

INDIE-PELIPROJEKTIN JULKAISEMINEN

Viiri Jesse

Opinnäytetyö

Tieto- ja viestintäteknikka
Insinööri (AMK)

2021

Tieto- ja viestintäteknikka
Insinööri (AMK)

Tekijä	Jesse Viiri	Vuosi	2021
Ohjaaja	Juhani Angelva		
Toimeksiantaja	Frostbit		
Työn nimi	Indie-peliprojektin julkaiseminen		
Sivumäärä	27		

Opinnäytetyön aiheena oli tutkia Indie-peliprojektin julkaisua. Tavoitteena oli vertailla eri julkaisualustoja, ottaa huomioon lisenssien tyypit, tarkkailla julkaisuprosessin etenemistä sekä tutkia pelin ylläpitoa, kuten päivityksiä.

Työn tavoitteena oli saada enemmän ihmisiä kiinnostumaan pelialasta sekä julkaisemaan omia projektejaan muille näkyville. Työstäni on myös hyötyä toimeksiantajalleni eli FrostBit-laboratoriolle sen omia tulevia projekteja varten, mikäli se lähtee julkaisemaan niitä.

Opinnäytetyö sivuaa hieman Nation's Man -peliprojektiamme, jossa olivat osallisina Henri Laaksonen, Aleksi Narkilahti ja Aki Pikkupeura. Tietoperusta koostui aiemmasta kokemuksesta eri pelien modifikaatioiden tekemisessä. Kokemuksen avulla on kehittynyt osaamista lisenssien ja tekijänoikeuslakien huomioimisesta.

Opinnäytetyö on toteutettu tutkimuksellisena opinnäytetyönä eli on käytetty eri internet-lähteitä, joiden avulla oli selvitetty mitä pelin julkaisuprosessi ja pelin ylläpito pitää sisällään. Näitä käydään läpi tarkemmin teoriaosuudessa.

Opinnäytetyön lopputuloksena syntyi tutkielma yleisimmistä asioista, joita täytyy ottaa huomioon, kun peliä lähdetään julkaisemaan. Tutkielmasta käyvät ilmi julkaisuprosessin vaiheet ja mitä vaaditaan, että vaihe on suoritettu ja voidaan siirtyä seuraavaan. Yleisimmät julkaisualustat käytiin läpi: selvityksestä käy ilmi mitä jokainen alusta vaatii, että peli julkaistaan alustan avulla. Lopuksi käytiin läpi oikeudelliset ja lisenssiasiat, jotka tulee huomioida, mikäli pelissä käyttää jonkun muun luomaa materiaalia.

Avainsanat

julkaisualusta, julkaisuprosessi, lisenssi, ylläpito

Information and communication
technology
Engineer

Author	Jesse Viiri	Year	2021
Supervisor	Juhani Angelva		
Commissioned by	Frostbit laboratory		
Subject of thesis	Indie game project release		
Number of pages	27		

The aim of the thesis was to study the release process of an indie game. The aim was to compare different release platforms, licenses, how the release process itself goes, beta and pre-releases and keeping the game up to date. Also, the aim of this study was to get more people interested into the gaming industry and publish their own projects for others to see. My work also benefited my client FrostBit for their own future projects.

This study was loosely related to the Nation's Man game project which involved Henri Laaksonen, Aleksi Narkilahti and Aki Pikkupeura. Previous experience and knowledge gathered in making modifications to various games was utilized in this study. The study was carried out as a research-based thesis. Various Internet sources were used to find out about the game release process. These are discussed in more detail in the theory section.

The thesis is a study on the most common things that need to be considered when publishing a game. The thesis shows all the milestones of the publishing process and what is required to reach each milestone. The most common publishing platforms were reviewed, showing what each platform requires for the game to be released through them. Finally, the legal and licensing issues that should be considered if using someone else's assets in the game, were discussed.

Key words

License, publishing platform, release process, up to date

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 PELIN JULKAISUPROSESSI	8
2.1 Julkaisuprosessin eteneminen	8
2.2 Ennakkojulkaisu	10
2.3 Kehittäjän ja julkaisijan roolit	12
3 JULKAISUALUSTOJEN VERTAILU	14
3.1 Isot julkaisualustat	14
3.1.1 Steam	14
3.1.2 GOG	15
3.1.3 Epic Games	16
3.2 Pienemmät julkaisualustat	16
3.2.1 Itch.io	17
3.2.2 Gamejolt	17
3.2.3 Humble Bundle	18
4 LISENSSIEN JA OIKEUDELLISTEN ASIOIDEN HUOMIOINTI	20
4.1 Immateriaalioikeus	20
4.2 Oikeudelliset sopimukset	22
4.3 Lisenssit	23
4.4 Suomen lainsäädäntö ja luokittelu	24
5 POHDINTA	25
LÄHTEET	26

1 JOHDANTO

Indie-videopeli tulee sanasta *independent video game*, joka tarkoittaa, että peli on yksittäisen henkilön tai pienen ryhmän itse tekemä ja julkaisema videopeli. Indie-peleissä ei siis ole ulkopuolista julkaisijaa ja rahoittajaa. (Computer Hope 2017.) Koska Indie-peleissä ei ole erillistä julkaisijaa ovat ne tyyliiltään, taiteeltaan ja pelattavuudeltaan erilaisempia ja uniikimpia kuin isojen pelitalojen vuosittaiset julkaisut. Tämä mahdollistaa sen, että pelin tekijät saavat toteuttaa pelistään sellaisen minkä itse haluavat. Tavallisesti julkaisija antaa vaatimuksia millaisen pelin on oltava, millainen sen pelattavuus tulisi olla ja miltä sen tulisi näyttää, koska ne haluavat, että peli myy mahdollisimman hyvin isoille massoille, jotta se tuottaisi rahaa. (GetSocial 2020.)

Indie-pelit nousivat suosioon 2000-luvun alkupuolella uusien jakelujärjestelmien avulla, jotka myivät pelejä digitaalisena muun muassa Steam-niminen julkaisualusta. Tämä edesauttoi Indie-pelejä saamaan näkyvyyttä ja myyntiä. Hyvänä esimerkkinä suosituista Indie-peleistä on mm. Minecraft, World of Goo ja Fez. (Computer Hope 2017.)

Tässä tutkimuksessa yhdistyy kolme asiaa, jotka tulee ottaa huomioon, kun lähtee julkaisemaan omaa indie-peliprojektiaan: Julkaisuprosessin eteneminen, miten lisenssit, tekijänoikeudet ja lait pitää huomioida sekä vertailla julkaisualustoja, joiden avulla peliä voidaan jaella. Opinnäytetyön aihe annettiin maaliskuussa 2020, mutta itse opinnäytetyön teko aloitettiin syksyn alkupuolella samaan aikaan Nation's Man indie-peliprojektin kanssa.

Opinnäytetyön ohessa tehdään peliä nimeltä Nation's Man, joka olisi tarkoitus julkaista jonkin julkaisualustan avulla. Pelin idea sai alkunsa viimeisimmästä Rambo-elokuvasta Rambo The Last Blood. Pelin idea perustuu hieman elokuvaan, jossa on vanha eläköitynyt sotilas, jonka eläkkeelle jääminen ei menekään hänen odotuksiensa mukaan. Peliprojektissa ovat mukana Alekski Narkilahti, Henri Laaksonen ja Aki Pikkupeura.

Opinnäytetyötäni tukee Henri Laaksosen, Aleksi Narkilahden ja Aki Pikkupeuran kanssa tekemämme peliprojekti nimeltä Nation's Man. Peli käyttää Unity 3D -nimistä pelimoottoria. Pelin idea syntyi alkuvuodesta 2020 ja inspiraationa toimi viimeisin Rambo elokuvasta Rambo: The Last Blood. Pelissä on eläköitynyt veteraani, joka vetäytyy Kanadan syrjäseuduille viettämään eläkepäiviänsä palveluksen jälkeen. Eläköityminen saakin äkillisen siirron, kun pelin päähahmoa lähetetään ajamaan takaa.

Peli on tyyliltään ensimmäinen persoonan ammuntopeli, jossa liikutaan avoimessa maailmassa (Kuvio 1). Pelissä on lukuisia eri aseita, joilla voi taistella vihollista vastaan, liikkuminen tapahtuu jalan tai ajoneuvolla. Tarinaa etenee tehtävien muodossa. Pelistä julkaistiin joulukuussa 2020 kaksi tehtävää ja vapaasti tutkittavan maailman sisältävä pelattava versio.



Kuvio 1. Pelikuvaa kehitysvaiheessa olevasta Nation's Man -pelistä.

Monille pelin julkaisuprosessi ja mitä se pitää sisällään on täysin tuntematon. Materiaalia löytyy suomeksi todella huonosti ja on monia julkaisualustoja, joiden avulla voi jaella omaa peliään. Tavoitteenani on selvittää nämä asiat, jotta tämä opinnäytetyö rohkaisisi ihmisiä julkaisemaan pelejensä muille nähtäväksi ja koettavaksi. Ideoitu peliprojekti tukee myös tätä tutkimusta, sillä sekin vaatii kaiken tämän selvitystyön ja tarkoituksena olisi myös julkaista se jonkin jakelualustan avulla.

Opinnäytetyön on tarkoitus hyödyttää toimeksiantajaani Frostbit-laboratoriota, jos se alkaa julkaisemaan omia projektejansa kaupalliseen myyntiin jonkin jakelualustan avulla. Peliprojekti ei ole mitenkään sidoksissa Frostbit-laboratorioon, vaan se tukee opinnäytetyötäni.

FrostBit-ohjelmistolaboratorio sijaitsee Rovaniemellä Lapin ammattikorkeakoulun kampuksen tiloissa. Laboratorio työllistää paljon tieto- ja viestintätekniikan opiskelijoita, ja se antaa opiskelijoille mahdollisuuden työskennellä tai toimia harjoittelijana opettajien ja henkilökunnan kanssa eri projekteissa ja hankkeissa. (Lapin AMK 2021.)

Frostbitin avainteknologioita ovat Cross Reality eli laajennettu todellisuus ja pelitekniikat sekä Web- ja mobiilijärjestelmät. Näihin kuuluvat muun muassa huipputeknisten pelien ja Cross Reality-ratkaisujen suunnittelu ja toteutus ja erilaisten tietojärjestelmien hallintaa ja muuntamista. Frostbitin painopiste painottuu enimmäkseen muun muassa koulutus- ja viihdepeleihin, simulaatioihin sekä verkko- ja mobiilitiedonkäsittelyyn. (Lapin AMK 2021.)

FrostBit tekee yhteistyötä EU:n rahoittamissa hankkeissa eri aloille muun muassa metsä-, liikenne- ja kaivosalalle, terveydenhuollolle sekä matkailulle. FrostBitillä on tiivis yhteistyö Lapin ammattikorkeakoulun tutkinto-ohjelmien, Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan ja Lapin koulutuskeskus REDU:n kanssa. (Lapin AMK 2021.)

FrostBit perustettiin vuonna 1999 ja tunnettiin aiemmin nimellä pLab. Silloin se oli ensimmäinen suomalainen virtuaalitodellisuuden ohjelmistolaboratorio ja sen rahoittajana toimi Euroopan aluekehitysrahasta (EAKR). (Lapin AMK 2021.)

Opinnäytetyö pyrkii avaamaan ja selventämään peliprosessin julkaisua ja sitä mitä se pitää sisällään. Sen on tarkoitus rohkaista ja toimia apuna muillekin, jotka suunnittelevat julkaisevansa omia peliprojektejaan.

2 PELIN JULKAISUPROSESSI

2.1 Julkaisuprosessin eteneminen

Pelin julkaisuprosessi voidaan jakaa kuuteen eri vaiheeseen (Kuvio 2.). Jokaisessa vaiheessa on omat tehtävät, jotka tulee olla valmiita ennen siirtymistä seuraavaan vaiheeseen pelin julkaisussa ja kehityksessä.



Kuvio 2. Videopelin julkaisuprosessin vaiheet.

Peli alkaa tietysti ideasta, joka tunnetaan konseptivaiheena. Pelistä luodaan lyhyt esitelmä, jota sitten pitchataan mahdollisille julkaisijoille ja sijoittajille, mikäli haluaa mukaan julkaisijan tai ulkopuolisia rahoittajia. Idean hyväksytyä, aletaan keräämään tiimiä esituotantovaiheeseen, jossa laajennetaan pelin ideaa. (Kramarzewski & De Nucci 2018.)

Esituotantovaiheessa päätetään pelin tärkeimmät perusmekaniikat, artistinen suuntaus, tekniset vaatimukset, tehdään aikataulutusta ja annetaan tiimin jäsenille osa-alueet, joita aletaan toteuttamaan. Kun nämä on saatu valmiiksi, siirrytään itse tuotantoon. (Kramarzewski & De Nucci 2018.)

Ensimmäisenä pelistä julkaistaan *first playable version* eli ensimmäinen pelattava versio. Ensimmäinen pelattava versio on yksi tärkeimmistä, ellei jopa tärkein vaihe, koska sen pitäisi herättää heti kiinnostusta pelaajissa, jotta sillä olisi jo seuraajia ja potentiaalisia ostajia julkaisussa. Tässä versiossa tulisi olla perusmekaniikan ja pelattavuuden lähes valmiita sekä ominaisuuksien lähes viimeistellyt. (Bethke 2003, 293.) Ensimmäisessä pelattavassa versiossa pelissä käy-

tettyjen graafisten mallien ja tekstuurien tulisi olla lähes samanlaiset kuin valmiissa versiossa. Jos pelissä on tarina niin se pitäisi olla sellaisessa vaiheessa, että ymmärretään mitä pelissä tapahtuu. (Victorino 2016.)

Ensimmäistä pelattavaa versiota seuraa alpha-versio. Alpha-versiossa pitäisi olla jo kaikki pelin ominaisuudet. Peli pitäisi olla myös sellainen, että sen voi pelata alusta loppuun, mikäli siinä on alku ja loppu. (Kramarzewski & De Nucci 2018.) Tässä vaiheessa peliä hiotaan korjaamalla ohjelmointivirheitä ja parantamalla graafista ulkoasua. Alpha-versiossa julistetaan pelille *feature lock* eli ei lisätä enää uusia ominaisuuksia sekä verrataan alpha-versiota pelin suunnitelmaan ja päätetään, onko kaikki suunnitellut ominaisuudet jo saatu tehtyä. (Bethke 2003, 294.)

Ennen seuraavaa vaihetta tulisi peli saada optimoitua vakaaksi, tasapainottaa esimerkiksi pelaajan ja vihollisen suhteet sekä korjata pelin rikkovat ohjelmointivirheet. Kun nämä on saatu tehtyä, voidaan siirtyä beta-vaiheeseen. Hyvä standardi beta-versiolle on peli, jossa on jo kaikki ominaisuudet täysin valmiita ja ei ole tiedettyjä ohjelmointivirheitä. (Bethke 2003, 294–295.) Beta-versiota pelistä voidaan myydä julkisesti eteenpäin esimerkiksi julkaisualustan avulla, se voi tulla kaupanpäällisenä jonkin toisen pelin mukana tai se voi olla suljettu eli beta-versiota jaetaan tietylle määrälle henkilöitä, jotka ovat hakeutuneet betatestaajiksi. (Kramarzewski & De Nucci 2018.)

Betatestaajia on hyvä käyttää, koska he voivat löytää pelistä ohjelmointivirheitä, joita pelin tekijät eivät ole välttämättä huomanneet. Betatestaajien palaute on hyvin tärkeää, koska se auttaa pelin tekijöitä hiomaan pelinsä valmiiksi lopullista julkaisua varten. (Bethke 2003, 294–295.)

Beta-vaiheen jälkeen seuraa pelin lopullinen versio eli *Gold master*. Tämä on se versio, jota käytetään tuotannossa, kun peliä aletaan levittämään julkaisualustojen ja jälleenmyyjien avulla. (Bethke 2003, 295.) Lopullisessa versiossa löytyvät kaikki peliin suunnitellut ominaisuudet täysin valmiina ja on saatu korjattua kaikki aikaisemmissa versioissa havaitut virheet. Viimeistä versiota tulisi testata mahdollisimman paljon ja enemmän kuin aikaisempia versioita, koska tätä versiota

aletaan sitten levittämään, kun peli saadaan julkaista. Tässä vaiheessa on tärkeää kuunnella palautetta testaajilta ja korjata heidän huomaamat virheet. (Victorino 2016.)

Kun kaikki pelin tuotannon vaiheet on saatu tehtyä, niin siirrytään itse pelin julkaisuun. Julkaisu on iso osa pelin prosessia, koska se vaatii vielä paljon työstämistä. Peliä täytyy markkinoida, sille pitää saada näkyvyyttä ja kerätä kiinnostusta, jotta sille on ostajia. Nämä kaikki asiat pitäisi tehdä ennen pelin julkaistaan markkinoille, koska muuten pelille ei ole ostajia. Peliä voi mainostaa ja markkinoida erilaisilla messuilla, mainoksilla, sosiaalisessa mediassa ja reaaliaikaisten suoratoistopalveluiden avulla. Sitten kun pelin ympärille on kerätty kiinnostuneita ostajia ja yleisöä, niin silloin kannattaa julkaista peli myyntiin jakelualustojen ja jälleenmyyjien avulla. (Victorino 2016.)

Pelin kehittäminen ja työ ei kuitenkaan pääty vielä julkaisuun, vaan sen jälkeen alkaa niin sanottu julkaisun jälkeinen aika. Tähän sisältyvät pelin jatkuva päivittäminen, ylläpito ja lisämateriaalin tekeminen tai jopa seuraavan osan suunnittelu voidaan aloittaa. Tässä vaiheessa pelaajien palaute on hyvin tärkeä sillä he pelaavat peliä eri tavoilla ja huomaavat virheitä, jotka sitten korjataan, kun on saatu tarpeeksi palautetta. Uudet tietokoneen komponentit ja käyttöjärjestelmäpäivitykset täytyy myös huomioida päivityksissä, että peli optimoidaan niitä varten. (CG Spectrum 2019.) Peliin voidaan myös luoda lisäsisältöä esimerkiksi uusilla pelimuodoilla, yksinpelitarinoilla ja kentillä/tasoilla. Tämä lisää pelin uudelleen pelattavuuden arvoa sekä nostaa sen näkyvyyttä, kun peliin tulee jotain uutta. Pelin ylläpito lopetetaan yleensä seuraavan osan saapuessa tai pelille annetaan niin sanottu elinikä, jonka jälkeen pelin päivittäminen ja lisäsisällön tuottaminen päätetään. (Learning Hub 2019.)

2.2 Ennakkojulkaisu

Nykyään monet pelintekijät ovat siirtyneet perinteisen julkaisun sijaan ennakkojulkaisuun, joka tunnetaan englanniksi nimellä *Early access*. Ennakkojulkaisu mahdollistaa pelin rahoituksen samalla, kun se on vielä tuotannossa. Samalla se pitää pelaajat ajan tasalla pelin päivityksistä ja sen etenemisestä. Ennakkojulkaisupelit ovat hyvin koukuttavia jatkuvien päivitysten vuoksi ja sen takia pelaajat

palaavat aina takaisin kokeilemaan, mitä uutta peliin on nyt julkaistu. (Polygon 2019.)

Monesti ennakkojulkaisun ostajille tarjotaan myös jotain lisäsisältöä, kun peli on julkaistu lopullisesti esimerkiksi pelihahmon asusteita, joista tunnistaa, että pelaaja oli ostanut ennakkojulkaisun. Vuonna 2009 julkaistu Minecraft-niminen peli toimi ennakkojulkaisupelien pioneerina ja nykyään jopa isoilta pelitaloilta tulee pelejä, jotka ovat aluksi ennakkojulkaisussa. (Polygon 2019.)

Ennakkojulkaisu ei tarkoita pelin ostamista etukäteen ennen julkaisua vaan se tulee olla heti ostajalle käytössä. Ennakkojulkaisussa oleva peli on vielä kehityksessä oleva keskeneräinen ja tämä tulee myös mainita asiakkaille. Ennakkojulkaisupelit voivat olla lopullisen pelin hinnan arvoisia ja ne tulee kehittää loppuun asti. Julkaisun jälkeen pelin hinta voi muuttua, koska kyseessä on valmis tuote. (Steamworks 2021a.)

Julkaisulle ei tarvitse mainita päivämäärää, mutta mikäli arvioitua julkaisuaikaa ei ole tiedossa, niin pitäisi selittää miksi. Ennakkojulkaisussa pelin pitäisi olla jo pelattava. Mikäli kyseessä on esimerkiksi pelin tekninen kokeiluversio eli *tech demo*, on liian aikaista laittaa peli ennakkojulkaistavaksi. Valmiita pelejä ei myöskään saisi markkinoida ennakkojulkaistavana. Pelin kehitysprosessista on hyvä pitää myös ostajat ajan tasalla ja missä ollaan menossa ja mitä on tulossa. Kehitysprosessin kanssa tulee olla myös rehellinen. Asiakkaille ei saa luvata esimerkiksi ominaisuuksia, joita ei saada toteutettua tai, jos uusi päivitys rikkoo esimerkiksi pelin tallennukset, niin siitä pitää tiedottaa asiakkaille. (Steamworks 2021a.)

Lopuksi kun peli on valmis poistumaan ennakkojulkaisusta, niin silloin pelistä julkaistaan lopullinen koontiversio. Pelillä ei ole sitten enää ennakkojulkaisunimikettä, vaan sitä markkinoidaan valmiina pelinä. Tässä vaiheessa pelille on hyvä laittaa jokin julkaisutarjous ja siitä on hyvä ilmoittaa, että peli on nyt valmis, jolloin se saa näkyvyyttä ja ostajia. Pelin kehittäminen ei saisi loppua tähän, vaan sitä tulisi ylläpitää päivitysten ja lisäsisällön muodossa. (Steamworks 2021a.)

2.3 Kehittäjän ja julkaisijan roolit

Pelin julkaisijana voi toimia myös ulkopuolinen taho, joka samalla rahoittaa pelin kehitystä, asettaa vaatimuksia, joita halutaan peliin ja markkinoi peliä julkaisualustoille ja myyntiä. Pelin kehittäjät voivat myös olla julkaisijan alaisuudessa eli tällöin kehittäjät ovat julkaisijan omistuksessa. (Kramarzewski, A. & De Nucci, E. 2018.)

Kehittäjät voidaan jakaa neljään ryhmään, jotka ovat seuraavat:

- Ensimmäisen osapuolen kehittäjät ovat niitä, jotka valmistavat konsoleita ja tekevät pelejä nimenomaan näille konsoleille. Esimerkiksi Nintendo ja Sony.
- Toisen osapuolen kehittäjät ovat niitä, jotka tekevät sopimuksen konsolivalmistajan kanssa ja tekevät pelejä eksklusiivisesti sille konsolille. Esimerkiksi Remedy Entertainment, joka tekee pelejä Microsoftin Xboxille.
- Kolmannen osapuolen kehittäjät tekevät työtä itsenäisesti ja julkaisijoille. Heidän välillään julkaisijalla on kumminkin painavampi sana ja enemmän päätäntävaltaa.
- Itsenäiset kehittäjät eli indie-kehittäjät tekevät ja julkaisevat pelinsä itse. (GetSocial 2020.)

Kehittäjän ja julkaisijan suhteesta huolimatta julkaisija kattaa yleensä kaikki pelin kehityksessä aiheutuneet kulut, markkinoinnin sekä lisenssien hankkimisen. Julkaisija pitää huolen, että rahaliikenne kulkee kaikkien osapuolien välillä. Julkaisijoilla on kumminkin iso riski, koska jos peli ei menesty kaupallisesti ne voivat menettää suuret määrät rahaa. Julkaisijalla voi olla muitakin pelikehittäjiä omistuksessaan ja tällöin rakenne voi hyvin monimutkaiseksi, jos peliä on kehittämässä useampi studio. (Kramarzewski & De Nucci 2018.)

Mikäli peliprojektissa olisi mukana julkaisija, niin edellä mainitut vaiheet ovat tärkeitä, jotta julkaisija pysyy mukana pelin kehityksessä ja antaa palautetta, miten on suoriuduttu jokaisesta vaiheesta. Julkaisija voi myös asettaa vaatimuksia tai

vaatia uusia ominaisuuksia peliin, mikä tietysti rajoittaa vapautta verrattuna siihen, jos kehittäjä julkaisee pelin itse. (Kramarzewski & De Nucci 2018.)

3 JULKAISUALUSTOJEN VERTAILU

3.1 Isot julkaisualustat

Isommat julkaisualustat tavoittavat luonnollisesti isomman yleisön käyttäjämäärän ja näkyvyyden takia, mutta näihin on hankalampi saada omat pelit näkyville monimutkaisten julkaisuhakemusprosessien takia. Isompien julkaisualustojen avulla pelin saa isommalle yleisölle, mutta julkaisu vaatii selvittelyä ja pelien hyväksyminen julkaistavaksi on vaikeampaa laatustandardien takia. Isommat julkaisualustat takaavat kuitenkin enemmän näkyvyyttä ja mahdollisia myyntituloja suuren käyttäjämäärän takia.

3.1.1 Steam

Steam on tunnetuin ja suurin jakelualusta ja sen avulla saa pelinsä hyvin näkyville ja monien ihmisten saataville. Pelivalikoimasta löytyy pelejä niin isojen pelitalojen julkaisuista yhden henkilön pieniin julkaisuihin saakka. (CompareCamp 2020.)

Kehityksessä olevan pelin voi julkaista Steamin Early Access -palvelun avulla ja valmis peli julkaistaan Steam Direct -palvelun avulla ja samalla liitytään Steamworks Distribution -ohjelmaan. Jokaisesta pelistä, joka julkaistaan Steamin avulla pitää maksaa sadan dollarin maksu. Tämän maksun saa hyvitettyä, kun peli on tuottanut tuhat dollaria Steamin kaupan avulla. (Ninichi 2017.)

Pelin julkaisussa Steamin avulla on kuusi vaihetta:

1. Luodaan Steamworks -käyttäjä.
Käyttäjää varten tarvitaan pankki-, vero-, ja yritystiedot.
2. Ladataan Steamworks SDK.
3. Tehdään pelistä Steam -versio.
4. Konfiguroidaan Steamworks -asetukset.
5. Luodaan Steam-kauppasivu ja hinnoitellaan peli.
6. Valmistaudutaan julkaisuun (Steamworks 2021b.)

Julkaisua varten tarvitaan siis yritys, koska Steam vaatii Steamworks-käyttäjää varten yrityksen tiedot, jotka tarkistetaan ja vahvistetaan käyttäjää luodessa. Yrityksen koolle ei ole asetettu mitään erityisvaatimuksia eli jopa yhden henkilön kokoinen toiminimi tai kevytyrittäjä voi julkaista pelinsä Steamin avulla. (Steamworks 2021b.)

3.1.2 GOG

GOG eli Good Old Games on tunnettu digitaalinen jakelualusta peleille sekä elokuville. GOG sai alkunsa vuonna 2008 ja on tunnettu DRM-vapaista peleistä ja elokuvista. (Ninichi 2017.) GOG:sta löytyy pelejä uusista peleistä vanhoihin klassikoihin, jotka on saatu päivityksillä ja korjauksilla toimimaan uusimmillakin tietokoneilla ja käyttöjärjestelmällä (GOG 2021).

GOG:ssa ei ole julkaisumaksuja toisin kuin Steamissa. GOG tarjoaa laajaa mainontaa ja markkinointia sisältäen muun muassa näkyvyyttä heidän verkkosivuiltaan vasta julkaistuille pelille. GOG hyväksyy kuukausittain vain kolme peliä, jotka saavat luvan julkaisulle. (Ninichi 2017.) Pelin julkaisuhakemus lähetetään GOG:n sivujen kautta (Kuvio 3).

Tuotto jaetaan samalla tavalla kuin Steamissakin eli 70/30. Vaihtoehtoisesti pelille voidaan hakea rahoitusta pelin kehittämiseen GOG:n avulla, jolloin tuotto jaetaan 60/40. (Ninichi 2017.)

Submit your game to GOG.com

Developer name:

Game title:

Email address:

Confirm email address:

Brief description of your game:

Platform: Windows Mac other

Is your game already released? Yes No

Is your game designed/planned as episodic? Yes No

Do you plan any DLC? Yes No

Do you plan to use micro-transactions? Yes No

Game website link: optional

Gameplay videos links: optional

Screenshot gallery links: optional

Anything else you'd like to share with us about your game? optional

Kuvio 3. Pelin lähettäminen GOG:lle arvioitavaksi. (GOG 2021.)

3.1.3 Epic Games

Epic Games on noussut viime aikoina pinnalle aggressiivisen markkinoinnin avulla ja hankkimalla yksinoikeudella pelejä tai ne ovat olleet saatavilla Epic Gamesista ennen muita jakelualustoja. Tämän vuoksi Epic Games on noussut toiseksi suureksi jakelualustaksi Steamin rinnalle. (Xsolla 2020.)

Epic Games tarjoaa muista isommista jakelualustoista isomman tuoton pelin tekijöille. Yleisenä standardina on, että tuotto jaetaan 70/30, jota mm. Steam ja GOG noudattavat, kun taas Epic Gamesissa tuotto jaetaan 88/12, joka tarkoittaa suurempia ansioita pelin tuottajille. (Xsolla 2020.)

Julkaiseminen Epic Gamesin avulla on kuitenkin huomattavasti vaikeampaa verrattuna muihin jakelualustoihin. Se ei ole avoin jakelualusta, eli pelille täytyy saada hyväksyntä ennen julkaisua. Epic Games panostaa myös pelien laatuun ja siihen, että peli tulee varmasti myymään hyvin. Tämä suosii erityisesti isoja pelitaloja, joilla on rahaa markkinoida ja kehittää peliä. (Xsolla 2020.)

Epic Games suosii, että seuraavat asiat täytyisivät julkaisijan osalta:

- Pelillä tulisi olla jo iso yhteisö, joka on valmiina ostamaan pelin, kun se julkaistaan.
- Pelin tulisi tukea useita kieliä.
- Pelillä tulisi olla oma uniikki pelityylinsä ja grafiikat.
- Tekijöiden pitäisi kuulua hyvin tunnettuun tavaramerkkiin.
- Tekijöillä tulisi olla vakuuttava portfolio. (Xsolla 2020.)

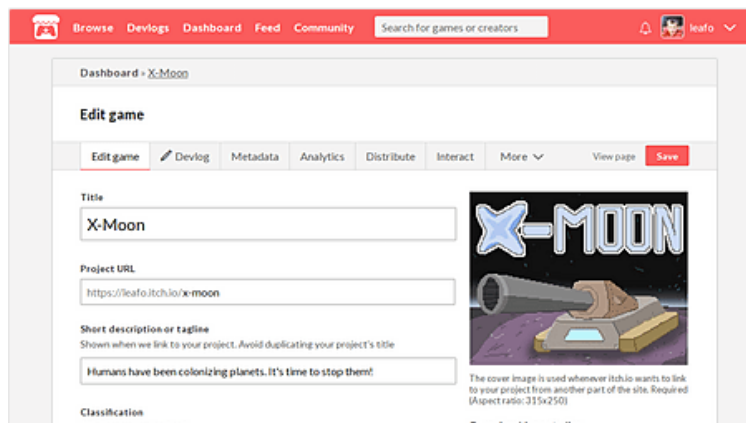
3.2 Pienemmät julkaisualustat

Pienemmät julkaisualustat ovat monesti indie-ystävällisempiä helpompien julkaisuprosessien takia. Pelit ovat helpompia ja nopeampia saada julkaistua, ja ne voivat toimia erinomaisina lähtökohtina saadakseen pelinsä ensin pienemmälle yleisölle ja niiden avulla voi kerätä pelaajia ja kiinnostuneita seuraajia pelille.

3.2.1 Itch.io

Itch.io on hyvä paikka aloittaa indie-pelin myyminen. Pelin julkaiseminen on ilmaista ja samalla toimitaan pelin myyjänä, joka antaa paljon hallintaa pelin suhteen. Pelille päätetään hinta sekä miten tuotto jaetaan pelin tekijän ja jakelualustan välillä. Jakelualustan osuus valitaan 0–30 prosentin väliltä. (Ninichi 2017.)

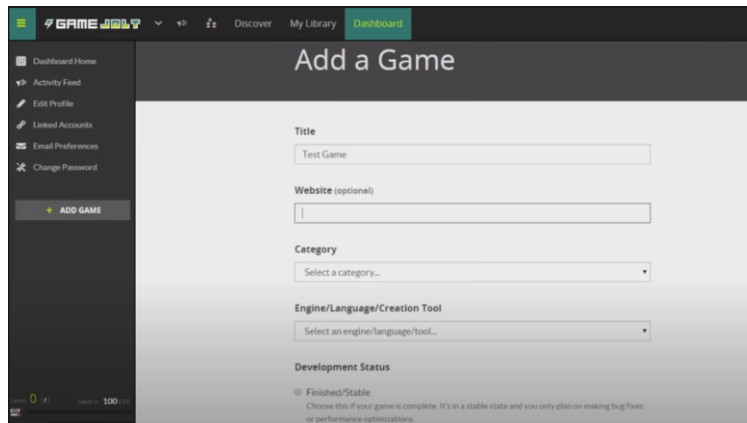
Useimmat pelit ovat hinnoiteltu 10–15 dollarin alueelle. Pelille voidaan asettaa minimihinta, mutta ostajat voivat myös maksaa enemmän ja samalla tukea pelin kehittäjiä. (Ninichi 2017.) Pelin julkaisu on helppo prosessi: Verkkosivulle ladataan pelin tiedostot, kuvakaappauksineen ja videoineen ja samalla luodaan kauppasivusto pelille. (Kuvio 4.) Sivustolta voi seurata pelin myyntilukuja, lataus- ja katselumääriä. Pelille voi asettaa alennuksia ja jakaa peliavaimia. (Itch.io 2021.)



Kuvio 4. Oman pelin sivun luominen.

3.2.2 Gamejolt

Gamejolt on toinen Indie-ystävällinen julkaisualusta. Pelin julkaisu on yhtä helppoa ja ilmaista kuten Itch.ion avulla. Pelille luodaan sivu samalla tavalla kuin Itch.iossa (Kuvio 5). Pelintekijä määrittää, paljonko antaa tuottoa Gamejoltille, mutta sen pitää olla alle kymmenen prosenttia. Myyntitulojen lisäksi pelintekijä saa 30 prosenttia pelin mainostuloista. Pelistä ja mainoksista saadut tuotot menevät Gamejolt-lompakkoon, josta ne voi sitten siirtää pankkitilille tai ostaa muiden tekemiä pelejä, jolloin ei veloiteta ylimääräisiä kuluja rahaliikenteen siirroista. (Ninichi 2017.)



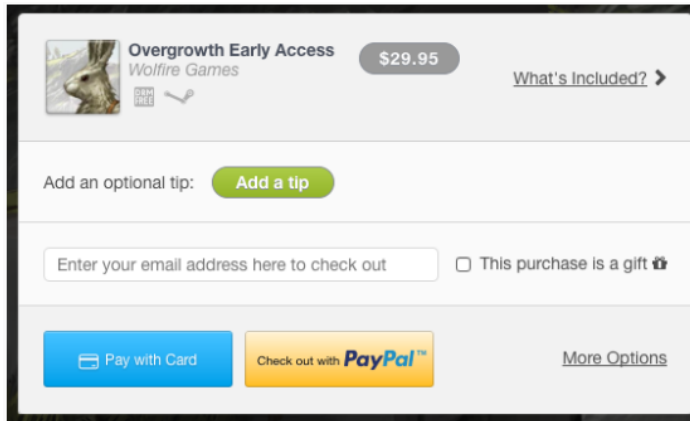
Kuvio 5. Pelin lisääminen Gamejoltiin.

3.2.3 Humble Bundle

Humble Bundlalla on jo 12 miljoonaa käyttäjää, ja se on myös todella indie-ystävällinen julkaisualusta. Humble Bundlalla on muun muassa oma markkinointitiimi pelin tekijöitä varten, joka auttaa pelin markkinoinnissa saamaan sille näkyvyyttä. (Humble Bundle 2021.) Pelin julkaisu on ilmaista ja se tarkistetaan, jossa päätetään, julkaistaanko peli vai ei (Ninichi 2017). Viimeisimmät julkaisut pääsevät heti etusivulle mikä on hyvää mainostusta pelin myynnille ja näkyvyydelle. (Humble Bundle 2021).

Tuotto jaetaan 75/15 ja loput kymmenen prosenttia menee hyväntekeväisyyteen. Humble Bundle tarjoaa myös kaksi muuta tapaa myydä peliä:

- *Humble Gamepage*: Pelille luodaan oma sivu, jonka avulla myynti tapahtuu. Sivuston ylläpito on ilmaista ja pelintekijä saa 95 prosenttia myyntituotoista verojen ja muiden kustannusten jälkeen. (Humble Bundle 2021.)
- *Humble Widget*: Mikäli pelillä on jo valmiina oma nettisivu, niin sinne voi luoda widgetin, jonka avulla myynti tapahtuu (Kuvio 6.). Tuotto menee samalla tavalla kuin edellisessä eli pelintekijä saa 95 prosenttia myyntituotoista verojen ja muiden kustannusten jälkeen. (Humble Bundle 2021.)



Kuvio 6. Humble Widgetin näkymä. (Humble Support 2021.)

4 LISENSSIEN JA OIKEUDELLISTEN ASIOIDEN HUOMIOINTI

4.1 Immateriaalioikeus

Immateriaalioikeus tarkoittaa aineettomiin omistuksiin liittyvää oikeutta. Se voi olla pelin hahmot, tarinat, uuden pelin luonnokset ja ideat. Immateriaalioikeus suojelee näitä, ja niitä voidaan ostaa, myydä, antaa ja vaihtaa samalla lailla kuin konkreettista omaisuutta, kuten autoja ja asuntoja. Seuraavat immateriaalioikeuden tyypit ovat laillisesti päteviä: tekijänoikeus, tavaramerkki, liikesalaisuus ja patenti. (Maxwell Chandler 2013, 56.)

Kehittäjien täytyy olla varovaisia, mitä materiaalia he käyttävät peleissään. Peleissä ei voi käyttää tekijänoikeus tai tavaramerkillä suojattua materiaalia, ellei niiden käyttämiseen ole hankittu erikseen lupaa. Pelissä ei siis saa esiintyä esimerkiksi Pepsin tölkkejä tai Mitsubishi-merkkisiä autoja, jos niiden käyttöön ei ole hankittu lupaa ja oikeutta sopimalla niiden omistajien kanssa. (Maxwell Chandler 2013, 57.) Hyvä esimerkki tästä on GTA-pelisarja. Se ei käytä oikeita automerkkejä, vaan keksii autoille omat valmistajat ja mallinimet. Autot muistuttavat kuitenkin ulkonäöltään oikean elämän automalleja. (Kuvio 7).



Kuvio 7. Karin Kuruma, joka muistuttaa ulkonäöltään Mitsubishi Lanceria. (GTA Wiki 2021).

Tekijänoikeuslaki suojaa konkreettisia käsitteitä. Näitä ovat muun muassa kirjallisuus, musiikki ja veistokset. Tekijänoikeuslaki ei kuitenkaan suojaa pelin ideaa tai konseptia, ellei sitä ole esitetty konkreettisesti muodossa esimerkiksi pelin

koodina tai 3D-mallinnettuna. Indie-pelintekijänä koko tiimin tulisi ottaa tekijänoikeudet omiin nimiin tai yhteisen yrityksen nimiin. Tämä mahdollistaa turvan omalle projektille sekä edesauttaa saamaan mahdollisen julkaisijan pelille, kun julkaisija tietää, että pelin tekijällä on tekijänoikeudet ja se voi myydä tai luovuttaa ne julkaisijalle. (Maxwell Chandler 2013, 57.)

Tavaramerkit ovat sanoja, kuvioita, logoja, symboleita tai iskulauseita, joiden avulla voidaan tunnistaa tavaran liikkeellelaskija ja niillä voidaan erottaa tuote toisista samantyyppisistä tuotteista. Tunnettuja tavaramerkkejä on mm. Coca-Cola. Pelimaailmassa tunnettuja tavaramerkkejä ovat muun muassa EA (Electronic Arts) ja Ubisoft. Tavaramerkin yksinoikeudet estävät muita käyttämästä samaa merkkiä, mutta eivät estä samantyyppisen tuotteen myyntiä eri tavaramerkillä. Tavaramerkit rekisteröidään patenttitoimiston avulla. (Maxwell Chandler 2013, 57–58.)

Liikesalaisuuksilla tarkoitetaan asioita, joita yritys haluaa pitää salassa, jotta sillä olisi kilpailullinen etulyöntiasema. Esimerkkejä liikesalaisuuksista on valmistustekniikat, reseptit tai menetelmät. Tunnettuja liikesalaisuuksia on muun muassa Coca-Colan salainen resepti. (Maxwell Chandler 2013, 58.)

Pelimaailmassa liikesalaisuuksia voidaan soveltaa pelin ideoihin, mutta ne täytyy pitää luottamuksellisena. Tätä varten on olemassa salassapitosopimukset. Mikäli halutaan jakaa pelin idean, mutta samalla halutaan pitää sen luottamuksellisena, niin silloin kannattaa allekirjoittaa salassapitosopimus niiden kanssa, joille pelin idea jaetaan. Salassapitosopimusta käydään tarkemmin läpi oikeudellisissa sopimuksissa. (Maxwell Chandler 2013, 58.)

Patenteilla estetään toisia tekemästä, käyttämästä ja myymästä toisten keksimää omaisuutta. Patenttia varten keksijän täytyy ilmoittaa tuotteestaan, miten se toimii kaikkine piirustuksineen ja tietoineen. Ideaa ei voi patentoida, vaan pitää olla jokin konkreettista. Pelimaailmassa patentti voi olla muun muassa jokin graafinen komponentti tai systeemi tai jokin pelattavuuteen liittyvä elementti esimerkiksi EA:n Skill Stick -ohjauskomento, jota käytetään NHL-peleissä. (Maxwell Chandler 2013, 59.)

4.2 Oikeudelliset sopimukset

Mikäli pelin tuotannossa tai julkaisussa on mukana muitakin osapuolia, niin on hyvä sopia oikeudellisia sopimuksia osapuolien välille suojatakseen pelin ideaa ja konseptia, pelikokemusta ja pelin jälleenmyyntiä. Seuraavaksi käydään läpi näistä yleisimmät eli salassapitosopimus, loppukäyttäjän lisenssisopimus ja käyttöehdot. (Maxwell Chandler 2013, 59.)

Salassapitosopimuksella voidaan suojata pelin idea ja konsepti, koska nämä eivät kuulu tekijänoikeuslain eikä tavaramerkkien alle. Sopimalla salassapitosopimuksen vaikkapa pelin konseptista toisen osapuolen välillä tekee siitä liikesalaisuuden ja näin ollen tietoa pelin konseptista ei saa levittää. Mikäli asiasta kerrotaan jollekin osapuolelle, jonka kanssa ei ole allekirjoitettu salassapitosopimusta niin se tekee konseptista julkisen. (Maxwell Chandler 2013, 60.)

Kaksi tyypillistä salassapitosopimusta ovat yksipuolinen- ja molemminpuolinen salassapitosopimus. Yksipuolista käytetään silloin, kun keskustellaan pelistä jollekin peliteollisuuden ulkopuoliselle taholle esimerkiksi yksityiselle rahoittajalle. Molemminpuolista käytetään silloin, kun kaksi peliteollisuudessa olevaa tahoa keskustelevat asiasta esimerkiksi kehittäjä ja julkaisija. (Maxwell Chandler 2013, 61.)

Loppukäyttäjän lisenssisopimus (EULA eli End User License Agreements) suojelee immateriaalioikeutta loppukäyttäjän, julkaisijan ja immateriaalioikeuden omistajan välillä. Loppukäyttäjän lisenssisopimuksen perusidea on estää pelin jälleenmyynti sekä pelin lainaaminen ja vuokraaminen. Konsolipelejä löytyy kuitenkin myytävänä käytettynä, ja niitä voi lainata kavereille. Tämä johtuu siitä, että ne on luokiteltu immateriaalioikeuden suojaamista varten ja sen vuoksi pelejä löytyy myynnissä käytettynä. Tietokonepeleissä loppukäyttäjän sopimusta voidaan soveltaa siten, että niiden jälleenmyynti on tehty laittomaksi. Tämän vuoksi digitaaliset kopiot jakelualustojen avulla ovat yleistyneet tietokonepeleissä. (Maxwell Chandler 2013, 62.)

Käyttöehdot esiintyvät yleensä mobiilipeleissä tai verkkomonipeleissä. Käyttöehdoilla kerrotaan miten pelaajien tulisi käyttäytyä pelimaailmassa. Käyttöehdoissa voidaan kieltää esimerkiksi verkkokiusaaminen. Käyttöehdot voi myös

kieltä pelaajia vaihtamasta pelin sisäistä tavaraa oikeaan valuuttaan. Mikäli pelaaja harjoittaa jotain käyttöehtojen vastaista, niin hänet voidaan kieltää pelaamasta peliä tietyksi ajaksi. (Maxwell Chandler 2013, 62.)

4.3 Lisenssit

Nykyaikana lisensseillä tehdyt pelit ovat yleistyneet. Urheilupelejä tulee joka vuosi uusia muun muassa EA Sportsin julkaisemat NHL ja FIFA-sarjan urheilupelit. Lisenssoituja pelejä on helpompi myydä, koska niissä on yleensä pelaajille tuttu hahmo. Peli, jossa pelataan esimerkiksi Batmanilla, kiinnostaa pelaajia enemmän kuin jokin täysin tuntematon hahmo. Pelaajilla tulee heti mieleen Batmanista siihen liittyvät elementit, kuten Gotham City ja tutut antagonistit esimerkiksi Jokeri. (Maxwell Chandler 2013, 62.)

Lisenssisopimuksen jäsentely vaikuttaa siihen, miten lisenssinhaltija on osallisena pelin tuotannossa. Voi olla, että se ei osallistu ollenkaan pelin tuotantoon tai sitten päättää kokonaan pelin artistisesta ulkonäöstä, omaisuuksista ja ominaisuuksista. Lisenssinhaltija päättää minimissään pelin yleisestä konseptista suojellakseen lisenssin eheyttä. NHL ei varmastikaan antaisi lupaa tehdä peliä, jossa pelaajilla on aseet ja ampuvat toisiaan samalla kun yrittävät saada kiekon maaliin. Nämä kohdat tulee olla myös mainittuna lisenssisopimuksessa. (Maxwell Chandler 2013, 63.)

Lisenssinhaltija voi myös päättää mitä lisenssin pelihahmoilla ja maailmalla saa tehdä. Sopimuksessa voidaan tarkkaan määritellä esimerkiksi mitä vaatteita hahmo voi pitää ja mitä voimia tai erikoiskykyjä hänellä on ja mitä muita hahmoja tai asioita voi pelimaailmassa voi olla. Mikäli lähtee tekemään peliä pohjautuen johonkin lisenssiin, on tärkeää perehtyä sen maailmaan, hahmoihin ja tarinaan sekä kuunnella lisenssinhaltijan toiveet ja vaatimukset ja pyrkiä toteuttamaan ne. Näin saadaan pidettyä hyvät välit lisenssinhaltijaan ja se voi taata seuraavan peliprojektin käyttäen niiden lisenssiä. (Maxwell Chandler 2013, 63.)

4.4 Suomen lainsäädäntö ja luokittelu

Suomessa videopelit kuuluvat kuvaohjelmalain alaisuuteen. Kuvaohjelmalaissa on myös määritetty, että kuvaohjelman tarjoajan on tehtävä ilmoitus Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskukselle, mikäli ne alkavat tuottamaan kuvaohjelmaa kaupallisessa tarkoituksessa. Ilmoituksessa tulee olla tarjoajan nimi, toiminimi, yhteystiedot ja kotipaikka, kuvaus kuvaohjelman tarjoamistavasta sekä kuvaohjelman tarjoamispaikan yhteystiedot. (Kuvaohjelmalaki 710/2011 1: 3.1§; 2: 4.1§.)

Kuvaohjelmat tulee aina luokitella, mutta kuvaohjelmalaissa on kuitenkin tiettyjä määriteltyjä tilanteita, jolloin ei tarvitse tehdä luokittelua. Mikäli peli olisi opetussellinen niin silloin se olisi vapautettu tarkistuksesta opettavan sisällön vuoksi. Peleille on mahdollista saada vapautus tarkastuksesta, mikäli pelejä tarjoava palvelu noudattaa luokittelusääntöjä. (Kuvaohjelmalaki 710/2011 3: 9.1§; 3: 10.1§.)

Monissa Euroopan maissa mukaan lukien Suomessa käytetään pääsääntöisesti pelien luokitteluun PEGI-järjestelmää. Samaa luokittelujärjestelmää tukevat myös isot konsolivalmistajat kuten Sony, Microsoft ja Nintendo. PEGI-järjestelmä on luotu vanhemmille tueksi tehdessään videopelien ostopäätöksiä. (PEGI 2017a.) PEGI-järjestelmällä pelit luokitellaan sisällön perusteella. Ikäraja ei siis kerro vaikeustasosta, vaan siitä mille ikäluokalle sopivaa sisältöä se sisältää. (PEGI 2017b.)

PEGI-järjestelmällä on englanninkieliset käytäntösäännöt, joihin se perustuu. Jokainen PEGI-järjestelmää käyttävän on suostuttava näihin käytäntösääntöihin. Käytäntösäännöissä käydään läpi ikämerkintöjä, markkinointia ja myynninedistämistä sekä videopeliteollisuuden sitoumusta tiedottaa yleisölle vastuullisesti. (PEGI 2017c.) PEGI-järjestelmä arvioi pelejä kahdella eri luokittelutavalla, joista ensimmäinen on perinteinen ennakkoluokittelutapa, jota käytetään, kun peliä myydään fyysisenä kopiona vähittäiskauppioiden avulla. Digitaalisesti myytävät pelit käyttävät IARC-menetelmää. (PEGI 2017d.)

5 POHDINTA

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi Frostbit-laboratorio, mutta myös oma peliprojektini tuki opinnäytetyötäni. Vaikka pelin julkaisu jääkin tulevaisuuteen, niin nyt julkaisuprosessi ei vaikuta enää niin pelottavalta asialta, kun se on etukäteen tutkittu ja selvitetty.

Tutkimuksen tekeminen oli haasteellista oman aikatauluni osalta, koska opinnäytetyön tekeminen piti rytmittää oman peliprojektin ja työni aikataulun ohessa. Tutkimusta tehdessäni tuli heti ilmi suomenkielisen materiaalin puute. Suomeksi aiheesta ei löytynyt juuri mitään, mutta englanniksi kyllä löytyi. Tämä pidensi myös huomattavasti tekemistä, kun kaikki materiaali piti kääntää suomeksi. Haasteista huolimatta tutkimuksen tekeminen oli erittäin mielenkiintoista ja tuli opittua paljon uutta matkan varrella.

Julkaisuprosessi ei ole lyhyt ja mutkaton tie, vaan jokaisen vaiheen saavuttaminen vaatii työtä ja ponnisteluja. Lisenssit ja oikeudelliset asiat voivat kuulostaa pelottavilta ja haastavilta, mutta kun asiaan perehtyy niin huomaakin, että ei tämä niin vaikeaa ole ja niiden oppimisella voi välttää monet kalliit virheet. Julkaisualustoja löytyy monia, jotka sopivat eri tilanteisiin. Aloittelevalle pelintekijälle sopii paremmin pienemmät julkaisualustat. Niiden kautta voidaan kerätä ensin seuraajia ja mainetta. Sitten kun pelillä on jo seuraajia tai kyseessä on mainetta kerännyt tekijä niin silloin isommat julkaisualustat sopivat paremmin. Isompien julkaisualustojen avulla saa enemmän näkyvyyttä ja tuloja.

Tutkimuksen lopputuloksena muodostui dokumentti, josta käy ilmi, mitä tarvitaan indie-pelin julkaisuun. Toivottavasti tutkimuksestani on apua Frostbit -laboratoriolle jos se alkaa julkaisemaan omia projektejaan. Toivon myös, että työni kannustaisi muitakin pelintekijöitä niin aloittelevia kuin kokeneita julkaisemaan omia töitänään maailmalle koettavaksi.

LÄHTEET

Bethke, E. 2003. Game Development and Production. Wordware Publishing, Inc.

CG Spectrum 2019. How video games are made: the game development process. Viitattu 2.3.2021 <https://www.cgspectrum.com/blog/game-development-process>.

CompareCamp 2020. 75 Steam statistics: 2020/2021 facts, market share & data analysis. Viitattu 17.4.2021 <https://comparecamp.com/steam-statistics/>.

Computer Hope 2017. Indie game. Viitattu 2.3.2021 <https://www.computer-hope.com/jargon/i/indie-game.htm>.

GetSocial 2020. Indie vs Game Publisher: What's Better for Your Game? Viitattu 8.3.2021 <https://blog.getsocial.im/indie-vs-game-publisher-whats-better-for-your-game/>.

GOG 2021. About GOG. Viitattu 23.2.2021 https://www.gog.com/about_gog.

GTA Wiki 2021. Kuruma. Viitattu 17.4.2021 <https://gta.fandom.com/wiki/Kuruma>.

Humble Bundle 2021. Work with us. Viitattu 25.2.2021 <https://www.humblegames.com/work-with-us/>.

Humble Support 2021. Widget Developer FAQ. Viitattu 25.2.2021 <https://support.humblebundle.com/hc/en-us/articles/202742190-Widget-Developer-FAQ>.

Itch.io 2021. Upload Game. Viitattu 23.2.2021 <https://itch.io/developers>.

Kramarzewski, A. & De Nucci, E. 2018. Production schedule and milestones. Viitattu 28.1.2021 https://subscription.packtpub.com/book/game_development/9781787121799/1/ch01lv1sec14/production-schedule-and-milestones.

Kuvaohjelmaki 17.06.2011/710. Viitattu 17.4.2021.

Lapin AMK 2021. FrostBit. Viitattu 25.1.2021 <https://www.lapinamk.fi/fi/Yrityksille-ja-yhteisoille/Kehittamisymparistot/FrostBit>.

Learning Hub 2019. The 7 Stages of Game Development. Viitattu 2.3.2021 <https://learn.g2.com/stages-of-game-development>.

Maxwell Chandler, H. 2013. The Game Production handbook. Jones & Bartlett Publishers

Ninichi 2017. 11 places to publish & release your indie game. Viitattu 13.2.2021 <https://ninichimusic.com/blog/2017/9/1/11-places-to-publish-release-your-indie-game>.

PEGI 2017a. PEGI-organisaatio. Viitattu 30.3.2021 <https://pegi.info/fi/node/46>.

PEGI 2017b. Mitä luokitukset merkitsevät? Viitattu 30.3.2021
<https://pegi.info/fi/node/19>.

PEGI 2017c. PEGI:n käytäntesäännöt. Viitattu 30.3.2021
<https://pegi.info/fi/node/48>.

PEGI 2017d. Kuinka arvioimme pelejä. Viitattu 30.3.2021
<https://pegi.info/fi/node/47>.

Polygon 2019. Early access changed everything about games. Viitattu 29.1.2021
<https://www.polygon.com/2019/11/13/20961896/decade-of-early-access-minecraft-star-citizen-fortnite>.

Steamworks 2021a. Early Access. Viitattu 29.1.2021
<https://partner.steamgames.com/doc/store/earlyaccess>.

Steamworks 2021b. Liittyminen. Viitattu 23.2.2021
<https://partner.steamgames.com/doc/gettingstarted>.

Victorino, L. 2016. How to follow the five major milestones of game development. Viitattu 28.1.2021
<https://victorino.com/blog/five-gates-gamedev.html>.

Xsolla 2020. How to get published on the Epic Games store. Viitattu 23.2.2021
<https://xsolla.com/blog/publishing-suite/1926/how-to-get-published-on-the-epic-games-store>.