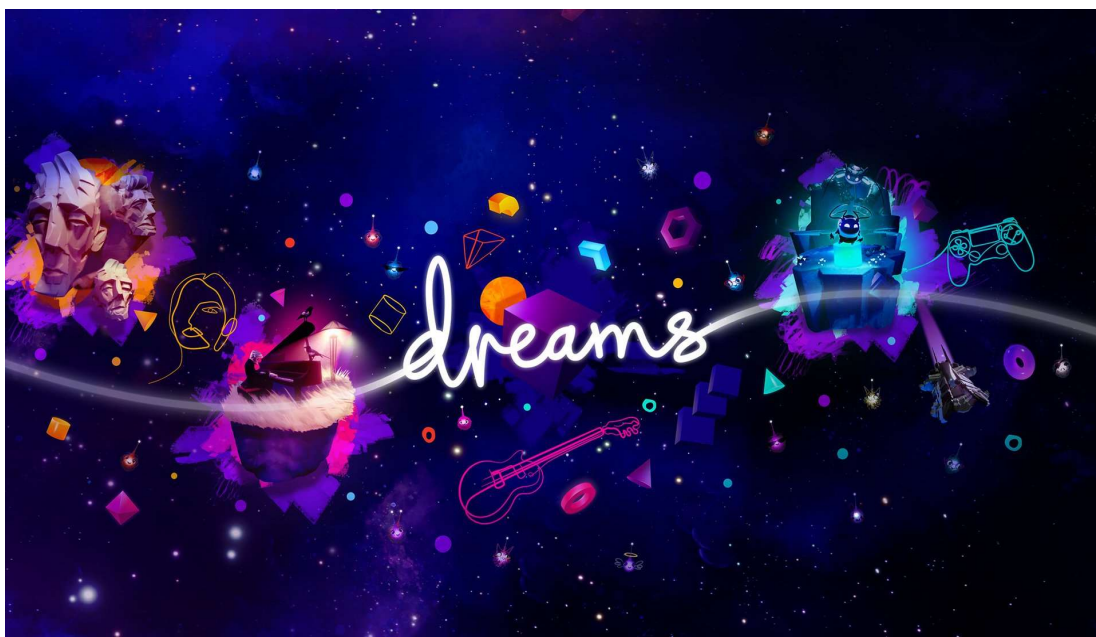


Stefan Kalberg

## Game Creation System

### Dreams (PS4)



Tradenomi  
Tietenkäsittelyn koulutus  
Kevät 2020

## Tiivistelmä

**Tekijä(t):** Kalberg Stefan

**Työn nimi:** Game Creation System. Dreams (PS4)

**Tutkintonimike:** Tradenomi (AMK), tietojenkäsittely

**Asiasanat:** GCS-lajityyppi, videopelit, käyttäjän tekemä sisältö

Tämän opinnäytetyön aiheena on Game Creation System pelilajityypin pelit ja mitä ne ovat. Tavoitteena on tutkia aihetta.

Työssä syvennytään eri esimerkkeihin näistä peleistä ja tutkitaan miten ne antavat käyttäjänsä luoda uutta. Tämä saavutetaan tutkimalla ja pelaamalla eri pelejä pelilajityypin sisällä. Käytännön osuudessa tutkitaan tarkemmin yhtä tiettyä peliä: Media Molecule yhtiön Dreams peliä Playstation 4 konsolille.

Työssä saatiin selville, mistä elementeistä kyseisen lajityypin pelit koostuvat ja miten eritavoilla ne elementit toteutetaan eri peleissä. Dreamsin osalta saatiin selville syvemmin mitä pelejä ja kokemuksia ihmiset ovat pystyneet rakentamaan pelin antamalla työkaluilla.

## **Abstract**

**Author(s):** Kalberg Stefan

**Title of the Publication:** Game Creation System. Dreams (PS4)

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration

**Keywords:** GCS-genre, videogames, user generated content

This Bachelor's thesis delves into the theory of the genre of Game Creation System games and what they are made of. The objective of this Bachelor's thesis was to research this topic.

In this work, different examples of the genre's games were explored, and it was also seen how these games allow their users to create something new. The method of how this was achieved was to research and play various titles within the genre. In the practical section, the research focuses on one particular game: Media Molecules Dreams for Playstation 4.

Results and conclusion wise it was discovered from which elements the genre's games were made out of and how these elements were implemented in different games. With Dreams, it was revealed what kinds of games and experiences people had made with the tools available in the game.

## Sisällys

1	Johdanto .....	2
2	Mitä ovat Game Creation System (GCS) lajityypin pelit? .....	3
2.1	Pelimoottorin määritelmä .....	3
2.2	Pelien kustomointimahdollisuudet ja GCS-lajityyppi .....	6
2.3	GCS-Elementit .....	11
2.4	Kuluttajamarkkinoille kohdenneet tuotteet .....	12
2.4.1	Halo pelisarjan Forge-kenttäeditori .....	12
2.4.2	RPG Maker-sarja.....	17
2.4.3	Roblox.....	19
2.4.4	Super Mario Maker-sarja .....	22
3	Media Molecule ja Dreams.....	23
3.1	Alku ja LittleBigPlanet.....	23
3.2	Dreams .....	24
3.2.1	Luomisprosessi .....	25
3.2.2	Unelmien peluu .....	25
3.2.3	Animaatio, taide ja musiikki .....	26
3.2.4	Pelit.....	27
4	Yhteenveto .....	33
	Lähteet .....	34

## Symboliluettelo

### Assetti

Tarkoittaa esimerkiksi 3D mallia tai mitä tahansa muuta visuaalista pelin palaa, jos puhutaan taide assetista, ääni assetti voi olla esim, ääniefekti tai musiikki kappale.

### F2P

Rahankeruumalli peleissä, jotka ovat ilmaisia pelata, mutta pelaajat voivat maksaa rahaa bonuksista pelin sisällä, kuten esimerkiksi pelihahmon kustomisointi mahdollisuuksia.

### Game Creation System (GCS)

Pelilajityyppi, jossa pelaajalle annetaan työkalut oman pelikokemuksen rakentamiseen.

### Grifpallo

Fiktiivinen urheilulaji RedVsBlue komediasarjan maailmassa.

### IP

Intellectual Property, tekijänoikeudella suojattu omaisuus

### JRPG

Japanese Role Playing Game, oman tyylinsä omaava roolinpelu peri, jonka tyyli tuli alkuperäisesti japanista.

Kenttäeditori

Pelimoottoreissa tai pelisovelluksissa oleva työkalu, jolla voi muokata pelikentän ympäristöä.

Lokalisointi

Tuotteen kääntäminen ja tai muuntaminen toiselle kielelle tai markkinaalueelle sopivammaksi. Esimerkiksi kirjan käännöstyö tai tv-ohjelman tekstitykset.

Pelimoottori

Ohjelmisto, joka on suunniteltu videopelisovellusten kehittämiseen.

RPG

Role Playing Game, roolinpeli

## 1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön aiheena on Game Creation System (Pelien Luonti Ohjelma) pelilajityypin eri pelien tarkastelua teorian kannalta ja tässä pyritään katsomaan mitkä pelit sopivat pelilajityypin määritelmään ja mikä se määritelmä on nykymarkkinoilla, sillä se voi olla häilyvä raja, jolle virallista termistöä en löytänyt.

Käymme lävitse muutaman lajityypin edustavia pelejä, ja tutkimme miten ne ovat vaikuttaneet omassa pelissään ja mahdollisesti niiden ulkopuolella.

Käytännön osuudessa käymme lävitse kirjoitushetkellä markkinoiden uusimman GCS-pelin, Playstation 4 konsolin Dreams, ominaisuuksia ja tutkimme mitä pelaajat ovat saaneet aikaan sillä.

## 2 Mitä ovat Game Creation System (GCS) lajityypin pelit?

Moni, joilla ei ole tietoa pelimoottoreista ja GCS-lajityypin peleistä voi helposti sekoittaa niitä toisiinsa. Esimerkiksi RPG Maker täyttää monia pelimoottoreille asetettuja määritelmiä mutta puhtaaksi pelimoottoriksi sitä ei voida täysin laskea erinäisistä syistä, joita käydään nyt lävitse.

### 2.1 Pelimoottorin määritelmä

Pelimoottori on ohjelmistojärjestelmä, joka on suunniteltu videopelien luomiseen ja kehittämiseen [1]. Alan johtavat pelimoottorit [2] tarjoavat laajan ohjelmistokehyksen, jota pelienkehittäjät voivat käyttää pelien luomiseen, joita voidaan pelata videopelikonsoleilla, henkilökohtaisilla tietokoneilla sekä mobiililaitteilla. Pelimoottorin tyypillisesti tarjoamat ydintoiminnot sisältävät 2D- tai 3D-grafiikan renderöintimoottorin, fysiikkamoottorin tai törmäyksen havaitsemisen, äänen, komentosarjojen, animaation, tekoälyn, verkottumisen, suoratoiston, muistinhallinnan, lokalisoinnin tuen ja kohtauksen kuvaajan. Pelien kehittämisprosessi säästyy usein suurelta osin käyttämällä samaa pelimoottoria erilaisten pelien luomiseen tai helpottamalla pelien "siirtämistä" useille eri alustoille, kuten esimerkiksi Sonyn Playstation 4, Microsoftin Xbox One, Nintendon Nintendo Switch, henkilökohtaiset tietokoneet eri valmistajilta, älypuhelimet eri valmistajilta sekä tabletit eri valmistajilta. [1.] Pelimoottoreita on useita, ja niistä löytyy monia erityyppisiä moottoreita, kuten esimerkiksi Unity tai Unreal Engine. Yhtenä suurempana markkinana ovat yleiset pelimoottorit, jotka voivat tarjota työkalun miltei jokaiselle pelinkehittäjälle. Ne ovat hyvin dokumentoituja, ja niitä käyttävät indiepelinkehittäjät ja myös teollisuuden veteraanit. [2.] Pelinkehitysmoottoreita löytyy myös moneen muuhun tarpeeseen. Tietty moottori saattaa esimerkiksi olla valmistettu tietyn lajityypin pelien valmistamista varten, kuten esimerkiksi visuaalisten novellien tekoon tarkoitettu Ren'Py-moottori, jolla juuri tämän lajityypin pelien teko on varta vasten räätälöity [3]. Kuvassa 1 Ren'Py-moottorin logo.



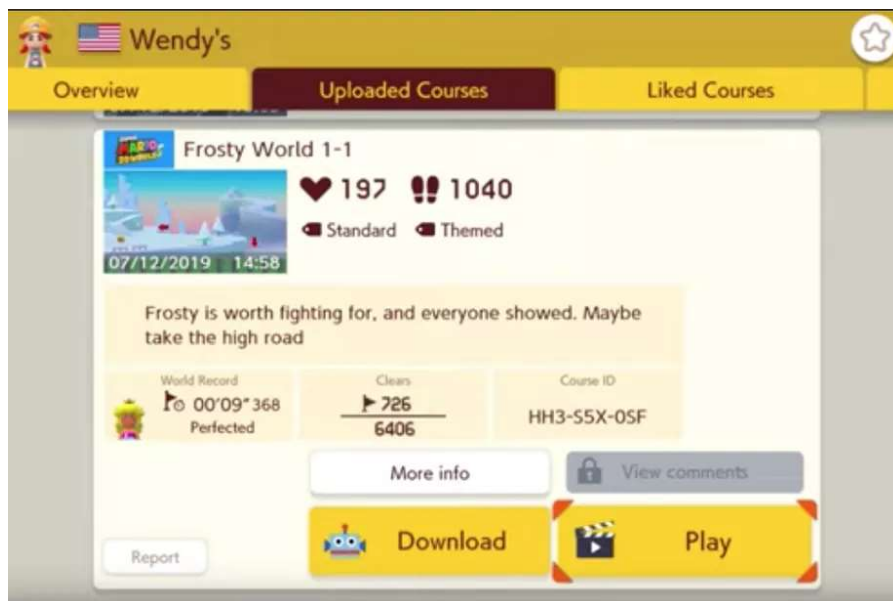


### Kuva 1. Ren'Py-moottorin logo

Toisenlainen tarve syntyy, kun aloitteleva pelinkehittäjä aloittaa opiskelunsa alaan, joko itsenäisesti tai koulun kautta. Alussa voi olla helpompaa aloittelijoille tehdä harjoituksia tai jopa kokonainen peliprojekti pelimoottorilla, jolla on todella helppo tehdä peli. Yhtenä esimerkkinä tämän tyypisistä moottoreista on GameMaker Studio, pelimoottori, jossa ohjelmointia ei tarvita, mutta sitä ei ole myöskään poissuljettu kokeneimmalta pelinkehittäjiltä. GameMakerin tarkoituksena on tuoda pelienkehittäminen mahdollisimman monelle ihmiselle kokeiltavaksi. ”GameMaker Studio on 2D-pelisuunnittelualusta, mutta mikä tekee siitä erilaisen, on sen sovellusveys. Vedä ja pudota -ominaisuudet tarjoavat aloittelijoille tien pelisuunnitteluun ilman, että heistä tulee ensin koodaajia, joten intohimo, joka sai heidät pelisuunnitteluun, ei sammu ohjelmoinnin oppimisen vuoren alla; joka voi tulla myöhemmin.” [4.]

Vaikka kaikkien pelimoottorien kehittäjät, jotka pyrkivät lisensoimaan moottoriaan pelienkehittäjille, yrittävät tehdä pelimoottorisovelluksestaan mahdollisimman käyttäjäystävällisen ja helpokäyttöisen saadakseen asiakkaita, niin miltei aina on oletus, että tuleva käyttäjä ymmärtää tai on valmis ymmärtämään ja oppimaan teknisiä seikkoja, joita ei välttämättä jokapäiväisessä elämässä nähdä. Pelimoottorisovellukset ovat yleensä tarkoitettu juuri sitä varten, että käyttäjän luoma tuote on mahdollista julkaista valmiina pelinä, joko fyysisenä tuotteena, jota voidaan myydä kaupoissa, kuten Prisma tai Gamestop tai digitaalisilla jälleenmyyntialustoilla, kuten Steam tai Epic Game Store. Nämä kaksi piirrettä pelimoottoreissa ovat suurin erottava tekijä, kun puhutaan GCS-lajityypin peleistä ja niitä verrataan pelimoottorisovelluksiin. Ensimmäiseksi GCS-lajityypin pelit ovat pelejä. Pelin määritelmä on seuraavanlainen: ajanvietteeksi harjoitettava määrämuotoinen ja sääntöjen mukainen kilpailu tai leikki [5]. Vaikka pelimoottorisovelluksia voi käyttää leikkisästi, niin se ei ole niiden alkuperäinen tarkoitus, kun taas GCS-lajityypin peleissä tekemisen ja luomisen ilo tuodaan enemmän esille verrattuna pelimoottorien suureen kulissien takana tapahtuvaan, mikä saa pelit toimimaan. GCS-pelejä myydään myös kaupan hyllyillä ja niitä myös markkinoidaan videopeleinä. Omien luomusten jakaminen maailmalle eroaa myös suuresti pelimoottoreissa ja GCS-videopeleissä. Pelimoottorisovelluksella tehdyn videopelisovelluksen jakaminen ja tai julkaiseminen jää luojansa käsiin, kun taas GCS-videopeleissä hyvin usein löytyy ominaisuus pelin sisällä tapahtuvaan jakoon. Kun videopelin pelaaja luo kentän Nintendon Super Mario Makerissä, niin hän voi muutamalla napin painamisella jakaa kenttensä kaikille muille pelin pelaajille. Pelin sisälle on rakennettu sosiaalinen elementti toisten ihmisten teosten pelaamiseen ja kritiikin antamiseen luoden yhteisön pelin sisälle. Kuvassa 2 on esitelty Super Mario Maker 2-

pelin kenttävalikko, jossa voi esimerkiksi nähdä muiden pelaajien kommentteja ja muuta статистиikkaa kentän peluusta, kuten kuka on nopeiten läpäissyt kentän.



Kuva 2. Super Mario Maker 2 kenttävalikko

Tämä usein tarkoittaa toki sitä, että luotuja asioita ei voida julkaista pelin ulkopuolella.

Aivan kaikkeen nämä kaksi erottavaa tekijää ei sataprosenttisesti osu. Esimerkiksi RPG Makerien PC-versioilla on pystynyt jo pidemmän aikaan tekemään videopelejä, jotka toimivat pelin ulkopuolella tietokoneilla tai muilla alustoilla ja näillä peleillä voi rahallisesti hyötyä [6], mutta RPG Makeria silti myydään GCS-lajityypin videopelinä tämän päivän konsoleilla, kuten kuvasta 3 näkyy.



**Nopeat toimitukset kotisiin!**

- Yli 63000 viihdetuotetta edullisesti!
- Myymälät MA-PE 11-19, LA-SU 12-18

LAHTI 03 7515141 | TAMPERE 03 45180550 | TURKU 044 9898935  
 VERKKO: 03 7515151 | myynti@puolenkuunpelit.com

Kirjautuminen ja omat tiedot | Ostosko  
0 tuotetta - 0.00

Hae tuotetta

Tarkempi hal

🏠
Uutiset
Osto-Opas
Ennakot
Tarjoukset
Julkaistut
EMAIL-koodit
Käytetyt

Sijaintisi: Kauppa » PlayStation 4 » PS4 PELIT » RooLi & Seikkailu » 👍 Tykkää 5,9 L Jaa

- PC
- PlayStation 4
- |-- PS4 PELIT
- |-- Ajo & Urheilu
- |-- Party & Perhe
- |-- **RooLi & Seikkailu**
- |-- Räiskintä
- |-- Toiminta
- |-- Strategia & Simulaatio
- |-- PS4 KONSOLIT & TARVIKKEET
- |-- PS4 KÄYTETYT
- PS3
- PS Vita
- Xbox 360

## RPG Maker MV

54.90 €

[Lisää ostoskoriin](#)

Osamaksulla: 9.00 € / kk

Arvioitu toimitusaika:  Ennakkotilaustuote, 70 päivää. (...lue lisää)

Varastotilanne myymälät:  
 Lahti  Tampere  Turku

Hinnoissa saattaa olla eroa myyntipisteen mukaan.

Luokka: PS4  
 Julkaisupäivä: 24.07.2020



Kuva 3. Puolenkuun pelien kauppasivu uusimmalle RPG Maker pelille

## 2.2 Pelien kustomointimahdollisuudet ja GCS-lajityyppi

Hyvin monista videopelisovelluksista löytyy erilaisia mahdollisuuksia, joissa pelin pelaajille tarjotaan keinoja, joilla pelaaja voi toteuttaa itseään ja voi myös mahdollisesti jakaa tuottamansa materiaalin muille pelaajille rikastuttamaan heidän pelikokemustaan. Esimerkiksi Nintendon Animal Crossing-elämysimulaattori sarjan uusimmassa pelissä Animal Crossing: New Horizons pelaaja pystyy päästyään pelissä tiettyyn pisteeseen luomaan räätälöityjä kuvioiteja hattuihin, vaatteisiin, julisteisiin sekä kasvomaalauksiin. Peli tarjoaa tähän oman pelinsisäisen sovelluksen, jolla pelaajat pystyvät luomaan täysin uudenlaisia vaatteita omalla muotityylillään, ja mikä tärkeintä, he pystyvät jakamaan nämä tuotokset eteenpäin muille pelaajille, efektiivisesti luoden oman roolin tietyille pelaajille pelin yhteisön sisälle. [7.] Vaatesuunnittelija tai yleisesti artistit löytävät iloa tekemällä näitä tuotoksia, ja muut pelaajat voivat löytää uutta muotia itselleen, toimien täten kulluttajana. Kuvassa 4 on demonstroitu tyylikäs pelaajan tekemä lippis Animal Crossing: New Horizonsissa.



Kuva 4. Pelaajan tekemä Karjala Animal Crossing lippis

Pelin sisällä siis pystyy luomaan sisältöä ja tätä sisältöä pelaajat pystyvät jakamaan eteenpäin muille pelin pelaajille, joten onko Animal Crossing: New Horizons GCS-lajityypin peli?

Lyhyt vastaus on ei, mutta mennään asiassa hieman syvemmälle. Vaikka pelin sisällä voidaan luoda sisältöä ja sitä voidaan jakaa eteenpäin, niin mikäli tämä sisältö ei muuta pelin sisäistä sisältöä merkittävällä tavalla, peliä ei voida laskea GCS-peliksi. Animal Crossing: New Horizonin tapauksessa pelaajan tekemät muutokset eivät lopulta muuta tapaa, kuinka ja miten peliä pelataan. Pelaaja saa itselleen uuden muodikkaan Karjala-lippiksen, mutta se ei muuta pelin mekaniikkoja tai luo uutta kokemusta pelin sisälle. Vaikka tällaisten asioiden teko on luovaa työtä pelaajien osalta, niin se lopulta jää vain kosmeettiseksi muutokseksi. Voidaan argumentoida, että AC:ssä pelissä tapahtuva kylän rakentaminen on uuden asian luomista ja tässä AC:NH onnistuu varsin hyvin. Yllämainittujen kosmeettisten muutosten teon lisäksi, pelaaja voi halutessaan maantaa ympäristöään, kuten monien GCS-pelien kenttäeditoreissa itselleen sopivaksi. Halutessaan pelaaja voi hukuttaa koko peliympäristön veteen. Nyt valitettavasti menemme mielipide alueelle, sillä tekstiä aiheesta ei ole kirjoitettu paljon. Nämä muokkaus vaihtoehdot eivät riitä kategorisoi- maan peliä GCS-lajityypin edustajaksi, koska ne eivät lopulta anna tarpeeksi vapautta pelaajalle. Kylän voi rakentaa monelle eri tavalla, mutta päivän lopussa se on ja aina tulee olemaan saari, jossa on tietynasteinen kylä. Kylä ei voi olla avaruusasema tai piraattilaiva, sillä kehittäjät eivät halunneet antaa pelaajille tämän tyylistä vapautta ja AC-sarjan tapauksessa se ei sopisi asetettuun pelityyliin. CGS-peli ei tarvitse olla teknisesti haastava käyttää, se ei tarvitse tiettyjä ominaisuuksia ollakseen CGS-peli. Se mitä se eniten tarvitsee on vapaus. Vapaus tehdä mitä mieleen juolahtaa. AC:NH-pelin tapauksessa tuo vapaus tehdä asioita on pieni. Vaatteiden muokkaus on uuden te- kemistä pelin sisällä ja sitä voidaan jakaa, mutta se vapaus jää siihen. Tämä vapauden skaala kas- vaa mitä enemmän vaihtoehtoja pelaajalle annetaan. Halo 3 Forge pelimuodossa, pelaajat voivat käyttää pelin antamia kenttäpalikoita, joista pelin moninpelikentät muodostuvat kentän pohja- geometriaa lukuun ottamatta. Näitä paloja voi käänellä ja asetella mihin pelaaja ne haluaa aset- taa ja näiden palojen avulla pelaaja voi luoda illuusion avaruusaseman käytävistä tai rakentaa paloista piraattilaivan näköisen kapistuksen. Tämän jälkeen hän voi asetella pelin aseistuksen kenttäänsä ja muuntaa syntymäpaikkojen, eli mihin pelaajan hahmo ilmestyy pelin alussa tai me- nettäessään elämän, sijainteja. Enemmän muokkausvaihtoehtojen seurauksena pelaajilla on suu- rempi vapaus vaikuttaa peliin siten, että he luovat jotain tarpeeksi uniikkia. Erona Animal Cros- singin ja Halon Forge muodossa on vapauden ja uusien uniikkien asioiden tuottamisen määrä ja se, miten näiden uusien asioiden kanssa voidaan olla vuorovaikutuksessa. Verrataan jälleen ker- ran AC:n pääasiaan, joka on talon rakentaminen. Pelaaja voi sisustaa talonsa eri esineillä ja tehdä

siitä oman näköisensä tiettyyn pisteeseen asti. Pelaaja ei voi tehdä talostansa kerrostaloa tai Godzillan näköistä taloa. Godzillan näköisen ja muotoisen talon kannattavuuteen ja asutettavuuteen emme ota kantaa, mutta sellaisen talon rakentaminen on jokaisen pelaajan oikeus ja vapaus Halon Forge muodossa. Godzilla on fiktiivinen japanilainen Kaiju hirviö, jolla on lukuisia elokuvia ja iteraatioita. Kuvassa 5 Godzilla Halo 3:sen Forge pelimuodossa.



Kuva 5. Godzilla patsas tuhoamassa maailmaa Halon Forge mudossa

Halo sarjan pelit ovat esimerkkejä peleistä, jotka eivät ole pääajityypiltään GCS-videopelejä, kuten esimerkiksi myös Far Cry-sarjan pelit, mutta nämä videopelit ovat implementoineet työkaluja, joilla pelin pelaajat voivat vapaammin luoda jotain uutta pelin sisälle. Far Cry 5 on pääajityypiltään ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, jossa pelaaja käy lävitse pelille luodun yksinpelikampanjan, jossa pyritään lopettamaan uskonnollisen kultin teräksinen ote Montanan osavaltion Hope-kunnan asukkaihin. Peliä markkinoitiin suuremmaksi osaksi tällä yksinpelikampanjalla masoja varten. Pienempänä osana markkinointia kuitenkin näytettiin pelin karttaeditori-ominaisuutta, joka oli kiinni pelin monipelissä, Far Cry Arcadessa. Verrattuna Halon Forgeen, Far Cry sarjan karttaeditori nostaa vapauden määrää vielä enemmän, koska se antaa pelaajien muokata

kentän geometriaa kenttäpalikkojen asettelun lisäksi. Valaistusta voidaan muuntaa ja kenttiin voidaan lisätä myös ei kontrolloitavia hahmoja vihollisiksi tai ystäviksi. [8.] Vapauden määrä kasvaa.

Pelaajat ovat onnistuneet luomaan erilaisia ympäristöjä, joita peruspelissä ei ole. Kuten esimerkiksi pelaajat ovat luoneet Star Wars-elokuvista tutun Hoth-jääplaneetan ja sen klassisen hyökkäyksen. Tämä näkyy kuvassa 6.



Kuva 6. Star Wars-elokuvan kohtaus uudelleen rakennettuna Far Cry 5 Arcadessa

Tämä muuttaa peliä tarpeeksi, jotta voitaisiin sanoa, että uusi kokemus on syntynyt ja täten Far Cry 5, vaikkei peli olekaan täysin GCS-painotteinen, niin se silti täyttää tarvittavan määritelmän GCS-lajityypin peliksi.

Viimeisenä osana tätä vapauden skaalaa ovat puhtaat GCS lajityypin pelit, kuten Super Mario Maker-sarjan pelit. Vaikka esimerkiksi Super Mario Maker 2-pelistä löytyy yksinpelikampanja, niin sen perimmäinen tarkoitus on opetusmaisesti näyttää pelaajalle pelin editorin eri ominaisuuksia, jotta pelaaja voi myöhemmin ottaa oppimansa tiedot ja käyttää niitä omien Super Mario-kenttensä tekoon, kuten esimerkiksi kuvassa 7 näkyvään ensimmäisen persoonan luolastoseikkailuun.



Kuva 7 Ensimmäisen persoonan pelikenttä Super Mario Maker 2-pelissä

Voimme viedä tämän vapauden askeleen vielä pidemmälle. Edelliset pelit ovat olleet pelin sisällä olevien assettien armoilla, mutta esimerkiksi käytännön esimerkissämme Dreamsissä, pelaaja itse voi rakentaa ne palat mitä juuri hän itse tarvitsee. Hänen ei tarvitse käyttää oletus 4x4 seinä palasia luodakseen piraattilaivaa vaan hän voi luoda tyhjästä siihen tarkoitukseen tarvittavia lankkuja. Lisätä niihin omat tekstuurinsa, jotta se oikeasti näyttäisi piraattilaivalta, eikä vain tökeröltä kopiolta. Kuvissa 8 ja 9 ero näkyy selkeästi Halo Forge version ja Dreams version välillä.



Kuva 8. Halo Forgen versio käyttäjän tekemästä piraattilaivasta.



Kuva 9. Dreamsinkin versio käyttäjän tekemästä piraattilaivasta.

### 2.3 GCS-Elementit

Edellisessä kappaleessa pohdittiin mikä GCS-peli on ja se määritettiin abstraktiseksi vapauden määräksi, mitä tietty peli antaa pelaajalleen ja mitä enemmän vapautta peli antaa pelin sisällä uusien asioiden rakentamiseen tai muokkaamiseen niin sitä enemmän kyseistä peliä voidaan luokitella GCS-peliksi. Ongelmana on, että kyseinen määrittelytapa on hyvin abstrakti ja mielipidepohjainen väitös. Alla olevalla taulukolla pyritään eri pelien avulla tuomaan esille elementtejä, joita GCS-peleistä löytyy ja osoittaa elementtien määrän kasvun tuovan lisää vaihtoehtoja ja samalla vapautta pelaajalle toteuttaa itseään. Mitä enemmän elementtejä peli sisältää niin sitä enemmän peli voidaan luokitella GCS-peliksi. Alkupäässä olevat pelit omaavat yhden tai parin elementin, jotka ovat yleisiä GCS-peleissä, mutta ne eivät riitä, että peli voitaisiin kategorisoida puhtaaksi GCS-peliksi. Puolivälissä olevat pelit omaavat jo enemmän elementtejä, mutta näissä peleissä on yleensä myös oma yksinpeli komponentti, jolloin ne eivät täysin keskity GCS-elementteihin vaan täydentävät olemassa olevaa peliä elementeillä. Taulukon loppupäässä olevat pelit



ovat pelejä, jotka ovat puhtaasti rakennettu GCS-peliksi ja keskittyvät suuresti mainittuihin elementteihin. Kuvassa numero 10 näkyy tämä taulukko.

Peli Alusta Vuosi	Kosmeettinen Muokkaus	Pelin sääntöjen muokkaus	Omien Asettien Luonti	Karttaeditori	Logiikka/Ohjelointi	Sisällön Jako	Rahallinen julkaisu
CoD: Black Ops (Monialusta 2010)	Kyllä	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei
Animal Crossing: NH (Switch, 2020)	Kyllä	Ei	Ei	Ei	Ei	Kyllä	Ei
Forza Horizon 4 (Xbox One 2018)	Kyllä	Kyllä	Ei	Ei	Ei	Kyllä	Ei
Civilization 6 (Monialusta 2016)	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
Halo 3 (Xbox 360 2007)	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
GTA V (Monialusta 2013)	Kyllä	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
Doom 2016 (Monialusta 2016)	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ei
Minecraft (Monialusta 2009)	Kyllä/Ei	Ei	Ei	Ei	Kyllä	Kyllä	Ei
Far Cry 5 (Monialusta 2018)	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ei
LittleBigPlanet 3 (Monialusta 2014)	Kyllä	Kyllä	Ei	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Ei
RPG Maker MV (Monialusta 2015)	Kyllä	Ei	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä
Roblox (Monialusta 2006)	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä
Super Mario Maker 2 (Switch 2019)	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei	Kyllä	Ei
Dreams (PS4 2020)	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä	Kyllä/Ei

Kuva 10. Taulukko, jossa eri pelien GCS-elementit on tuotu esille.

## 2.4 Kuluttajamarkkinoille kohdennetut tuotteet

Pelialalla ollaan koko ajan tarkkoja siitä, mitä kuluttajat haluavat ja toivovat, jotta kehittäjät ja julkaisijat voisivat maksimoida rahallisen tuottonsa ja täten jatkaa elinkeinoaan, kuten muillakin liikealoilla. Tarkkaa ajankohtaa ei voida täysin sanoa, milloin huomattiin videopelipelaajien luovuuden tarve, mutta nykyään monissa peleissä löydetään vähintään pieniä osia GCS lajityypin videopelien DNA:ta ja taas monet suosittu pelit nykymarkkinoilla ovat miltei pelkästään tämän lajityypin edustajia. Seuraavaksi otetaan lähikatsaukseen muutamia lajityypin videopelejä ja katsotaan mitä uutta ne toivat.

### 2.4.1 Halo pelisarjan Forge-kenttäeditori

Pelisarja Halo on pelistudio Bungien kehittämä [9] ensimmäisen persoonan räiskintäpeli, jossa pelaaja ohjaa Spartan II supersotilasta, Master Chiefiä. Pelisarja on jaettu kahteen erilaiseen pelikokemukseen. Yksinpelissä pelaaja yrittää pelastaa ihmiskunnan ja koko galaksin teologiselta avaruusimperiumilta, Covenantilta, sekä muinaiselta parasiitilta nimeltään "Flood" eli tulva. [10.]

Halo-sarjan pelit ovat myös tunnettuja moninpelipuolestaan, jossa yllämainittua kampanjaa voi ystävien kanssa nauttia, mutta Halo sisältää myös paljon kilpailuhenkisemmän moninpelimuodon, jossa pelaajat ottavat mittaa toisistaan eri pelimuodoissa, kuten lipunryöstö tai Halon innoittaman komediasarjan "Red VS Blue" keksimä Griffpallo.

Halo: Combat Evolved ilmestyi markkinoille marraskuussa 2001 yhtäaikaaisesti Microsoftin ensimmäisen kotikonsolinsa Xboxin kanssa. Peli saavutti suuren suosion ja jatko-osa oli täysin taattu. [11.]

Kolme vuotta myöhemmin Halo 2 ilmestyi samalle konsolille ja ensimmäiset askeleet otettiin, jotta pelaajalla olisi enemmän mahdollisuuksia luoda omanlaisensa pelikokemus [12.].

Halo 2 vei moninpelin internetiin, ja tämän seurauksena kasvaneet pelaajamäärät vaativat, että moninpelipuoleen piti kehityksessä keskittyä enemmän. Mahdollisesti tämän seurauksena pelaajille annettiin mahdollisuus luoda omia pelityyppejä muokkaamalla tiettyjä asetuksia pelimuotojen säännöissä. Jos pelaaja koki, että tietty asetus kuten esimerkiksi pelissä oleva liikkeentunnistin, joka tutkamaisesti näyttää, jos pelaajan lähellä liikkuu vihollis- tai ystäväpelaaja, ei sovi turnaus-tyylisiin E-sportkilpailuihin, niin tämä asetus voidaan kytkeä pois päältä. Kuvassa 11 näkyy Halo 2-pelin yksityinen moninpeliaula, jossa pelaajat odottavat Zombie-pelimuodon käynnistystä.



Kuva 11. Halo 2 Zombie-pelimuodon odotusaula

Pelaajakunta otti tästä työkalusta nopeasti kopin ja pelaajat loivat yhden suosituimmista Halo sarjan pelimuodoista: "Infection" (Tartunta). Infectionissä yksi pelaaja aloittaa pelinsä elävänä kuolleena, ja tarkoitus on tartuttaa muut pelaajat toisesta joukkueesta. Monia asetuksia on muunneltu verrattuna perusmoninpelisääntöihin, kuten esimerkiksi aloitusasetuksen vaihtuminen pelaajilla ja joukkueiden koot. Suurin vaihdos kumminkin oli pelimuodon suola. Kun tarttunut pelaaja tartutti toisen pelaajan, niin tarttuneen pelaajan täytyi kunniakoodia noudattaen vaihtaa

joukkuetta ja jatkaa peliä elävänä kuolleenä. Tämä kekseliäisyys pelaajien osalta palkittiin, kun Halo 3 julkaistiin, sillä tämä fanien ylläpitämä pelimuoto muunnettiin viralliseksi pelimuodoksi. [13.]

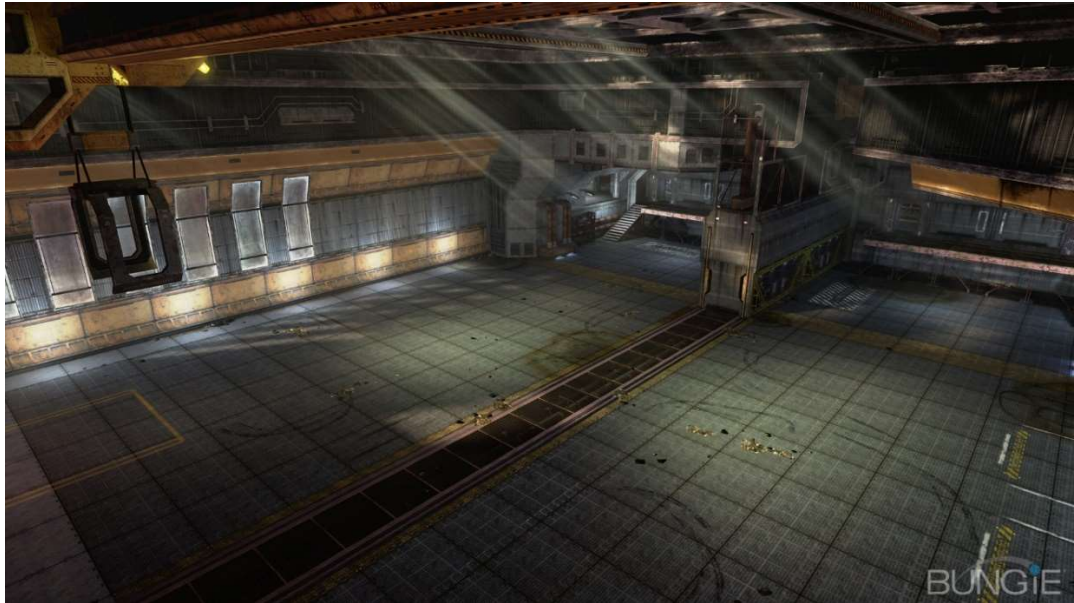
Halo 3 julkaistiin syyskuussa 2007, ja se toi lopun tarinatrilogialle [14].

Halo 3 myös toi Halo pelisarjaan uuden elementin, jonka avulla monet pelaajat pääsivät suunnittelemaan omia kokemuksiaan Halo 3:sen sisälle. Uusi pelimuoto ”Forge” oli yksinkertainen kenttäeditori, jolla pelaajat pystyivät muokkaamaan sisältöä olemassa olevissa kentissä. Julkaisun aikana pelimuoto oli vielä lapsenkengissään, sillä suuria muokkauksia ei pystytty tekemään olemassa oleviin jo rakennettuihin kenttiin, mutta ensimmäisen ladattavan lisäsisällön mukana tullessa ”Foundry”-kentässä oli suuremmat valikoimat kenttäpaloja, joilla pelaajat kykenivät rakentamaan omia kenttiään. [15.] Ennen ”Foundryä” pelaajat joutuivat myötäilemään olemassa olevan kentän geometrian sekä rajallisen kenttäpalojen määrän ja vaihtelevuuden kanssa. Kuvassa 12 näkyy Forge-pelimuodon näkymä, jossa pelaaja on vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa.



Kuva 12. Forge-pelimuoto, jossa pelaaja pitelee tynnyriä ilmassa

Foundryssä taas kenttäalusta oli miltei neliön muotoinen kanvaasi, johon kenttien rakentajat pystyivät isommalla palavalikoimalla todella toteuttamaan itseään. Kuvassa 13 näkyy tyhjä kenttä ja kuvassa 14 valmistunut kenttä.



Kuva 13. Tyhjä Foundry-kenttä



Kuva 14. Valmis Foundry-kenttä

Edellä mainittu Grifpallo pystyttiin rakentamaan tässä ympäristössä mediastudio Roosterteethin Burnie Burns ja Gavin Free käsialalla. Bungien antamat työkalut mahdollistivat Assault (pommin kanto ja viritys) pelimuodon sääntöjen muokkauksen, joka muutti pommin viritys- ja räjähdysai-  
 kaa nollaan sekuntiin antaen pelaajien tehdä ”maalin” ja kerätä pisteitä. Kuten myös Halo 2 Zom-  
 bie-pelimuodossa, niin Grifpallossa aseistus muutettiin ja molemmille neljän hengen joukkueille  
 annettiin energiamiekka ja gravitaatiovasara perusaseiden tilalle. Huomioitavaa tässä on, että

molemmat aseet ovat taitotasoltaan alhaiset ja pelimuodon säännöt ovat yksinkertaiset: vie keskellä areenaa oleva pommi vihollisen maaliin ja estä vihollisia viemästä pommia omaan maaliin. Tämä yksinkertaisuus oli suunniteltua, jotta kuka tahansa Halon ystävä pystyisi pelaamaan pelimuotoa taitotasostaan riippumatta. Grifpallo syntyi juuri Burnie Burns'n kuuluisesta huonoudesta Halon peluussa. ”Me yritimme keksiä pelimuodon, jota voisimme pelata ja missä ei tarvitsisi perinteisiä Halo-taitoja ja niin päädyimme luomaan Grifpallon”, sanoi Burnie Burns. Pelimuoto saavutti nopeasti suosion, ja Bungie alkoi pitämään tuplakokemuspisteviikonloppuja, joissa Grifpalloa päästiin virallisesti pelaamaan. Pelimuoto on Infectionin tavoin jatkanut elämäänsä virallisena pelimuotona seuraavissa Halo-sarjan peleissä. Kuvassa 15 näkyy humoristinen mainos pelimuodolle. [16.]



Kuva 15. Humoristinen mainos pelimuodolle

Bungien viimeisessä Halo-pelissä, Halo Reachissä, Forge päivitettiin Forge 2.0:aan, jonka mukana tuli liuta uusia työkaluja ja paloja kenttien tekoon ja uusi isompi kenttä, Forge World, jossa pelaajien mielikuvitus pääsi täysin vapaalle. Tämä palasten määrän kasvu ja kentän suuruus näkyy kuvassa 16.



Kuva 16. Forge World kenttä ja sen sisällä olevat kenttäpalat

Sarjan Forge-pelimuoto osoittaa sen, että jos pelaajille annetaan mitään vapautta pelikokemuksiansa muokkaamiseen, niin lopputuloksena syntyy miltei aina jotain, joka pidentää pelin ikää, pitää yllä pelin pelaajakuntaa ja tuo lisäarvoa kuluttajien rahoille.

#### 2.4.2 RPG Maker-sarja

RPG Maker-sarja on esimerkeistämme lähimpänä käytännön esimerkkiämme Dreams-sovellusta, sillä molemmat ovat kuluttajille tähdättyjä helppokäyttöisiä pelimoottoreita, joita myydään peleinä kaupoissa ja verkkokauppapaikoilla. Suurimpina eroina on RPG Makerin keskittyminen roolipelun pelien rakentamiseen, kun taas Dreams antaa suuremman vapauden tehtävän lajityypin valinnalle, jopa jotain mitä ei olemissa vielä [17]. Toisena eroavaisuutena kirjoitushetkellä on, että RPG Makerillä tehtyjä pelejä voidaan myydä esimerkiksi Steamissä, mikäli pelissä ei ole käytetty tekijänoikeudella suojattuja komponentteja.

RPG Makerit antavat pelaajiensa luoda Final Fantasy-tyylisiä RPG (Roleplaying Game, roolipeluluupeli) -lajityypin pelejä, vaikka sovelluksen rajoituksista huolimatta pelaajat ovat luoneet myös seikkailupelejä, kuten Yume Nikki tai Visual Novel-pelejä minimaalisilla muutoksilla sovellukseen itsessään. [18.]

RPG Maker sarja oli Enterbrainin, japanilaisen yhtiön ASCII Corporationin osasto, joilla ei alun perin ollut mitään kiinnostusta lokalisoida tuotettaan länsimarkkinoille, mutta vuonna 2000 venäläinen opiskelija lempinimeltään ”Don Miguel” jakoi täysin laittoman ja hieman tönkön englantilaisen käännöksen, RPG Maker 95/2000. Se levisi kuin kulovalkea. [19.]

RPG Makerin lännen alkuaikoina useat käyttäjät olivat teinejä, jotka käyttivät tekijänoikeussuojattua materiaalia eri peleistä, kuten Chrono Triggeristä, Secret of Manasta ja Suikodenista. Tämä oli myös internetin alkuaikojä, jolloin suuren yleisön ja erityisesti nuorten mielessä mahdolliset lakiasiat eivät mahdollisesti juolahtaneet mieleen lainkaan. Asiat muuttuivat vuonna 2012, kun Degica, sarjan uusi julkaisija, julkaisi koko sarjan Steam-kauppapaikalle. Enää ei sallittu tekijänoikeudellisesti suojattujen osien käyttämistä, vaan ihmisten piti joko käyttää RPG Maker-pelien tarjoamia graafisia osia tai tehdä omia. [19.]

Pari kuukautta myöhemmin vuonna 2013 Steam aloitti Steam Greenlight palvelun, jonka tarkoitus oli auttaa indiepelikehittäjiä pääsemään Steamin kauppapaikalle. Palvelussa kehittäjä pystyi esittämään pelinsä, yleensä trailerin muodossa, jolla kerätä Steamin käyttäjiltä ääniä. Tarpeeksi suurella äänimäärällä peli sai luvan tulla julkaistuksi kauppapaikalla. [20.]

Näiden kahden julkaisun läheisyys toi suuren määrän nopeasti kasaan kyhättyjä pelejä yksilöiltä, joilla ei tarvittavaa taitotasoa ole Greenlightiin. Tämä johti RPG makerin huonoon julkisuuteen, sillä pelaajakansaa ei kiinnostanut nähdä samankaltaisia huonosti kokoon rakennettuja unelmia. Tämä näkyy kuvassa 17, jossa henkilö kertoo mielipiteensä RPG Maker peleistä.



Kuva 17. Steam arvostelu nimeltä mainitseemattomalle RPG Maker pelille.

Vaikka RPG Makerillä on tietty maine näiden keskivertopelien takia, niin sovelluksella on silti tehty pelejä, jotka ovat saavuttaneet suosiota ja ovat olleet taloudellisesti kannattavia. Esimerkkinä Freebird Gamesin kehittämä klassikko ja palkintoja kerännyt [21] ”To the Moon”.

Näistä faktoista voidaan päätellä, että RPG Maker on aiheuttanut suuren tulvan huonosti toteutettuja pelejä lyhyessä ajassa, niin kuitenkin pitkällä tähtäimellä RPG makerin suosio nuorten keskuudessa on varmasti innoittanut monia taiteellisia ihmisiä eri taitoalueilta luomaan jotain. Vaikka aina ei näiden innokkaiden tekijöiden tuotokset räjäytä maailmaa, niin moni voi silti ottaa asioita opikseen, ja mikä tärkeimpänä, ylläpitää luovuuden tulta yllä. Kenties tulevaisuudessa osa heistä valitsee tämän urakseen, kuten kävi ” To the Moon”. tekijöille.[19.]

### 2.4.3 Roblox

Roblox Corporationin kehittämä Roblox julkaistiin virallisesti vuonna 2006. Se on GCS lajityypin videopeli, joka toimii F2P-rahankeräysmallilla.

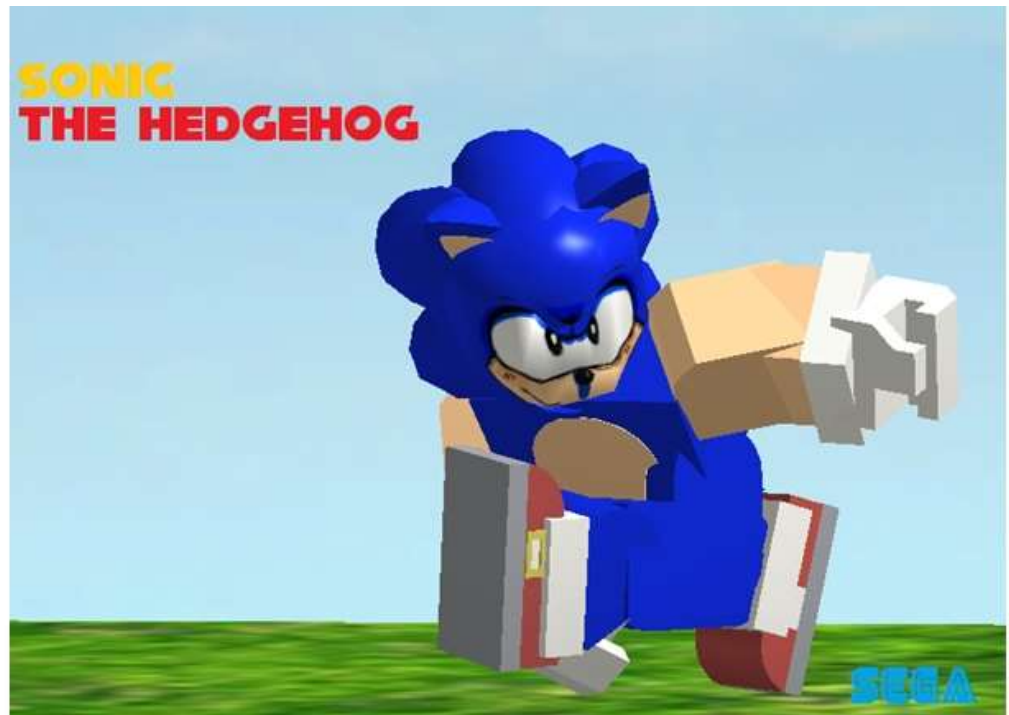
Tässä videopelissä pelaajat voivat tehdä pelejä omalla työkalulla nimeltään Roblox Studio. Robloxin myyntivalttina on, että se tarjoaa käyttäjilleen jopa monia tuhansia käyttäjien luomia pelimaailmoja, jotka ovat samalla myös täysin ilmaisia pelin pelaajille. Aktiivisia käyttäjiä löytyy 100 miljoonaa kuukausittain, joten siitä on syntynyt yksi suosituimmista GCS-lajityypin videopeli. Roblox Corporationin mukaan pelille on kertynyt 28 miljardia tuntia vuodesta 2008 lähtien, kun peluutuntien kokonaismäärä on 1,2 miljardia kuukaudessa ja yleensä löytyy 2,7 miljoonaa samanaikaista pelaajaa. Suosio perustuu varmasti pelin ilmaisuuteen ja sisällön jaon helppouteen. [22.]

Luotuja maailmoja löytyy pelaajille miljoonia heidän tutkittavakseen. Jotkut pelaajat keskittyvät nimenomaan tähän maailmojen tutkimiseen joko yksin tai muiden pelaajien kanssa, kun taas jotkut yksilöt keskittävät energiansa yksinomaan luoviin näkökohtiin. Sisältöä löytyy monenlaista, ja sen laatu vaihtelee hyvin paljon. Jotkut ovat yksinkertaisia luomuksia ja jotkut, jotka haluavat keskittyä luomisprosessiin enemmän, voivat luoda isompia ja monimutkaisempia kokemuksia. Peli tarjoaa pelaajilleen intuitiivisen hakutoiminnon, jonka avulla nämä luomukset on helppo löytää, etenkin nuoremmille pelaajille, jotka ovat pelin pääkohdeyleisö. [22].

Monet luomuksista ovat olemassa olevien pelien tai IP:n innoittamia. Luomuksia löytyy esimerkiksi sellaisia, jotka muistuttavat tuttuja videopelisarjoja, kuten esimerkiksi Call of Duty-,



Pokémon- ja Battlefield-sarjat. Kuvassa 18 näkyy SEGAN maskottihahmo, Sonic, Robloxin ekoympäristössä.



Kuva 18. Sonic The Hedgehog Robloxin ympäristössä

Pelaajat ovat myös luoneet omia alkuperäisiä pelejä, joista osista voi tulla villin suosittuja. Näin sattui käymään Work at a Pizza Place pelille, jonka loi käyttäjä Dued1. Koska valittavana on niin monia vaihtoehtoja, on helppo nähdä, miksi Roblox on kiehtonut miljoonia pelaajia. Ja nämä rakennetut kokemukset eivät rajoitu vain interaktiivisiin teoksiin, vaan sisältävät myös animaatioita ja elokuvia. [22.]








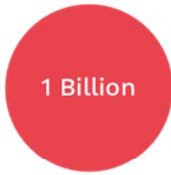


Robloxia siis pelataan, mutta kokemukset eivät ole Robloxin kehittäjien tekemiä, vaan pelaajien itse tekemiä. Joillekin heistä tästä on tullut heidän työnsä ja jotkut ovat rahoittaneet tulevaisuutensa tekemillään Roblox-peleillä. Alex Binello oli inspiroitunut 11 vuotias lapsi, joka löysi Robloxin ja pelaili siellä olevia pelejä. Hän sai näistä peleistä inspiraation ja teki omansa. Nyt hän työlistää yhden ihmisen kokoaikaisesti ja kuusi freelanceria pitääkseen pelinsä ajan tasalla. [23.]

Pelien kehittäjät Roblox alustalla voivat myydä virtuaalisia esineitä pelaajilleen käyttäen pelin sisäistä Robux-valuutta. Pelaajat voivat ostaa 100 Robuxia yhden Amerikan dollarin vaihtokursilla, ja pelien kehittäjät voivat vaihtaa 100 Robuxia takaisin Roblox Corporationille 0,35 dollarilla. [23.]

Kuvassa 19 näkyy viisi parhaiten pärjännyttä Roblox-peliä.

## Top-Earning Roblox Games

These five titles have earned a combined \$16 million for the young creators in the first seven months of 2018.

				
<b>MeepCity</b>	<b>Jailbreak</b>	<b>Murder Mystery 2</b>	<b>Welcome To Bloxburg</b>	<b>Mining Simulator</b>
CREATOR				
Alex Binello	Badimo	Nikilis	Coepus	Rumble Studios
LAUNCHED				
Feb. 2016	Jan. 2017	Jan. 2014	Nov. 2014	Feb. 2018
TIMES PLAYED				
				
Play mini-games like go-kart racing or just hang out with friends in this role-playing game based in a sprawling city.	Cops and robbers on a grand scale, where kids play either police officers or criminals.	Players have to unmask the killer in their midst—before they're next.	A Sims-like game where players work jobs, then use the money to buy houses, vehicles and more.	Strike it rich mining gems and precious metals.

Kuva 19 Statistiikkaa Robloxin viidestä parhaiten pärjävistä peleistä. [23]

Näiden lähteiden perusteella voidaan sanoa, että Roblox inspiroi uusia pelien kehittäjiä tekemään pelejä ja antaa mahdollisuuden tehdä siitä joko harrastuksen tai uran. Se on saavuttanut tämän luomalla suuren sosiaalisen alustan, jossa kaikki voivat osallistua joko pelaamalla ja tuomalla innostuksensa julki sanoin tai rahallisesti tai tekemällä uusia luomuksia.

#### 2.4.4 Super Mario Maker-sarja

Super Mario Maker 1 ja 2 perustuvat, yllättäen, Nintendon Super Mario Brothers sarjaan, jonka ensimmäinen peli saapui markkinoille Japanissa 13 syyskuuta vuonna 1985 Nintendo Entertainment Systemille. Peli osoittautui menestykseksi [24], ja pelin päähenkilö Mario on edelleen tänä päivänä suuri ikoni ja ehkä suosituin pelihahmo koko maailmassa [25]. Ei siis ole mikään ihme, että vuosien jatkuessa Mario ja kumppanit ovat saaneet lukuisia suorja jatko-osia peleilleen, 19 tällä hetkellä [26], sekä lukuisia oheistuotepelejä tenniksen peluusta JRPG-pelailuun ja jopa autoilla ajeluun. Vaikka nykyaikana Mariolla on paljon 3D-pelejä, niin Nintendo ei ole unohtanut hänen 2D-seikkailujaan ja on julkaissut lukuisia pelejä, joissa hän liikkuu tutussa 2D-ulottuvuudessa vasemmalta oikealle. Jos Nintendo edelleen julkaisee näitä, niin selkeästi markkinoilla on halua ja nostalgiaa vanhaan tyyliin. Voidaan epäillä, että tästä johtuen Nintendo julkaisi Super Mario Makerin syyskuussa 2015 Nintendon Wii U-konsolille [27].

Mario Makerin päätarkoituksena on antaa Mario-sarjan ystävien rakentaa omia 2D-kenttiään ja jakaa niitä muille pelin pelaajille. Vaikka alkuperäinen peli julkaistiin Nintendon flopanneella Wii U-konsolilla [28], niin peli oli tarpeeksi hyvin vastaanotettu, että se sai jatko-osan Nintendo Switchille neljä vuotta myöhemmin kesäkuussa 2019 [29].

Jatko-osa lisää uusia palikoita luoville pelaajille kenttien rakentelua varten, ja pelistä löytyy myös edeltäjästään puuttuva tutoriaalimainen yksinpelikampanja, jossa Nintendo pyrkii osoittamaan omaa filosofiaansa kenttien suunnittelua varten, jotta amatööri kenttäsuunnittelijat voivat aloittaa jostain ja hellästi ehdottelevat, kuinka kenttiä ”pitäisi” tehdä. Kun videopeli pääsi pelaajien käsiin, niin Nintendon filosofiat unohtuivat nopeasti ja pelaajat ottivat oman näkemyksensä haltuun siitä, kuinka Mario kenttiä kuuluisi tehdä. Pelille syntyi oma suoratoistokulttuuri, jossa YouTube-kanavat, kuten GameGrumps, pelaavat muiden pelaajien tekemiä kenttiä, joiden vaikeustaso on aivan eri tasolla verrattuna Nintendon omiin kenttiin, ja he yrittävät ja yrittävät uudelleen ja uudelleen, kunnes pääsevät kentän lävitse. Mario Maker muuntui pelaajien käsissä viattomasta rakentelusta uskonnolliseksi palvonnaksi kohti pikselöitynyttä kuolemaa. [30.]

Mutta tuo on se elementti, joka tuo ihmiset peliä pelaamaan. Itsensä haastaminen on asia mikä ei ihmisiltä tule todennäköisesti katoamaan geenistöstämme pitkään aikaan, ja vaikka Nintendo pyrki viemään kenttien rakentajien filosofiaa toiseen suuntaan, niin joskus on parempi antaa pelaajien tehdä mitä he haluavat. Luovuuden kontrollointi ei ole tarpeen.

### 3 Media Molecule ja Dreams

Media Molecule on brittiläinen pelituotantoyhtiö, joka perustettiin vuonna 2006

#### 3.1 Alku ja LittleBigPlanet

Media Molecule alkoi työstämään ensimmäistä peliään, tasoloikka LittleBigPlanetiä. Ensimmäinen LittleBigPlanet julkaistiin vuonna 2008. Pelisarja tuli jatkumaan kahdella jatko-osalla, vuonna 2011 LittleBigPlanet 2:lla [31] sekä vuonna 2014 kolmannen jatko-osan LittleBigPlanet 3 [31]. Sarjan peleistä löytyy hyvin rakennettu yksinpelikampanja, mutta yhtenä suurena ominaisuutena peleistä löytyy myös isohkot GCS-elementit, joilla pelaajat ovat pystyneet rakentamaan omia 2D-tasoloikkakenttiään. Media Molecule lisäsi tehoja jatko-osiinsa antaen videopelin pelaajien rakentaa erilaisia kenttiä, kuten esimerkiksi Little Big Computer kentän, joka on periaatteessa pelin sisäinen laskin, jolla peruslaskut onnistuvat [32]. Kuvassa 20 näkyy pelisarjan maskotti Sackboy.



Kuva 20. LittleBigPlanet pelin maskotti Sackboy

Toisen osan jälkeen Media Molecule alkoi kumminkin kehittämään peliä, joka ilmestyi kuluttajien käsiin testimuodossa vuonna 2019 ja kokonaisuus julkaisuna vuonna 2020. Tuo projekti oli nimetty Dreamsiksi.

### 3.2 Dreams

Toisin kuin edelliset Media Moleculen LittleBigPlanet-pelit, niin Dreams ei tyytynyt pelkkään 2D ulottuvuuteen vaan kehittäjät laajensivat sfäärejänsä kolmanteen ulottuvuuteen ja siitä eteenpäin. Kuvassa 21 Dreamsin virallinen logo.



Kuva 21. Virallinen Dreams logo.

Dreams on puhdas GCS-lajityypin peli. Pelissä ei ole virallista yksinpelimuotoa, ellei lyhyttä tutoriaaliosuutta haluta sellaiseksi laskea. Peli sen sijaan keskittyy antamaan pelaajilleen massiivisen laajat työkalut, joilla pelaajat voivat rakentaa omat videopelinsä, mutta se ei rajoitu siihen. Pelaajat voivat myös tehdä omien taitojensa mukaan taideasetteja, animaatioita ja musiikkia.

Tässä käytännön osuudessa käydään lävitse, mitä peli tarjoaa pelaajakehittäjilleen ja eri esimerkkejä siitä, mitä luovia teoksia he ovat saaneet aikaan tällä GCS-lajityypin pelillä. Käytännön osuus on hyvin subjektiivista, mutta lähteitä pyritään hyödyntämään soveltuvin osin.

### 3.2.1 Luomisprosessi

Dreams tarjoaa mahtavat eväät aloittelevalle ”Dreamerille” (unelmoijalle), jotta tämä voi aloittaa luomisprosessinsa. Pelistä löytyy iso määrä ohjattuja tutoriaaleja, jotka käsittelevät pelin perusohjattavuustoiminnot ja jotka etenevät yksityiskohtaisiin esimerkkeihin, kuten esimerkiksi, miten Dreamsillä rakennetaan nariseva ovi. Pelin sisäiset tutoriaalit on rakennettu siten, että pelaajan ei tarvitse lähteä etsimään informaatiota muualta maailmasta, jos pelaaja ei halua. Tutoriaali asettaa pelaajalle pelimäisiä tavoitteita, kuten esimerkiksi pelaajahahmolla pääseminen pisteestä A pisteeseen B. Näin toimitaan esimerkiksi toisessa osassa pelin ensimmäisessä tutoriaalisarjassa, jossa perusteet käydään lävitse. Tavoitteena on pelaajalle opettaa, kuinka asioita liikutetaan pelin sisällä. Tässä opetuksen aikana näitä objekteja tuodaan peliin ja liikutellaan, jotta pelaajahahmo pystyy etenemään. Täten oppiminen on hyvin paljolti pelillistetty. Se tuo omat vahvuutensa ja heikkoutensa oppimiseen. Toisaalta kaikki tarvittava perustieto löytyy suoraan pelistä, mutta samalla jos jotain tiettyä asiaa pitää etsiä, niin pelin oman UI:n (User Interface, käyttäjäliittymä) kömpelyys estää nopean tiedon hankinnan. Tämä ongelma voidaan kyllä välttää etsimällä samat tutoriaalit internetistä, josta vapaammin pelaaja pystyy etsimään tarvittavan tiedon. Peli tarjoaa myös tien sosiaaliselle verkkoalustalle ”indreams”, joka toimii virallisena selainkeskuksena pelille. Täältä löytyy tehdyt Dreams-pelit sekä keskustelu- ja apufoorumit, jos tutoriaalit eivät vastanneet johonkin tiettyyn ongelmaan.

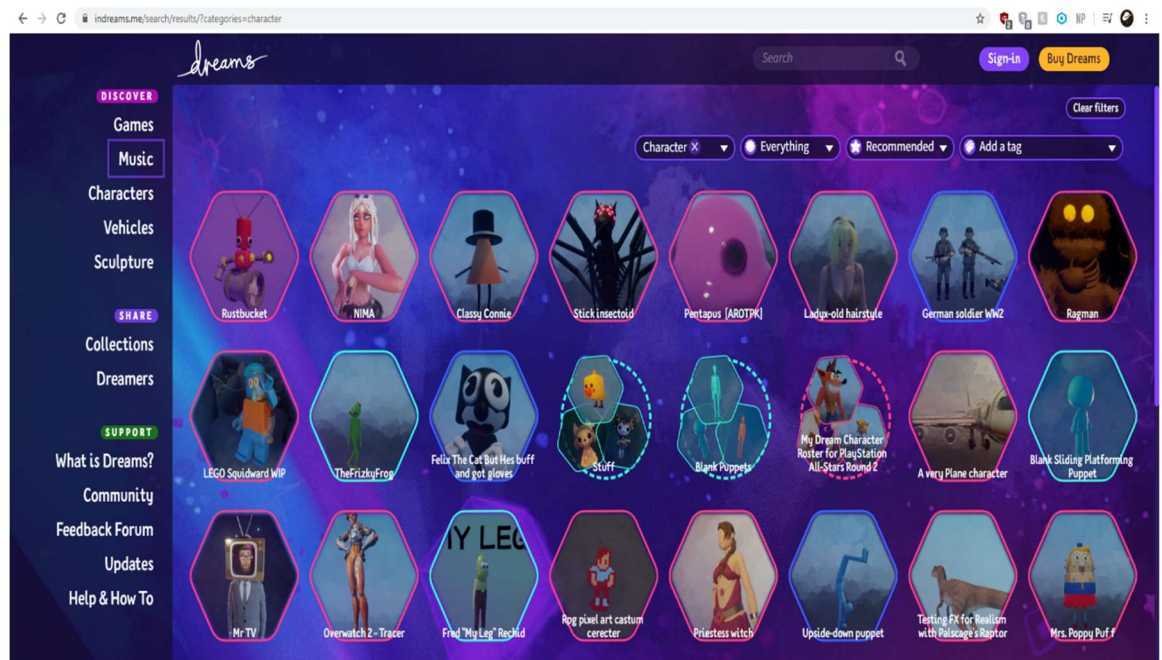
Luomisprosessia innostetaan myös muilla tavoilla. Luovilla henkilöillä voi tulla tilanne eteen, jossa ei keksi, mitä lähteä tekemään, ja tässä ongelmassa Media Molecule pyrkii auttamaan järjestämällä yhteisölle pelijameja tietyillä teemoilla tasaisin väliajoin.

### 3.2.2 Unelmien peluu

Dreams-pelien peluu ja löytäminen on tehty hyvin helpoksi pelaajalle. Pelaaja voi pelin sisäisten valikkojen kautta etsiä ja pelata joko uusimpia tuotoksia tai niitä pelejä, joista pelaajakansa tai Media Moleculin henkilökunta on jo antanut tykkäyksen. Hakusanoja voi myös käyttää, mikäli haluaa tietystä teemasta löytää teoksia. Jos pelaaja löytää jonkun tekijän, joka iskee häneen, niin hän voi myös seurata tätä tekijää, jotta hän saa tiedon, kun tekijä on päivittänyt teoksiaan.

### 3.2.3 Animaatio, taide ja musiikki

Dreams ei vedä puoleensa pelkästään peruspelintekijöitä, vaan myös henkilöitä, jotka mieluummin haluavat keskittyä tiettyyn aihealueeseen, kuten taideasettien tekemiseen, lyhytanimatioiden tuottamiseen tai musiikin tekoon. Kaikkia ylläolevia vaaditaan, jotta saadaan tyydyttävä kokonaisuus rakennettua. Tästä johtuen Dreams tarjoaa työkalut näiden kaikkien osien tekemistä varten ja täten se ei pakota ihmisiä käyttämään pelin ulkopuolisia sovelluksia asioiden tekoon. Tämä myös mahdollistaa isompien projektien teon, sillä ihmisten työt voidaan eritellä. Joku osaa musiikin teon paremmin, kun taas joku on parempi Dreams-ohjelmoinnin vastineessa. Dreams-projektit voidaan jakaa eri käyttäjien kanssa siten, että kaikilla on oikeudet muokata projektia, tai jos haluaa tehdä asiat yksin, niin käyttäjät pystyvät käyttämään toistensa töitä omissa projekteissaan, mikäli alkuperäinen tekijä on antanut suostumuksensa asettinsa käyttöön. Tällainen systeemi toivottaa tervetulleeksi kaikki luovat tekijät ja se samalla rohkaisee yhteisöllisyyttä pelin sisällä. Kuvassa 22 näkyy Dreams-ohjelmoinnin selainversio, jota kautta esimerkiksi pelaajat voivat etsiä muiden tekemiä hahmoasetteja omaan käyttöön.



Kuva 22. Dreams-ohjelmoinnin selainversion hakuympäristö

Käytännön esimerkkinä käyttäjien Typhus667 ja PieceOfCraft tekemä kollaboratiivinen lyhyt animaatio näyttää ensimmäisen persoonan näkökulmasta pakoahdin, jossa joku sieluparka joutuu välttelemään hyvin häiriintynyttä siamilaista Frankenstein-kaksosta, joka esiintyy kuvassa 23, mutta epäonnekseen henkilö jää kiinni. Kokemuksen ympäristö on rakennettu mallikkaasti,

vaikka pieniä lapsuksia löytyy, mutta ottaen huomioon, että kokemus on Dreamsillä rakennettu, niin on pakko olla hieman vaikuttunut. Kokemus ei pelkästään ole kumminkaan sataprosenttisesti näiden kahden henkilön tekemä, vaan esimerkiksi äänisuunnittelusta vastasi käyttäjä Phreakerz ja muita asetteja löytyy kokemuksesta käyttäjältä TheBlightBeast.



Kuva 23. Frankensteinmainen hirvitys, joka jahtaa animaation päähenkilöä

#### 3.2.4 Pelit

Dreams on ollut pelaajien käsissä jo yli vuoden sen ennakkoversiomuodossaan, joka julkaistiin 18. huhtikuuta 2019 [33] ja koko versio julkaistiin helmikuun 14. päivä 2020 [34]. Tänä aikana on tehty lukuisia pelejä sekä yksittäisiä asetteja. Tarkkoja lukuja Media Molecule ei ole julkaissut ennakkoversiovaiheestaan tai koko julkaisusta, mutta ennen kuin ennakkoversio oli julkaistu, niin Media Molecule piti lyhyen ja suljetun beta-testin, jossa he halusivat testata peliä suuremmalla väkijoukolla, jotta viat ja mahdolliset parannusehdotukset tulisivat pelaajilta ilmi. Tästä beta-vaiheesta Media Molecule julkaisi статистиikkaa, ja ottaen huomioon beta-testin pienemmän käyttäjämäärän numerot ovat vaikuttavia. Nämä tiedot näkyvät kuvassa 24.



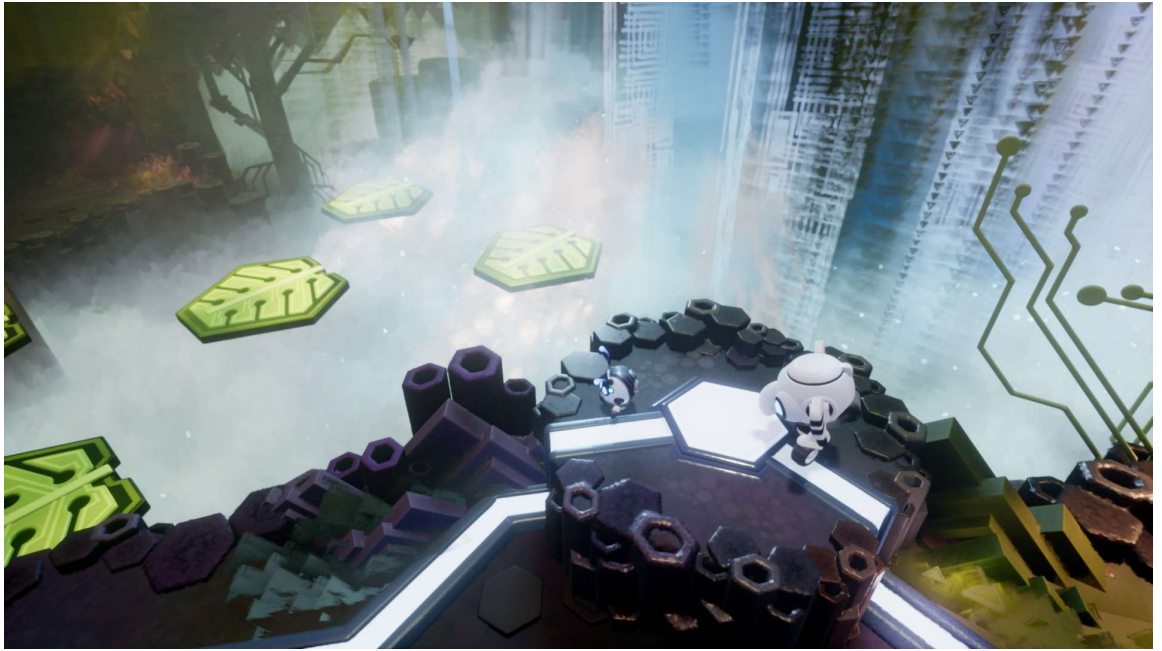


Kuva 24. Dreams'n beta vaiheen статистиikkaa [35]

Nyt kun koko peli on julkaistu, niin nämä ylläolevat numerot ovat oletettavasti vain kasvaneet, joten kaikkia pelejä ei pystytä käymään lävitse tässä käytännön osuudessa. Sen sijaan tutkitaan yhtä peliä kaikista pelaajien rakentamista yleisimmistä kategorioista. Nämä kategoriat vaikuttavat olevan suosituimmat: originaali tuotos ja suositun olemassa olevan sarjan pelistä tehty oma versio. Tutkitaan myös sitä, mitä Media Moleculen henkilökunta on saanut aikaan omalla GCS-pelillä.

Ensimmäiseksi katsotaan, mitä Media Molecule on asettanut pelaajilleen niin sanotuksi tavoitteeksi tai esimerkiksi siitä, mitä pelillä voi saavuttaa.

Art's Dream on kolmetuntinen interaktiivinen musikaali, joka sekoittaa mestarillisesti pelilajityyppejä kertoakseen tarinan Art-nimisestä muusikosta, joka on hylännyt ystävänsä ja bändinsä omien demoniensa takia. Pelin aikana käydään lävitse Artin muistoja hänen elämästään, kun hän näkee unta, ja kuten unet yleensä ovat, Artin uni on todella outo, mutta mielenkiintoa herättävällä tavalla. Art käyttää unessaan lapsuuden muistojaan bändikaveristaan päästäkseen lävitse hänen eteensä asetetuista esteistä. Esteet vaihtelevat pelin senhetkisen lajityypin mukaan. Jonkin aikaa pelaaja ottaa ohjaiseen pari pehmolelua, joilla taistellaan vihollisten lävitse, kun taas rauhallisemmissa hetkissä peli muuntuu klassiseksi point&click-seikkailupeliksi ja välillä tasohypellään kahden robottihahmon voimin, kuten kuvassa 25 näkyy.



Kuva 25. D-Bug ja Ele-D seikkailemassa Artin tajunnan sisällä

Kaikki kulminoituu viimeiseen kohtaamiseen Artin sisäisen demonin kanssa, joka välillä manifestoituu siniseksi tyyppiä pelin aikana, näkyy kuvassa 26, ja se on kaikille artisteille ja luoville henkilöille tuttu huijarisyndrooma. Kaikkien eri lajityyppien ja tyyliinvalintojen käyttö tuo mallikkaasti esille Dreams'n mahdollisuudet pelaajille ja tarina itsessään on myös hyvä innovaattori pelaajille, sillä varmasti moni tulee kärsimään Artin lailla huijarisyndroomasta tai muuten vain huonouden tunteesta.



Kuva 26. Sininen tyyppi, joka ahdistelee Artia matkansa aikana

Seuraavaksi tutkittavaksi tulee kopiopelit. Jos Dreams'n hakutoimintoon pistetään miltei mikä tahansa tunnettu peli, elokuva tai tv-sarja, niin varmasti löydetään jotain. Tämä sinällään ei ole yl-

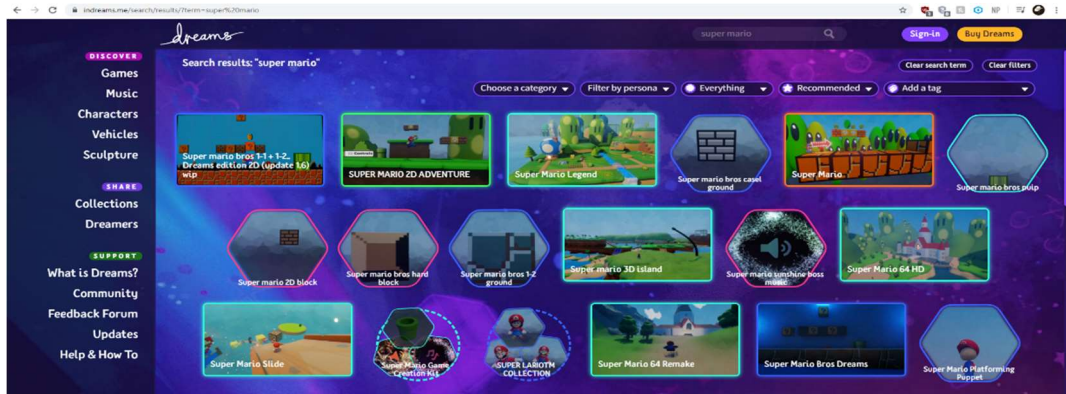
lättävää, sillä fanituotoksia olemassa olevista sarjoista on tehty miltei aina. Käyttämällä hakusanaa Sonic Dreamsistä löytyy hyvin paljon tuotoksia, jotka liittyvät Sega-pelitalon maskottiin Soniciin. Useat näistä tuotoksista ovat joko käyttäjien yrityksiä vangita sama tunnelma ja vauhdin tunne, mitä oikeista Sonic-peleistä löytyy ja epäonnistuvat siinä tai pieniä meemipelejä, joissa ei meemin lisäksi ole mitään sisältöä tai yritys tehdä Sonic peli, joka oikeasti onnistuu luomaan samaa tunnelmaa kuin viralliset pelit. Näin tekee käyttäjän bandicootluv teos, SONIC VENTURE, joka näkyy kuvassa 27.



Kuva 27. SONIC VENTURE-peli.

Peli on bandicootluvin mukaan demo ja siltä se tuntuukin useassa paikassa, mutta ne elementit, jotka tekevät Sonic-peleistä Sonic-pelin, ovat selkeästi esillä. Bandicootluvin täytyy vain jatkaa sisällön kehittämistä peliin ja mekaniikkojen hienosäätämistä, niin ehkä jonain päivänä hän saa pelistä valmiin teoksen.

Tietenkin on mielenkiintoista nähdä, miltä fanipelien tulevaisuus näyttää, sillä tiedossa on jo yksi tapaus, jossa iso yhtiö, tässä tapauksessa Nintendo, otti yhteyttä pelin tekijöihin ja vaati tietyn Super Mario-hahmoasetin poistoa pelistä [36]. Jos kirjoitushetkellä etsitään hakusanalla ”Super Mario” Dreamsien sisällä tai pelin nettisivuilla, niin edelleen löytyy suuri valikoima pelejä ja asetteja, jotka ovat selkeästi ottaneet inspiraatiota Nintendon omistamasta viiksivallusta, joten on liian aikaista sanoa, mitä tulevaisuus tuo näille fanituotoksille. Tämä näkyy kuvassa 28.



Kuva 28 Löydöt Dreamsissä sisältä hakuterminä: Super Mario

Viimeiseksi tarkastellaan esimerkki puhtaasta uudesta pelistä, jossa vaikutuksia selkeästi löytyy muista videopeleistä, mutta joka löytää silti oman identiteettinsä.

Temporal Fuse on kuuden hengen yhteistyöprojekti, jossa apuna on käytetty 248 muun käyttäjän kontribuutioita pelin valmiiksi saamiseksi. Peli tehtiin osana Dreams-yhteisön pelijamia, jonka teemana oli 30 sekuntia. Peli on huhtikuun 20. päivän 2020 julkaisunsa jälkeen kerännyt pelaajilta kirjoitushetkellä 4469 ylöspäin suuntautuvaa peukkua, ja peliä on pelattu yli 10000 kertaa. Media Molecule myös esittelee peliä heidän omassa yhteisön peleille tarkoitettussa esittelykategoriasaan pelin sisällä.

Pelin konsepti on simppele. Pelissä pelataan pomminpurkajalla, jolla on rajattu määrä aikaa löytää pilvenpiirtäjän eri kerroksista pommeja. Pelin kikkana toimii mekaniikka, jossa pelaajan seisoessa paikallaan aika pysähtyy, jolloin pelaaja voi tutkia ympäristöään rauhassa ja suunnitella seuraavat liikkeensä löytääkseen pommin. Jäljellä oleva aika näkyy koko ajan pelaajahahmon rannekellosta, joka näkyy kuvassa 29.



Kuva 29. Aika on pysähtynyt, kun hahmo ei liiku.

Mekaniikka ottaa selkeästi innoituksensa SUPERHOT Teamin SUPERHOT-pelistä, jossa aika myös pysähtyy, kun pelaaja pysähtyy. Temporal Fuse on silti oma pelinsä ja se erottuu vähemmän väkivaltaisella narratiivillaan eri peliksi, jonka voisi kuvitella löytyvän myynnistä Steamistä tai muualta. Peli ei ole täydellinen peli ei täysin onnistunut opettamaan perusohjaimia ja peli on pelijamipelinä lyhyt kokemus. Jos kehittäjät jatkavat pelin työstämistä ja kenttien lisäämistä, niin voisi kuvitella, että pelille olisi kysyntää.

Yhteenvetona Dreams on nimensä veroinen, sillä sillä on potentiaalia tehdä unista totta.

#### 4 Yhteenveto

Dreamsin osalta tulevaisuus näyttää tietyille tekijöille hyvältä, sillä Media Molecule on julkistanut betaohjelman tietyille pelin käyttäjille, jotka haluavat hyötyä rahallisesti Dreamsissa tehdyistä asioista. Esimerkkeinä Media Molecule mainitsee musiikkivideoiden tekijät, jotka ovat Dreamsia käyttäneet työkalunaan. Tämä ohjelma ei ikävä kyllä sisällä peliprojekteja jostain syystä. [37.]

Media Molecule on kyllä miettinyt pelien tekijöiden monetisaatiomahdollisuuksia, mutta ei ole vielä päätenyt ratkaisuun. [38.]

Entä GCS-lajityyppi itsessään?

Roblox Corporationin Matt Curtis uskoo, että etenemme kohti tulevaisuutta, joka on esitelty elokuvissa kuten esimerkiksi Ready Player One, jossa ihmiset ovat luoneet Metaversen eli virtuaalisen alustan, jossa virtuaaliset maailmat ovat jatkuvasti yhteydessä toisiinsa ja joka pyörii ihmisten luomalla sisällöllä. Väite ei ole kaukaa haettu ottaen huomioon Robloxin 115 miljoonan kuukausittaiset aktiiviset käyttäjät sekä sen keräämä 150 miljoona dollaria riskipääomasijoittajilta helmikuussa 2020, pelkästään Robloxin vahvan käyttäjäkunnan perusteella. [39.]

Ainoa varma asia on, että ihmiset tulevat tekemään luovia asioita, ja uusia luovia työkaluja näille luoville ihmisille. GCS-lajityyppi ei ole markkinoilta katoamassa vähään aikaan.

Yhteenvetona voidaan sanoa, että GCS-lajityypin pelejä löytyy laajalta spektriltä pelimarkkinoilla, ja että tällaiset pelit ruokkivat mahdollisten uusien pelienkehittäjien luovuuden tulta, joka voi kasvaa omaksi ammatikseen myöhemmällä iällä tai mukavaksi harrastukseksi.

Pelien ikä kasvaa myös ja niiden käyttäjäkunnan populaatio pysyy pidempään terveenä, mikäli pelistä löytyy ominaisuuksia, joilla pelaajat pystyvät vuorovaikuttamaan pelin sisäisiin sääntöihin.

## Lähteet

- 1 Kirjoittaja ei saatavilla (Kirjoituspäivä ei saatavilla) Definitions for game engine. Haettu 15.5.2020, Definitions, internetosoite: <https://www.definitions.net/definition/game+engine>
- 2 Marcus Toftedahl (30.09.2019) Which are the most commonly used Game Engines? Haettu 15.5.2020 Gamasutra, internetosoite: [https://www.gamasutra.com/blogs/Marcus-Toftedahl/20190930/350830/Which are the most commonly used Game Engines.php](https://www.gamasutra.com/blogs/Marcus-Toftedahl/20190930/350830/Which+are+the+most+commonly+used+Game+Engines.php)
- 3 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivä ei saatavilla) Haettu 15.5.2020 Ren'Py, internetosoite: <https://www.renpy.org/>
- 4 Dean Takahashi (07.31.2017) GameMaker Studio 2 makes it easier to create 2D games on the Mac. Haettu 15.5.2020 Venturebeat, internetosoite: <https://venturebeat.com/2017/08/31/gamemaker-studio-2-debuts-on-mac/>
- 5 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.5.2020 Sanakirja, internetosoite: <https://www.sanakirja.org/search.php?id=69704&l2=3>
- 6 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.5.2020 FAQ, internetosoite: <https://www.rpgmakerweb.com/support/products/faqs>
- 7 Animal Crossing: New Horizons Walkthrough Team (05.14.2020) Haettu 15.2020 How to Create Custom Designs & Use the Custom Design Pro Editor | ACNH - Animal Crossing: New Horizons (Switch), internetosoite: <https://game8.co/games/Animal-Crossing-New-Horizons/archives/285797>
- 8 Kirjoittajaa ei saatavilla (06.03.2020) Haettu 15.5.2020 FAR CRY 5'S MAP EDITOR, internetosoite: <https://far-cry.ubisoft.com/farcry5/en-gb/news/detail.aspx?c=tcm:154-319840-16&ct=tcm:154-76770-32>

- 9 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.05.2020 Halo Combat Evolved, internetosoite <https://www.halowaypoint.com/en-us/games/halo-combat-evolved>
- 10 Unyshek. (10.07.2015). Halo Story Explained - Halo Universe Lore Summary in 15 Minutes. Internetosoite: <https://www.youtube.com/watch?v=eGMy7T0gDyc>
- 11 Jade King (07.14.2015) Haettu 15.05.2020 Halo franchise sales hit 65 million units, internetosoite: <https://www.trustedreviews.com/news/halo-franchise-sales-hit-65-million-units-2925202>
- 12 Kristan Reed (11.05.2004) Haettu 15.05.2020 Halo 2 set for November 9th release, internetosoite: [https://www.eurogamer.net/articles/news\\_100504Halo2dated](https://www.eurogamer.net/articles/news_100504Halo2dated)
- 13 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.05.2020 Zombie, internetosoite: <https://halo.fandom.com/wiki/Zombie>
- 14 David Jenkins (16.05.2007) Haettu 15.05.2020 Halo 3 Release Date Announced internetosoite: [https://www.gamasutra.com/view/news/104918/Halo\\_3\\_Release\\_Date\\_Announced.php](https://www.gamasutra.com/view/news/104918/Halo_3_Release_Date_Announced.php)
- 15 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.05.2020 Foundry, internetosoite: <https://halo.fandom.com/wiki/Foundry>
- 16 Charlie Hall (23.02.2016) Haettu 15.05.2020 Halo 5 is bringing back Grifball, but what on earth is it?, internetosoite: <https://www.polygon.com/2016/2/23/11100108/halo-5-is-bringing-back-grifball-but-what-on-earth-is-it>
- 17 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.05.2020 Dreams, internetosoite: [https://store.playstation.com/en-fi/product/EP9000-CUSA04301\\_00-DREAMS0000000000](https://store.playstation.com/en-fi/product/EP9000-CUSA04301_00-DREAMS0000000000)
- 18 Chaos17 (29.01.2019) Haettu 15.05.2020 What is RPG maker?, internetosoite <https://rpgmakerworld.com/what-is-rpg-maker>
- 19 Giada Zavarise (11.10.2017) Haettu 15.05.2020 The secret history of underdog game engine RPG Maker and how it got its bad reputation, internetosoite: <https://www.pcgamer.com/the-secret-history-of-underdog-game-engine-rpg-maker-and-how-it-got-its-bad-reputation/>



- 20 Kirjoittajaa ei saatavilla (30.08.2012) Haettu 15.05.2020 VALVE LAUNCHES STEAM GREENLIGHT, internetosoite: <https://store.steampowered.com/news/8761/>
- 21 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.05.2020 To the Moon, internetosoite: [https://store.steampowered.com/app/206440/To\\_the\\_Moon/](https://store.steampowered.com/app/206440/To_the_Moon/)
- 22 Joseph Yaden (04.05.2020) Haettu 15.05.2020 What is Roblox?, internetosoite: <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-roblox/>
- 23 Alex Knapp (18.09.2018) Haettu 15.05.2020 How Roblox Is Training The Next Generation Of Gaming Entrepreneurs, internetosoite: <https://www.forbes.com/sites/alexknapp/2018/09/17/how-roblox-is-training-the-next-generation-of-gaming-entrepreneurs/#347c26d251a9>
- 24 Leo Parrill (09.03.2018) Haettu 15.05.2020 LOOK AT THE HISTORY AND LEGACY OF MARIO, internetosoite: <https://www.gamecrate.com/look-history-and-legacy-mario/18441>
- 25 Kim Bhasin (01.03.2012) Haettu 15.05.2020 Why Mario Is The Most Popular Video Game Character Ever, internetosoite: <https://www.businessinsider.com/why-mario-is-the-most-popular-video-game-character-ever-2012-3?r=US&IR=T>
- 26 Gene Park (06.05.2020) Haettu 15.05.2020 Every Mario game, ranked, internetosoite: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/05/06/every-mario-game-ranked/>
- 27 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.05.2020 Super Mario Maker, internetosoite: <https://www.konsolifin.net/peli/super-mario-maker>
- 28 Kirjoittajaa ei saatavilla (05.07.2017) Haettu 15.05.2020 The biggest technology flops in history internetosoite: <https://www.telegraph.co.uk/technology/0/biggest-technology-flops-history/nintendo-wii-u/>

- 29 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.05.2020 Super Mario Maker 2 internetosoite: <https://www.nintendo.com/games/detail/super-mario-maker-2-switch/>
- 30 Julie Muncy (07.10.2019) Haettu 15.05.2020 The Super Mario Maker 2 Community Is a Haven of Player Creativity, internetosoite: <https://www.wired.com/story/super-mario-maker-2-community/>
- 31 Kirjoittajaa ei saatavilla (kirjoituspäivää ei saatavilla) Haettu 15.05.2020 Media Molecule's Marvellous Time Machine, internetosoite: <https://www.mediamolecule.com/about/history#startoftheuniverseasweknowit>
- 32 Dan Crawley (17.01.2012) Haettu 15.05.2020 Six million LittleBigPlanet user levels created; here are some of the best, internetosoite: <https://venturebeat.com/2012/01/17/six-million-littlebigplanet-user-levels-created-here-are-some-of-the-best/>
- 33 Tomdent (18.04.2019) Haettu 15.05.2020 Dreams Creator Early Access Is Out Now!, internetosoite: [https://www.mediamolecule.com/blog/article/dreams\\_creator\\_early\\_access\\_is\\_out\\_now](https://www.mediamolecule.com/blog/article/dreams_creator_early_access_is_out_now)
- 34 Abbie (04.02.2020) Haettu 15.05.2020 Own Dreams Early Access? Upgrade on February 11th!internetosoite:[https://www.mediamolecule.com/blog/article/own\\_dreams\\_early\\_access\\_upgrade\\_on\\_february\\_11th](https://www.mediamolecule.com/blog/article/own_dreams_early_access_upgrade_on_february_11th)
- 35 Kirjoittaja ei saatavilla (xx.03.2019)Haettu 26.5.2020 March 2019 Newsletter internetosoite: [https://www.mediamolecule.com/blog/newsletter/march\\_2019\\_newsletter](https://www.mediamolecule.com/blog/newsletter/march_2019_newsletter)
- 36 Joseph Knoop (21.03.2020) Haettu 15.05.2020 Sony Reportedly Pulls Mario Creation From Dreams After Nintendo Complaint, internetosoite: <https://www.ign.com/articles/sony-dreams-nintendo-mario-copyright-ip-intellectual-property-lawsuit>

- 37 Alex Wawro (13.03.2020) Haettu 15.05.2020 Dreams dev testing the waters of letting players monetize their work, internetosoite: [https://www.gamasutra.com/view/news/359579/Dreams\\_dev\\_testing\\_the\\_waters\\_of\\_letting\\_players\\_monetize\\_their\\_work.php](https://www.gamasutra.com/view/news/359579/Dreams_dev_testing_the_waters_of_letting_players_monetize_their_work.php)
- 38 Zarmena Khan (25.05.2019) Haettu 15.05.2020 Media Molecule Has Thought About Allowing Dreams Creators to Get Paid for Their Content, internetosoite: <https://www.playstationlifestyle.net/2019/05/25/mm-talks-dreams-monetization/>
- 39 Dean Takahashi (02.05.2020) Haettu 15.05.2020 Roblox believes user-generated content will bring us the Metaverse, internetosoite: <https://venturebeat.com/2020/05/02/roblox-believes-user-generated-content-will-bring-us-the-metaverse/>



