

Matias Määttä

Gacha-pelien reiluus ja monetisaatio

Tradenomi (AMK)

Tietojenkäsittely

Syksy 2022



**KAMK • University
of Applied Sciences**

Tiivistelmä

Tekijä: Määttä Matias

Työn nimi: Gacha-pelien reiluus ja monetisaatio

Tutkintonimike: Tradenomi (AMK), tietojenkäsittely

Asiasanat: Pelit, gacha, monetisaatio

Gacha-pelien suosion ja tuottojen kasvun myötä on pelaajan hyvä tietää, miten kehittäjät monetisoivat pelejään ja selventää heille, miten heitä mahdollisesti manipuloidaan. Tässä opinnäytetyössä tutkittiin kolmen eri gacha-pelin monetisaatiota ja reiluutta heitä kohtaan. Tarkoitus oli selventää pelaajille törkeät tavat, millä kehittäjät valehtelevat pelaajilleen pakettiensa oikeasta arvosta tai antavat heidän ostaa tiensä voittoon, sekä tarkasteltiin, kuinka paljon aikaa pelaaja voi joutua käyttämään parantaakseen hahmojaan.

Työssä tarkasteltiin kolmea eri itämaista gacha-peliä ja tutkittiin tapauspohjaisesti näiden monetisaatiota-
poja ja miten kehittäjät kohtelevat pelaajiaan pelin omien mekaniikkojen kautta. Esityksessä ilmeni, että pelit, jotka mahdollistavat muun kuin itse gachan oston monetisoivat enemmän näillä. Tämä tarkoittaa esimerkiksi erilaisia tarjouksia ja kosmeettisia esineitä, tai tavaroita vahvistaakseen pelaajan hahmoja. Loppuen lopuksi tämä voi pitkällä aikavälillä tarkoittaa suurien rahasummien käyttöä peliin, jos pelaaja haluaa ostaa itselleen useita kosmeettisia tai hahmoja vahvistavia tavaroita.

Abstract

Author(s): Määttä Matias

Title of the Publication: Fairness and Monetization in Gacha -games

Degree Title Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

Keywords: Games, Gacha, Monetization

With the increase in popularity and revenue of gacha games, it is good to know how the developers monetize their games and clarify to them how they are possibly being manipulated. This thesis investigated the monetization and fairness of three different Gacha games. The purpose was to clarify to the players the outrageous ways in which the developers lie to their players about the true value of their packs, or how they might allow the players to simply buy their way to victory.

The thesis looked at three different Eastern Gacha games and investigated their monetization methods on a case-by-case basis and how the developers treat their own players through the game's own mechanics. The thesis showed that games that allow the purchase of something other than the gacha itself, monetizes itself more with these. This means different packs, cosmetic items or items that empowers the characters. In the long run, this can mean that the player spends a large sum of money to buy these said items and the spending amount can inflate even more if the player buys more of these regularly.

Sisällys

1	Johdanto	2
1.1	Teoriataustan esittely.....	
2	Mitä on gacha?	2
2.1	Loot box	3
2.2	Virtuaalinen gacha	4
2.3	Gachan addiktio ja vaikutukset.....	5
2.4	Mitä on reiluus.....	6
2.5	Mitä on monetisaatio?	7
3	Pelit tarkastelussa.....	8
3.1	Fate/Grand Order.....	8
3.1.1	Tapahtumiin ja tehtäviin käytettävä aika.....	11
3.1.2	Monetisaatio pelissä	12
3.2	Illusion Connect.....	13
3.2.1	Monetisaatio pelissä	15
3.3	Mobile Legends Adventure	17
3.3.1	Monetisaatio pelissä.....	18
3.4	Vertailu	26
4	Johtopäätökset	29
5	Lähteet.....	31

Liitteet

Termit ja lyhenteet

Ad Banner = Mainos.

Banner = "Taulu", mistä voi kutsua hahmoja tiettyjä mahdollisuuksia vasten, jotka ovat tarjolla vain tietyn ajan.

Battle pass = Kerran ostettava passi, joka antaa palkintoja pelin edetessä.

Class = Tarkoittaa Fate/Grand Order -pelissä hahmon luokkaa, joka kertoo sen hahmon heikkouden ja vahvuuden verrattuna muihin luokkiin.

Daily/Weekly Quest = Päivittäiset ja viikoittaiset tehtävät. Suorittamalla näitä pelaaja saa palkintoja ja mahdollisesti lippuja kutsumiseen.

Event = Tietyn ajan käynnissä oleva erikoistapahtuma, jossa on oma tarina ja eksklusiivisia hahmoja.

End game = Pelit on jaettu yleensä kolmeen osaan kommuuneissa. End game tarkoittaa pelissä olevaa sisältöä, johon pääsee käsiksi vasta aivan lopussa. Tämä on yleensä vaikein sisältö taistelujen suhteen, mutta palkinnot ovat myös parhaimmat. Pelaaja, joka pääsee tänne, on kokenut ja hänellä on sopivat hahmot ja tavarat tähän sisältöön nähden.

FOMO = Fear of Missing Out. Tunne, missä pelaaja pelkää jäävänsä jälkeen tai pelkää, että hän ei saa jotain asiaa, ellei osta sitä heti.

Gacha = Tarkoittaa gachapon-systeemillä toimivaa mobiilipeliä.

Gachapon = Leluautomaatti, missä kolikkoa vastaan voi pyöräyttää laitteesta satunnaisen lelun.

Grind = Grindaus tarkoittaa jonkin tietyn asian suorittamista useasti saadakseen tiettyjä tavaroita. Tämä voi olla vaikkapa tietyn hirviön tappamista useaan kertaan saadakseen siltä tietyn esineen.

Guild = Kilta, eli järjestö, mihin pelaaja voi liittyä pelissä.

IAP = In-App Purchase, eli sovelluksen sisäinen osto oikealla rahalla.

Idle = Tarkoittaa peliä, missä pelaajan ei tarvitse tehdä mitään, vaan peli pelaa itseään.

Limited Time IAP = Tietyn ajan näytettävä tarjous ostettavasta asiasta.

Loot box = Laatikko, mistä voi saada kosmeettisia tai muita tavaroita. Liitetty enemmänkin länsimaiseen kulttuuriin, mutta toimii samoin kuin gachapon.

Meta = Objektiiivisesti paras/parhaat, tämä voi tarkoittaa parhaimpia tavaroita tai parhaimpia hahmoja, jotka ovat paljon parempia, kuin muut vertauksissa.

Pay-to-win/P2W = "Maksa voittaaksesi", rahaa vasten pelaaja saa ylivoimaisen aseman ei-maksavaa pelaajaa kohden.

Pity system = Niin sanottu armojärjestelmä. Jos pelaaja ei tiettyyn pisteeseen päästyä ole saanut banner-hahmoa niin hän saa sen varmasti tässä nyt.

Premium Currency = Pelin harvinainen valuutta, jota saa yleensä vain ostamalla rahalla. Käytetään moniin tarkoituksiin peleistä riippuen,

Rarity = Harvinaisuus, gacha-peleissä käytetään termejä ilmaisemaan hahmojen harvinaisuus ja kuinka hyviä ne ovat, yleensä ne menevät mainitulla tavalla huonoimmasta parhaimpaan Common -> Rare -> Super Rare -> Super Super Rare -> Ultra Rare (Ei yleinen termi)

PvP = Pelaaja vastaan pelaaja, jossa pelaajat taistelevat pelin omalla mekaniikalla toisiaan vastaan.

Roll = Toinen sana kutsumiselle, yleisesti eri gacha-kommuunin käyttämä puhekielimäinen yleistermi

Shard = Osa jostain hahmosta. Jos pelaaja kerää tietyn verran näitä hän saa tämän hahmon itselleen. Pelistä riippuen näitä voidaan käyttää myös parantamaan hahmoja.

Summon = Eli kutsuminen. Tämä tarkoittaa uusien hahmojen hankkimista asetettuja mahdollisuuksia vasten.

Summon material = Pelin sisäinen valuutta, jolla pelaaja voi ostaa gachasta.

Ticket = Lippu, jolla pelaaja pystyy kutsumaan hahmoja gachapon-järjestelmästä

Voimapiikki = Powerspike englanniksi, kun pelaaja saa tavaran tai muuta vastaavan asian, joka nostaa hahmon voimaa räjähdysmäisesti.

1 Johdanto

Tässä työssä tarkastellaan gacha-pelien reiluutta. Se tarkoittaa, miten yritykset rahastavat pelaajiaan ja kannustavatko he ostamaan pelien sisäisiä asioita oikealla rahalla vai ovatko pelit antoisia ilman tarvetta käyttää rahaa lainkaan. Tämä lisäksi tutkitaan muita reiluuteen ja monetisaatioon liittyviä kohtia, kuten pelaamiseen käytettävää aikaa ja saatuihin palkintoihin reiluuden näkökulmasta. Tässä tekstissä tarkastellaan kolmea peliä: Fate/Grand Order, Illusion Connect ja Mobile Legends Adventure.

Tämä aihe on valittu, koska gacha-pelit ovat kiinnostava ilmiö ja tämän suosio on noussut viime vuosina varsinkin länsimaissa. Tavoitteena on tarkastella gacha-pelejä pelaajan näkökulmasta. Miten ne kohtelevat pelaajia? Pääsääntöisesti työ on opinnäytetyön tekijän omista kokemuksista ja havainnoista koottu esitys, sillä englannin- tai suomenkielisiä tutkimuksia aiheesta ei löydy. Tutkimuksessa käytetyt kuvat ovat kirjoittajan itsensä ottamia. Yhden pelin wikiä on käytetty lähteenä syynä se, että kirjoitus hetkellä kirjoittaja on tarkastanut tiedon olevan totta myös pelin puolelta, joten tämä on liitetty mukaan helpon katsauksen vuoksi lukijalle.

Opinnäytetyötä lähestytään kirjoittajan omalla kokemuksella ja havainnoista: Gacha-pelejä tarkastellaan havainnoiden muutamia pelejä. Objektiiivinen näkemys toki tässä on vaikeaa, mutta objektiivisuus pyritään säilyttämään mahdollisimman tarkasti. Tarkasteltavia pelejä esityksessä ovat Fate/Grand Order, Illusion Connect ja Mobile Legends Adventure.

Kyseisessä esityksessä ei sinänsä tarvitse olla tietämystä aiheesta, sillä kaikki tarvittava tieto pyritään kertomaan itse tekstissä, mutta hyödyllistä toki on, jos lukija tietää mobiilipeleistä ja varsinkin gacha-peleistä jotain. Myös loot boxeista on hyvä olla tietoinen, sillä näitä kumpaakin tarkastellaan esityksessä tarkemmin, sillä gacha-peleissä, juuri tämä onnenpyörä-mekaniikka on keskeisessä osassa peliä.

Esitys pyrkii tarkastelemaan reiluuden ja monetisaation eettisyyttä ja aggressiivisuutta. Tässä siis tarkoitetaan, miten esimerkiksi pelit jakavat maksavat ja ei-maksavat pelaajat, eli saako maksava pelaaja etulyöntiaseman ei-maksavia pelaajia vastaan ja kuinka iso tämä on. Opinnäytetyössä tarkastellaan:

1. Kuinka aggressiivista oikean rahan käyttäminen on peleissä? Kuinka usein peli näyttää mainoksia rahan käytöstä?
2. Kuinka palkitseva gacha-mekaniikka on peleissä? Millaisella rahallisella tai ajallisella panoksella pelaaja saa haluamansa hahmon?
3. Millaisella rahallisella panoksella pelaaja saa kosmeettisia esineitä?
4. Kuinka ison voimapiikin pelaaja saa käyttämällä oikeaa rahaa?

Ottaen huomioon, että gacha itsessään on suosituampi Aasian maissa kuin länsimaissa, artikkeleiden ja tutkimusten löytäminen englanniksi on vaikeaa. Länsimaissa loot boxit ovat tutkitumpi asia ja tutkimuksia gachasta löytyy, mutta nämä ovat kiinaksi, koreaksi tai japaniksi. Tässä voidaan käyttää loot boxien tutkimuksia, sillä kumpikin on käytännössä sama asia, mutta gacha-mekaniikka on hieman keskeisemmässä roolissa gacha-peleissä.

2 Mitä on gacha?

Gacha on japanilainen termi ja tulee sanasta "Gachapon" tämä on onomatopoeettinen, eli ääntä muistuttava sana. Gachapon on leluautomaatti, josta maksua vastaan voi pyöräyttää vivusta tai vastaavanlaisesta välineestä ja saada lelun. Näitä laitteita on ollut ja on edelleenkin Suomen kauppoissa.

Gachapon on erittäin yleinen asia Japanissa: näitä laitteita löytyy useasta puistosta, kaupasta ja kadunkulmasta. Näitä laitteita on moneen eri tarkoitukseen aina lasten leluista naisten alusvaatteisiin. Onkin mielenkiintoista näin ollen ajatella, miten iso osa gachapon on Japanin kulttuuria, sillä heillä on aivan oma peligenre näille. "Gacha" on yleisesti hyväksytty peligenre, vaikkakin hieman piilossa oleva. Moni ei tiedä sen olemassaolosta, sillä tätä genreä nähdään pääosin vain mobiilipeleissä.

Gacha mobiilipeleinä toimii kuin mikä tahansa videopeli; niissä on tarina ja oma pelityyli. Näissä peleissä käytetään hahmoja, aina ihmisistä jumaliin ja hirviöihin. Näillä hahmoilla taistellaan pelissä esiintyviä olentoja vastaan mitä erilaisin tavoin.

2.1 Loot box

Jotta voimme ymmärtää gacha-järjestelmää paremmin, meidän on ensin tarkasteltava loot boxeja. Loot box on periaatteessa täysin sama asia kuin gacha, mutta vain länsimaan keksimä. Loot boxit ovat, kuten nimi sanoo, laatikoita. Näistä laatikoista voi saada esim. uusia ulkonäköjä hahmolle, eli niin sanottu "skinejä" (eng. sanasta "skin"), jotka ovat erilaisia vaatteita tai muita kosmeettisia muutoksia hahmoille. Useimmiten peli antaa pelaajille vain yhden tai muutaman laatikon per päivä tai viikko, ja pelaaja pystyy ostamaan lisää käyttämällä rahaa.

Kiinnostavaa on, miten eri tavalla länsi ja itä suhtautuvat loot boxeihin. Länsimaissa on jo vuosia kritisoitu loot boxeja näiden epärealistisista mallista pelaajia kohtaan, esim. antamalla heille tavaroita, jotka tekevät pelistä erittäin helpon, ja tämä on vielä isompi ongelma, jos peli sattuu olemaan moninpeli. Esimerkkinä tässä Star Wars Battlefront 2, jossa pelaajat saivat erittäin voimakkaita parannuksia hahmoille, ja saivat hahmoja, joiden saaminen vain pelaamalla olisi kestänyt useita kymmeniä tunteja [1]. Tämä luo ongelman, jossa pelaaja, joka on käyttänyt rahaa peliin, saa epärealistisen ylivoiman muita pelaajia kohtaan. Tämä on niin sanottu "Pay-to-win"-ominaisuus tai yleisesti "P2W" lyhennettynä.

Nämä tavarat lisättynä kosmeettisiin tavaroihin ovat luoneet kiistelyä aivan valtion johdon keskuudessa siitä, mitä näille laatikoille pitäisi tehdä. Loot boxeista on tehty ja tehdään edelleen tutkimuksia siitä, miten ne ovat melkein päteviä tavallisen uhkapelaamisen kanssa. Näin ollen loot boxeja pitäisi käsitellä uhkapelaamisen lainsäädäntöjen kautta. Tämä on jo todellisuutta joissakin Euroopan maissa, joissa loot boxit ovat täysin kielletty lailla. Onkin tutkittu, että loot boxit ovat psykologisesti yhtä vaarallisia ja addiktoivia kuin uhkapelaaminen, mikä johti aiemmin mainitun lainsäädäntöjen perusteluun [2].

Näin ollen pääsemme Idän mentaliteettiin. Aasia, ja varsinkin Japani, kohtelevat gacha-pelejä myönteisemmin. Gacha-pelit ovat yleisiä ja hyvin suosittuja pelejä Aasian maissa, ja esim. Fate/Grand Order oli Google Playn suosituin ja eniten tuottoa tuottanut peli vuonna 2017 [3]. Tämä on vain yksi gacha-peli, joita on vuosien myötä ilmestynyt enemmän ja enemmän. Siinä missä Länsimaat kieltävät loot boxit, Itä taas suosii niitä.

2.2 Virtuaalinen gacha

Mitä tarkoitetaan virtuaalisella gachalla? Kuten aiemmin jo mainittiin, gacha on periaatteessa sama kuin loot box. Eikö olisi parempi käyttää tästäkin samaa termiä? Kyllä ja ei. Samalla tavalla kuin leijona ja tiikeri ovat kissoja ovat ne kuitenkin eri eläimiä, vaikka kuuluvatkin samaan lajiin.

Gacha toimii virtuaalisesti hieman eri tavalla kuin loot boxit. Pelaaja saa materiaalia, jota vaihtaa loot box -mekaanikalla toimivaan kutsumiseen, mutta toisin kuin yleensä loot box -mekaanikoissa, joissa on staattiset palkinnot, sen sijaan pelaaja saa palkintoja vaihtuvista bannereista. Nämä bannerit sisältävät hahmon tai hahmoja, jotka ovat vain tietyn ajan hankittavana - näiden lisäksi on toki useita tavallisia hahmoja, jotka ovat aina saatavina. Gacha toimii siis pelikohtaisen materiaalin kautta, ja siksi sisältö muuttuu ajan myötä.

Gacha-peleissä joutuu pelaamaan, jotta saa materiaaleja kutsumiseen tai voi maksaa rahaa ostaakseen näitä. On myös hyvä tietää, että suurimmassa osassa pelejä on niin sanottu pity system. Tämä systeemi antaa varmuudella bannerissa olevan hahmon, jos sitä ei saa tietyn pisteen saavutettua.

Gacha-pelien systeemi on siis hyvin yksinkertainen. Pelaa -> hanki kutsumismateriaaleja -> kutsu bannerista hahmoja.

2.3 Gachan addiktio ja vaikutukset

Gacha on uhkapelaamista pohjimmiltaan. Kaikki esineet ja hahmot ovat konkreettisesti prosentuaalisten mahdollisuuksien takana, esim. Fate/Grand Order-pelissä 5 tähden hahmo, eli harvinaisimman hahmon saamisen mahdollisuus on vain 0.7 %, eikä pelissä ole armonjärjestelmää, Amerikan-versiota tarkoittaen tämän tutkimuksen kirjoittamisvaiheessa. Armonjärjestelmä tulee Amerikan versioon vuoden 2023 alussa. Voisi kuvitella, että ihmiset lopettaisivat kutsumisen, kun eivät saa hahmoa tiettyyn pisteeseen päästyä, mutta todellisuus on sama kuin kasinopelaajilla. Ihminen haluaa pakkomielteisesti saada sen tietyn halutun hahmon ja lopettaminen on hyvinkin vaikeaa. Sama pätee kasinoillakin, jossa ihmiset käyttävät kaikki rahansa mahdollisuuteen voittaa suuresti.

Tämä johtaa myöhemmin addiktioon itse gachaan, ei niinkään pelaamiseen. On toki myönnettävää, että pelaaminenkin on addiktoivaa, mutta samalla tavalla kuin loot boxit, gachakin on erittäin addiktoivaa. Otetaan esimerkiksi youtubettaja nimeltään Myst, joka pelaa Fate/Grand Order-peliä. Hän striimaa vähän väliä niin sanottuja ”Summon streams” -striimejä, joissa hän kutsuu bannerista ja yrittää saada tietyn hahmon. Vain pari kuukautta sitten hän käytti yli 1500 € yhden tietyn hahmon saamiseen. Tämä vastaa suurta osaa tavallisen ihmisen palkasta vaikkapa Suomessa.

Myst toki sanoo, että hänellä ei ole addiktiota ja hän voi lopettaa milloin haluaa. Yleensä hän mainitsee tämän aina, kun hänellä on huono tuuri, mutta tämä on myös hyvin yleinen sanonta uhkapelaamisesta addiktoituneilla. Onko Myst todellakin addiktoitunut, vai ei?

Japanissa tehtiin tutkimus vuonna 2016 gachan vaikutuksesta teineihin ja nuoriin aikuisiin, ja miten pitkään gacha-mekaanikkoihin pohjautuva pelaaminen vaikuttaa heihin. Yllättäen tulokset olivat melko hyvät, sillä viikoittainen keskimääräinen pelaamismäärä oli 12,7 tuntia, ja rahan käyttö noin 22–30 dollaria [4.] Tämä ei sinänsä kuulosta pahalta, mutta tämä oli tehty gacha-pelien alkuaikoina ja henkilöt, jotka osallistuivat tähän eivät välttämättä olleet innokkaita pelaajia. Mahdollisesti he saattoivat olla ihan tavallisia ihmisiä, joilla ei ole suurta kiinnostusta näihin peleihin.

2.4 Mitä on reiluus

Reiluudella tarkoitetaan tässä opinnäytetyössä sitä, miten yritys kohtelee pelaajakuntaansa. Kuinka kalliita oikealla rahalla ostetut tavarat ovat ja mikä niiden oikea arvo on, kuinka paljon pelaajan täytyy käyttää aikaa päivässä pelin peluuseen, antaako yritys pelaajalle korvauksia, jos peliä ei pysty pelaamaan jostain syystä sekä kuinka paljon etumatkaa maksava pelaaja saa ilmais-pelaajaa kohden verrattuna.

Reiluus itsessään on yksilöllinen käsite jokaiselle ja jokaisen henkilön reiluus on heidän omien näkemyksiinsä pohjautuva, vaikkakin se tuntuukin olevan hyvin laajasti ymmärretty. Yleisesti ottaen reiluus tarkoittaa tasapuolista kohtelua kaikkia kohtaan, mutta henkilökohtaisesti pelaaja voi ajatella, että hänen ostamansa tavara, joka tekee hänet viisi kertaa vahvemmakeksi, on reilua. Voimme kuitenkin objektiivisesti katsoa peleissä olevia tavaroita ja tarjouksia ja näin ollen päätellä, ovatko ne reiluja, jos joku ostaakin aiemmin mainitun tavarat.

Itse peliin käytetty aikakin voidaan katsoa reiluudeksi vaikkakin hatarasti. Esimerkiksi jos pelaaja käyttää 30 minuuttia yhden tavarat hankkimiseen, joka päivittää hänen hahmonsa. Jos näitä tavaroita tarvitsisi useita kymmeniä, niin onko tämä reilua pelaajalle henkisesti? Tämän takia tarkastellaan pelien mekaniikkoja tarpeen mukaan, jotta nähdään, minkälainen peli on pelata sekä nähdäksemme, kuinka paljon aikaa pelaaja käyttää näiden vuoksi pelissä, eli pidentävätkö mekaniikat peliaikaa. Mekaniikat ovat myös tärkeä tietää, sillä ilman niiden ymmärrystä ei voi saada täyttä kuvaa siitä, miksi jotkut ostetut tavarat ovat epäreiluja tai miksi puoli tuntia yhden tavarat saamiseen on epäreilua.

Tämä kaikki on tärkeä asia yrityksellä ja pelaajalla kummallakin ymmärtää, sillä jos yritys ei anna korvauksia tai tavarat ovat liian kalliita, niin tämä johtaa pelaajalla negatiiviseen mielikuvaan yrityksestä. Tapauksessa, jossa pelaaja saa liikaa korvauksia niin hän alkaa olettaa näitä jatkuvasti ja tämäkin on negatiivista itse yritykselle ja pelille. Jos pelaamiseen täytyy käyttää liikaa aikaa niin tämä voi johtaa loppuun palamiseen, joka on henkisesti raskasta pelaajalle ja yritysten pitäisi

suunnitella peli sen välttämiseksi. Näitä seikkoja tarkastelemme seuraavaksi ja mietimme, onko pelit, kuinka hyvin suunniteltu pelaajalle.

Näiden tietojen pohjalta keskitytään seuraavissa peleissä seuraaviin asioihin aiemmin mainittujen kysymysten kanssa: Fate/Grand Order keskittyy käytettyyn aikaan, jota pelaaja käyttää pelaamiseen ja saatuihin palkintoihin reiluuden näkökulmasta. Eli vastaako käytetty aika saamiin palkintoihin ja monetisaatiota tarkastellaan vain lyhyesti. Illusion Connect keskittyy monetisaatioon ja siihen, että antaako ostetut tavarat ylilyöntiaseman ostajalle. Mobile Legends Adventure keskittyy samaan, kuin Illusion Connect, mutta tarkastelee myös mahdollisuuksia ja vaadittavaa rahankäyttöä kosmeettisiin esineisiin.

2.5 Mitä on monetisaatio?

Monetisaatio on laaja käsite ja voi tarkoittaa monta asiaa, jokainen näistä kontekstissa oikein. Tässä esityksessä monetisaatiolla tarkoitetaan yritysten peleihinsä laittamia mainoksia ja tarjouksia, eli käytännössä kaikki, mistä pelaaja maksaa oikealla rahalla tai pystyy maksamaan oikealla rahalla, on monetisaatiota. Tämä on siis tässä tapauksessa jonkin yrityksen omistaman, eli tässä tapauksessa pelin, sisällä olevien asioiden myymistä oikealla rahalla. Tässä on esimerkkinä juuri paketit, mitä pelissä myydään, kosmeettiset esineet, ylimääräiset pelikerrat sekä kaikki, mitä pelaaja voi ostaa premium-valuuttaa käyttämällä. Näitä kutsutaan yleisesti mikromaksuiksi. Kaikki siis, mihin voidaan käyttää oikeaa valuuttaa, on monetisaatiota [5; 6.]

Monetisaatioon kuuluu toki myös mainokset, mutta nämä ovat kehittäjän ja eri tahojen välisiä kaupankäyntejä eikä kohdistu pelaajaan suoranaisesti, muuta kuin näyttämällä ne pelaajalle. Mainosten monetisaatio tapahtuu, kun joku taho, esimerkiksi Activision Blizzard, ostaa mainostaulun vaikkapa Angry Birds -pelissä, näin ollen Angry Birds on monetisoinut heidän peliään vuokraamalla mainospaikan Blizzardille.

Gacha ja loot boxit ovat hyvin yleisiä monetisaation muotoja mobiilipeleissä ja nämä ovat kehitetty tarkasti rahastaakseen pelaajia.

3 Pelit tarkastelussa

Seuraavaksi tarkastellaan kolmea eri peliä: Fate/Grand Order, Illusion Connect sekä Mobile Legends Adventure. Kolme gacha-peliä erilaisilla monetisaation tasoilla. Muistutuksena, että seuraavissa peleissä keskitytään eri tavalla reiluuteen ja monetisaatioon.

3.1 Fate/Grand Order

Fate/Grand Order on yksi vanhimmista markkinoilla olevista gacha-peleistä, mutta kuitenkin myös yksi suosituimmista. Tämä on merkittävää, sillä peli oli tuettu vain Japanissa ja Yhdys-valloissa ja vasta syksyllä 2022 tuettiin Euroopassa.

Pelityyli tässä on hyvin yksinkertainen, mutta moniulotteinen loppuen lopuksi. Pelaajalla on kuusi paikkaa, mihin voi laittaa servantin, joista 1 on kaverin hahmon paikka ja pelaaja ohjaa vain kolmea kerralla. Jokaisella hahmolla on 3 erikoistaitoa, millä vaikuttaa pelin kulkuun. Kuvan 1 esimerkissä näkyy taisteluvuoron esimerkki.



Kuva 1. Taisteluvuoro Fate/Grand Order-pelissä

Jokaisella hahmolla on heidän uniikki ”Noble Phantasm” eli hahmojen erikoisisku, jonka animaation pituus vaihtelee hahmoilla. Näiden kaikkien seikkojen kanssa jokainen tehtävä voi kestää hyvinkin pitkään. Tämän vuoksi kommuunissa on niin sanottuja metahahmoja, jotka optimaalisessa tapauksessa pystyvät suorittamaan suurimman osan tehtävistä hieman alle 2 minuutissa tai kahden minuutin tienoilla. Nämä hahmot ovat harvinaisia ja pelaajayhteisön mielestä ja milteipä pakollisia omistaa, mutta näiden saaminen voi olla ongelmallista ilmaispeleajille. Kuvassa 2 näytetään esimerkki hyökkäyspaneelistä, jossa on mahdollista aktivoida hahmon Noble Phantasm.



Kuva 2. Esimerkki hyökkäyspaneelistä, jossa on pelaajan vuorolla mahdollista käyttää kahta Noble Phantasmia.

Pelaaja pelaa peliä käyttämällä Action Pointteja (Lyhennettynä AP). Tämä osoitetaan numeerisesti ja latautuu aina, kun se ei ole täynnä. Yksi AP vie viisi minuuttia latautumiseen ja pelaajan maksimi-AP lisääntyy tietyllä pelaajan tasolla.

Pelin gachassa ei ole minkäänlaista armonjärjestelmää, USA:n versiossa siis. Pelaajalla on 1 % mahdollisuus saada harvinaisin servant-hahmo, eli 5 tähden hahmo, ja tästä vain 0,7 % mahdollisuus saada banner servant, eli mahdollisuus yhteen harvinaisimpaan hahmoon on n. 1/1430. Tästä näemmekin, miksi Myst joutui käyttämään yli 1500 € saadakseen yhden ainoan 5 tähden hahmon. Tämä on pelaajayhteisössä johtanut hyvin nyrpeään suhtautumiseen pelin gacha-systeemiin ja pelaajat joskus tekevät rituaaleja, jotka heidän mukaansa parantavat mahdollisuutta

kutsua tietty hahmo. Nämä eivät tietenkään toimi, mutta pelaajat tekevät kaikkea hullua saadakseen haluamansa hahmon. Pelaaja voi kutsua hahmoja bannereista käyttämällä Saint Quartz -materiaalia (lyhennettynä SQ). Saint quartzia pelaaja saa suorittamalla tehtäviä ensimmäistä kertaa, sisään kirjautuessa, kehittäjien antamina ja ostamalla kaupasta oikealla rahalla. Tämä tekee siitä pelin premium-valuutan, jota tarvitaan jatkuvasti suurilla määrillä. Jokaisen pelattavan tehtäväpaikan jälkeen pelaaja saa materiaaleja ja/tai saint quartzia, jos se on hänen ensimmäinen kertansa, tämän jälkeen hän saa vain materiaaleja tietyllä prosentilla mahdollisuudella. Jokainen ensimmäinen kerta antaa yhden saint quartzin ja joka kymmenes ensi kerran suoritettu tehtävä antaa 10 ylimääräistä saint quartzia tehtävätaulusta.

Kuvassa 3 näytetään esimerkki bannerista.



Kuva 3. Esimerkki bannerista, jossa mahdollista saada Anastasia Nikolaevna Romanova ja Napoleon.

Pelin varsinainen gacha tarvitsee 3 saint quartzia yhteen kutsumiskertaan tai 30 yhteentoista kutsumiskertaan. Yksitoista kutsumiskertaa antaa aina yhden 4 tähden tai paremman craft essencen tai servant-hahmon. Tämän lisäksi hän saa aina 3 tähden servant-hahmon. Tämä kuulostaa hyvältä, ja se on, mutta esimerkiksi 5 tähden craft essence on 4 %:n mahdollisuus, jolloin pelaaja saa paljon useammin tämän kuin hahmon itselleen. Myöskin 4 tähden craft essence on todennäköisempi kuin 4 tähden hahmo. Tämä on yksi syy, minkä takia pelaajat saattavat käyttää satoja tai tuhansia euroja SQ:n ostamiseen.

3.1.1 Tapahtumiin ja tehtäviin käytettävä aika

Pelissä olevat tapahtumat ovat pelaajille paras mahdollisuus kerätä ja ostaa materiaaleja kyseisen tapahtuman kaupasta. Tämä on parhain tapa, koska tavallisesti grindaus on hyvinkin aikaa kuluttavaa. Esimerkiksi pelissä oleva Tsukumo Mirror -materiaali voi vaatia 25 minuuttia yhteen materiaaliin, tai toisena on Evil Bone, jonka saa helposti, mutta näitä tarvitaan satoja. Tämän takia tapahtumat ovat hyvä mahdollisuus kerätä näitä, sillä hirviöt pudottavat näitä paremmalla todennäköisyydellä, ja pudottavat tapahtuman eksklusiivista valuuttaa, jolla voi mahdollisesti myös ostaa näitä, jos tapahtuma myy niitä.

Ongelmaksi tässä ilmenee se, että nämä tapahtumat vievät paljon aikaa suorittaa, ja grindaus vie vielä pidempään, jos haluaa ostaa kaikki tavarat. Yleisesti yhden tapahtuman läpipeluuseen kuluu noin 2700–3000 AP:ta, ja päivittäin AP latautuu 288 pisteellä 24 h ajan, ja tämä on vain teoreettinen maksimi. Parhaimmat tehtävät vaativat 40 pistettä, eli yli kolme tuntia kuluu ennen kuin pelaaja voi tehdä kyseisen tehtävän uudelleen, jos hänellä on 0 pistettä. Yleensä pelaaja pärjää aivan tavallisella latausnopeudella, jos hän käyttää nämä heti kun mahdollista. Tämä voi olla raskasta henkisesti ja turhauttavaa, sillä aiemmin mainittu Tsukumo Mirror vaatii paljon aikaa pienen todennäköisyyden vuoksi sekä yhteen tehtävään käytetyn ajan vuoksi. Uusimpien hahmojen parantamiseen tarvitaan useita kymmeniä tavaroita, joiden mahdollisuus saada tehtävästä pyörii 10 %:n tienoilla. Jos pelaaja teoriassa suorittaa tämän 6 kertaa päivässä, 3 kertaa herätessä ja 3 kertaa ennen nukkumista, hänen mahdollisuutensa saada yksi Tsukumo Mirror ei siltikään ole todennäköistä. Tämä voi tarkoittaa, että pelaajalla kuluu viikkoja tai kuukausia yhden hahmon parantamiseen vain luonnollisella AP:n latauksella. Onko tämäkään oikeastaan reilua pelaajaa kohti? Ja mitä jos tätä kysymystä laajennetaan vielä, mitä jos pelaaja haluaa kehittää 5 hahmoa? Entä jos hän haluaa kehittää 10 hahmoa ja kaikki tarvitsevat 30 Tsukumo Mirror -esinettä?

Tässä kohtaa herää kysymys peliin käytetystä ajasta ja siitä saaduista palkinnoista. Tässä pisteessä voisi päätellä, että jos kehittäjät mahdollistaisivat tällaisten tavaroiden oston, niin varmasti moni henkilö käyttäisi näihin rahaa kymmeniä, satoja tai enemmänkin rahaa. Kuitenkin tässä päästään taas monetisaatioon ja siihen olisiko tuo epäreilua, mutta toisaalta pelissä ei ole pvp mekaniikkaa, niin kyseinen tapaus ei haittaisi loppuen lopuksi.

Otetaan huomioon myös, että aiemmin sanoimme tapahtumien läpipelukseen kuluvan 3000 AP:ta. Tämä ei vastaa kaupan oston kuluva aikaa, sillä yleisesti ottaen tähän kuluu noin 6000 AP:ta, ja tapahtumat kestävät yleensä 11–19 päivää. Tässä pitää ottaa huomioon, kuinka usein pelaaja oikeasti pelaa peliä, sillä tapahtumat ovat erilaisia toisistaan ja jos yhteen kuluu 2700 AP:ta, mutta pelaaja kuluttaa vain vaaditun määrän tähän, ei hän tule pääsemään tähän 6000 AP:n rajaan, ja saamaan kaikkia tavaroita kaupasta. Toisessa hän taas pelaa 6 tuntia päivässä, sillä kaupassa on todella hyviä tavaroita, ja hän välttämättä haluaa nämä. Tällöin hän saattaa käyttää helposti yli tämän 6000 AP:n rajan käyttämällä tavaroita, jotka palauttavat AP:ta. Jos pelaajalla ei ole tallessa näitä tavaroita, joita kehittäjä antaa satunnaisesti, joutuu hän käyttämään yhden SQ:n ladatakseen täydet AP-pisteet. Peliäika on hyvin yksilöstä kiinni, ja tähän tarvitaan dataa usealta ihmiseltä.

Näin ollen pääsemme pelin rahastukseen, onko tässä ollenkaan sitä? Kyllä ja ei, ainoastaan kahdesti vuodessa pelissä on oikeasti tarve ostaa oikealla rahalla SQ:ta, kun pelaaja voi ostaa 5 tähden hahmon kesällä ja jouluna, he mainostavat tämän ostoa kerran sisäänkirjautuessa. Muuten tämä ostopaikka on vain olemassa, eikä siitä mainita muuten. Nykyään Japanin versiossa on armonjärjestelmä, joka vaatii noin 900 SQ:n ostamisen, eli noin 450 € [8.]

3.1.2 Monetisaatio pelissä

Pelissä on kaksi kertaa tapahtuva ”Lucky Bag Summon” tässä pelaaja saa varmuudella vähintään yhden 5 tähden hahmon ja kyseinen gacha banner maksaa 15 ostettua SQ:ta, eli pelaaja joutuu pakosta ostamaan näitä kaupasta. Tämän hinta on minimissään 10,41 €, jos haluaa ostaa kolme 3,47 € maksavaa pakettia, mistä hän saa juuri 15 saint quartzia. Pelaaja voi ostaa mieluummin 10,12 € maksavan paketin, sillä siitä hän saa 18 saint quartzia. Tämä lucky bag -tapahtuma on kaksi kertaa vuodessa, pelin vuosipäivänä ja uudenvuoden tienoilla. Aina tässä tapahtumassa pelaaja saa valita useasta bannerista, josta hän voi valita mieluisen kutsumisen. Esimerkiksi kesänä 2022 pelaajat pystyivät valitsemaan, miltä vuodelta he pystyivät kutsumaan servanteja. Aiemmin mainitun 900 SQ:n käyttämisen rinnalla tämä on todellakin antoisa tilanne. Tämä Lucky Bag toki katoaa, kun pelaaja on kerran siitä kutsunut hahmon. Kuvassa 4 näytetään esimerkki lucky bag -banneristä.



Kuva 4. Lucky bag summon vuoden 2020–2021 hahmoille.

3.2 Illusion Connect

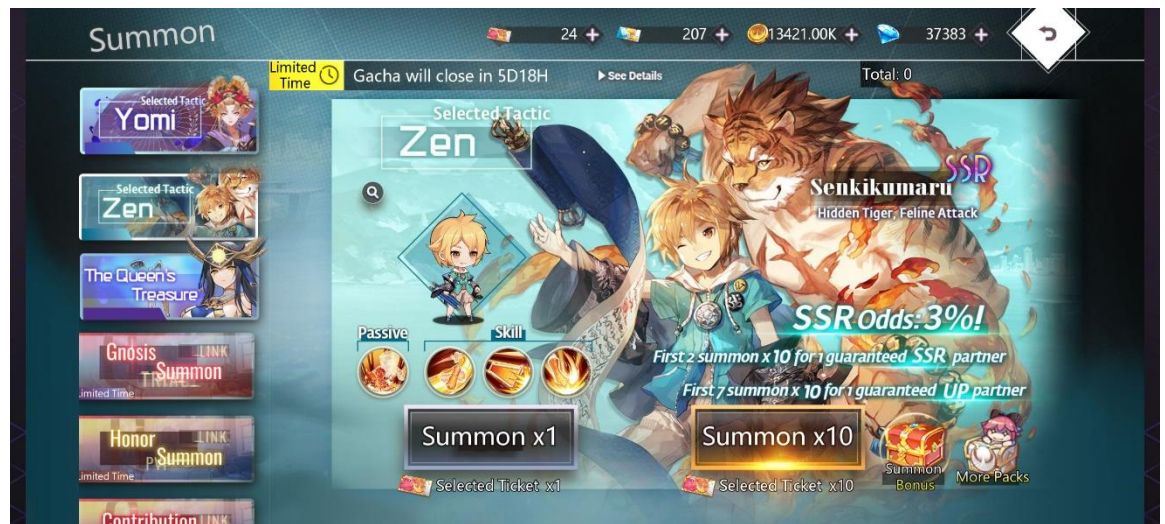
Illusion Connect on peli, joka ilmestyi vuoden 2020 syksyllä. Tämän puolesta peli on yksi modernimmista gacha-peleistä, ja näin ollen voidaan ajatella sen edustavan modernia gachaa. Kuinka peli sitten eroaa verrattuna Fate/Grand Orderiin?

Illusion Connect markkinoi itseään ”taktisena rpg gacha-pelinä”, joka loppuen lopuksi ei eroa mitenkään muista gacha-peleistä, sillä suurin osa gacha-peleistä ovat ”taktisia”, jos käytämme Illusion Connecting pelaamista pohjana.

Peli itsessään on hyvin erilainen verrattuna Fate/Grand Orderin pelaamiseen; siinä missä Fate on vuoropohjainen peli, Illusion Connect on reaaliaikainen. Pelaajalla on taisteluissa jatkuvasti lisääntyvä energiamittari, ja tätä käyttämällä hän pystyy asettamaan hahmojaan pelikentälle, joka on jaettu 3x3-ruudukkoon, josta keskivasen on johtajalla käytössä alusta asti. Taistelu etenee reaaliaikaisesti vuoropohjaisesti; pelaaja voi asettaa hahmoja kentälle, mutta hahmoilla on omat vuoronsa, milloin he voivat iskeä.

Pelin gacha toimii lipuilla; näitä ovat Summon ticket ja Select ticket. Summon ticket on yleisempi ja sitä voi käyttää sille tarkoitetuissa bannereissa, joissa on aina kaksi hahmoa, joilla on korkeampi saatavuusmahdollisuus. Select ticket on harvinaisempi ja näitä saadaan vain tiettyjen tapahtumien aikana, ja päivittäin yhden, jos pelaaja suorittaa vähintään kaikki paitsi yhden päivittäiset

tehtävät. Select ticketissä on vain yksi hahmo, jolla on korkeampi mahdollisuus, mutta tämän hahmon saa varmuudella seitsemännellä kerralla. Tämän pystyy saamaan myös toisella 10x roll -kerralla, sillä tällä kerralla pelaaja saa myös SSR-hahmon, eli harvinaisimmin hahmon. Tämä SSR -hahmo voi olla mikä tahansa banneriin kuuluva, jos se ei ole sidottu toiseen tiettyyn banneriin. Kuvassa 5 näytetään tämän pelin kutsumisbanneri.



Kuva 5. Esimerkki bannerista. Eri bannereita vasemmalla

Pelaaja voi myös ostaa näitä lippuja jalokivillä. 10 Summon tickettiä maksaa noin 2080 jalokiveä, ja 10 Select tickettiä maksaa noin 4000 jalokiveä. Näiden jalokivien keräämisessä kestää kauan aikaa, jos pelaaja on jo endgame-osiossa. Toki, jos pelaaja on killassa, niin hän voi saada enemmän jalokiviä, kun hän suorittaa killan tehtäviä.

Pelin alkaessa pelaaja saa varmuudella yhden SSR-hahmon ja suhteellisen paljon jalokiviä ja lippuja kutsumiseen, mutta tämä lippujen saanti hyytyy pian, ja hän joutuu pärjäämään taisteluista saaduilla jalokivillä. Taisteluista pelaaja saa ensikerralla 15–30 jalokiveä, riippuen taistelusta, mutta nämä taistelut vaikeutuvat nopeasti ja pelaaja voi käyttää viikkoja vain yhdessä osiossa.

Peli antaa pelaajalleen helppoja päivittäisiä tehtäviä, joiden suorittamisessa kestää noin 30 minuuttia maksimissaan. Tästä hän saa rahaa hahmojen parantamisen maksuun, jalokiviä, materiaaleja ja lippuja.

Pelissä on myös pvp-mekaniikka, jos hän haluaa tätä kokeilla ja tästä saa runsaasti palkintoja aina kauden loputtua. Pelaajalla on siis melko paljon mahdollisuuksia saada jatkuvasti asioita edistääkseen hahmojaan ja tavaroitaan kyseisten asioiden takia. Tämän puolesta ilmais pelaajalla on jatkuvasti mahdollisuus päästä lähemmäs voimakkaampia pelaajia, vaikkakin hitaammin, sillä nämä ovat kaikille avoinna.

3.2.1 Monetisaatio pelissä

Miten kehittäjä mainostaa pelin sisäistä kauppaa; ei melkein pä ollenkaan - ainoastaan peliin sisäänkirjautuessaan. Esimerkiksi pelaaja voi ostaa battle-passin, tällä hän saa jalokiviä ja lippuja, jos hän suorittaa tietyn verran taisteluita ensimmäistä kertaa. Hän voi myös ostaa paketteja, joissa voi olla lippuja, jalokiviä tai hahmojen eksklusiivisia aseita. Tämä viimeinen maksaa 104 € ja on tarkoitettu vain todella rikkaille pelaajille, muuten paketit ovat viidestä eurosta viiteenkymmeneen. Näitä paketteja ei mainosteta ollenkaan ja pelaaja joutuu itse menemään kauppaan löytääkseen ne. Loppuen lopuksi pelaaja ei saa kovinkaan suurta etua muihin verrattuna, ellei hän osta aiemmin mainittua 104 €:n asepakettia. Punainen ase, eli Ultra Rare (UR) antaa suhteellisen ison voimapiikin hahmolle ja jos näitä saa neljä jokaiselle hahmolle, niin pelaaja voittaa lähes aina toisen pelaajan, jolla on vain keltaisen, eli SSR tason, tavarat.

Pelaajat voivat myös parantaa hahmojaan niin sanotuilla "Time Soul" -tavaroilla. Näitä voi hahmolla olla kolme päällä kerralla ja näiden taso menee huonommasta parempaan, Vihreä->Sininen->Purppura->Oranssi. Nämä antavat yllättävän suuren voimapiikin ja samalla tavalla kuin Ultra Rare -tavaroiden kanssa, henkilö, jolla on hahmolla tai hahmoilla jokaisella kolme oranssia time soul -esineitä voittaa melkein pä aina. Tässä tapauksessa toki mahdollisuus on noin 90 % voitolle, sillä nämä esineet antavat niin suuren voimapiikin, että vastustaja, jolla on vain purppurat time soul -tavarat, ei mahda hänelle mitään. Tässä tapauksessa kyseeseen tulee enemmänkin tuuri, eikä taito toiselle pelaajalle. Tästä voidaan päätellä, että peli ei todellakaan ole reilu ostajien ja ei-ostavien pelaajien välillä. Sillä ostava pelaaja pystyy vain ostamaan tiensä voittoon. Kuvassa 6 näytetään pelin oikean rahan kauppa, missä pelaaja voi ostaa eri paketteja, jossa on mahdollisuus ostaa UR -ase.



Kuva 6. Esimerkki kaupasta.

Pelin gacha on hyvin armollinen, mutta ei liiallisen. Pelaaja toki saa hyvällä prosentilla SSR-hahmoja, ja pelin armonjärjestelmä ei ole liian antoisa, tai epäreilu. Pelaaja joutuu pelaamaan peliä hyvän verran ennen kuin hän pääsee endgame -osioon. Ero ilmais pelaajan ja pelaajan, joka ostaa jalokiviä tai paketteja, ei ole järkyttävän suuri aluksi, ja ostava pelaaja pääsee ehkä 2–3 viikkoa ennen ilmais pelaajaa tiettyihin osioihin. Asia kuulostaa isolta, mutta endgame osiossa ostavat pelaajat eivät tarvitse enää kaikkia tarjolla olevia tavaroita, ja heidän etenemisensä hidastuu. Ilmais pelaaja taas tarvitsee näitä, ja hän saa isomman hyödyn näistä, ottaen ostavat pelaajat nopeammin kiinni. Tämä on toki totta vain pelaajien välillä, jotka eivät osta UR -esineitä tai oransseja time soul -esineitä. Sillä ero näiden omaavan pelaajan ja ilmais pelaajan välillä on merkittävän suuri.

Pelissä on joskus viikon pituinen tarjous, jossa pelaaja voi ostaa niin sanotusti parempia paketteja. Kuvassa 7 on esimerkki tästä viikon pituisesta tarjouksesta.



Kuva 7. Esimerkki viikon kestävästä limited time IAP -tarjouksesta.

Nämä paketit ovat aina kuvassa näkyvien hintojen arvoisia, vaikkakin joskus tarjouksessa näkyy ”alkuperäinen” hinta, joka on kalleimmassa paketissa 915 €:n arvoinen. Vertaamalla kuvaan 6 voidaan nähdä, että tarjoukset ovat sinänsä parempia arvoltaan, mutta eivät niin radikaalisesti. Tässä huomautuksena, että tarjouksissa olevat punaiset laatikot antavat mahdollisuuden saada time soul -esineen vihreän ja oranssin väliltä, joka tarkoittaa, että pelaaja ei välttämättä saa edes yhtä oranssia esinettä, vaikka ostaisi kalleimman paketin. Pelaaja näin ollen ei välttämättä saa rahoilleen vastinetta ja voi tuntea itsensä petetyksi, mutta tässä taas päästään uhkapeliaddiktion pariin: maksaisiko pelaaja useita satoja euroja mahdollisuudesta saada parhaat tavarat? Vain kehittäjä tietää tähän vastauksen.

3.3 Mobile Legends Adventure

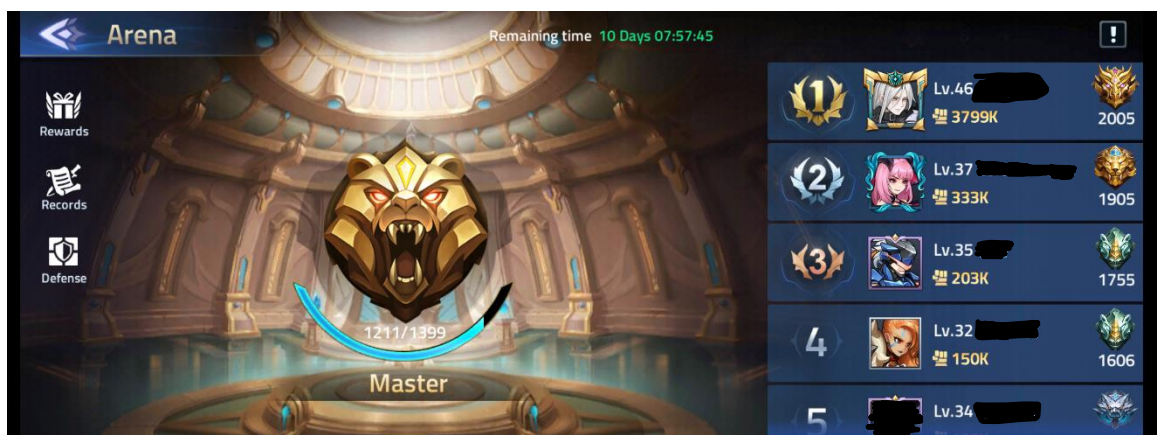
Mobile Legends Adventure on vuonna 2019 julkaistu gacha-peli Moonton Games -yhtiöltä. Peli on hieman mielenkiintoisessa paikassa, sillä heidän toinen peli, Mobile Legends Bang Bang, on niin sanottu ”League of Legends -kloonii”, mutta mikä tekee siitä mielenkiintoisen, on se, että Mobile Legends Bang Bang on suosittumpi kuin Riot Gamesin oma League of Legends -mobiiliversio.

Mobile Legends Adventure itsessään on ottanut itseensä paljon konsepteja muista peleistä ja kokonaisuus on samaan aikaan hauska, että huono. Peli itsessään on yhdistelmä idle-peliä ja reaaliaikaista-peliä. Pelin hahmot liikkuvat ja iskevät toisiaan automaattisesti ja pelaaja voi vain aktiivoida hahmojen erikoisiskuja aina, kun nämä ovat käytettävissä. Peliä voi toki pelata täysin automaattisesti, jolloin hahmot käyttävät erikoisiskuja itse, eikä pelaajan tarvitse tehdä mitään. Tämän vuoksi peliin ei uppoa aikaa kovinkaan paljoa kerralla.

Moonton julkaisee jatkuvasti tapahtumia, ei liian tiheään tahtiin, ettei tämä olisi turhauttavaa, mutta ei niin hitaasti, että pelaaja kyllästyy peliin. Näissä tapahtumissa pelaajilla on mahdollista kerätä itselleen paljon materiaaleja ja muutaman hahmon parantaakseen omiaan.

3.3.1 Monetisaatio pelissä

Miten sitten pelin monetisaatio ja reiluus kyseisessä pelissä tapahtuu? Suoraan sanottuna aivan hirveästi. Pelissä on kymmeniä eri materiaaleja ja asioita, millä pelaaja voi vahvistaa hahmojaan ja rahaa käyttämällä näitä voi ostaa loputtomiin, toki jossain vaiheessa pelaaja väijäämättä kohtaa pisteen, missä hahmo on kehitetty loppuun. Tämä voi mahdollistaa äärimmäisen epäreilun voimapiikin pelaajille. Kuvassa 8 näytetään pvp-sijoitukset, josta näkyy pelaajien voimaerot.



Kuva 8. Esimerkki voimapiikistä

Yllä olevasta kuvasta voidaan nähdä esimerkki voimapiikistä, tämä kyseinen kuva on otettu noin puolitoista viikkoa uuden serverin avaamisen jälkeen. Tässä puolestoista viikossa sijoituksella

1. oleva pelaaja on yksitoista kertaa vahvempi kuin sijoituksella 2. oleva pelaaja, vaikkakin heidän pelaajatasonsa on vain 9 tason erolla toisistaan. Tässä tilanteessa sijoituksella 2. oleva pelaaja ei kykene mitenkään päihittämään 1. pelaajaa. Sillä yksi hahmo 1. sijoituksella olevalla on noin 11 kertaa vahvempi kuin 2. sijoituksella olevalla hahmo. Vain tästä yhdestä kuvasta voi päätellä paljon ja ainakin huomata sen, että peli on äärimmäisen pay-to-win. Mitä hyötyä on edes yrittää päihittää 1. sijoituksen pelaajaa ilmaispelaajana? Yritys on mahdoton ja kestäisi viikkoja tai kuukausia edes päästä hänen tuolloisella tasollansa, missä ajassa hän on mitä luultavammin vieläkin vahvempi ja ero hänen ja muiden välillä kasvaisi entisestään. Tämä osoittaa vahvan pay-to-win mentaliteetin pelissä, ja pelin monet eri monetisaatio-mallit vain edistävät tätä.

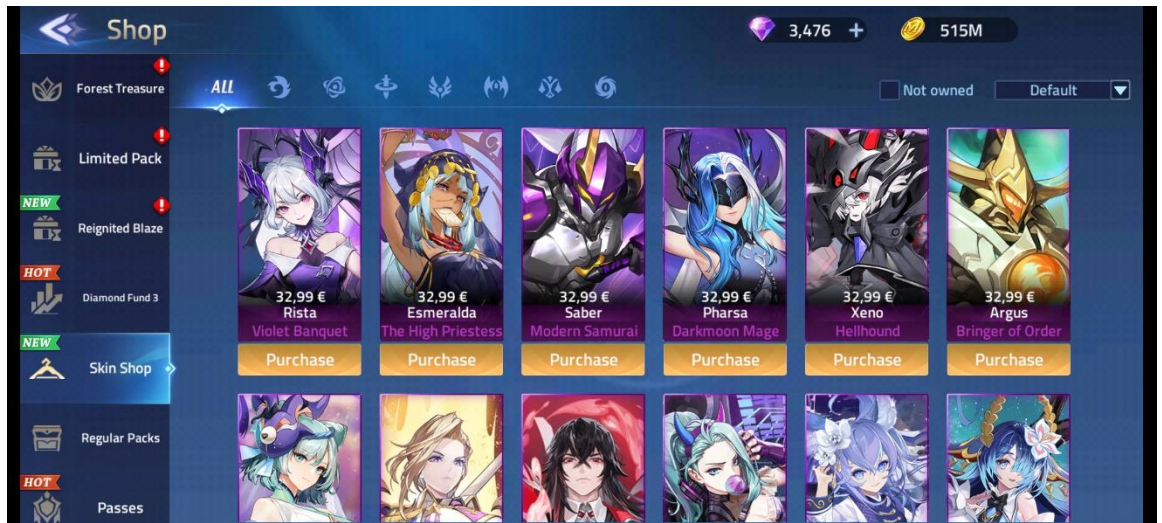
Pelissä on myös yksi kalleimmista battle-passeista. Kuvassa 9 näkyy yhden passin sisältö ja hinta.



Kuva 9. Esimerkki yhdestä battle-passista

Kyseinen Starlight Pass on yksi kolmesta battle-passista ja kaikki maksavat saman 28 €. Tässä kyseisessä passissa pelaaja saa ilmaisia shardeja 3 tähden hahmoille ja ostamalla tämän hän saa jalokiviä, eli premium-valuuttaa tässä pelissä, pelaaja saa myös 5 tähden shardeja. Kyseinen battle pass ei ole hintansa arvoinen, sillä yksi 10 kutsumiskertaa maksaa 2800 jalokiveä tai 4000, jos kyseessä on uuden 5 tähden hahmon banner. Tässä hän saisi 40-roll yritystä tavallisesta gachasta tai 2 uuden hahmon gachasta, jossa kummallakin on 3 %:n mahdollisuus antaa 5 tähden hahmo. 5 tähden shardit ovat hyvä ja huono sijoitus, sillä peli antaa näitä paljon kuitenkin ja näistä on mahdollisuus saada 5 tähden SR-hahmo, joka ei ole yhtä hyvä kuin 5 tähden SSR-hahmo. Tässä täytyy pelaajan myös ottaa huomioon se, että 28 € on usean kokonaisen pelin hinta ja kolmella passilla se ylittää kokonaisen AAA-pelin hinnan.

Entä sitten kosmetiikat, eli skinit? Moni peli käyttää niitä ja Mobile Legends Adventure omaa näitä myös. Tässäkin rahan ahneus on valitettavasti iskenyt ja ylihinnoittelu tapahtunut. Kuvassa 10 näytetään pelin kosmeettisten skinien kaupasta ja niiden hinnoista.



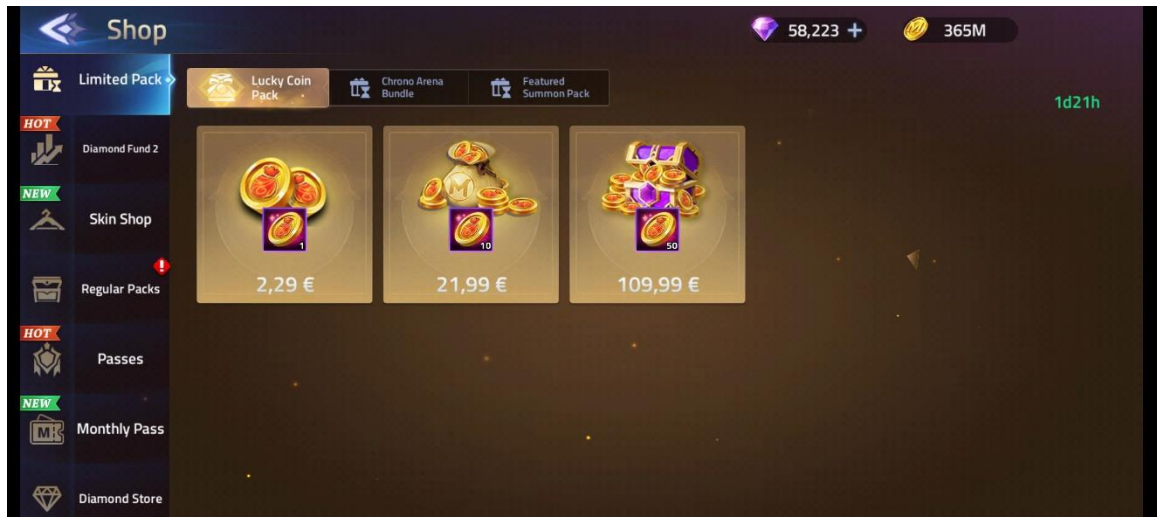
Kuva 10. Esimerkki kosmeettisten skinien hinnoista.

Jokainen purppura skini maksaa 33 € euroa ja antaa pienen voimapiikin kyseiselle hahmolle, eli tässäkin tulee ilmi yksi osa pay-to-win osasta, mutta 33 € on jo yli joidenkin pelien hinnasta ja tämä on vain yhdelle hahmolle. Jos pelaaja ostaisi skinin viidelle hahmolle, tulisi tästä hintaa 165 € ja tämä on vain viidelle hahmolle. Mitä jos pelaaja ostaisi kymmenelle tai useammalle hahmolle? Tämä hinta ei ole vielä läheskään yhtä suuri, kuin mitä legendaariset skinit maksavat yksinään. Kuvassa 11 näytetään esimerkki legendaarisen skinin tapahtuman sivusta.



Kuva 11. Esimerkki yhdestä legendaarisen skinin tapahtumasta.

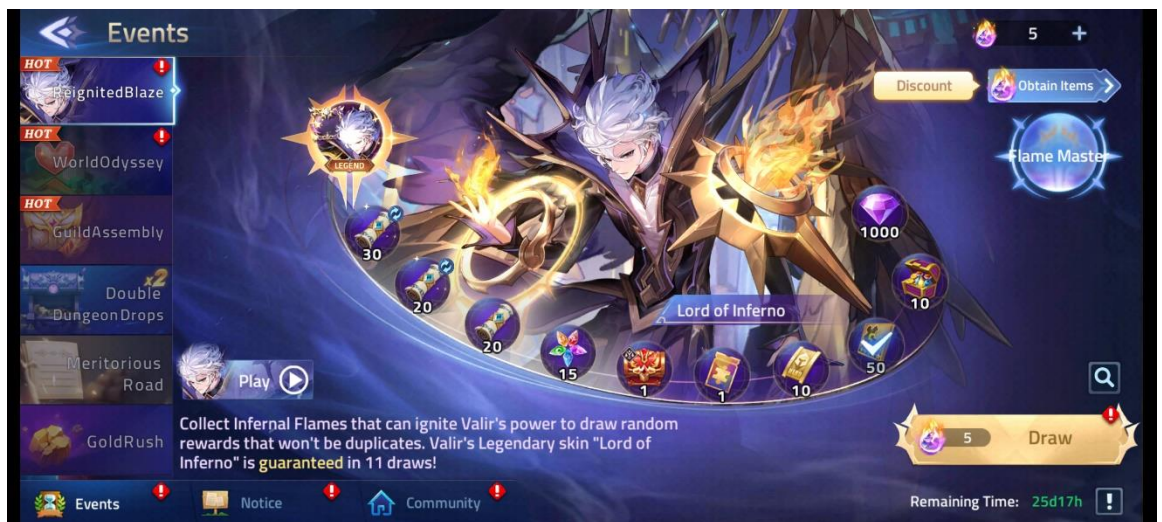
Yllä olevan kuvan tapahtumassa pelaaja pystyi saamaan jo menneen legendaarisen skinin, mutta tämän tapahtuman kanssa oli pieni mutta. Pelaajalla oli alle prosentin mahdollisuus saada legendaarinen skini ja 10 % mahdollisuus saada purppura skini. Näitä purppura skinejä oli kymmenen ja realistisesti pelaaja joutui saamaan kaikki skinit ennen legendaarista, sillä hän pystyi saamaan muitakin tavaroita. Kyseisessä asiassa ei myöskään mahdollisuus kasvanut, jos pelaaja omisti skinin, hän ei vain pystynyt saamaan sitä uudelleen. Pelaajalla oli kuitenkin 10 % mahdollisuus purppuraan ja alle prosentin mahdollisuus saada legendaarinen skini, vaikka kaikki muut skinit olisivat omistuksessa. Vain jos hän käytti 10 kutsumiskertaa Lucky Bag:n kanssa hän sai aina skinin. Tämä teoriassa pakottaa legendaarisen skinin saamisen, jos omistaa kaikki muut, mutta datan puutteen vuoksi tämä on vain teoria. Kuvassa 12 näkyy kuvan 11 tapahtumaan tarvittavan valuutan hinnoista ja saadusta määrästä.



Kuva 12. Hinta Lucky bag -kolikoiden hinnasta.

Tässä kuvassa näemme, että jos pelaajan olisi täytynyt käyttää maksimissaan 224,6 € legendaarisen skinin saamiseen, jos pelaajalla olisi ollut erittäin huono tuuri ja hänellä ei ollut ainoatakaan purppura skininiä. Tämä 224,6 €:n hinta siksi, koska pelaaja sai 8 kolikkoa tapahtuman aikana ilmaiseksi, eli hänen täytyy ostaa kaksi 110 € pakettia ja kaksi 2,3 € pakettia.

Pelissä on myös uusien legendaaristen skinien tapahtuma. Kuvassa 13 näkyy uuden legendaarisen skinin tapahtuman sivu.



Kuva 13. Kuva uuden legendaarisen skinin tapahtumasta.

Kyseisessä tapahtumassa pelaaja saa legendaarisen skinin yhdellätoista yrityksellä, kuulostaa helpolta sillä kuvassa näkyy, että yksi yritys maksaa vain 5 tavaraa. Väärin. Kuvassa 14 näkyy mahdollisuudet saada kuvan 13 legendaarinen skin ja yrityskertoihin vaadittavat määrät valuuttaa.

Draw(s)	Current	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.4%	0.8%	1.7%	3.6%	10.6%	82.9%
	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.6%	1.8%	5.7%	10.5%	21.9%	47.5%	12.0%
	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.6%	1.4%	3.4%	9.1%	17.6%	35.0%	28.8%	4.1%
	0.5%	0.5%	0.5%	1.2%	1.0%	2.5%	5.5%	21.7%	33%	24.1%	9.3%	0.7%
	0.8%	0.7%	1.1%	1.2%	2.2%	4.0%	9.0%	32.5%	30.5%	14.7%	3.8%	0.3%

Required Infernal Flames for the 11 draws: 0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50, 65, 80, respectively.

Kuva 14. Mahdollisuus saada uusi legendaarinen skin.

Tämä taulukko on pelin itse antama taulukko mahdollisuudesta saada kyseinen skin. Tästä taulusta näemme, että pelaajan on kirjaimellisesti mahdotonta saada skinä ensimmäisellä viidellä yrityksellä ja ottaen huomioon, että pelaaja saa ilmaiseksi vain kolme yritystä (kohdat 1, 2 ja 3) tarkoittaa tämä, että pelaaja joutuu käyttämään rahaa saadakseen 60 kolikkoa ensimmäiseen mahdolliseen yritykseen ja maksimissaan 325 kolikkoa saadakseen skinin. Mitä nämä siis tarkoittavat rahankäytön suhteen? Kuvassa 15 näkyy kuvan 13 tapahtumaan tarvittavien tavaroiden hinnat ja määrät.



Kuva 15. Uuden legendaarisen skinin kolikkojen hinnat.

Tässä näemme, että pelaaja joutuu ostamaan 55 € paketin ja 11 € paketin ensimmäiselle mahdolliselle yritykselle, eli 66 € yhteensä. Maksimissaan tämä tarkoittaisi kolmea 110 € pakettia ja kahta 11 € pakettia, eli 352 € yhteensä jos pelaaja saa 11. yrityksellä skinin. Tässä täytyy ottaa huomioon se, että tämä on vain yksi legendaarinen skini ja tämän hinta voi nousta, jos pelaaja hankkii sen jokaiselle hahmolle. Tämä tarkoittaisi tuhansien eurojen määrää helposti.

Tämän lisäksi peli heittää pelaajan ruudulle niin usein limited time IAP -tarjouksia, että kyseinen asia varmasti alkaa ärsyttämään pelaajaa. Peli antaa näitä tarjouksia niin usein eri asioista, että on enemmänkin ihme, jos pelaaja ei näe yhtä tällaista joka pelikerralla. Näitä tarjouksia ilmestyy miltei mistä tahansa aktiviteetistä, mitä ikinä pelaaja tekeekään, jossain vaiheessa hän pääsee pisteeseen, mihin pelin kehittäjät ovat laittaneet tarjouksen. Toisin sanoen, jos pelaaja läpäisee tai saavuttaa tietyn pisteen hänelle annetaan tarjous, joka kestää kaksi tuntia, jonka jälkeen tätä tiettyä tarjousta ei anneta enää ikinä. Tämä taasen voi luoda niin sanotun FOMO-tunteen pelaajassa, eli fear of missing out, koska näitä tarjouksia ei anneta koskaan tämän kahden tunnin jälkeen ja hinta on 5–10 euron luokkaa, voi tämä tuntua pelaajasta vain pieneltä ostokselta. Kuvassa 16 näkyy esimerkki hetkellisestä tarjouksesta, joita peli esittelee välillä.



Kuva 16. Esimerkki limited time IAP -tarjouksesta.

Tosiasiassa tarjoukset ovat miltei aina huonoja pelaajaa kohti ja oikeasti valehtelevat suoraan pelaajalle. Yllä olevassa kuvassa nähdään, että pelaaja saisi 700 jalokiveä, 100 Elemental 5 tähden shardia ja 700 VIP-pistettä ja, että tämä olisi 700 % arvoinen 11 euroa kohtaan. Ensiksi 5 tähden shardit eivät ole ostamisen arvoisia oikealla rahalla, sillä pelaaja tarvitsee tietyn hahmon, jotta hän voisi parantaa tämän paremmalle tasolle. 5 tähden shardit antavat satunnaisen hahmon joko

satunnaisesta luokasta tai tietyistä luokasta, kuten yllä olevasta kuvasta nähdään. Tietyn hahmon saaminen näistä on pelkkää arpapeliä ja näitä kerätään enemmänkin sen vuoksi, että pelaaja saisi jatkuvasti jonkun 5 tähden hahmon. Tämä sen vuoksi, koska on kuitenkin parempi saada edes joku 5 tähden hahmo, mutta näitä ei todellakaan käytetä siinä toivossa, että saisi tietyn hahmon. 5 tähden shardeja tarvitaan 50 yhteen hahmoon ja normaalilla pelaamisella tässä kestää vain muutama päivä. VIP-pisteet ovat hyvä alussa, kun pelaajalla ei ole VIP-tasoja, mutta 700 pistettä esimerkiksi tasolla 10 on marginaalisen pieni lisäys seuraavaan tasoon. VIP-taso antaa passiivisia parannuksia pelaajan pelikokemukseen, kuten enemmän rahaa passiivisesti.

700 jalokiveä on tavallisella pelaamisella vain muutaman päivän panos, sillä pelaaja saa jalokiviä monista eri aktiviteeteistä. Voidaan kuitenkin nähdä hyvin helposti, miten kehittäjät valehtelevat pelaajalle ja tämä tapahtuu menemällä jalokivien kauppaan. Kuvassa 17 näkyy pelin premiumvaluutan kauppa sekä niiden hinnat ja määrät.



Kuva 17. Jalokivi kauppa.

Pelaaja saa ensimmäisellä ostoksella kaksinkertaisen määrän jalokiviä jokaisesta paketista. Tästä kuvasta voidaan nähdä, että 700 jalokiven paketti maksaa 11 euroa, josta hän saa myös 700 VIP-pistettä. Mutta eikö aiempi kuva näyttänyt, että tarjous antaa 700 % vastineen rahalle? Voiko sata 5 tähden shardia olla tosissaan 700 % arvoinen? Ei, ja tämäkin voidaan todistaa toisella kuvalla. Kuvassa 18 näkyy esimerkki kyseisestä tarjouksesta.



Kuva 18. Esimerkki tarjouksesta.

Tässä kuvassa pelaaja saa 5.5 € paketin verran jalokiviä ja VIP-pisteitä, mutta 5 kertaa vähemmän 5 tähden shardeja. Lukija saattaa ajatella, että tässä tarjouksessa tulee myös kaksi noppaa, koska ne tämän arvoa? Taas vastaus on ei, sillä pelissä kaksi noppaa maksaa 5,5 €. Miksi sitten tarjoukset sanovat, että ne antavat 700 % vastineen? Vastaus on hyvinkin yksinkertainen ja moni on saattanut ymmärtää sen jo. Kyseessä on vain markkinointia, tarjoukset sanovat, että antavat 700 % vastineen, mutta todellisuudessa tuo numero on vain siellä huijatakseksi ihmisiä. Numero huijaa ihmistä ja kehittäjät toivovat, että pelaajat ovat impulsiivisia, että he eivät tarkista tarjouksen todellista arvoa. Kyseessä on siis manipulointi, jossa kehittäjät huijaavat pelaajia valehtelemalla tarjouksen todellisesta arvosta.

3.4 Vertailu

Eroavaisuudet hintojen välillä ovat suuret ja, mitä pelaaja saa paketeista vaihtelee pelien mukaan. Esimerkiksi Illusion Connect antaa yhden parhaimman harvinaisuuden tavaroista sadalla eurolla, mutta loppuhinnaksi tulee yli 400 euroa yhdelle hahmolle, koska pelaaja tarvitsee neljä näitä. Pelaajan täytyy pitää mielessä tämän rahan arvo, sillä esimerkiksi opiskelijalle tämä voi olla enemmän kuin hänen vuokransa kuukaudessa. Nämä tavarat antavat hyvin epäreilun aseman muita pelaajia kohtaan kyllä, mutta vastapainona on suuri määrä rahaa, mitä pelaaja maksaa näistä.

Myös pelin Time Soul -paketit eivät välttämättä anna parhaimpia esineitä, joten viidenkymmenen tai sadan euron paketeissa tämä tuntuu pahalta. Näissä paketeissa pitäisi olla isompi mahdollisuus saada oranssi esine tai luoda armonjärjestelmä näihin. Näilläkin pelaaja saa epäreilun aseman, mutta pelaajalla ei ole varmuutta edes saada näitä ottaen huomioon, että purppuran esi-
neen saaminen on helppoa ja ilmaista jos pelaaja vain pelaa tapahtumia.

Yllättäen Mobile Legends Adventure on tässä suhteessa paljon reilumpi pelaajia kohtaan. Sillä pelaaja saa aina, mitä hän ostaa. Hän näkee pakettien sisällön ja useassa paketissa hän voi valita, mitä hän ottaa niistä. Hinnat toki ovat kalliit, yksi battle-pass voi maksaa yhden kokonaisen pelin hinnan verran ja saatu vastine ei vastaa hintaa. Yhdellä Starlight-passilla pelaaja voi vetää 20–30 kertaa gachasta, joka ei takaa 5 tähden hahmon saantia. Legendaaristen kosmeettisten asioiden hinnat ovat täysin ylihinoiteltuja, vaikkakin antavat hyvän edun ostajalle. Yksi legendaarinen skin vastaa yhtä parhaimman harvinaisuuden tavaraa tasolla 1, joten pelaajalla käytännössä on 5 parasta esinettä päällä tässä tapauksessa, eli 20 % tai yli vahvempi kuin ei omaava pelaaja. Tämä välimatka pienenee, mitä isommalla tasolla tavarat ovat, mutta tämä skin ei ole kuitenkaan mitätön lisä voimaan. Periaatteessa Mobile Legends on reilu pelaaja kohti, pelaaja saa juuri mitä hän haluaa ja hän näkee, mitä hän saa. Toisaalta kuvasta 8. näkee, kuinka pitkälle pelaaja voi päästä muihin pelaajiin verrattuna maksamalla rahaa. Voiko toisaalta edes sanoa tämän olevan epäreilu? Arkijärki sanoisi kyllä, koska toinen pelaaja on vahvistanut hahmojaan rahalla, mutta toisaalta hän on maksanut satoja euroja, jos tämä johtuu legendaarisesta skinistä. Pitäisikö näille pelaajille antaa vapaus epäreilun kysymyksestä summan määrän puolesta? Kysymyksestä voidaan olla puolesta ja vastaan, mutta reilun käsitteen puolesta vastaus olisi ei, sillä kohtelun pitäisi olla tasaväkinen kaikkia osapuolia kohtaan. Se, että satoja euroja maksamalla henkilö pääsee edelle muita ei ole reilua toisia pelaajia kohtaan, vaikka hahmon vahvistuminen olisikin pieni tai suuri.

Mobile Legends on samaan aikaan halvempi ja kalliimpi kuin Illusion Connect. Illusion Connect vaatii 400 € tavaroiden saamiseen, kun taas Mobile Legends vaatii 350 € uudelle legendaariselle skinille, mutta tämä hinta nousee, jos pelaaja ostaa muut tavarat myös rahalla, joka helposti nostaa summan yli 400 euron. Toisaalta vanhan skinin kanssa hinnaksi saattaa hyvinkin tulla alle 400 €, koska pelaaja saa passiivisesti parhaimman harvinaisuuden esineitä ja näiden parantamismateriaaleja. Tämän puolesta pelaajalla saattaa olla tälle tietylle hahmolle kaikki tavarat parannettuna maksimiin, ennen kuin hän saa skinin. Tällöin hinnaksi tulee se 224 €. Toisaalta ottaen huomioon, että useat tietokonepelit hinnoittelevat legendaariset skinit 20 € rajoille, on tämä satojen eurojen hinta mobiilipeleissä kuitenkin liikaa.

Fate/Grand Order on reilumpi ja epäreilumpi, sillä tässä pelissä pelaaja voi käyttää rahaa vain gachaan. Mutta toisaalta, koska armonjärjestelmä tulee voimaan vasta 900 saint quartzin kohdalla, joka vastaa noin 450 euroa. Tämä on kalliimpi kuin mikään Illusion Connectin tai Mobile Legends Adventure pelin paketeista, mutta tämä on pelin ainoa monetisoitu asia, joten voiko tätä oikeastaan edes kutsua epäreiluksi? Otetaan myös huomioon, että kirjoittamisvaiheessa tätä armonjärjestelmää ei ole englanninkielisessä versiossa.

4 Johtopäätökset

Gacha voi olla hyvinkin addiktoivaa pelaamista, ja nämä kaksi esimerkki peliä kertovat suppeasti eroavaisuuksistaan. Fate/Grand Order on tarkoitettu enemmänkin kokonaiseksi pelikokemukseksi, tarkoittaen tällä sitä, että pelissä on korkean tason tarina, hahmojen animaatiot ja grafiikka, ja taistelut, on tehty viimeisen päälle. Periaatteessa tästä voidaan antaa anteeksi se, että pelaajan täytyy pelata monia tunteja päivittäin tapahtumien aikana, ja muutoinkin hahmojen parantamiseen tarvittavien tavaroiden keräämiseen. Peliä ei näin ollen voida ajatella olevan kasuaalipeli, koska pelaajan täytyy käyttää merkittävästi omaa aikaansa päästäkseen eteenpäin. Joten ainoa asia, mikä pelissä on haitallista pelaajalle realistisesti, on itse liikapelaaminen. Vain harvoissa tapauksissa voidaan sanoa, että peli oli haitallista rahallisesti, mutta tämä riippuu täysin yksilöstä ja hänen rahankäytöstänsä. Kehittäjät pystyisivät monetisoimaan montaakin eri asiaa pelissä ja saisivat näillä paljonkin tuottoja ja se on samalla ihailtavaa, että huolestuttavaa etteivät he tee näin. Moni pelaaja varmasti käyttäisi mieluummin rahaa ostaakseen tavaroita parantaakseen hahmojaan eikä tämä sinänsä haittaisi, sillä pelissä ei ole mitään pelaaja vastaan pelaaja -mekaniikkaa.

Illusion Connect on taas selvästi enemmänkin tarkoitettu kasuaalipeliksi, ja tarkoitettu niille, joilla ei ole aikaa tunteja päivässä pelata. Päivittäiset tehtävät saa suoritettua nopeasti, ja hahmojen parantamiseen ei kulu kauan aikaa, jos päivittäin käyttää vaikkapa 30 minuuttia pelaamiseen. Maksavat pelaajat toki saavat etumatkan alussa, jos ostavat rahalla tavaroita, mutta ei-maksavan pelaajan ja maksavan pelaajan etäisyys toisiinsa lyhenee yllättävän nopeasti. Tämä johtuu osittain tapahtumien helppoudesta, ja niistä saatavien palkintojen saamisesta, joita maksava pelaaja ei välttämättä tarvitse enää. Myönnän, että kehittäjät mainostavat oikean rahan käyttöä, mutta tämä näkyy vain kerran sisään kirjautuessa, eikä ole mitenkään pakollinen, koska he antavat pelaajilleen hyvän määrän ilmaisia palkintoja korvaamaan kehittäjien omia virheitä. Mutta viime aikoina peli on alkanut muuttumaan enemmän pay-to-win-peliksi ja henkilöt, jotka käyttävät rahaa saavat suuren voimapiikin ilmaispelaajia kohtaan, sillä vain maksamalla saa parempia tavaroita tai näitä parantavia esineitä. Ilmaispelaajat eivät siis kirjaimellisesti pysty parantamaan hahmojaan tietyn pisteen jälkeen elleivät he maksa, tämä taas on todella epäreilua pelaajia kohtaan, pakettien hinnoista puhumattakaan, mitä he joutuvat maksamaan.

Mobile Legends Adventure sen sijaan valehtelee pelaajilleen suoraan ja mahdollistaa kirjaimellisesti ylitsepääsemättömän voimapiikin pelaajilleen, jos he käyttävät rahaa. Jatkuvasti ilmestyvät tarjoukset ja ylihinnoitellut asiat kaupoissa taas viittaavat ahneuteen, mutta Moonton pystyy näin

tekemään, sillä he tietävät, että pelaajat ostavat näitä tavaroita kuitenkin. Useat tapahtumat on kehitetty rahastamaan pelaajia maksimaalisesti ja pakottavat heidät käyttämään satoja euroja, mikä ei millään tavalla ole eettisesti oikein. Kosmeettisten tavaroiden hinta on niin korkealla, että sillä voisi melkeinpä maksaa kuukauden vuokran, jos puoliin maksaa toisen kanssa, tai kokonaisen vuokran, jos asuu opiskelija-asunnossa, tai voisi ostaa usean viikon ruuat.

Kuitenkin yritysten tulee tuottaa voittoa, mutta onko se kuitenkaan oikein, jos ostavat pelaajat saavat epäreilun aseman muita pelaajia kohtaan tai, että he joutuvat käyttämään kymmeniä tai satoja euroja saadakseen vain yhden kosmeettisen asian pelissä? Onko sekään oikein, että kehittäjät saavat valehdella pelaajilleen tarjouksien oikeasta arvosta ja näin ollen manipuloida heitä? Näihin seikkoihin tulisi keskittyä ja puuttua jollain tavalla.

Kuitenkin yllättävää mainituissa peleissä on se, että Illusion Connect ja Mobile Legends Adventure monetisoivat enemmän tavaroilla ja kosmeettisilla esineillä sekä tapahtumissa käytettävillä valuutoilla, eikä niinkään itse gacha -materiaalien myynnillä. Fate Grand Order taas monetisoi pelkästään gacha -materiaalien myynnillä ja tuottaa tällä miljoonia, joka on vastakkain Illusion Connect ja Mobile Legends Adventure pelien myynneillä. Mobile Legends Adventure ja Fate Grand Order tuottavat kummatkin suuria määriä rahaa, mutta painopiste pelien monetisaatiolle on täysin eri. Syy tähän voi hyvinkin olla se, että Mobile Legends Adventure antaa pelaajille niin paljon mahdollisuuksia saada hahmojen kutsumiseen tarvittavaa valuuttaa, että kyseisen asian myynti ei ole yhtä kannattavaa, kuin muiden tavaroiden myynti.

Muutokset vanhojen ja uusien pelien välillä on mielenkiintoinen. Fate/Grand Order ei mainosta rahankäyttöä, ja pelaamista voidaan verrata konsoli- ja tietokonepelien pelaamiseen käytettävään aikaan, joka saattaa aiheuttaa loppuunpalamisen, koska tätä joutuu tekemään joka päivä. Kun taas modernimpi peli, kuten Illusion Connect, mainostaa rahankäyttöä, ja on tarkoitettu lyhyemmille pelikerroille. Tämän trendin seuraaminen olisi mielenkiintoista.

5 Lähteet

- [1] Ben Gilbert. 'We got it wrong': EA exec apologizes for 'Star Wars' loot box fiasco, promises to 'be better'. [Internet]. 2018 [Viitattu 25.11.2021] Saatavilla: <https://www.businessinsider.com/star-wars-battlefront-2-ea-apologizes-for-loot-box-fiasco-2018-4?r=US&IR=T>
- [2] David Zendle, Paul Cairns. Video game loot boxes are linked to problem gambling: Results of a large-scale survey. [Internet]. 2018. Saatavilla: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0206767>
- [3] Craig Chapple. Fate/Grand Order Surpasses \$4 Billion After Becoming Japan's Top Grossing Mobile Game of 2019. [Internet]. 2020 [viitattu 14.10.2021] Saatavilla: <https://sensortower.com/blog/fate-grand-order-revenue-4-billion>
- [4] Akiko Shibuya, Mizuha Teramoto, Akiyo Shoun, Kumiko Akiyama. Long-Term Effects of In-Game Purchases and Event Game Mechanics on Young Mobile Social Game Players in Japan. [Internet]. 2019. Saatavilla: <https://doi.org/10.1177/1046878118819677>
- [5] Akhilesh Ganti. Monetize. [Internet]. 2022 [viitattu 29.08.2022]. Saatavilla: <https://www.investopedia.com/terms/m/monetize.asp>
- [6] What is monetization? [Internet]. [viitattu 29.08.2022]. Saatavilla: <https://www.nexiolaw.com/articles/what-is-monetization>
- [7] [Internet] [Viitattu 8.11.2021] Saatavilla: https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Login_Rewards.
- [8] [Internet] [Viitattu 11.07.2022] Saatavilla: https://fategrandorder.fandom.com/wiki/Rate-Up_SSR_Pity_System

