi olla hyvinkin yksi rahoitusmuoto. Toisaalta sielläkin on keskeistä, että se vaatii niitä tietynlaisia elementtejä peliltä, jotta se voi menestyä joukkorahoituksen hankinnassa tai ainakin nostaa todennäköisyyttä menestyä. Sekin tavallaan voi aiheuttaa rajoituksia.

Saari jatkaa, että se antaa vapaat kädet kehittämään peliä. Mutta toisaalta siinä kasvaa henkilökohtainen riski.

Niillä on aina erilaisia puolia tai tavallaan sanoisin balanssi sen suhteen, että mitä pelillä halutaan tehdä ja mitä se rahoitusinstrumentti sitten myöntää. Niitä joutuu varmaan mieltä ennakkoon. (Saari)

8. Milloin Indie-peli ei enää ole Indie? Missä menee se raja?

Se on hirveän hyvä kysymys. En mä oikein osasi vastata tuohon mitään, että mä ajatelkaa nyt tämmöistä. (KooPee Hiltunen)

Hiltunen pohti, kun se on Indie-peli tietyllä tavalla. Indie-pelifirma on jollakin tavalla kytköksissä toisiinsa. Mutta jos ajatellaan, että ei julkaisijaomisteinen yritys tekee tällaisen tripla A pelin tai lähes tripla A pelin, niin onko se sitten Indie-peli vai ei?

Niin se on hyvä kysymys. HouseMarque teki juuri ennen kuin Sony, sen tässä osti kesällä, niin sehän teki Returnalin. Ja tota kysymys siitä, että onko Returnal nyt sitten niinku Indie-peli? OK se on mainstream peli, se on ikään kuin mainstream genre. (Hiltunen)

Hiltunen pohti, että juuri Returnalissa on hyvin Indie-pelille tyypillisiä ominaisuuksia kuten gameplay asioita ja hahmo, että se voisi tavallaan olla Indie-peli. Tietysti HouseMarque, Returnalin julkaisussa vie ollut kenenkään julkaisijan omistavan, nyt sen omistaa Sony. Mutta toisaalta se on tuotantoarvoiltaan tripla A peli. Eli siinä sen budjetti on miljoona budjetti tai 10 miljoonaa.

Onko se Indie-peli vai ei? En minä pysty sitä sanomaan. Se tietyllä tavalla on Indie-peli. Tietyllä tavalla se ei ole Indie-peli, koska tämä Indie määritelmä on niin häilyväinen siihen. (Hiltunen)

Lisäksi Hiltunen koki, että tähän määrittelyyn vaikuttaa kuitenkin aika moni asia: Hänen mukaansa tästä aiheesta voisi varmaan ihan hyvin pitää tunnin keskustelun, jossa tulisi perusteltuja näkemyksiä sitten siitä, että millä tavalla se Indie-peli sitten loppujen lopuksi määritellään.

Veikkaan jälleen kerran, että sillä on tosi monia määritelmiä, mutta periaatteessa jos lähtee ihan mistä se tulee. Varmaan siinä vaiheessa, jos jokin ulkopuolinen taho pystyy kovastikin vaikuttamaan siihen, että minkälaista sisältöä peliin tulee, tai mitä ei tule. Tavaltaan asettaa liian tiukat raamit sille. Toki silloinkin, jos se on alkuperäisen vision puitteissa, niin se välttämättä ei tarkoita sitä, että se ei olisi sitten Indie-peli. (Saari)

Saari toteaa, että ulkopuolinen kontrolli on se, mikä sen ehkä määrittelee. Toisaalta sitten miettiessä pelaajan näkökulmasta sitä ei välttämättä huomaa, että minkälaisia rajoitteita sen projektin kehityksellä mahdollisesti on ollut. Eli se saattaa edelleenkin visuaalisesti tuntua ja näyttää Indie-peliltä, vaikka se ei sitä olisikaan.

9. Onko tiettyä genreä, joka toimii parhaiten Indie-peleissä?

No en mä tiedä onko, koska se Indie-peli on niin epämääräinen, mutta sanotaan nyt näitä yleensä ja Indie-pelit koska ne ei ole mainstreamia niin ne ei ole sitten niinku myöskään sitä mainstream genreä välttämättä. Elikkä että mitä mä nyt on kattonu. Katsotaan vaikka joitakin niinku menestyneitä Indie-pelejä. Ne on eräänlaisia aika useasti, no jopa tämmöisiä niinku ihan perinteisiä tasoloikka pelejä, että niissä on semmoista retrohenkistä retrofiilistä. (Hiltunen)

Hiltunen totesi, että Indie-pelit ei pääsääntöisesti näillä määritelmillä, mitä nyt on käytetty, ole pääsääntöisesti samojen genrejen pelejä kuin niin sanotut mainstream pelit.

Saari mietiskeli, että jos on budjettirajoituksia, niin ne alueet, mitkä mahdollistavat uudenlaisen sisällöntuottamisen pienemmällä budjetilla, ovat varmaan etulyöntiasemassa. Toisaalta silloin kun teknologia ja työkalut kehittyvät, niin varmasti sekin avaa uusia mahdollisuuksia Indie genreille. Massiivinen moninpelikin saattaa nykyään olla mahdollista toteuttaa Indie-pelinä, mutta se ei olisi ollut mahdollista viisi-kymmenen vuotta sitten. Se

enemmän painottuu perinteisiin malleihin, eli seikkailutyyppeihin peleihin. Tai sitten to-
della pienellä budjetilla mentäessä, on olemassa joitain visuaalisia novelleja, mistä voi
puolestaan miettiä, missä menee pelin raja.

Saari sanoi, että yleensä yksinkertaisempaan ja tällaiseen, jossa esimerkiksi teknologia tai
ylläpito ei laita liikaa rajoitteita pelille. Sellaisella kentällä ne varmaankin eniten loistavat.
Välillä toki nähdään myös poikkeuksia.

10. Onko genreä, mikä toimii heikommin?

Hiltunen mainitsi että, MMORPG on Indienä ehkä vähän vaikea ruveta tekemään tai mi-
tään muutakaan tällaista, tavallaan hyvin toiminnallista fotorealista tyyppistä juttua.
Näiden tekeminen ihan jo resurssien vähäisyyden takia voi olla hankalaa. Tyypillisesti
tämä tietysti liittyy Indie-peleihin, mutta tietyllä tavalla ajatuksellisesti, että tiimit eivät
ole valtavan isoja. Ehkä tuotantoarvot rajoittavat, eli isojen tuotantoarvojen peligenret
ovat tietyllä tavalla ajatuksellisesti Indie-pelin ulkopuolella.

Saari mietiskeli, että ehkä Battle Royal. Eli sellaiset pelit, joissa vaaditaan isoja pelaaja-
määriä. Nämäkin voivat nousta hyvin Indienä. Samalla siinä on suurempi riski, kun yrite-
tään saavuttaa ja ylläpitää tiettyjä pelaajamääriä, että peli pysyy ylipäättään pelattavana.

*Tai sitten jotain semmoista, mikä vaatii tekniikan tai rakenteiden puolesta enemmän
työtä. Miettiä vaikka vähän monimutkaisempia strategiapelejä. Ne voi olla vaikeampia In-
dienä kehittää, mutta en sano, etteikö se olisi mahdollista. (Saari)*

Saari mainitsi nyrkkisäännön, joka on, että mitä enemmän se vaatii, että saadaan MVP
(minimum viable product) aikaan, niin sitä huonommin se sopii Indie-peliksi.

11. Mikä on Indie-pelien vetovoima? Mikä saa ihmiset pelaamaan Indie-pelejä?

Hiltunen mainitsi, että erilaisuus, samanlaisuus ja erilaisuus. Hän sanoi, että häntä itseään
Indie-peleissä kiehtoo se, että ne ovat niin kun tuttuja. Niissä on niitä samoja juttuja, mitä
on myöskin mainstream peleissä, mutta ne ovat ehkä vähän eri tavalla tuotu esille ja eri
tavalla käytettävissä.

Hiltunen myös ilmaisi, että vaikka Indie-peleissä on paljon tuttua, niin niissä on yleisesti
ottaen ehkä jotain semmoista mainstream peleistä poikkeavaa kuten lähestymistapa.

Et se on se mikä, niin se mikä niissä, jos ajattelet niinku myös näitä pelejä, joita nyt mainitsinkin. Tässä näin, että vaikka jotakin My Summer Car niin siinä pöljä, ei pöljä, mutta se on vaan niin hullu se peli tietyllä tavalla, että se on kiinnostava sen takia, että se on niin niinku jotenkin all over the place siinä suhteessa, että siellä on asioita, joita niinku ei muissa peleissä ole. Ja koko se storyline ja se kerronta ja se idea, taustaidea siinä on hyvin mielenkiintoinen. (Hiltunen)

Hiltunen pohdiskeli, että ne ovat tuttuja, mutta ne ovat kuitenkin pienesti erilaisia, riittävän erilaisia, että niistä jaksaa kiinnostua.

Luulisin, että mahdollisuus ja rohkeus kokeilla sellaista uudenlaista, mitä ei näe jossain AAA:ssa samalla tavalla. Kyllähän muutaman vuoden välein tulee jotain uusia AAA julkaisuja, jotka sitten tekevät jotain uutta riittävän hyvin, että ne muodostuvat pitkäikäisiksi sarjoiksi. Indien melkein se lähtökohta on, että siinä täytyy olla jotakin uutta, että se uusi IP kiinnostaa. (Saari)

Indie-pelien vetovoimatekijänä Saaren mielipiteen mukaan voidaan pitää sitä, että voidaan rajoittaa kohdeyleisön koko paljon pienemmäksi. Jos tuotantobudjetti on rajallinen, niin siinä on se etu, että voidaan tarkentaa jollekin huomattavasti pienemmälle yleisölle peliä. Tätä hyödyntäen saatetaan saavuttaa semmoinen pieni, mutta tosi uskollinen fanikunta, joka ei kuitenkaan pystyisi määränsä puolesta ylläpitämään mitään isompaa peliä.

12. Mikä erottaa Indie-pelin tripla A-pelistä?

Budjetti, Hiltunen kuittasi.

Tuotantoarvot, pääsääntöisesti tuotantoarvot. Elikkä jos ajatellaan sitä Indie-peliä niinku määritelmällisesti niin kyllähän se tarkoittaa sitä, että se on pienen studion, mainstreamin ulkopuolinen peli, joka tarkoittaa sitten sitä, että siellä on niinku paljon, paljon pienemmät tuotantoarvot, mutta että myöskin siellä on sitten se kerronnallinen näkökulma erilainen. Se gameplay näkökulma on ehkä vähän erilainen ja tietyllä tavalla, että siellä ei oo sellaista niinku todettuki sitä niinku valtavaa taloudellista menestymisen painetta ehkä siinä mittakaavassa. (Hiltunen)

Hiltunen mainitsi, että enemmän tämä niin sanottu author eli tekijä siinä Indie-pelissä on läsnä. Hän uskoisi, että aika hyvä vertailu voi hakea Indie-elokuvista. Eli että yleensäkin

kaikki Indie tekeminen, ei leimallisesti olisi mainstream vastaista. Mutta siinä on aika paljon samoja elementtejä Indie-peleissä, kuten Indie-elokuviissa. Tarkempaa määrittelyä hän ei pystynyt tekemään.

Saari pohti kysymystä ja totesi: Se on jälleen kerran taas hyvin vaikeasti määritettävä, mutta varmasti se kokoluokka on yksi tekijä. Toki Indie voi nousta sitten hyvinkin pienistä lähtökohdista tyyliin valtaviin budjetteihin, markkinointibudjetteihin ja niin edelleen. Silloin lopputuote ei välttämättä ole Indie kuin mitä se alun perin oli. Yksi voisi olla taustarakenteiden määrä, eli onko omaa markkinointiosastoa tai minkä verran pelin ulkopuolisia asioita otetaan huomioon kehittäessä.

Varmasti tavallaan ote siihen pelinkehitykseen. Indietä tai Indien näköisiä pelejä voi tehdä hyvin analyttisesti ja tavallaan suunnitelmallisesti ja Excelit edellä. Jos AAA:ta mietitään niin sen on melkein pakosta oltava lähtökohta, että kaikki on mietitty hyvin tarkkaan ja strategisesti, koska riski pitää minimoida, kun rahoja käytetään mahdollisesti satoja miljoonia. (Saari)

13. Miten näet sitten Indie-pelien tulevaisuuden?

Hiltunen kertoi, että niin kauan, kun ihmiset pelaa ja ihmiset haluavat pelata, tulee olemaan monenlaisia eri pelejä.

Ehkä se ku siis jos puhutaan, pelialallakin puhutaan, ekologisista lokeroista, elikkä semmoisista lokeroista, joissa niinku tietyt firmat pystyy niinku toimimaan ja toimimaan kannattavasti. Niin ehkä. Mul oli vielä pari vuotta sitten ehkä vähän suurempi pelko siitä, että se Indie-pelien niinku ekologinen lokero pienenee. (Hiltunen)

Hiltunen pohti myös sitä, että Indie-pelien tekeminen muuttuisi vaikeammaksi, mutta kyllä sitä mukaa kun käyttäjädemokratia eli käyttäjämäärät kasvavat, tulee erilaisia käyttäjiä. Hiltunen vielä täsmensi, että eri-ikäisiä käyttäjiä, eri puolilta maailmaa olevia käyttäjiä, erilaisilla peli historialla olevia käyttäjiä tai pelaamishistorialla olevia käyttäjiä.

Hän uskoo, että Indie-pelit tulee pärjäämään hienosti kyllä jatkossakin, että ne antavat siihen peleihin sitä varianssia mitä tarvitaan, jotta tämä pysyy mielenkiintoisena pelaajille.

Toimiala ja pelit pystyy niinku kasvamaan ja kehittymään, että siis se on vähän samantilaista. Ehkä kun jossakin kirjallisuuden puolella, että sinnehän on tullut niinku uusia genrejä, uusia tekijöitä ja uusia kustantamoja ja kaikkea tällaista lisää ja niitten selviytyminen edellytykset on aina vaihdellut ajasta aikaan. Mutta, tuota tällä hetkellä vaikuttaa siltä, että ainakin peli puolella, Indie henkisillä peleillä on kyllä kova kysyntä ja sitä kautta taas sitten niitten tekeminen on mahdollista. (Hiltunen)

Saaren mielestä Indie-peleille on varmasti aina paikkansa. Hän sanoi, että viimeisen kymmenen vuoden aikana niiden määrä on ollut niin valtava, että voi olla, että siinä jotain laskua nähdään. Kilpailu on varmasti koko ajan kova, ja voi olla vaikeaa päästä millään tavalla näkyville edes siellä markkinassa. Toisaalta taas monet Indie-pelien kehittäjät eivät tee markkinanäkökulmasta sitä peliä. Jos ihan pieniä Indieitä mietitään, niin voi olla, että niiden määrä vain kasvaa. Maailmassa on myös enemmän käyttäjiä, joilla on pääsy tai vapaa-aikaa enemmän ja riittävä tieto-taito, että voidaan jotain peliä lähteä tekemään. Siinä mielessä voidaan kuvitella, että pienten julkaisujen määrä vain kasvaa. Sitten taas kaupallisten Indie-pelien puolella voi tulla laskua, koska se kilpailu on yksinkertaisesti niin kova. Eli kaupallisiksi suunniteltujen Indie-pelien markkinat, mikä vaikeuttaa määritelmää on se, että mikä on Indie-peli.

Varmasti paikka tulee olemaan ja hyvin mielenkiintoista nähdä et mihin suuntaan se kehittyy. Musta tuntuu et edelleenkin eri alustat enemmän tukee Indie-pelejä, jos miettii et ei ole kovin pitkä aika et Indie-peleillä ei ollut mahdollisuutta juurikaan päästä konsoleille tai se oli hyvin rajallista. Mutta nythän kaikki isommat konsolit tukevat hyvin Indie-pelejä. (Saari, 2021.)

14. Mikä on sinun suosikkisi Indie-peli ja miksi?

No se on aika hankala kysymys. (Hiltunen, 2021.)

Kuten Hiltunen aiemmin mainitsi, niin vastaus on My Summer Carin. Hänen mielestensä se oli jotenkin niin raikas. Se oli jollakin tavalla sellainen 'peli'. Koko se kokonaisuus, minkä Rojola oli tehnyt. Esimerkiksi siis noin tunnin mittainen traileri.

Yleensä pelien trailerit ovat 40 sekuntia. My Summer Carin traileri taisi olla tunnin mittainen tai traileriksi tulkittavissa oleva pläjäys. Ja koko sen niinku vinksahantutta näkökulmasta siihen aiheeseen, niin se sai mut hyvälle tuulelle. Siis silleen siis se niinku se pelin

idea ja se pelin toteutus myöskin ja se tietynlainen niinku tavallaan kahjous ja kotikutoisuus, mikä siinä oli. Niin kyllä mä niinku kovasti arvostin sitä niinku peliä. (Hiltunen, 2021.)

Hiltunen (2021) koki, että juuri tällaisia Indie-peliksi luokiteltavissa on monia muitakin pelejä. Mitä hän on pelannut, niissäkin on nämä samat elementit.

Mutta jos pitää yksi peli sanoa niin tietyllä tavalla ehkä vähän ulkopelillisistä syistä, koska se sai minut hyvälle tuulelle ja se My Summer Car niinku ilmiönä ja myöskin pelinä oli aika mielenkiintoinen. (Hiltunen, 2021.)

Saari (2021) mainitsi Cave Storyn, joka itse asiassa sattui olemaan myöskin edelleenkin hänen henkilökohtainen suosikkinsa ylipäätään mistään peleistä.

Ja se on ehkä semmoinen tavallaan, kun aikanaan lähti opiskelemaan niin edelleen pelialan tällainen tietty esimerkki siitä, miten voi hyvinkin pienillä resursseilla tavallaan pienistä lähtökohdista voi tehdä semmoisen hyvin toimivan kokonaisen ja ehjän pelin. (Saari, 2021.)

Saari(2021) koki, että siinä pelissä on palaset paikallaan. Hän pohdiskeli, että sehän tosiaan oli alun perin ihan yhden henkilön käsialaa ja että Audiota oli tekemässä toinen kaveri jonkin verran, mutta se olisi niin tyypillinen Indie-esimerkki.

Pelaajahaastattelu

Tia Valkeapää, pelaaja, 29.9.2021. Haastateltava antoi luvan käyttää nimeään opinnäytetyössä.

1. Miten määrittelet Indie-pelin?

Mun mielestä Indie-peli on niinku tehty just täysin semmoiseksi, miksi se on haluttu tehdä. (Valkeapää, 2021.)

2. Mikä on sinun näkökulmasi Indie-pelistä?

Valkeapää (2021)mietiskeli että, Indie-pelit ovat semmoisia rajattomasti luovia pelejä.

3. Missä vaiheessa Indie-peli ei ole sinun mielestäsi enää Indie?

Valkeapään (2021) mielestä siinä vaiheessa peli ei ole enää Indie, kun ne sen pelintekijät ei ole enää niin halunneet.

4. Mikä genre toimii parhaiten Indie-peleissä?

No mun mielestä mikä vaan, että mun mielestä siinä on vaan niinku mielikuvitus rajana. (Valkeapää, 2021.)

5. Eli ei ole mitään genrejä, mikä toimisi heikommin.

Hänen mielestään ei ole genreä, joka toimisi heikommin.

6. Mikä on Indie-pelin vetovoima sinun mielestäsi ja mikä saa ihmiset pelaamaan Indie-pelejä?

No Indie-pelin vetovoima niinku mulle on se luovuus ja se uniikkisuus. Siinä se on niin omalaatuinen. Sit just sen takia se saa ihmiset pelaamaan niitä. Ja sitten pelaan Indie-pelejä, kun mä haluan aikaa itselleni ja nauttia siitä muiden tekemästä luovuudesta. (Valkeapää, 2021.)

7. Mikä erottaa Indien AAA pelisitä?

No AAA peleissä se budjetti on huomattavasti suurempi. (Valkeapää, 2021.)

8. Mitä pelin rahoitusmuotoja tiedät?

Valkeapää (2021) luetteli, että Kickstarter, julkaisijarahoitus ja sitten oma rahoitus.

9. Miten näet Indie-pelien tulevaisuuden?

Valkeapää (2021) koki, että Indie-pelit tulee olemaan tosi suosittuja ja pysyviä, koska ihmiset oppivat tuomaan sitä heidän luovuuttansa esiin paremmin ja uudelleen.

10. Mikä on sinun suosikki Indie-peli ja miksi?

No mulla on monta ja niitten omalaatuisuuden takii on vaikea silleen määritellä yksi suosikkia, mutta mun lemppareita on esimerkiksi Slime Rancher, Terraria, Undertale ja Noita. Ja kaikissa niissä peleissä on niin upee se tyyli ja sitten ne on niin uniikkeja omalla tavalla. (Valkeapää, 2021.)

5.4 Haastatteluiden johtopäätökset

Haastattelussa meillä oli 14 kysymystä ja pelaajalle oli kymmenen kysymystä.

1. Indie-pelin tarkka määrittelyminen ei ole helppoa ja se on yksilön määriteltävissä. Pelaajan ja pelikehittäjän käsitys voi olla erilainen.
2. Aikanaan studio, joka ei ole ollut kenenkään omistuksessa. Nykyään käsite on laajentunut. Indie-pelit ei ole mainstream hakuisia pelejä, vaan ne kokeilevat joitain uskaliaimpia asioita.
3. Tärkeimmäksi rahoituskohteeksi koettiin gameplay. Visuaalinen tyyli koettiin myös tärkeäksi.
4. Rahoituksen saanut peli voi olla haastateltavien mielestä Indie-peli.
5. Joukkorahoitukset ovat olleet laskussa viime vuosina. Rahoitetut projektit eivät ole tyydyttäneet tukijoita. Tukijoiden pitää luottaa kehittäjään.
6. Molemmat kehottivat etsimään rahoituslähteitä ja hyödyntämään niitä.
7. Vaikuttaminen vaikuttaa rahoittajasta. Hyvä rahoitustapa antaa vapaammat kädet. Peliä ei rahoiteta vaan sen tekijöitä. Jokainen rahoittaja antaa omat mahdollisuutensa ja rajoituksensa.
8. Yksilön omakohtainen näkökulma. Indie-termi on yksilön kannalta subjektiivinen käsite, joten on vaikea määrittää tarkkaa kuvausta Indie-pelille. Kontrolloituva rahoittaja voi vaikuttaa.
9. Indie-pelit ei pääsääntöisesti ole saman genren pelejä kuin mainstream pelit. Teknologia tai ylläpito ei anna rajoitteita pelille.
10. Suuren budjetin pelit kuten MMORPG ja Battleroyal voivat toimia heikommin. Mitä enemmän peli vaatii resursseja sitä heikommin, se suoriutuu Indie-pelinä.
11. Indie-pelien uniikkisuus, luovuus ja pelin oma juju, mikä saa ihmiset kiinnostumaan niistä. Indie-pelit pääsääntöisesti uskaltavat kokeilla jotain uutta, mitä AAA pelissä ei yleisesti tehtäisi.

12. Budjetti erottaa Indie-pelin AAA pelistä. Indie suunnata markkinalliseksi menestykseksi, kun toisaalta se on AAA pelin lähtökohta.
13. Indie-pelit eivät tule katoamaan minnekään. Koska ihmiset haluavat ilmaista omaa luovuttaan pelien kautta ja toiset haluavat pelata niitä.

6 Pohdinta

Aloitimme opinnäytteen kanssa työskentelyn kevään alussa teoriaosuuden tutkimisella. Etsimme useammasta eri lähteestä teoriaa. Työstimme satunnaisesti teoriaosuutta ja kirjoitimme sitä myötä terminologiaa. Teimme opinnäytetyön suunnitelman hyvin perusteellisesti, jonka ansioista pystyimme käyttämään sitä opinnäytetyön pohjana. Esitimme suunnitelmamme ennen kesäkuuta, saimme suunnitelmasta hyvää palautetta ja jatkoimme teoriaosuutta kesällä normaalia vähemmän. Syksyn vaiheessa päätimme pudottaa alkuperäisestä opinnäytetyön nimestä pois julkaisun, sillä koimme, ettemme kerkeä perehtyä aiheeseen tarpeeksi.

Opinnäytteen tarkoituksena oli tehdä Kajak Gamesille ”käsikirja”, jossa olisi kerrottuna mahdolliset rahoitusmenetelmät. Mielestämme käsitelimme monta eri rahoitusmenetelmää, mutta monta jäi myös käsittelemättä. Käsitteitä on avattu tarpeeksi hyvin, mutta niihin olisi voinut syventyä paremmin. Alkuperäisessä suunnitelmassa oli myös mukana julkaisu, mutta aikarajoitteiden takia hylkäsimme sen. Siinä olisimme käsitelleet julkaisun jälkeisiä menetelmiä kuten loot box, DLC, mikromaksut, free to play ja tilausmalli.

Opinnäytetyötä tehtäessä saimme huomattavaa kokemusta suuren prosessin työstämisestä. Saimme myös lisää kokemusta paritöiden työstämisestä. Opimme monen kaltaisista rahoitusmalleista ja niiden hyödyntämisistä. Tiesimme, että Indie-pelien määrittäminen on yksilöllistä, mutta emme arvanneet sen olevan niin vaikeasti määriteltävä käsite. Opimme paljon litteroinnista, sekä sen muokkaamisesta tarinamaiseen muotoon.

Yhteistyömme on sujunut mallikkaasti, koska olemme hyviä ystäviä ja hommat luistavat meillä. Eitätä opinnäytetyötä tekisi kenen tahansa kanssa, vaan kyllä siinä osua kemiat kohdalleen. Kyllä sitä opinnäytetyötä mieluummin kuitenkin tekee kahdestaan, kun toinen aina potkimassa vauhtia toiselle.

Lähteet

Alasuutari, P. (1999). *Laadullinen tutkimus*. Vaajakoski: Gummerus.

BBVA. (N.d.) *What is business angel?* Viitattu 6.9.2021 <https://www.bbva.com/en/what-is-business-angel/>

Beamable. (2021). *5 Ways to Fund Your Indie Game*. Viitattu 20.7.2021. <https://www.beamable.com/blog/5-ways-to-fund-your-indie-game>

Business Finland. (N.d.) *Rahoitusta kasvaville globaaleille peliyrityksille*. Viitattu 18.5.2021. <https://www.businessfinland.fi/suomalaisille-asiakkaille/palvelut/rahoitus/tempo-rahoitus/peliliiketoiminta>

Business Finland. (2019). *Usein kysyttyä pelialan rahoituksesta – Business Finland*. Viitattu 26.11.2021. <https://www.businessfinland.fi/4a36e4/contentassets/ce6916f065b44245bed26ecb0b056cc2/ukk-peliliiketoiminnan-rahoitus.pdf>

Christensson, P. (2012). *DLC Definition*. Viitattu 12.4.2021. <https://techterms.com/definition/dlc>

Definitions. (N.d.). *Handheld game console*. Viitattu 12.4.2021. <https://www.definitions.net/definition/handheld+game+console>

Della Rocca (2019). *Equity Funding: Typical Sources Relative to Stage*. Viitattu 11.6.2021. <https://cmf-fmc.ca/now-next/articles/game-studio-funding-the-right-investor-at-the-right-stage/>

ELY-keskus. (2021.) *Rahoitusyksikön yritysrahoitusstrategia ja –linjaus*. Viitattu 7.9.2021. <https://www.ely-keskus.fi/documents/10191/43402004/Rahoitusyksik%C3%B6n+yritysrahoitusstrategia+ja+linjaus+2018+2021-05-03.pdf/4ddd0168-966d-2bfc-9226-c8dc7ac2df89?t=1620041007707>

Eskola, J & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Jyväskylä: Gummerus.

Fab. (2019). *Näistä asioista bisnesenkeli kiinnostuu*. Viitattu 11.6.2021. https://www.fablehti.fi/bisnesenkelin_toiveet/

- Gabra, M & Grabarczyk, P. (2015). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. Viitattu 17.6.2021. <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>
- Gamasutra a. (2012). *Design success means knowing what to do with feedback*. Viitattu 17.5.2021. https://www.gamasutra.com/view/news/40103/Design_success_means_knowing_what_to_do_with_feedback.php
- Gamasutra b. (2019). *Game Studio Funding: The Right Investor at the Right Stage*. Viitattu 30.6.2021. https://www.gamasutra.com/blogs/JasonDellaRocca/20190312/338412/Game_Studio_Funding_The_Right_Investor_at_the_Right_Stage.php
- GamesBeat. (2010). *What Makes an Indie Game...Indie?* Viitattu 18.4.2021. <https://venturebeat.com/2010/07/13/what-makes-an-indie-gameindie/>
- Gordon, J. (2021). *Funding from Friends, Family and Fools – Explained*. Viitattu 3.11.2021. https://thebusinessprofessor.com/en_US/business-transactions/funding-from-friends-family-and-fools
- Graft, K. (2021). *The benefit and risks of using Patreon to crowdfund games*. Viitattu 29.10.2021. <https://www.gamedeveloper.com/business/the-benefits-and-risks-of-using-patreon-to-crowdfund-games>
- Hiltunen, K. (2021). Neo Games, Johtaja. *Teamshaastattelu*. 11.10.2021.
- Indie Game: The Movie. (2012). [*Indie Game: The Movie*]. Steam: Steam verkkokauppa.
- Into Indie Games. (18.9.2020). *The Most Successful Kickstarter-funded Indie Games*. Viitattu 17.5.2021. <https://www.intoindiegames.com/the-most-successful-kickstarter-funded-indie-games/>
- Jukka, M. (N.d.). *Pitchaamisen jalo taito*. Viitattu 26.11.2021. <https://opendaas.turkuamk.fi/arkisto/blogit/pitchaamisen-jalo-taito/index.html>
- Jules. (2020). *Indiegogo 101: Fees, Setting Up a Campaign, and More*. Viitattu 29.10.2021. <https://www.easyship.com/blog/indiegogo-101>
- Kickstarter. (N.d.). *Kickstarter and Taxes*. Viitattu 17.5.2021. <https://www.kickstarter.com/help/taxes>

- Lehtonen, M. (2017.). *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*. Viitattu 14.10.2021. <https://pelaaja.fi/arvostelut/mario-rabbids-kingdom-battle>
- Llyod, B. (N.d.). *What are microtransactions?* Viitattu 12.4.2021. <https://entertainment.ie/gaming/what-are-microtransactions-389840/>
- Maxwell, K. (2020). *Loot box*. Viitattu 12.4.2021. <https://www.macmillandictionary.com/buzzword/entries/loot-box.html>
- McGee, L. (n.d.). *6 Patreon Alternatives for Your Stratup*. Viitattu 8.9.2021. <https://sumup.com/business-guide/6-patreon-alternatives-for-your-business/>
- Mesenaatti.me (N.d.). *Tervetuloa joukkorahoitus*. Viitattu 26.8.2021. <https://mesenaatti.me/tervetuloa-yhteisorahoitus/>
- Mozolevskaya, V. (2021). *Indie game development: The all-you-need guide to revenues, most profitable genres & monetization*. Viitattu 17.6.2021. <https://kevurugames.com/blog/indie-game-development-the-all-you-need-guide-to-revenues-most-profitable-genres-monetization-bonus-top-10-best-indie-games-2020/>
- Narek, V. (2021). *Indiegogo vs Kickstarter: Which One To Choose?* Viitattu 20.7.2021. <https://blog.thecrowdfundingformula.com/indiegogo-vs-kickstarter/>
- Olshin, S. (2018). *Kuolemanlaakso*. Viitattu 7.9.2018. <https://mitesbisnekset.fi/kuolemanlaakso>
- Paez, D. (2020). *How Hades Revolutionized The Most Controversial Genre In Video Games*. Viitattu 16.4.2021. <https://www.inverse.com/gaming/roguelike-games-definition-coined>
- Patreon. (N.d.). *Start my creator page on Patreon*. Viitattu 23.8.2021. <https://support.patreon.com/hc/en-us/articles/115002958403-Start-my-creator-page-on-Patreon>
- Romero, I. (2016.). *Video Games: What Does IP Mean?* Viitattu 14.10.2016. <https://twinfinite.net/2016/06/video-games-what-does-ip-mean/>
- Ruusuvuori, J & Tiittula, L (toim.) (2005). *Haastattelu*. Jyväskylä: Gummerus.
- Saari, N. (2021). Team Jolly Roger, CEO. *Teamshaastattelu 27.9.2021*.
- Steam kauppapaikka. (n.d.). *We Happy Few*. Viitattu 11.11.2021. https://store.steampowered.com/app/320240/We_Happy_Few/

Technopedia a. (N.d.). *Free To Play (F2P)*. Viitattu 12.4.2021. <https://www.techopedia.com/definition/27039/free-to-play-f2p#>

Technopedia b. (N.d.). *Subscription-Based Pricing*. Viitattu 16.4.2021. <https://www.techopedia.com/definition/157/subscription-based-pricing>

Technopedia c. (N.d.). *Crowdfunding*. Viitattu 16.4.2021. <https://www.techopedia.com/definition/27815/crowdfunding>

Technopedia d. (N.d.). *Mobile Games*. Viitattu 12.4.2021. <https://www.techopedia.com/definition/24261/mobile-games>

Technopedia e. (N.d.). *Video game console*. Viitattu 12.4.2021. <https://www.techopedia.com/definition/17141/video-game-console>

Valkeapää, T. (2021). Pelaaja. *Teamshaastattelu 29.9.2021*.

Valkeapää, T. (2021). Kansikuva.

Vicente, V. (2020). *What are AAA (Triple-A) Video Games?* Viitattu 6.9.2021. <https://www.howtogeek.com/659948/what-are-aaa-triple-a-video-games/>

Visma. (n.d.). *Pääoma - Mitä tarkoittaa pääoma?* Viitattu 8.9.2021. <https://www.visma.fi/epaseli/kirjanpidon-sanakirja/p/paaoma/>

Williams, M. & Evans, J. (2017). *THIS is what happens when Indie games go AAA!* Viitattu 25.4.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=R1ZcRi5Y8-M>

Yritystoiminta. (n.d.). *Yrityksen rahoituslähteet*. Viitattu 8.9.2021. <http://www.tieto.osaavayrittaja.fi/yrityksen-rahoituslahteet>

Liitteet

Haastattelukysymykset pelikehittäjille:

- Miten määrität Indie pelin?
- Mikä on sinun näkökulmasi Indie pelistä?
- Koska Indie pelien budjetti voi olla rajallinen, mitkä ovat tärkeimmät osa-alueet, mihin resursseja käytetään?
- Onko peli enää Indie, jos sillä on rahoittaja? Esimerkiksi "We Happy Few".
- Kuinka paljon rahoittaja vaikuttaa Indie pelin kehitykseen?
- Kuinka varteenotettava vaihtoehto hyödyntää joukkorahoitusta? (Kickstarter, Indiegogo tai Patreon)
- Entä muut rahoituslähteet kuten bisnesenkelit ja hankepääoma?
- Milloin Indie peli ei ole enää Indie?
- Mikä genre toimii parhaiten Indie peleissä?
- Onko genreä mikä toimii heikommin?
- Mikä on Indie pelin vetovoima? Mikä saa ihmiset pelaamaan Indie pelejä?
- Mikä erottaa Indien AAA-peleistä?
- Miten näet Indie pelien tulevaisuuden?
- Suosikki Indie peli? Miksi?
- Saadaanko mainita nimellä opinnäytetyössä?

Haastattelukysymykset pelaajalle:

- Miten määrität Indie pelin?

- Mikä on sinun näkökulmasi Indie pelistä?
- Milloin Indie peli ei ole enää Indie?
- Mikä genre toimii parhaiten Indie peleissä?
- Onko genreä mikä toimii heikommin?
- Mikä on Indie pelin vetovoima? Mikä saa ihmiset pelaamaan Indie pelejä?
- Mikä erottaa Indien AAA-pelistä?
- Mitä pelin rahoitusmuotoja tiedät?
- Miten näet Indie pelien tulevaisuuden?
- Suosikki Indie peli? Miksi?