

Artikkeli

Suomalaisen peliteollisuuden valtavirtaa ja sivupolkuja

MARKKU REUNANEN

markku.reunanen@aalto.fi

Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun
korkeakoulu

MIKKO HEINONEN

mikko.heinonen@alasinmedia.fi

Pelikonepeijoonit

MANU PÄRSSINEN

manu.parssinen@alasinmedia.fi

Pelikonepeijoonit

Tiivistelmä

Maailmanlaajuiseen menestykseen nousseet, miljoonia tuottaneet hittipelit ovat nostaneet suomalaisen peliteollisuuden näkyviin valtamediassa. 2000-luvun menestystarinoiden takana on kuitenkin lähes kolmekymmentä vuotta kotimaisten kaupallisten pelien historiaa, jota tunnetaan huomattavasti heikommin. Tämän tutkimuksen lähtökohta on Videogames.fi-sivustolle kerätty materiaali, jota tarkastelemme sekä laadullisesta että määrällisestä näkökulmasta. Lähestymme teemoja esimerkkien ja tunnuslukujen kautta, jotta lukijalle hahmottuvat sekä suomalaisen peliteollisuuden monimuotoisuus että alan merkittävimmät historialliset muutokset vuosina 1984–2012. Käsiteltävistä tunnusluvuista keskeisimmät ovat vuosittaisten pelijulkaisujen määrä sekä pelien jakautuminen eri laitealustoille ja lajityyppeihin. Ohessa teemme havaintoja pelien arkistoinnin haasteista sekä peliluetteloiden hyödyntämisestä tutkimuksessa.

Avainsanat: suomalaiset pelit, peliteollisuus

Abstract

Mainstreams and Byways of the Finnish Game Industry

Commercially successful, internationally published smash hit games have made the Finnish game industry visible in mainstream media. However, these success stories of the twenty-first century are rooted in the less known history of Finnish commercial games that spans almost three decades. Our study is based on the contents of Videogames.fi, a website preserving such history. The discussion is both qualitative and quantitative in nature: we highlight different themes by means of examples and statistics in order to provide the reader with a view to both the diversity of the Finnish game industry and the most important historical developments of the field in 1984–2012. The most important quantitative indicators discussed here are the number of published games per year and how they are distributed among different platforms and genres. In addition, we provide observations on the challenges of game archiving and the use of game lists for research purposes.

Keywords: Finnish games, game industry

Johdanto

Maailmalla menestyneet ja miljoonia tuottavat suomalaiset pelit, kuten *Angry Birds* (2009) tai *Clash of Clans* (2012), ovat ylittäneet uutiskynnyksen muuallakin kuin peli- tai tietokonelehdissä. Vaivihkaa digitaalisista peleistä on tullut koko kansan hupia ja peliteollisuudesta vakavasti otettava teollisuuden ala. Menestystarinat eivät kuitenkaan ole syntyneet tyhjästä, vaan niitä edeltää lähes kolmekymmentä vuotta kotimaisen pelituotannon historiaa. Suomalaisten

elektronisten pelien historia yltää sitäkin kauemmas, aina 1950-luvulle saakka (Saarikoski & Suominen 2009, 18). Etsimme tässä artikkelissa pelien historiaa tallentavan Videogames.fi-sivuston pohjalta vastauksia seuraaviin kysymyksiin: millaisiin vaiheisiin suomalaisen peliteollisuuden historia jakautuu sekä millaisia kaupallisia tietokone- ja videopelejä Suomessa on tehty? Ohessa teemme havaintoja pelejä koskevien tietojen keräämisestä, arkistoinnista sekä käytöstä tutkimuksen tukena.

Carl Therrienin (2012) mukaan pelien historiikirjoituksessa on vaara sortua teleologiseen harhaan, jonka vallassa historian ilmiöt tulkitaan tiettyä päämäärää kohti johtaviksi askeleiksi. Tässä tapauksessa teleologiseen harhaan olisi helppo langeta esimerkiksi tarkastelemalla vanhoja suomalaisia pelejä väli-vaiheina, joiden kautta on lopulta noustu nykyiseen kukoistukseen. Voittajien historian sijaan tavoitteenamme on luoda aiheesta monipuolinen kokonaiskuva; tuomme esiin niin menestystarinoita kuin unohtuneita sivupolkujakin.

Pelien ja pelilaitteiden historiasta on julkaistu runsaasti sekä tutkimus- että populaarikirjallisuutta (esim. Kent 2001; Huhtamo & Kangas 2002; Forster 2005; Montfort & Bogost 2009), mutta suomalainen näkökulma aiheeseen on huomattavasti harvinaisempi. Toistaiseksi laajimmat katsaukset kotimaisen pelituo-tannon historiaan ovat Petri Saarikosken väitöskirja *Koneen Lumo* (2004) sekä Juha Köönikän pro gradu -tutkielma ”Digitaalisten pelien kehitystyö Suomessa 1980-luvulta 2000-luvulle” (2011). Digitaalisten pelien historiaa käsittelevistä artikkeleista on mainittava lisäksi Saarikosken ja Jaakko Suomisen *Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa* (2009), joka kertoo suomalaisen pelikulttuurin kehityksestä toisen maailmansodan jälkeen. Oma lähestymistapamme poikkeaa aiemmista tutkimuksista etenkin siltä osin, että lähtökohtanamme on laaja peliluettelo, jota ryhmitellään ja josta lasketaan uusia tunnus-lukuja laadullisen käsittelyn perustaksi.

Lähin kansainvälinen vertailukohta löytyy Ruotsista, jonka peliteollisuuden historiaa on kartoittanut Ulf Sandqvist (2012). Sandqvistin tutkimus kattaa ajanjakson 1950-luvulta nykypäivään ja käsittelee aihetta etenkin kaupallisesta perspektiivistä. Sandqvist problematisoi median luomaa ihannoitua kuvaa ”Ruotsin peli-ihmeestä”. Euroopan mittakaavassa tärkeän brittiläisen peliteol-lisuuden vaiheita ovat tutkineet muun muassa Magnus Anderson ja Rebecca Levene (2012) sekä Aphra Kerr (2012).

Suomalaisen peliteollisuuden taloudellista puolta tilastoi Tampereella sijaitseva pelialan toimijoiden yhteistyöelin Neogames. Keskeisimpiä vuosittain kerättyjä tietoja ovat muun muassa peliteollisuuden liikevaihto ja työntekijä-määrä sekä luettelo toiminnassa olevista yrityksistä. Tilastot ulottuvat 2000-luvun alkuun, joten niiden ulkopuolelle jää vielä merkittävä osa kotimaisten

pelien historiaa. Neogames julkaisee noin kahden vuoden välein raportin, joka käsittelee alan viimeisintä kehitystä (ks. Neogames 2011). Viimeisimpiin lukemiin voi tutustua Tekesin (2012) vastaavassa raportissa. Suomessa myytyjen pelien määrää ja rahallista arvoa on tilastoinut vuodesta 1999 alkaen multimedia-alan maahantuoja ja jakelijoiden etujärjestö FIGMA.

Määrittelyn ja arkistoinnin haasteet

Perustimme Videogames.fi:n toukokuussa 2012 tavoitteenamme koota yhteen paikkaan perustiedot kaikista kaupallisesti julkaistuista suoma-laisista digitaalisista peleistä. Aluksi selkeältä vaikuttanut tavoite osoittautui nopeasti odotettua mutkikkaammaksi. Mikä ylipäänsä on kaupallisesti julkaistu suomalainen peli? Rajaus voi muuttua jatkossa, mutta tällä hetkellä joukkoon hyväksyttävistä nimikkeistä on joko myyty kuluttajille tai niissä on pelin sisäisiä ostotapahtumia. Pois rajattiin esimerkiksi mainospelit, television tekstiviesti-pelit sekä raha-automaatit. Shareware-pelit¹ kuuluvat luontevasti mukaan, sillä niiden erityispiirteenä on lähinnä myyntimekanismi.

Videogames.fi ei ole ensimmäinen yritys kerätä kattava luettelo suomalai-sista peleistä. Toinen vastaava yhteisöllinen sivusto on Suomipelit.fi, joka sisältää tällä hetkellä 291 pelin tiedot. Suurimpana erona on se, että siinä mukana on myös ilmaispelejä. Suomipelit.fi:n aktiivisuus on taantunut vuoden 2009 jälkeen, ja kolmen viime vuoden osalta pelit puuttuvat lähes kokonaan. Yhteisöllistä tiedonkeruuta edustaa myös Wikipedian Luettelo suomalaisista videopeleistä. Käytimme Wikipedian materiaalia pohjana Videogames.fi:n alkuvaiheessa ja lisäsimme myöhemmin Suomipelit.fi:n shareware-pelit ylläpitäjien suostumuk-sella tietokantaan.

Harrastajien tekemät pelejä ja niiden historiaa tallentavat sivustot ovat usein temaattisia, kuten esimerkiksi World of Spectrum ja Commodore 64:ään keskit-tynyt Lemon. Tietokannat kattavat tuhansia nimikkeitä, joista on kerätty perus-tietojen lisäksi arvokasta lisämateriaalia kuten ruutukaappauksia, ohjekirjoja,

¹ Shareware on jakelumalli, jossa ohjelmasta levitetään ilmaiseksi toiminnoiltaan rajoitettua versiota, jonka voi maksamalla päivittää täysversioon.

kansitaidetta sekä aikalaislehtien peliarvosteluja. Toisenlaista lähestymistapaa edustaa vuonna 1999 perustettu MobyGames, jonka kunnianhimoisena tavoitteena on kattaa kaikki laitealustat kolikkopeleistä kotitietokoneisiin.

James Newman käsittelee digitaalisten pelien arkistoinnin haasteita kirjassaan *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence* (2012). Newmanin mukaan akateeminen kiinnostus pelien taltiointiin on verrattain tuore ilmiö, siinä missä harrastajat ovat tehneet vastaavaa työtä jo pitkään (19–21, 26). Vaikka Newman tunnustaakin tehdyn työn merkityksen, hänen mukaansa ”amatöörien” ahkeruus ei yksin ratkaise arkistoinnin tarvetta, sillä harrastajien arkistot ovat usein puutteellisia eikä niiden pitkäaikainen jatkuvuus ole taattu (26–27).

Suomalaisia pelejä etsimässä

Suurin osa sivustolle lisätyistä peleistä löytyi internet-hakujen avulla, yritysten omilta sivuilta, sekä käymällä läpi temaattisia sivustoja ja keskustelupalstoja. Lisäksi käytimme lähdeaineistona suomalaisten tietokonelehtien artikkeleita, arvosteluja sekä mainoksia, ja otimme joihinkin pelintekijöihin suoraan yhteyttä ristiriitaisten tietojen selvittämiseksi. Kun kokoon oli saatu noin 300 peliä, lähetimme sivustosta tiedotteen suomalaisiin alan yrityksiin ja avasimme sille Facebook-sivun, minkä johdosta saimme jälleen paljon lisäehdotuksia puuttuvista nimikkeistä.

Tammikuussa 2013 Videogames.fi:n listalla oli 482 peliä sekä omalla alisivullaan 47 syystä tai toisesta hylättyä peliä. Lähes kaikista oli löydetty ainakin perustiedot eli nimi, tekijä, julkaisija, alusta ja julkaisuvuosi. Muita kerättäviä tietoja ovat kotisivun osoite, genre, julkaisuformaatti, lisätiedot ja ruutukaappaus. Toistaiseksi vanhin löydös on Simo Ojaniemen ohjelmoima ja Amersoftin Commodore 64:lle julkaisema seikkailupeli *Raharuhtinas* vuodelta 1984 (kuva 1). Vuonna 1984 kolmiulotteisesti huone kerrallaan piirrettävä sokkelo oli teknisesti vaikuttava saavutus, vaikka pelisuunnittelu muuten olikin vielä vaatimatonta.

Tutkimuksen edetessä oli pian hyväksyttävä se, ettei suomalaisten pelien luettelosta voi tehdä täydellisen kattavaa. Eräs ongelmakohta ovat 2000-luvun



Kuva 1. *Raharuhtinas*.

alun kännykkäpelit, sillä alan yritykset tuottivat kiireisimpinä vuosinaan jopa 20 peliä vuodessa. Yritykset eivät ole toistaiseksi juuri panostaneet oman historiansa tallentamiseen ja esille tuomiseen, joten etenkin mobiilipelien osalta parhaita pelien säilyttäjiä ovat tällä hetkellä, hieman ironisesti, vertaisverkot ja harrastajien verkkosivut, joilla vanhoja pelejä jaellaan ”laittomasti” kaikkien ladattaviksi. Monista eduistaan huolimatta digitaalinen jakelu on potentiaalinen uhka arkistoinnille, sillä verkosta ladattua pelistä ei jää ostajalle hyvin säilyvää fyysistä kappaletta laatikkoineen, ohjekirjoineen ja levykkeineen. Verkkopelien mukanaan tuoma uusi ongelma on niiden palveluluonne: sisältö sijaitsee palvelimilla, joita ylläpidetään vain niin kauan kuin se katsotaan taloudellisesti kannattavaksi (Newman 2012, 22–26).

Suomessa alihankintana tehtyt, mutta ulkomaisen yrityksen nimissä julkaistut pelit, ovat arkistoinnille haaste, sillä alkuperäisiä tekijöitä ei välttämättä mainita missään. Muita tunnistettuja aukkoja on muun muassa opetuspeleissä sekä kentän kirjavuuden vuoksi uusissa Android- ja iOS-laitteille tehdyissä kosketusnäyttöpeleissä. Vastoin odotuksia kaikkein vanhimmat, 1980-luvulla julkaistut tuotokset tunnetaan varsin hyvin.

Puutteistaan huolimatta 482 pelin lista edustaa suomalaisen pelinkehityksen historiaa hyvin. Tämänhetkinen oletus on, että vuoden 2012 loppuun mennessä julkaistuja pelejä puuttuu luettelosta korkeintaan 200 kappaletta. Puuttuvien nimikkeiden löytymistähti on selvästi hidastunut, mikä viittaa omalta osaltaan siihen, että pääosa peleistä on jo saatu luetteloitua. Tämän tutkimuksen osalta riittää, että keskeisimmät trendit nousevat kiistattomasti esiin.

Pelejä kolmen vuosikymmenen varrelta

Lähes kolmenkymmentä vuotta ja viisisataa peliä kattanut peliluettelo oli tarpeen ryhmitellä hallittavan kokoiisiin osiin ilmiöiden ja ajallisen muutoksen hahmottamiseksi. Lähestyimme haastetta tyypittelemällä pelejä julkaisu- ja tekijöiden, julkaisijan ja laitealustan mukaisesti. Tässä esitetty pääosan kronologinen jako perustuu tyypittelyn tuottamiin pääryhmiin, joita hahmottui kaikkiaan viisi. Hittipelien ja kutakin ajanjaksoa edustavien tyyppiesimerkkien vastapainoksi nostamme tarkasteluun myös muita teoksia, jotka avaavat osaltaan kotimaisen pelinkehityksen monimuotoisuutta.

Vertailukohtina käytämme Saarikosken (2004) ja Köönikän (2011) julkaisuja kotimaisten pelien historiasta sekä Ruotsin osalta Ulf Sandqvistin artikkelia ”The Development of the Swedish Game Industry” (2012). Sandqvistin tekemä jaottelu poikkeaa jonkin verran tässä esitetystä, mutta jo pikainenkin vertailu paljastaa, kuinka alan kehitys on kulkenut Ruotsissa varsin samanlaisten vaiheiden läpi kuin Suomessa.

Pioneerit ja lehdistön ihannepojat (1985–1988)

Suomalaisen peliteollisuuden ensivaiheita voidaan luonnehtia yksittäisten pioneerien ajaksi. Tietokonepelaaminen oli suosittu harrastusmuoto 1980-luvun kotimikroilla alusta asti: pelejä ostettiin kaupasta, kopioitiin kaveripiirissä ja näpyteltiin tietokonelehtien julkaisemista listauksista. Kotimaisten pelien tuotanto alkoi verrattain varhain, viimeistään vuonna 1984, mutta aktiivista toiminnan voi sanoa olleen vasta vuodesta 1985 eteenpäin. Mittakaava oli vielä

pieni: tuotteliain ohjelmistotalo Amersoft² ehti julkaista alle kymmenen peliä. Muita kotimaisia toimijoita olivat mm. MSX-peleihin keskittynyt Teknopiste sekä edelleen hengissä oleva Triosoftware, jotka harjoittivat myös maahantuontia. Julkaisijoiden keskittyminen suomenkielisiin peleihin rajoitti kansainvälisen menestymisen mahdollisuuksia, joten laajempaa näkyvyyttä halunneet ohjelmoijat joutuivat ottamaan yhteyttä ulkomaille, etupäässä Iso-Britanniaan, joka oli noussut 1980-luvun alussa nopeasti Euroopan peliteollisuuden kärkimaaksi (Saarikoski 2004, 266; Anderson & Levene 2012, 71ff.; Kerr 2012).

Ensimmäinen kansainvälisille markkinoille päätyneet suomalaiset pelit olivat Stavros Fasoulasin *Sanxion* (kuva 2), jonka englantilainen Thalamus Software julkaisi vuonna 1986. Jo pelin kansiteksti ”Sanxion by Stavros Fasoulas” kertoo siitä, miten *auteur*-henkistä pelien tekeminen oli; korkeintaan musiikki ja äänitehosteet hankittiin muualta. *Sanxionin* ääniefektit oli tehnyt David Whittaker ja musiikit Rob Hubbard, jotka molemmat olivat tuohon aikaan jo käytännössä ammattimaisia pelimuusikoita. *MikroBitti* arvosteli *Sanxionin* numerossa

² Tietokonepeleihin ja -kirjoihin keskittynyt Amersoft oli osa monialaista Amer-konsernia.



Kuva 2. Stavros Fasoulasin *Sanxion* (1986).

12/1986, jossa pseudonyymillä "Finlandia Nirvi" kirjoittanut Niko Nirvi kertoi pelin olevan parhaan näköinen ammuskelupeli, jonka hän on kuuna päivänä nähnyt.

Lehdistöllä oli tärkeä rooli huomion herättäjänä ja tekijöiden esiin nostajana. Etenkin *MikroBitti*, joka oli suosituin tietotekniikan harrastajien lehti koko 1980-luvun loppupuolen ajan, antoi palstatilaa suomalaisten pelien kehittäjille. Stavros Fasoulasin ja Jukka Tapanimäen kaltaisten ohjelmoijien tekemisiä seurattiin aktiivisesti, ja esimerkiksi Tapanimäen tamperelaiselle Triosoftille tekemää *Aikaetsivä*-peliä mainostettiin MB 12/1986:n uutispalstalla otsikolla "Osta suomalainen peli!" Tapanimäen ensimmäinen kansainvälinen peli oli *Octapolis*, jonka julkaisi English Software vuonna 1987. Suomessa *Octapolisin* arvosteli Jori Olkkonen *C-lehden* numerossa 1/1988. Myös tietokoneuusikkona tunnettu Olkkonen sävelsi musiikin Tapanimäen seuraavaan peliin, *Netherworldiin* (1988).

Lisenssipelit³ olivat 1980-luvun alussa vasta tuore tulokas: ensimmäisiä virallisia lisenssipelejä olivat Atarin omalle 2600-konsolilleen julkaisemat *Superman* (1979) ja *Raiders of the Lost Ark* (1982) (Montfort & Bogost 2009, 125–128; Aldred 2012). Suomalaisilla pelintekijöillä ei vielä tuolloin ollut mahdollisuuksia kalliiden kansainvälisten lisenssien hankkimiseen, mutta kotoisampia esimerkkejä löytyy jo 1980-luvun puolivälistä. Ensimmäinen kotimainen lisenssipeli lienee Kari Mannerlan tunnetusta *Afrikan Tähti* -lautapelistä Commodore 64:lle tehty versio, jonka Amersoft julkaisi joulukuksi 1985 (MB 6–7/1986). Toinen varhainen esimerkki, Pasi Hytösen ohjelmoima ja niin ikään Amersoftin vuonna 1986 julkaisema *Uuno Turhapuro muuttaa maalle*, on edelleen lähes ainutkertainen kotimaiseen elokuvaan perustuva peli.⁴

Niko Nirvin *MikroBitissä* toimittama kuukausittainen Peliuutuudet-palsta sisälsi usein mainintoja suomalaisista peleistä. Lukijatkin aktivoituivat lähettämään Nirville tietoja projekteistaan: numerossa 10/1987 esiteltiin ruutukuvana

3 Peli, joka perustuu toiselta osapuolelta lisensoituun materiaaliin, esim. elokuvaan tai sarjakuvahahmoon.

4 Myöhemmin kaupalliset pelisovitukset on tehty myös elokuvista *Rölli ja Metsänhenki* (elokuva 2001, peli 2002) ja *Iron Sky* (2012). Lisäksi on olemassa ilmaisia elokuvien mainospeljä, kuten *Dark Floors: The Lordi Motion Picture* (2008), *Niko 2: Lentäjäväljekset* (2012) sekä *Rölli ja kultainen avain* (2013).

Teemu Kytösen *Masters of the Universe II*, jolla ei nimestään huolimatta ollut virallista lisenssiä eikä julkaisijaa. Numerossa 2/1988 Nirvi kuitenkin ilmoitti, että hän lopettaa pian keskeneräisistä peliprojekteista tiedottamisen, koska niin moni niistä on jäänyt toteutumatta. Julkaistujen pelien määrä kertoo sekin alkunostuksen hiipumisesta ja taloudellisista vaikeuksista: vuodesta 1989 alkaen pelejä tehtiin vain harvakseltaan ennen 1990-luvun puolivälin uutta piristymistä.

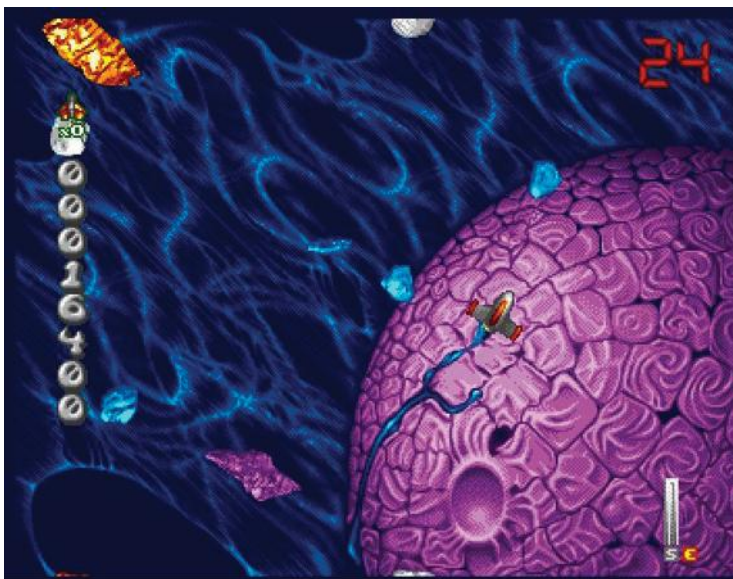
Ensimmäiset pelitalot (1993–1996)

Uusien 16-bittisten kotimikrojen, kuten Commodore Amigan ja Atari ST:n saapuessa 1980-luvun puolivälissä myös pelien kehitys monimutkaistui ja yksittäiset pelintekijät alkoivat korvautua kehitystiimeillä (ks. Köönikkä 2011, 17–21). Suomalaisittain ensimmäinen esimerkki tästä oli *Coloris*, jonka lähinnä julkisohjelmia myynyt tamperelainen Avesoft⁵ julkaisi vuonna 1990. Sen oli kehittänyt Amigalle Signum Victoriae -nimellä esiintynyt ohjelmoijaryhmä⁶. Peliä ajateltiin ensin myytävän ulkomailla, mutta sen samankaltaisuus Segan *Columns*-pelin kanssa tuli julkaisusopimuksen saannin tielle (Saarikoski 2004, 269). Saksassa *Coloris* kuitenkin pääsi levitykseen sikäläisen Rushwaren kautta ja se arvosteltiin heinäkuun *Amiga Jokerissa* sekä *Power Playssä* (5/1990). Avesoft myi myös muita harrastajilta ostamiaan Amigan ohjelmia, joiden joukossa oli toisinaan pelejäkin, kuten *Bloody Afternoon* (1989) (MB 12/1989). *Coloris* ehti markkinoille juuri ennen Suomen pankkikriisiä, jota seuranneen laman aikana pelien julkaiseminenkin lamaantui.

Ensimmäisten varsinaisten pelitalojen perustaminen vuodesta 1993 lähtien oli merkittävä askel alan ammattimaistumisessa. Pelitalojen ensimmäistä sukupolvea edustavan Bloodhousen Amigalle kehittämä ja itse julkaisema *Stardust* (1993, kuva 3) herätti huomiota ulkomaillakin. Peli oli käytännössä klassisen Asteroids-teeman muunnelma, johon oli lisätty kolmiulotteisia tunnelijaksoja. Amiga ei tässä vaiheessa ollut enää suosionsa huipulla, minkä vuoksi uusi näytävä peli huomioitiin muun muassa *CU Amigan* joulukuun 1993 numerossa,

5 Aiemmalta nimeltään Softabox.

6 Pertti Lehtinen, Keijo Heljanko, Harri Granholm, Mika Meriläinen ja Jyrki Kummola.



Kuva 3. *Stardustin* (1993) ulkoasussa näkyy Amiga-demojen vaikutus.

jossa se sai hyvän arvosanan (81 %). Pelin jatko-osan *Super Stardustin* (1994) julkaisikin jo suurempi kustantaja Team 17.

Toinen saman ajanjakson teos on Terramarquen kehittämä ja Renegade Softwaren julkaisema kamppailupeli *Elfmania* (1994). Tämä niin ikään Amigalle tehty peli henkii teknistä taituruutta: ruudunpäivitys on sulavaa, pelihahmot suurikokoisia ja pelikenttien vieritystehosteet näyttäviä. Mainittavaa on, että pelin tekijätiedoissa mainitaan myös Stavros Fasoulas, ensimmäistä kertaa vuoden 1987 *Quedexin* jälkeen. *Elfmania* sai ulkomailla myönteistä huomiota: *CU Amiga* omisti heinäkuun 1994 numerostaan sille puolitoista sivua ja antoi sille huomattavan korkean arvosanan (93 %). Pian tämän jälkeen Terramarque ja Bloodhouse muodostivat yhdessä Housemarquen, josta muotoutui eräs Suomen keskeisistä pelialan yrityksistä (vrt. Köönikkä 2011, 44–47). Housemarque on edelleen jatkanut *Stardust*-sarjaa Sonyn pelikonsoleilla: viimeisin osa on *Super Stardust Delta* vuodelta 2012.

Kotitietokoneiden aika päättyi Amigan hiipuesssa ja IBM PC -yhteensopivien vallatessa tietokonepelien markkinat (ks. Saarikoski 2004, 398–406). Pitkään talousvaikeuksien kanssa kamppailut Commodore ajautui lopulta konkurssiin vuonna 1994. PC-pelien markkinoille ehtivät vuonna 1996 Housemarque ja Remedy Entertainment, joista ensimmäinen käänsi PC-koneille Amigalta tutun *Super Stardust '96* -räiskintäpelin ja kahdella kielellä julkaistun *Muukalaisten yö / Alien Incident* -seikkailun. Remedy puolestaan sai *Death Rally* -autopelinsä myyntiin shareware-talo Apogeen⁷ kautta. Suurten kansainvälisten julkaisijoiden kanssa toimiminen ei etenkään aluksi ollut helppoa harrastuspohjalta ponnistaneille pelitaloille (Köönikkä 2011, 50–52).

Kotimaisten 1990-luvun pelitalojen juuret ovat pääosin demoskenessä, tietoteknisessä harrastuskulttuurissa, jonka parissa tehdyistä reaaliaikaisista ohjelmointitaidonnäytteistä, demoista, oli luontevaa siirtyä peliohjelmoinnin pariin. Demokulttuurin merkitystä on toisinaan korostettu melkein liiaksi asti (esim. *Aamulehti* 7.7.2005), sillä demot ovat olleet tekijöilleen pikemminkin tärkeä harrastus ja elämäntapa kuin esikoulu ennen peliteollisuuden siirtymistä (Saarikoski 2004, 205). Ensimmäisistä suomalaisista alan yrityksistä demotaustaa on mm. Bugbearilla, Remedyllä sekä Housemarquella (Saarikoski 2004, 205; *Aamulehti* 7.7.2005). Ensimmäiset ruotsalaisetkin pelitalot, kuten Digital Illusions, ovat niin ikään lähtöisin demojen parista (Sandqvist 2012).

Nimekkäiden kehittäjien lisäksi Suomesta on aina löytynyt muitakin innokkaita yrittäjiä. Pelialan pohjavirtauksia edustaa Amigalle tehty *Damage: The Sadistic Butchering of Humanity* (1996). Kehittäjätiimi Suomi-Peli⁸ myi splatterhenkistä räiskintäpeliä ensin itse postimyyntinä, mutta englantilainen Crystal Interactive hankki sen oikeudet myöhemmin. *CU Amiga* käsitteli pelin demoa helmikuun 1996 numerossa, jossa toimittaja Alan Dykes kutsui *Damagea* idealtaan sairaaksi ja epäilli, josko lopullinenkaan versio toisi siihen tarvittavaa syvyyttä.

7 Myöh. 3D Realms.

8 Jyrki Sinivaara, Jari Finér ja Olli-Pertti Kojo.

Kohti konsoleita ja maailmanvalloitusta (2001–2004)

Kotimainen peliteollisuus keskittyi tietokoneisiin aina 2000-luvun alkuvuosiin asti. Vuonna 1994 ilmestynyt Sony PlayStation oli maailmanlaajuinen kaupallinen menestys, mutta suomalaisia pelejä sille ei ilmestynyt. Pelejä alettiin julkaista vasta seuraavan sukupolven laitteille, Sonyn PlayStation 2:lle (2000) sekä sen kilpailijalle, Microsoftin Xboxille (2001). Konsoleille tähtääminen oli varsin perusteltua, sillä 2000-luvun alussa ne ohittivat pelimyynnissä tietokoneet myös Suomessa (Saarikoski 2012). Suljettu, valmistajan kontrolloima alusta sekä vaadittava erikoislaitteisto⁹ rajoittivat ohjelmankehitystä niin, että siihen kykenivät tässä vaiheessa vain harvat suomalaiset pelitalot. Pelikonsolien nousun lisäksi tätä ajanjaksoa leimaavia piirteitä ovat tuotantojen kasvu seuraavaan suuruusluokkaan sekä harrastuspohjalta syntyneiden yritysten aikuistuminen ammattimaisiksi ohjelmistotaloiksi.

Death Rallyllä kokemusta hankkineen Remedyn seuraava projekti oli kooltaan suurempi kuin mikään Suomessa siihen mennessä nähty. Useita vuosia kehityksessä ollut ja Gathering of Developersin vuonna 2001 julkaisema toimintapeli *Max Payne* (kuva 4) on toistaiseksi ainoa Suomessa tehty peli, josta on tehty myös Hollywood-elokuva (ks. myös Saarikoski & Suominen 2009, 29; Köönikkä 2011, 56–58). Arvostelijat olivat pelille suopeita: se sai jo esittelyvaiheessa palkintoja eri messuilla, ja sen yhteensä 32 arvostelusta koostettu *Metacritic*-keskiarvo on 89 pistettä sadasta (Max Payne for PC Reviews). Vuonna 2002 Remedy myi Max Payne -hahmon oikeudet Take-Two Interactivelle (Take-Two News Release 22.5.2002), mutta teki vielä 2003 jatko-osan *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*. Molemmat pelit käännettiin myös Xboxille ja PlayStation 2:lle – käännökset tosin tehtiin ulkomailla.

Samaan aikaan Remedyn kanssa maailmalle ponnisti toinenkin suomalainen kehittäjä, Bugbear Entertainment. Yrityksen ensimmäinen peli oli *Rally Trophy*, historiallinen rallisimulaatio, jonka saksalainen JoWood Productions julkaisi 2001. Pian *Rally Trophyn* jälkeen Bugbear ilmoitti työstävänsä peliä, joka

⁹ Ohjelmankehitys vaati kalliin, ohjelmointityökalut, dokumentaation ja erikoisrakenteisen konsolin sisältävän kehitysvälinepaketin (*development kit*) hankkimisen laitevalmistajalta.



Kuva 4. *Max Payne*sta (2001) tehtiin vuonna 2008 myös elokuva. Kuvan lähde: Rockstar Games.

perustuu löyhästi suomalaiseen jokamiesluokkaan (Suosi suomalaista: Flat-Out 5.11.2002). Ideasta muotoutui vuoteen 2004 mennessä *FlatOut*, josta tulikin Bugbearin toistaiseksi pitkäikäisin pelisarja. Konsolien merkityksen kasvua kuvastaa se, että *FlatOut* julkaistiin Windowsin lisäksi heti sekä PlayStation 2:lle että Xboxille. Suomalaisen *FlatOut*-pelien tarina päättyi sarjan oikeudet omistaneen Empire Interactiven konkurssiin 2009 (Empire Interactive Enters Administration 5.5.2009), minkä jälkeen Bugbear on kehittänyt pelejä mm. Segalle ja Namco Bandaille.

Kotimaisten konsolipelien unohtuneita pioneereja edustaa Ninai Games¹⁰, joka pääsi käyttämään Midway nimekästä kolikkopelilisenssiä Nintendon Gameboy Advance (GBA) -käsikonsolille tekemässään pulmapeli *Rampage Puzzle Attackissa* (2001). Itse peliä voisi luonnehtia *Rampagen* (1986) hahmoilla koristelluksi versioksi saman tekijän aiemmasta *DropManiasta* (1999), jonka julkaisi jäätelöautoistaan paremmin tunnettu Suomen Kotijäätelö Oy. Nintendo

¹⁰ Tunnettiin aiemmin nimellä Detonium Interactive.

GBA:n suosiosta huolimatta *Rampage Puzzle Attack* on tiettävästi ainoa laitteelle Suomessa kehitetty peli.¹¹

Mobiilipelien aika (2003–2008)

Suomen matkapuhelinteollisuus eli 1990-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa jatkuvan kasvun aikaa. Vielä vuosituhaten vaihteessa kännykät olivat suljettuja alustoja, joille ei ollut mahdollista kehittää omia ohjelmia; tyypillisintä valmistajan ulkopuolista sisällöntuotantoa edustivat ladattavat soittoäännet ja operaattorilogot.¹² Pelinkehitys lähti kasvuun vasta, kun laitteet olivat ensin kehittyneet riittävästi, jotta niissä voitiin pelata muitakin kuin sisäänrakennettuja pelejä.¹³ Puhelinmallista toiseen – periaatteessa – standardi Java-ympäristö, kohentuneet ääniominaisuudet ja värinäytöt nostivat kännykät teknisesti uudelle tasolle, minkä lisäksi niiden houkuttelevuutta pelintekijöiden näkökulmasta lisäsi jatkuvasti laajeneva suuri asiakaskunta.

Ensimmäisiä suomalaisia mobiilikehittäjiä oli 1999 perustettu Sumea. Vuonna 1996 julkaistusta Amiga-demosta nimensä saanut yritys kehitti ensin Javaan pohjautuvaa 3D-teknologiaa, kunnes siirtyi vuosituhaten vaihteessa mobiilipeleihin (Sumea | studio). Ensimmäinen peli *Racing Fever* valmistui juuri ennen vuoden 2001 loppua. Videogames.fi tuntee kirjoitushetkellä 44 Sumean peliä. Vuonna 2004 Sumean osti amerikkalainen Digital Chocolate, joka teki siitä yhden studioistaan (Digital Chocolate Acquires Sumea Interactive).

Mobiilipelien varsinainen nousu alkoi vuonna 2003, jolloin myös Nokia esitteli N-Gage-pelikonsolinsa.¹⁴ N-Gagen myynti jäi vaisuksi kömpelöistä teknisistä ratkaisuksista ja vaatimattomista peleistä johtuen, mutta sen pelien kehittämisen voi katsoa auttaneen eteenpäin etenkin jo 90-luvun lopussa perustettua RedLynxiä, joka oli aloittanut kehittämällä muun muassa tekstiviestipohjaisia

pelejä televisioon.¹⁵ RedLynxin päätyö N-Gagen jälkeen on ollut *Trials*-pelisarja, joka alkoi verkkoselaimella pelattavana moottoripyöräpelinä. Vuonna 2008 julkaistu *Trials 2: Second Edition* päivitti sisällön kaupalliseen muotoon, ja myyntimenestyksiksi kohosivat *Trials HD* (2009) sekä *Trials Evolution* (2012), joka rikkoi *Xbox Live Arcaden* ensimmäisen päivän myyntiennätyksen 100 000 kappaleellaan (Xbox Live's *Trials Evolution* records 100,000 downloads in one day 20.4.2012). Studio on nykyisin ranskalaisen Ubisoftin omistuksessa.

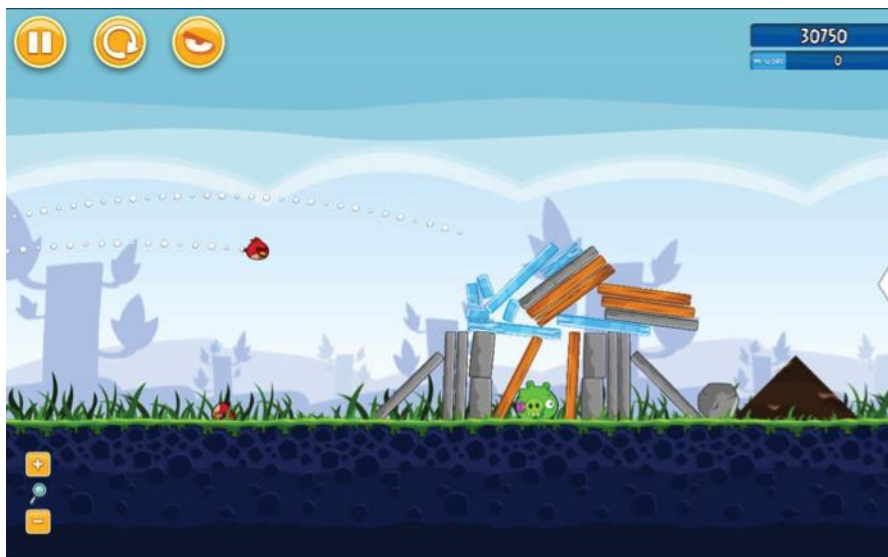
Ulkomaisten julkaisijoiden kautta myös suomalaiset kännykkäpelintekijät pääsivät kiinni suurten kansainvälisten brändien lisensseihin. Ahkerimmin lisenssipelejä tehtiin tamperelainen Universomo, joka teki ainakin kuusi *Star Wars* -peliä emoyhtiölleen THQ:lle vuosina 2005–2010. Muita esimerkkejä Universomon monista elokuvapeleistä ovat *Ocean's 13* (2007) ja *Indiana Jones and the Lost Puzzles* (2010). Mr. Goodliving kehitti puolestaan RealNetworksille *South Parkiin* ja *Trivial Pursuitiin* pohjautuvia pelejä sekä eräänä kuriositeettina Gorillaz-yhtyeeseen löyhästi perustuvan *Gorillaz Entertainment Systemin* (2006). Lisenssipelejä tekivät jossakin elinkaarensa vaiheessa kaikki muutkin mobiilipeliyritykset.

Kaiken kaikkiaan mobiilipelien aikaa (2003–2008) voidaan pitää vaiheena, jolloin kotimainen peliteollisuus astui maailmanmarkkinoille tosissaan. Eräs leimallinen ilmiö olivat ihannoivaa mediahuomiota saaneet yritysostot, joissa suuri amerikkalainen yritys sulautti suomalaisen peliyrityksen omaksi studiokseen, kuten kävi Sumealle, Mr. Goodlivingille ja Universomolle.¹⁶ Pelejä tehtiin parhaimmillaan kymmeniä vuodessa ja ne suunnattiin suoraan kansainväliseen jakeluun. Ajan mobiilipeleissä voi nähdä tietynlaisen paluun 80-luvun alun yksinkertaisiin pienen budjetin peleihin, jotka perustuivat yhteen ideaan. Useimmista kännykkäpeleistä onkin helppo tunnistaa niiden kahdenkymmenen vuoden takaiset esikuvat.

11 *Max Paynen* GBA-versio vuodelta 2003 on englantilaisen Mobius Entertainmentin tekemä.
12 Jatkoissa mobiilipelejä myytiin logojen, soittoäänien, taustakuvien ja kuvaviestien kanssa samoissa mainoksissa.
13 Mobiiliviihteen historiasta tarkemmin Parikka & Suominen (2006).
14 Myöhemmin N-Gagea käytettiin nimenä Nokian Symbian-puhelimille tarkoitettulle pelialustalle.

15 Etenkin RedLynxin *Pathway to Glorya* pidettiin eräänä parhaista N-Gagen peleistä; esim. Gamespot.com antoi sille arvosanan 8.1 "Great" (*Pathway to Glory Review* 7.12.2004).
16 Digital Chocolate osti Sumean 2004, RealNetworks Mr. Goodlivingin 2005 ja THQ Universomon 2007.

Vuonna 2007 esitelty Apple iPhone sisälsi yhtenäisen sovelluskaupan, App Storen, jonka keskitetty jakelumalli korvasi pian kännykkäoperaattorien ylläpitämät, tyyppillisesti tekstiviesteillä toimineet kaupat. Mobiilikäyttöjärjestelmät,



Kuva 5. *Angry Birds* (2009): vihaisia lintuja ja vihreitä possuja.

kuten iOS ja Android, tarjosivat yhtenäisemmän kohdealustan kuin monenkirjavat Java-puhelimet, joissa oli suuria teknisiä eroja eri mallien kesken (ks. Greenhalgh ym. 2007). Pelinkehityksen näkökulmasta tämä avasi huomattavan laajan markkina-alueen niille, jotka saivat pelinsä hyväksyttyä esimerkiksi App Storeen. Suomalaiset pelintekijät reagoivat tilanteeseen nopeasti, ja iPhoneille kehittäminen lähti nopeaan kasvuun vuodesta 2008 alkaen.

Rovion vuonna 2009 julkaisema *Angry Birds* (kuva 5) on epäilemättä kuuluisin suomalainen iOS-peli, mutta Supercellin *Clash of Clans* (2012) on lyhyessä ajassa noussut yhdeksi tuottavimmista (Supercell's iOS games earning \$500,000 a day 9.10.2012).

Menestyminen vaatii tuhansien kilpailijoiden joukosta erottumista, jota on haettu edellä mainittujen suosikkipelienkin tapauksessa anarkistisen huumorin keinoin. Indie-peleissä¹⁷ asenne voi olla vieläkin rennompia: siinä missä *iDrop Dead* (2009) kaltainen räsynukke-fysiikkamallinnukseen (*ragdoll*) perustuva humoristinen väkivaltapeli olisi 1980- ja 1990-luvuilla kiertänyt levykkeellä harrastajalta toiselle, on se nykyisin sovelluskaupassa alle yhden euron hintaan. Applen asettamien rajoitusten vuoksi kehittäjä ttturas tosin joutui poistamaan pelistä veren ja irtoilevat luut, jotka korvattiin *iDrop Dead: Flower Edition*issa (2009) kukilla ja karamelleilla (*iDrop Dead, the craziest ragdoll bear destruction game ever* 24.8.2009).

Tietokone- ja konsolipelien puolella digitaaliset julkaisualustat, kuten Valve Corporationin Steam, Microsoftin Xbox Live Arcade (XBLA) ja Sony'n PlayStation Network (PSN), alkoivat samaan tapaan kasvattaa suosiotaan 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen loppua kohti. Digitaalinen jakelu on yksinkertaistanut tuotantoprosessia, kun varsinaista fyysistä tuotetta ei enää tarvitse valmistaa, sekä avannut markkinoita pienten studioiden omille julkaisuille, mikä näkyikin niiden määrän selvässä kasvussa. Ulf Sandqvistin (2012) ja Casey O'Donnellin (2012) mukaan samanlainen kehitys on meneillään Ruotsissa ja Yhdysvalloissa, joissa pelialalle on tullut runsaasti pieniä kehittäjiä uusien ansaintamallien myötä.

Tällä hetkellä myydyimmät kotimaiset pelit tehdään pääosin älypuhelimille, mutta samaan aikaan tietokonepelien kehittäminen jatkuu edelleen aktiivisesti. Esimerkkinä indie-taloille auenneista mahdollisuuksista mainittakoon Almost Human, joka julkaisi vuonna 2012 *Legend of Grimrock* -roolipelin. Se on kirjoitushetkellä myynyt jo yli 600 000 kappaletta Steamin ja muiden digitaalisten jakelukanavien kautta (Recap 2012, Hello 2013! 17.1.2013). Kyseessä on samalla harvinaislaatuinen paluu menneeseen, sillä *Grimrock* on lainannut pelilogiikkansa Atari ST:lle 1987 julkaistusta *Dungeon Master*ista¹⁸.

17 Indie- eli independent-pelin käsitettä on määritellyt tarkemmin mm. Kempainen (2009).

18 Myöhemmin *Dungeon Master* käännettiin lukuisille muille alustoille mlukaan lukien Amiga, IBM PC -yhteensopivat ja Super Nintendo.

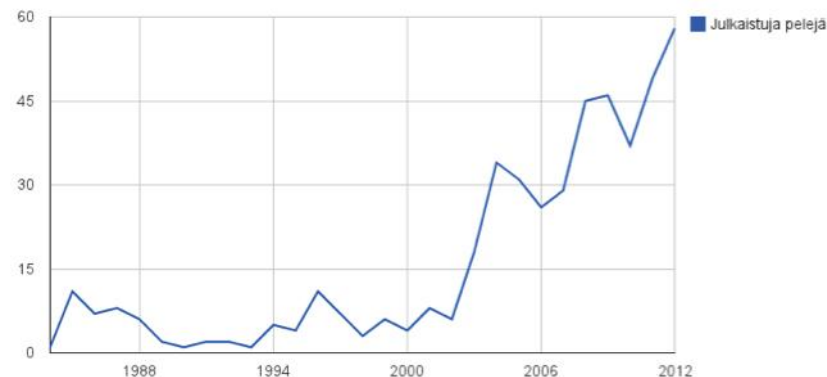
Kehityksen kaaria

Edellä tehty laadullinen tarkastelu luo kuvaa suomalaisen pelinkehityksen moninaisuudesta, mutta ilmiöiden merkittävyyden ja skaalan arviointi on vaikeaa. Kokonaiskuvan kannalta oleelliset teemat, kuten vuosittain julkaistujen pelien määrä, alan taloudellinen tilanne ja eri pelilaitteiden merkittävyys, hahmottuvat selkeimmin tunnuslukujen kautta. Suomalaisista peleistä tähän mennessä nähdyt tilastotiedot ovat keskittyneet lähinnä alan taloudellisiin näkyymiin, joiden ulkopuolelle jää paljon tutkimuksen kannalta oleellisia tekijöitä.

Aloitimme Videogames.fi:hin kerättyjen tietojen määrällisen käsittelyn päällekkäisyyksien, kuten samaa tarkoittavien ”PSP” ja ”PlayStation Portable”, poistamisella. Pelkän siistimisen lisäksi eteen tuli myös haastavampia konseptuaalisia ongelmia: miten toimia vaikkapa pelikokoelmien ja samasta pelistä eri laitteille tehtyjen käännosten kanssa? Korjauksien, periaatepäätösten ja lisäyksien tuloksena saadusta lopullisesta datasta oli helppoa luoda kuvaajia sekä laskea erilaisia tunnuslukuja, joista keskeisimmät esittelemme seuraavaksi.

Julkaisujen määrä vuosittain

Kuviossa 1 vastataan yhteen keskeisimmistä kysymyksistä: kuinka monta suomalaista kaupallista peliä on julkaistu vuosittain? Kyse on pelkästä pelien lukumäärästä, mikä ei edusta tarkasti esimerkiksi peliteollisuuden rahallista arvoa tai myyntilukemia, sillä pikkupelillä on sama painoarvo kuin vuosia kestäneellä massiivisella tuotannolla. Tiettyä korrelaatiota rahan ja julkaisujen määrällä epäilemättä on (vrt. Tekes 2012, 4), mutta paremmin tämä kuvaaja kertoo alalla työskentelevien ihmisten määrästä ja suomalaisen peliteollisuuden yleisestä aktiivisuudesta. On myös huomioitava, että julkaisuajankohta on vain yksi vaihe pelin elinkaarissa. Suurimmat projektit kestävät jopa vuosia, joten niiden aloitusvaiheessa markkinatilanne sekä tekninen kenttä ovat todennäköisesti hyvin erilaiset kuin lopussa, ja alussa tehdyt valinnat perustuvat lähinnä oletuksille siitä, mihin suuntaan kehitys tulee kulkemaan.



Kuvio 1. Suomessa 1984–2012 julkaistut kaupalliset pelit.

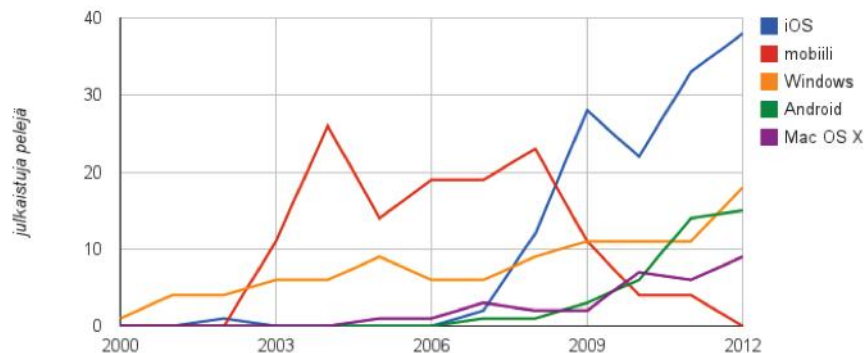
Pelien lukumäärää kronologisesti tarkasteltaessa erottuu nopeasti muutamia selkeitä käännekohtia. Ensimmäinen kotimaisten tietokonepelien aalto ilmaantui vuosina 1984–1989 samaan aikaan kun edulliset tietokoneet, etenkin Commodore 64, saapuivat suomalaisiin kotitalouksiin (ks. Saarikoski 2004, 78–143). Jo aiemmin oli myyty esimerkiksi televisio- ja elektroniikkapelejä sekä ensimmäisen sukupolven kotitietokoneita (Saarikoski & Suominen 2009, 21–22), mutta niiden pelit olivat joko ulkomailla tehtyjä tai ei-kaupallisia. Verrattain suurta lukumäärää selittää se, että ensimmäiset pelit olivat yksinkertaisia, usein yhden ohjelmoijan tekemiä (Saarikoski 2004, 263–269; Köönikkä 2011, 18), eikä kotimaisten julkaisijoiden kuten Amersoftin tai Triosoftin julkaisukynnys ollut korkealla.

Alkuinnostusta seurasi pitkä, yli kymmenen vuotta kestänyt latenssvaihe, jolloin julkaistiin vain muutamia kaupallisia pelejä vuosittain. Tänä aikana perustettiin kylläkin ensimmäiset tunnetut pelitalot ja tehtiin nimekkäitä pelejä, mutta numeroiden valossa julkaisutahti oli sittenkin verkkainen, huolimatta 1990-luvun puolivälin hetkellisestä piristymisestä. Samaan aikaan sijoittuvat 1990-luvun alun pankkikriisi ja sitä seurannut taloudellinen lama, jonka aikana tietokoneiden myynti kääntyi laskuun (Saarikoski 2004, 402–403). Latenssvaihe päättyi äkisti vuonna 2003 kännykkäpelihuman myötä, jolloin muutamista

vuotuisista julkaisuista harpattiin kymmeniin. Kännykkäpelit olivat täysiverisiin tietokonepeleihin verrattuna pieniä ja yksinkertaisia, joten niitä oli myös mahdollista tehdä huomattavasti nopeammassa tahdissa.

Viimeiset kymmenen vuotta ovat kuvaajassa vahvasti nousujohteisia kahta lyhyttä notkahdusta lukuun ottamatta. Neogamesin (2011,7) tilastot vuosilta 2004–2011 tukevat tätä havaintoa: sekä alan työntekijämäärä että liikevaihto ovat kasvaneet tutkimuksen kattaman seitsemän vuoden aikana. Sandqvistin (2012) vastaava kuvaaja Ruotsin tilanteesta vuosilta 1992–2009 kertoo lähes identtisestä kehityksestä naapurimaassa – jopa 2003 alkanut kasvupyörähdys ajoittuu samaan kohtaan.

Lähemmässä tarkastelussa 2000-luku osoittautuu silkkaa voittokulkua monisyisemmäksi ajanjaksoksi (kuvio 2). Näkyvin käänne on se, kuinka vuodesta 2003 alkaen kasvanut, Javaan perustunut kännykkäpeliteollisuus katoaa kentältä lähes yhtä nopeasti kuuden vuoden päästä tekniikan ja kaupallisten olosuhteiden muuttuessa. Muutos ei ollut helppo ensimmäisen sukupolven mobiilipelistudioille: Telcogames lakkautti Fathammerin vuonna 2007, THQ Universomon 2010 ja RealNetworks Mr. Goodlivingin 2011.



Kuvio 2. Yleisimpien pelialustojen julkaisut 2000–2012.

Applen vuonna 2007 julkaisema iPhone herätti välittömästi kotimaisten tekijöiden kiinnostuksen, minkä voi havaita kuvaajassakin nopeana kasvuna. Muutoksen nopeus kertoo paitsi markkinatilanteesta, myös siitä, että kansainvälistä kehitystä seurattiin pelitaloissa tarkasti ja pyrittiin ennakoimaan tulevia käännteitä – käytännössähän Apple oli vielä 2007 häviävän pieni toimija Nokian Symbian-puhelinten hallitsemilla älypuhelinmarkkinoilla (ks. Gartner Press Release 11.3.2009). Pari vuotta myöhemmin toinen älypuhelin käyttöjärjestelmä, Googlen Android, nousi lähes samalla reseptillä varteenotettavaksi pelialustaksi.

Tietokoneiden osalta Windows-pelien tuotanto on kasvanut tasaisesti koko 2000-luvun ajan, ja pienellä viiveellä sama on tapahtunut aiemmin marginaalissa olleelle Macintoshille. Suomalaiset Mac-pelit ovat enimmäkseen muilta laitteilta tuttujen pelien käännöksiä, joiden kysyntä on lisääntynyt Applen aseman vahvistuessa kansainvälisillä kuluttajamarkkinoilla.

Keskeisimmät pelilaitteet ja -alustat

Oman näkymänsä eri laitteiden ja ohjelmistoalustojen merkittävyyteen tarjoaa niille tehtyjen suomalaisten pelien kokonaismäärä (taulukko 1). Useat

Alusta	Pelejä	MSX	11
iOS	140	Playstation 3	11
Mobiili (pääosin Java)	135	Playstation Portable	11
Windows	114	Selainpelit	11
Android	42	Xbox360	10
Mac OS X	32	BlackBerry	9
MS-DOS	30	Linux	9
Commodore 64	25	Gizmondo	8
Symbian (sis. N-Gage)	17	Blueberry	6
Windows Mobile/Phone	17	Meego ja Maemo	6
Amiga	11	Nintendo DS	6

Taulukko 1. Yleisimmät pelialustat julkaisujen mukaisessa järjestyksessä (1984–2012).

nimikkeistä on julkaistu monelle eri alustalle, joten luokittelu ei ole poissulkeva. Luettelon lopusta on jätetty pois ne laitteet, jolle on Videogames.fi:n tietojen perusteella julkaistu alle kuusi peliä.

Jo aiemmin todettiin iOS- ja kännykkäpelien suuri määrä, ja sama havainto toistuu näissä lukemissa. Kyseisten kahden alustan osalta Videogames.fi:n luettelo on edelleen puutteellinen, joten todennäköisesti ne ovat vielä tässä esitettyäkin hallitsevampia. Neogamesin (2011, 8) mukaan vuonna 2011 mobiililaitteet olivat pääasiallinen kohdealusta 39 prosentille suomalaisista peliyrityksistä. Windowsin yleisyys on kerryttänyt sillekin pelejä tasaisesti 1990-luvun lopulta lähtien. Muuhun kärkikolmikkoon verrattuna Windows-pelien skaalassa on selvästi enemmän vaihtelua: joukkoon kuuluvat niin yksittäisten harrastajien tekemät shareware-pelit kuin suurimmat Suomessa koskaan tehdyt tuotannotkin. Aikansa suosituimmat kotitietokoneet, Commodore 64, Amiga ja MSX, ovat listalla toki edustettuina, mutta kovin laajaa ei kotimainen tuotanto niille ole ollut.¹⁹

1980- ja 1990-luvun suomalaisille peleille oli leimallista, että ne muutamaa poikkeusta²⁰ lukuun ottamatta toimivat vain yhdellä tietyllä laitealustalla; monen alustan pelit yleistyivät vasta 2000-luvulla, jolloin etenkin älypuhelinpelejä ryhdyttiin järjestelmällisesti kääntämään useammalle kuin yhdelle kännykkätyypille. Kehitykseen vaikuttavia teknisiä seikkoja ovat etenkin peliohjelmoinnin abstraktiotason nousu ja laitteiston konvergenssi: siinä missä kotitietokoneiden tekniset ratkaisut poikkesivat toisistaan huomattavasti, on älypuhelimissa eroja enää lähinnä käyttöjärjestelmien välillä. Modernit pelinkehitysympäristöt, kuten Unity ja Unreal Engine, mahdollistavat pelien kääntämisen pienellä vaivalla useille eri alustoille ja piilottavat järjestelmäkohtaiset erot oman rajapintansa taakse.

Muuten yleisien selainpelien pieni määrä taulukossa selittyy sillä, että niitä ei julkaisukanavan puuttuessa ole juuri myyty kaupallisesti. Omana

19 Vertailun vuoksi Spectrum Game Databasen yli tuhannesta pelistä suurin osa on tehty laitteen kotikentällä Iso-Britanniassa.

20 *Nero 2000*-tietovisa (1987) on julkaistu Commodore 64:lle, MSX:lle ja IBM PC -yhteensopiville. Alkujaan Amigalle tehty *Coloris* (1990) käännettiin Atari ST:lle ja *Stardust* (1993) Atari STE:lle.

kummajaisenaan luettelo on päässyt ruotsalaisen Tiger Telematicsin Gizmondo-käsimkonsoli (2005), jolle Fathammer ehti tehdä joitakin pelejä (lähinnä käännöksiä) ennen laitteen nopeaa katoamista markkinoilta.

Yhtä kiinnostavaa on se, mille laitteille pelejä *ei* ole tehty. Etenkin oman aikansa suosituimmat pelikonsolit, Nintendon NES (1983) sekä SNES (1990), Sega Megadrive (1988) ja Sony PlayStation (1994), loistavat poissaolollaan. Koneet sijoittuvat kaikki suomalaisen peliteollisuuden lama-aikaan, mutta yhtä merkittävän syyn voi löytää niiden suljetusta ja kalliista ohjelmankehityksestä, joka käytännössä teki pienten yritysten julkaisut mahdottomiksi. Tietokoneilla vastaavia rajoitteita ei ollut, ja niinpä ensimmäiset kotimaiset konsolipelit ilmensivät vasta 2000-luvun alussa, lukuun ottamatta *Super Stardust*, joka ehätti Commodoren Amiga-pohjaiselle CD32:lle jo vuonna 1995. "Isoille konsoleille" kehittäminen on edelleen harvinaista, mutta aiempaa avoimempi kehitysmalli, massiivinen asiakaskunta ja digitaaliset jakelukanavat ovat lisänneet niiden houkuttelevuutta, mikä näkyy myös pelien määrässä.

Suomalaisten pelien genret

Toistaiseksi vähälle huomiolle on jäänyt kotimaisten pelien jakautuminen eri lajityyppeihin eli genreihin. Genre on eräs Videogames.fi:n keräämistä tiedoista, mutta sitä ei voi käsitellä yhtä yksiselitteisesti kuin vaikkapa julkaisuvoittoa tai laitealustaa. Henkilökohtaisten tulkintaerojen lisäksi esimerkiksi verkkokaupoissa genren määrittelyyn vaikuttavat kaupalliset syyt. Määritimme Videogames.fi:n pelien lajityypit kolmen hengen voimin käyttäen lähtökoh- tana Jaakko Kemppaisen (2012) yhdeksänportaista, eri palveluiden keskinäisen vertailun mahdollistavaa jaottelua, jota laajennettiin lisäämällä musiikkipelit omaksi luokakseen. Eri genrejen suhteellinen yleisyys näkyy taulukossa 2.

Pulma- ja toimintapelien välinen rajanveto on usein tulkinnanvarainen, samoin kuin vaikkapa seikkailu- ja räiskintäpelien, joten desimaalien sijasta on hyödyllisempää tarkastella kokonaiskuvaa. Selkeästi esiin nousee ainakin se, kuinka korostetun suuri osa suomalaisista peleistä on erilaisia pulmapelejä (*puzzle*). Yhteen kantavaan ideaan, tyypillisesti värikkäiden jalokivien tai

Genre	%	Seikkailu	7,1
Pulmapeli	26,4	Strategia	4,6
Toiminta	22,8	Musiikki	3,6
Räiskintä	12,9	Roolipeli	1,6
Ajopeli	9,8	Simulaattori (pl. ajopelit)	0,7
Urheilu	8,2	Tunteaton/muu	2,3

Taulukko 2. Suomalaisten pelien jakautuminen genreihin.

palikoiden yhdistelyyn, perustuvat pulmapelit sopivat erityisen hyvin kännyköille pienten laitteistovaatimustensa vuoksi, minkä lisäksi niitä on edullista ja nopeaa kehittää. Toista ääripäätä edustavat harvinaisiksi jääneet roolipelit, jotka vaativat usein mittavaa sisällöntuotantoa. Auto- ja mopopelien (ajopelit) suuri osuus on hieman odottamaton löydös, joka selittyy muutaman tuottelijaan yrityksen, näkyvimpinä Bugbear ja RedLynx, keskittymisellä kyseiseen genreen. Ajopelejä tehtiin aktiivisesti myös Java-kännyköille.

Tässä ja tästä eteenpäin

Vuonna 2013 ollaan tilanteessa, jossa suomalaiset kehittäjät ovat mukana kaikenlaisessa pelituotannossa: selainpeleistä konsolipeleihin ja indiestä miljoonabudjetteihin. Muutamasta yksittäisestä kehittäjästä alkanut teollisuuden ala työllistää tällä hetkellä yli 1500 henkeä ja rekrytoi satoja työntekijöitä joka vuosi. Kehitys on ollut kaikkiaan nousujohteista, vaikka vuosien 2008 ja 2009 välillä alalla työskentelevien määrä putosi hetkellisesti yli sadalla hengellä. (Tekes 2012, 9.) Näkyvyydestään huolimatta pelialan työllistävä ja kansantaloudellinen vaikutus on Suomen mittakaavassa edelleen pieni: alan koko yhteenlaskettu työntekijämäärä vastaa yhtä suurehkoa teollisuusyritystä.

Vuoden 1983 videopelilama eli Video Game Crash ja 2000-luvun taitteen IT-kuplan puhkeaminen tarjoavat konkreettisen vertailukohdan tämänhetkiselte kasvusuhdanteelle. Kuten aiemminkin, potentiaalisena vaarana on kohtuuttomiin kasvuodotuksiin luottaminen ja ylikilpailtujen markkinoiden kyllästäminen

keskinkertaisilla tuotteilla, jolloin tuottavuus romahtaa. Liikevaihdon kasvu on yksinkertaistava mittari, joka ei kerro keskivertoyrityksen tilanteesta eikä edes alan yleisestä kannattavuudesta. Liikevoitoista ja -tappioista ei ole julkaistu vastaavia tilastoja, mutta Neogamesin johtaja KooPee Hiltusen mukaan reilusta 150 yrityksestä "noin 15 tekee hyvää voittoa" (Suomalaisella peliteollisuudella menee vahvasti 14.1.2013). Mainitun tuottoisan kärjen ulkopuolelle jää pääosa suomalaisista peliyrityksistä, mikä asettaa alan menestyseskeisen julkisuuskuvan todenmukaisempaan perspektiiviin.

Lopuksi

Suomalaisen peliteollisuuden lähes kolmekymmenvuotinen taival on läpi- leikkaus niin ohjelmistojen, laitteiden kuin niiden käyttökulttuurinkin historiaan. Laiteteknisiä sukupolvia ensimmäisistä kotitietokoneista multimedian kautta kännyköihin voi tarkastella varsin kattavasti pelien kautta. Etenkin kaupalliset seikat, kuten laitteiden markkina-asema, heijastuvat nopeasti pelituotantoon: onhan peleille oltava ostava yleisö tai ainakin toivo sellaisen pikaisesta ilmestymisestä.

Ainoastaan aivan ensimmäiset pelit tehtiin puhtaasti kotimarkkinoille, sillä jo 1980-luvun puolivälistä alkaen suomalaiset pelintekijät ovat pyrkineet kansainvälisille markkinoille ulkomaisten julkaisijoiden kautta. Sittemmin kansainvälisyydestä on tullut itsestäänselvyys, ja suomenkielisille markkinoille tehdään enää lähinnä opetus- ja pikkupelejä. Kansainvälistyminen on ollut ehdoton edellytys alan kasvulle nykyiseen kokoonsa, mutta mitenkään automaattisesti sitä ei ole saavutettu, vaan nimekkäidenkin yritysten on pitänyt käydä läpi oppivuotensa ennen menestymistä. Keskitetty digitaalinen jakelu on sittemmin nopeuttanut kansainvälisille markkinoille pääsyä, kun monessa tapauksessa välistä on jäänyt pois työläs asiointi ulkomaisten suurten julkaisijoiden kanssa. Tekninen osaaminen on harvoin ollut menestystä rajoittava tekijä – suurimmat haasteet on kohdattu pikemminkin tuotteistamisessa ja myynnissä.

Pelitalojen ulkopuolella on elänyt omana, hivenen kepeämpänä maailmana suomalaisen indie-tuotanto, jonka juuret ovat niin ikään värikkäässä

1980-luvun alussa. Indiepelit ovat henkisesti lähellä ei-kaupallisia pikkupelejä, joita on tehty ja tehdään edelleen paljon. Luonteenomaisia piirteitä ovat usein huumori ja kokeilevuus, joille ei varman päälle tehdyissä miljoonatuotannoissa tai tarkkaan tuotteistetuissa lisenssipeleissä ole välttämättä sijaa. Uusien jake-lukanavien merkitys on ollut indiekehittäjille kenties vielä suurempi kuin perinteisille pelitaloille, ja niinpä viimeisten viiden vuoden aikana onkin nähty uusien tekijöiden aalto etenkin älypuhelimilla.

Pitkään yksittäisistä, hajanaisista toimijoista koostunut peliteollisuus on muuttunut kasvunsa myötä vakavasti otettavaksi teollisuudenalaksi, mistä kertoo osaltaan kansallisten instituutioiden herääminen: yliopistoissa ja ammattikorkeakouluissa tehdään pelitutkimusta ja tarjotaan koulutusta, minkä lisäksi Tekes rahoittaa alan hankkeita *Skene: Games Refueled* -ohjelmansa kautta. Vakiintumisesta kertovat myös peliyrityksiä edustavan Suomen Pelinkehittäjät Ry:n perustaminen sekä kansainvälisen IGDA-järjestön toiminta Suomessa paikallisen IGDA Finlandin muodossa.

Suomen ja Ruotsin tilannetta rinnakkain vertaillaessa käy nopeasti ilmeiseksi, kuinka samanlaisten vaiheiden kautta historia on kulkenut kahdessa eri maassa. Missään lähdemateriaalissa ei tullut ilmi aktiivista vaihtoa pelinkehityksen saralla, joten vaikuttaa todennäköiseltä, että samankaltaiset yhteiskunnalliset, tekniset ja taloudelliset tekijät yhdessä ulkomaisten vaikutteiden kanssa ovat tuottaneet molemmissa maissa itsenäisesti lähes identtisiä käännteitä, minkä perusteella voi tehdä oletuksia ainakin toisten Pohjoismaiden osalta. Laajemmasta yleistettävyydestä on vielä liian aikaista sanoa mitään, mutta vastaavia kehityslinjoja saattaa löytyä esimerkiksi muista pienistä maista, joissa on ollut vahvaa tietoteknistä harrastuskulttuuria.

Peliluettelon käyttäminen pääasiallisena tutkimusmateriaalina ei osoittautunut yksiselitteisesti hyväksi tai huonoksi lähestymistavaksi. Parhaiten lista toimi kokonaiskuvan muodostamisessa ja tunnuslukujen laskemisessa: trendit ja toimijat hahmottuivat uskottavasti, minkä jälkeen saatoimme etsiä laadullisen tarkastelun kautta selityksiä havaituille ilmiöille. Materiaalin keruussa tietoisesti tehdyt rajaukset sulkivat toisaalta käsittelyn ulkopuolelle merkittäviäkin aiheita, kuten mainospelit ja raha-automaatit. Julkaisujen tarkastelun kautta

eivät myöskään hahmotu ne hylätyt projektit, joista ei koskaan syntynyt luette-loissa näkyvää peliä.

Kotimaisen pelituotannon historiassa on edelleen lukuisia aukkoja, jotka kaipaavat lisätutkimusta. Huomio tulisi kiinnittää ainakin kolmeen eri osaluueeseen: artefakteihin, pelintekijöihin ja pelikulttuuriin. Julkaistujen pelien ja niiden tietojen kerääminen on tarpeellinen pohjatyö, jota täytyy edistää nopeasti, etenkin kun täysin digitaaliset tallenteet ovat jo katoamisvaarassa. Tätä tehtävää hoitaa omalta osaltaan Videogames.fi-sivusto, mutta pienen vapaaehtoisryhmän ponnistelut ja asiantuntemus eivät yksinään riitä koko kentän kattamiseen. Vastuuta on myös pelialan yrityksillä, joiden toivomme jatkossa osallistuvan arkistointiin omalta osaltaan.

Pelintekijöiden haastattelut ovat tarpeellisia tekijänäkökulman ymmärtämiseksi. Yksittäisiä henkilöitä on toki haastateltukin eri yhteyksissä, mutta kattavan kuvan luomiseksi tarvitaan lisätyötä. Pelintekijöiden määrä on verrattain suuri, mutta edelleen hallittavan kokoinen, eivätkä haastateltavat – toivottavasti – ole lopullisesti saavuttamattomissa vielä muutamaa kymmeneen vuoteen. Työmäärältään suurin tehtävä on suomalaisen pelikulttuurin kartoitus: millaisia kokemuksia ja muistoja pelit ovat täällä luoneet? Tälläkin saralla on tehty hyviä avauksia, mutta tyhjentävistä esityksistä ollaan vielä kaukana.

Kiitokset

Kiitämme Videogames.fi:n päivittämiseen osallistuneita, kaikkia artikkelia kommentoineita, sekä Koneen säätiötä, joka on rahoittanut *Kotitietokoneiden aika ja teknologisen harrastuskulttuurin perintö* -tutkimusprojektia.

O'Donnell, Casey (2012). The North American Game Industry. Teoksessa *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge, 99–115.

Parikka, Jussi & Jaakko Suominen (2006). Victorian Snakes? Towards A Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *The International Journal of Computer Game Research* 6(1). Verkkojulkaisu osoitteessa <http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen>.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

— (2012). "Rakas Pelit-lehden toimitus..." Pelit-lehden lukijakirjeet ja digipelaamisen muutos Suomessa vuosina 1992–2002. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, 21–40.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009). Pelinautintoja, ohjelmointiharrastusta ja liiketoimintaa. Tietokoneharrastuksen ja peliteollisuuden suhde Suomessa toisen maailmansodan jälkeen. Teoksessa Jaakko Suominen ym. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 16–33.

Sandqvist, Ulf (2012). The Development of the Swedish Game Industry: A True Success Story? Teoksessa (toim.), *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. New York: Routledge, 134–153.

Tekes (2012). *The Finnish Game Industry*. Raportti. Verkkojulkaisu osoitteessa <http://www.tekes.fi/fi/document/74035/the_game_industry_of_finland_pdf>.

Therrien, Carl (2012). Video Games Caught Up in History. Teoksessa Mark J. P. Wolf (toim.), *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press, 9–29.