

FORTNITE MAAILMANRAKENNUS -TYÖKALUNA

Lyhyesti

- Fortnite on peli, johon voi luoda omaa sisältöä.
- Se on vähän kuin selain, tai ainakin muuttumassa selaimeksi.
- Staattisen sisällön tekeminen on erittäin helppoa.
- UEFN-kehitysympäristöä on sanottu photoshoppia helpommaksi.
 - Kuvaus on jossain määrin osuva, koska 2d-kuvien sijaan tehdään 3d-tiloja. Helppous tulee siitä, että alussa päästään vauhtiin käyttämällä valmiita palikoita, joita on paljon. Palikoiden vaihtelu ja siirtely on helppoa.
- Puhutaan sisällön tuottamisen eduista, hyödyistä ja kipukohdista.
- Lopussa kotitehtäviä työpajaa ennen tehtäväksi.

Fortnite on peli, mutta myös selain

- Aikajana:
 - Fortnite julkaistiin alunperin 2017 räiskintäpelinä.
 - Fortnite Creative julkaistiin 2018 – muutos selaimeksi alkaa.
 - UEFN (Unreal Editor for Fortnite) julkaistiin 2023 - sisällöt monimuotoistuvat, ja muutos selaimeksi kiihtyy.
- Näistä kaksi viimeistä kiinnostavat meitä, sillä ne sallivat sisällön tuottamisen Fortniten sisälle.
 - Fortnite Creative – pelimäinen sisällönluomisympäristö
 - UEFN – photoshopin kaltainen sisällönluomisympäristö
 - Molemmissa manipuloidaan samoja maailmanrakennuspalikoita, UEFN:n ollessa kehittyneempi versio.

Taustalla iso pelimoottori

- Epic Games, Fortniten kehittäjä on myös Unreal Enginen kehittäjä. Unreal Engine taas on toinen markkinoiden kahdesta isoimmasta pelimoottorista. Sitä käytetään pelinkehityksen lisäksi monella muulla alalla, elokuvista arkkitehtuuriin.
- Fortnite onkin mitä ilmeisimmin jonkinlainen kokeilualusta Unreal Engineen tuleville uusille ominaisuuksille.
- Epic ilmeisesti ei halua vain, että sen pelimoottorilla tehdään isoimmat pelit, vaan se haluaa luoda alustan, jolle pelejä tehdään. Epic haluaisi Fortniten olevan jotakin samanlaista kuin Applen iOS. Ei siis peli tai sovellus, vaan käyttöliittymä tai käyttöjärjestelmä, jonka kautta muita pelejä ja sovelluksia käytetään.

Miksi tämä kiinnostaa meitä

- Fortniten sisällön tuottoon tarkoitetut työkalut ovat yksiä alan parhaista. Ne ovat tehokkaita, mutta myös erittäin helppokäyttöisiä peruskäytössä.

Sisällön tuotto Fortniteen on helppoa

- UEFN:lla sisällön tuottaminen on helppoa kuin photoshopin käyttö.
- Fortnite Creative:lla sisällön tuottaminen on kuin pelaamista.
- Nopean pienen pelattavan ympäristön tekeminen onnistuu minuuteissa.
Yksityiskohtien hiominen vie kuitenkin aikaa.

Mutta UEFN on myös ammattilaisten työkalu

- Alkuun pääsee helposti, mutta myös monimutkaisemmat työt onnistuvat.
- Huomioitavaa, että jos haluaa haastaa isoja pelaajia, tarvitaan siihen taitoa. Eli ei oikotietä onneen.
- Samoin kuin photoshopilla voi tehdä näyttävää taidetta, UEFN tarjoaa erittäin monipuolisia ja tehokkaita työvälineitä, joiden käytössä pitää harjaantua, jos haluaa ne taitaa.

Perusteet riittävät kuitenkin pitkälle

- Onneksi kuitenkin perusasioiden tekeminen on helppoa, ja sillä pääsee pitkälle.
- Jos halutaan vain luoda virtuaalisia tiloja, niiden tekeminen on helppoa.
- Visuaalinen toteutus on kuin kuva, se vastaa tuhansia sanoja. Joskus asioita on vaikea ilmaista sanoin, mutta helppo näyttää.

Tässä on Fortniten sisällöntuoton työkalujen suola.

Minkälaista sisältöä Fortniteen voi tehdä? Eli miksi olemme täällä tänään?

- Olemme kiinnostuneita ei-pelillisen sisällön tuottamisesta, emme peleistä.
- Haluamme hyödyntää pelimoottoria hyötykäyttöön.
- Pelit ovat yleensä lähtökohtaisesti maailman simulaatiota. Eli pelimoottori soveltuu perustavanlaatuisesti maailman simuloimiseen myös pelien ulkopuolelta.
- Fortnite on tältä osin yksi kärjessä olevista toimijoista.

Minkälaista ei-pelillistä sisältöä tarjolla

- Tällä hetkellä ei-pelillistä sisältöä löytyy aika vähän:
 - Esittelytiloja: museoita ja gallerioita
 - Opetusmateriaalia
 - <https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/fortnite-creative/education-in-fortnite-creative>
 - <https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/uefn/education-in-unreal-editor-for-fortnite>
- Lisäksi pelien ja ei-pelien välimaastosta löytyy enemmän:
 - Tiloja oleskeluun, vuorovaikutukseen
 - Tiloja hahmojen kuvaamiseen erilaisissa ympäristöissä (sosiaalisen median tarpeisiin tai muutoin).

Fortnite on muuttumassa pelistä selaimeksi

- Käytännössä kyse on jo jollain tasolla pelin sijaan virtuaalitilojen selaimesta.
- Matka on kuitenkin vielä pitkä. Kyse on vielä jonkinlaisesta hybridistä.
- Epic on kuitenkin linjannut olevansa kiinnostunut ylittämään pelien rajapyykin.

Minkälaiseen sisällön tuottamiseen Fortnite sopii?

- Kaikenlainen visualisointi sopii erittäin hyvin.
- Erityisesti asynkroninen skaalautuva, staattinen sisältö sopii Fortniteen hyvin.
- Fortnite ei oikein sovellu vuorovaikutukseen, koska sen käyttöliittymä on hyvin rajoittunut. Esimerkiksi keskusteluun Microsoft Teams ja kumppanit sopii paljon paremmin.
- Sopii hyvin tiedon levittäminen, erityisesti tilallisessa muodossa. Jos jonkin asian pystyy esittämään informaationa, tilallisesti ja mahdollisesti interaktiivisesti, sopii se hyvin Fortniteen.

Minkälaista sisältöä ei voi tehdä? - Ei henkilötietoja

- Epic erityisesti korostaa, että kehittäjät eivät voi sisällyttää sisältöihin lainkaan henkilötietoja.
 - Tämä oletettavasti, koska joillain pelaajilla on vähän huono maine vaativina yksilöinä, jotka saattavat olla varsin ilkeitä anonymiteetin suojista. Korostuu, koska osa pelaajista hyvin nuoria, eivätkä ymmärrä toimintaansa.
- Osittain kyse ihan tietosuojasta.
 - Lähtökohtaisesti kaikki Forniten sisältö on kaikkien käytettävissä, eli sinne ei oikein voi laittaa mitään salassa pidettävää. Ei edes nimiä.
 - Sisältöä ei ole mahdollista lukita salasanan taakse.
 - Koska lopulta kaikki on dataa, voi sitä louhia palvelimelta. Eli myös kommentit ja näkymättömiksi tarkoitettut osat ovat julkisia, vaikkakin tosin vähän vaikeammin löydettävissä.

Minkälaisia sisältöjä ei voi tehdä? 2 – Ei lapsille sopimatonta sisältöä

- Kaiken Fortniten sisälle luodun sisällön tulee olla Fortniten omien ikärajaluokitusten mukaisia.
- Fortnite on toistaiseksi ilmeisesti luokiteltu peliksi, vaikka se onkin siirtymässä selaimeksi.
- Niin kauan kuin Fortnite on luokiteltu peliksi, ja pelien ikärajoista määrittävien lakien alainen, kaikki sen tarjoama sisältö voi olla maksimissaan vain sen oman ikärajaluokituksen mukaista.
- Fortnitessä on kuitenkin tarjolla paljon mm. kauhupelejä, koska se näyttää olevan jossain käyttäjäkunnassa suosittu sisältö, mutta nämäkin enemmän tai vähemmän pysyvät Fortniten ikärajoitusten sisällä.

Minkälaista sisältöä sitten voi julkaista?

- Julkista materiaalia
- Oppimateriaalia.
 - Helppo tutustua skaalautuvasti itsenäisesti.
- Näytteille asettaminen: galleriat ja esittelytilanteet
 - Skaalautuu hyvin, ja on visuaalista ja helposti tilallistettavaa. Staattisuus helpottaa tuottamista.
- Uutiset ja informaation jakaminen
 - Helposti skaalautuvaa.
 - Tekstin näyttäminen on vielä vähän kömpelöä.
 - Datan päivittäminen tosin on vaikeaa.
- Visualisointi – tilanteiden tai datan osalta.
 - Tutustuminen itsenäisesti helppoa.
 - Toteuttaminen vaatii monesti luovuutta.

Tilallisuus

- Jos asiat voi esittää tilallisesti, ne saattavat sopia pelimaailmaan hyvin, koska pelaaja voi liikkua itsenäisesti tilassa.
- Mahdollistaa katselun ja tutustumisen eri kulmista.
- Esimerkiksi:
 - jääkiekko-ottelun maalitilanteen esitys urheilu-uutisissa voisi hypoteettisesti olla sopivaa esittää virtuaalisesti, koska tilassa liikkuen etäisyydet muuttuvat helpommin hahmotettaviksi, ja näin ymmärrys tilanteen synnystä voisi helpommin käydä selväksi katselijalle. (Ei kuitenkaan todennäköisesti tällä hetkellä helppoa tai mahdollista toteuttaa fornitin sisällä.)
- Tilallisuuden tuottaminen voi olla kallista, mutta tärkeimpiin asioihin supistettuna se voi olla myös nopeaa ja halpaa tuottaa.

Informaatio

- Fortnite sopii jossain määrin informaation levittämiseen.
- Sen keskeinen rajoite on, että sille ei ole oikein hyviä rajapintoja, ei tiedon viemiseen sisään, eikä tiedon viemiseen ulos pelistä.
- Eikä tiedon esittämiseenkään ole kovinkaan hyviä työkaluja.
- Mutta tarinankerronta, ja ihmisen luettavaksi tarkoitetun tiedon välittäminen onnistuu.
- Virtuaalimaailmana Fortnite on hyvä paikka informaation jakamiseen, koska pelaajat pystyvät skaalautuvasti kuluttamaan tätä informaatiota.
- Lisäksi he voivat syventyä, ja siirtyä flow:n kaltaiseen tilaan virtuaalimaailmassa.
- Tieto on helpompi tehdä kulutettavaksi, koska se tavallaan tulee osaksi pelaajan maailmaa.

Interaktiivisuus 1: tulevaisuudessa

- UEFN tarjoaa tuen uudelle Verse-ohjelmointikielelle. Se on tarkoituksella tehty ammattilaisten käyttöön sopivaksi, mutta myös sellaiseksi, että sitä voi oppia käyttämään ensikertalainenkin.
- Se on ohjelmointikieleksi verrattain selkeä, ja siten helppo oppia.
- Osaamisen kehittyessä siitä löytyy kyvykkyyttä, ainakin suunnitelmien mukaan tulevaisuudessa, myös ammattilaisten tarpeisiin.
- Verse mahdollistaa interaktiivisuuden sisällöissä.

Interaktiivisuus 2: nyt

- Tämän lisäksi Fortnite Creative ja UEFN mahdollistavat interaktiivisuuden laitteiden (engl. Device) avulla.
- Laite on yksinkertainen virtuaalimaailman sisällä oleva esine, jolle voi vaihtaa arvoja, ja se näiden arvojen pohjalta toimii eri tavalla.
- Tarjolla satoja erilaisia laitteita.
- Osaa laitteista voi käyttää yhdessä toisten laitteiden kanssa.
- Laitteet ovat kuin kevyt-ohjelmointia.
- Pitkän matkan tarkoituksena Epic:llä myöhemmin, että kaikki laitteet olisi tehty versellä, ja että osaavammatt voisivat tehdä niitä, ja sitten aloittelijat vain käyttää.

Miten eroaa verkkosivuista?

- Pelkkää tekstiä on helpompi tuottaa.
- Tekstiä tarvitaan kuitenkin paljon monimutkaisten, toisistaan riippuvien asioiden esittämiseen. Jos näitä riippuvuuksia on mahdollista esittää visuaalisesti, saattaa virtuaalinen sisältö olla sille erittäin oiva esitystapa.
- Osa asioista helpompi verkkosivuilla, osa virtuaalisesti.

Mikä on helppoa, ja nopeaa?

- Peliin valmiiksi luotujen esineiden ja rakennuksien avulla maailmojen luominen.
 - Mahdollistaa nopeasti näyttävienkin maailmojen luomisen, jos ei takerruta yksityiskohtiin. Yksityiskohdat vievät aikaa.
 - Työpajassa keskitytään yksinään tähän osioon.
- Yksinkertainen interaktiivisuus, kun sille löytyy valmis toteutus.
 - Esim. Oven avaaminen, nappia painamalla.
 - Viestin näyttäminen, nappia painamalla.

Mikä on työlästä?

- Monimutkaisempi interaktiivisuus.
 - Jos tarvitaan enemmän kuin nappi, tai alueelle tuleminen, se luultavasti on työläämpää.
 - Valinnat ovat työläämpiä, koska käytännössä vaatii versen käyttämisen.
- Pelin ulkopuolisten visuaalisten elementtien käyttäminen
 - Vaatii mallien hankkimisen ulkoa tai luomisen ulkopuolisilla ohjelmilla, ja tällöin näiden käytön osaamisen.
 - Näitäkin on kuitenkin jonkun verran tarjolla, ja Epic yrittää luoda näiden ympärille markkinoita. Eli tulevat helpottumaan tulevaisuudessa.

Mikä on vaikeaa?

- Tarkka tai laaja interaktiivisuus
 - Esimerkiksi minkä tahansa asian klikkaaminen, kuten selaimessa voisi helposti tehdä, ei ole mahdollista. Sen sijaan kaikki vuorovaikutus pitää tehdä tapauskohtaisesti.
- Monimutkaiset toisistaan riippuvat toiminnallisuudet
 - Esimerkiksi potkittavan pallon luominen. Versen rajapinnat ovat varsin suppeat, eivätkä oikein mahdollista ohjelmien välistä vuorovaikutusta, ainakaan helposti.
- Sisällön päivittäminen
 - Sisällön päivittäminen on hidasta, koska vaatii koko luodun maailman julkaisemisen uudelleen. Tällä hetkellä ei ole mahdollista hakea dataa pelin ulkopuolisilta palvelimilta reaaliaikaisesti.

Mitä työpajassa tehdään?

- Tehdään yhdessä, kokeneemman ohjaajan avustuksella. Kysellen paljon.
- Tutustutaan työkaluihin.
- Rakennetaan jotain pientä
 - (tai mahdollisesti isompaa, ajan ja taitojen riittäessä).

Mitä työpajassa tehdään? 1

- Opetellaan kokeneemman, työkaluja entuudestaan tuntevan henkilön avustuksella käyttämään Fortniten kehitystyökaluja.
 - Eli kannattaa kysellä ja paljon, kun siihen on mahdollisuus.
- Katsotaan mallia muilta, ja opitaan yhdessä. Kysellään paljon, ja vastaillaan toisillemme. Pohditaan mahdollisia ratkaisuja ongelmiin.

Sivuhuomio: "ongelma"-sanankäytöstä

- Ongelmanratkaisussa "ongelma" on sanana positiivinen, koska se tarjoaa mahdollisuuden miettiä ratkaisua, siis uuden luomista rajoitteiden puitteissa.
- Myös "rajoite" on positiivinen sana, koska se ohjaa ratkaisun löytämistä, vähentäen mahdollista ongelma-avaruutta helpommin pohdittavaksi laajuudeksi.
- Luovassa työssä näiden sanojen merkitys siis poikkeaa sanojen arkimerkityksistä.

Mitä työpajassa tehdään? 2

- Tutustutaan työkaluihin:
 - Aloitetaan pelaamalla lego-sandboxia,
 - Lego sandbox, yllättäen, on aika lähellä yksinkertaistettua Fortnite Creativea, ja sopii hyvin johdannoksi sen käyttöön.
 - siirrytään siitä Fortnite Creativen käyttöön,
 - niillä joilla on sopiva Windows-laite, siirrytään tämän jälkeen UEFN:n käyttöön.
 - (Fortnite Creative on osa UEFN:n käyttöä, joten se on ihan hyvä myös tuntea, vaikka käyttäisi pääasiallisesti UEFN:ää.)

Mitä työpajassa tehdään? 3

- Luodaan yksinkertaisia visuaalisia sisältöjä Fortniten tarjoamien valmiiden 3d-muotojen avulla.
- Toteutetaan pienimuotoisia visualisaatioita, asetelmia, tilanteita ja tiloja tai dioraamoja
 - mahdollisesti olemassa olevan materiaalin pohjalta.

Mitä materiaalia tarjolla

- Työpajaa varten ei ole juuri tehty omaa materiaalia, koska
- Epicillä on paljon (tosin englanninkielistä) ohjemateriaalia sisällön tuottamiseen. Niillä pääsee erittäin pitkälle.

Miksi kannattaa käyttää Fortniten tarjoamia valmiita 3d-muotoja? 1

- Helppoa ja nopeaa
- Yhtenäinen tyyli
 - Epic on jo valmiiksi luonut yhtenäisen tyylin, johon kaikki valmiiksi tarjolla olevat palat sopivat yhteen.
 - Uusien 3d-muotojen luominen on työlästä (vähintään työkalujen oppimisen muodossa), ja sovittaminen samaan tyyliin muun muotoilun kanssa on vaikeaa.
 - Yhtenäinen tyyli helpottaa virtuaalimaailmaan uppoutumisen, ja on yllättävän tärkeää kokemuksen osalta.

Miksi kannattaa käyttää Fortniten tarjoamia valmiita 3d-muotoja? 2

- Korkea laatu
 - Koska valmiit 3d-muodot ovat Epicin aiemmin Fortnite-pelissä käyttämiä, ne ovat laadultaan korkealaatuisia. Tosin, tältä osin vanhemmat osat eivät ole yhtä korkealaatuisia. Visuaalinen tyyli on muuttunut, laadun kriteerit tarkentuneet, ja teknologia mahdollistanut tarkemmat grafiikat.
- Oikeat mittasuhteet (enimmäkseen)
 - Materiaali on valmiiksi luotu Fortniteä varten, ja on siksi oikean kokoista, ja näköistä.

Miksi kannattaa käyttää Fortniten tarjoamia valmiita 3d-muotoja? 3

- Alussa kannattaa pitäytyä pienemmässä määrässä opittavaa sisältöä.
 - Epic tarjoaa tuhansia 3d-muotoja, ja niillä pääsee hyvin alkuun.
 - Pitäytymällä valmiissa muodoissa, voi keskittyä työkalun opetteluun, jossa itsessään riittää työtä.

Huomioita julkaisemisesta 1

- Epic vaatii sisältöjen julkaisemiseen henkilöllisyyden todistamisen.
 - Tällä hetkellä tarkoittaa henkilöllisyystodistuksesta kuvan lähettämistä amerikkalaiselle firmalle.
 - Tietosuojaan osalta hyvin kyseenalaista! Mutta ainoa tapa tällä hetkellä päästä julkaisemaan sisältöä Fortniteen.
- Epic maksaa sisällön julkaisijoille.
 - Kuitenkin erittäin vaikeaa "ansaita" penniäkään, koska sisältöä on paljon tarjolla.

Huomioita julkaisemisesta 2

- Epicin käyttämä sisällöntarkastusprosessi on hyvin sattumanvarainen, ja epälooginen.
 - Epic on tältä osin kuin pikku-diktaattori, ja päättää yksin miten epäloogisesti laatimiaan sääntöjä tulkitaan. Yleensä ok, välillä kuitenkin kyseenalainen.
 - Sama kuitenkin jollain tasoilla muillakin alustoilla, esim. Applen ja Androidin sovelluskaupat toimivat enemmän tai vähemmän samoin, ja saavat vastaavanlaista kritiikkiä.
 - Liiketoiminnallisesti ongelmallista, koska liiketoimintaa ei oikein kannata lähteä rakentamaan epäloogisen toimijan toiminnan armoille.
 - Sovelluskaupoista eroten, Epic haluaa ensisijaisesti kulutettavaa sisältöä, kun taas sovellusalustat haluavat viedä dataa alustoilleen.
 - Eli tavallaan, se sisältö mitä työpajassa tehdään, ei ole täysin sitä, mitä Epic haluaisi alustallaan tehtävän.
 - Filosofinen kysymys tähän liittyen: kuka päättää mitä yhteiskunnassa tuotetaan ja kulutetaan?
 - Epicillä sovellusaluksiin nähden erilainen tilanne. Se on osittain lapsille suunnattu peli, ja sillä julkaistujen sisältöjen tulee olla myös lapsille sopivia. Epic on kuitenkin liikkumassa hitaasti pois tästä rajoitteesta, mutta siinä saattaa mennä vuosia.

Kotitehtävät 1: Asennus

- Asenna:
 1. Kaikki Fortniteä tukevat alustat: asenna Fortnite
 2. Vain Windows PC:llä: asenna myös UEFN-kehitysympäristö
- Päivitä peli (ja kehitysympäristö) vielä juuri ennen työpajaan saapumista
 - Pelistä on tulossa uusi suuri päivitys 23.5. tienoilla, jonka lataaminen vie aikaa. Tee päivitys etukäteen.

Ohjeet asentamiseen löytyvät Fortniten omilta sivuilta (<https://www.fortnite.com>).

Asennus lataa suuren määrän dataa, ja kestää kauan, eli siihen ei ole aikaa työpajan aikana. Lisäksi, opistotalon langattomissa yhteyksissä ei välttämättä kaista riittä pelin ja kehitysympäristön nopeaan lataamiseen.

Asentamalla pelin etukäteen, tiedät että se varmasti toimii.

Kotitehtävät 2 – kokeile pelimoottorin mahdollisuuksia

- Kokeile Epicin omia sisältöjä
 - Battle Royale, Festival (main stage), Party Royale, Rocket Racing
 - Tunnistaa Epicin logosta sisällön kuvakkeen vasemmassa yläkulmassa
- Kokeile virallisten yhteiskumppanien sisältöjä (Lego)
 - Tunnistaa Lego-logosta sisällön kuvakkeen vasemmassa yläkulmassa
- Kokeile Fortnitestä löytyviä käyttäjien luomia sisältöjä
 - Pelaa vähän jotain pelejä
 - (Osa käyttäjien luomista sisällöistä heikkolaatuisia, joten kokeile toista, jos ensimmäinen ei miellytä.)
 - Kokeile ei-pelillisiä sisältöjä

Tarkoituksena tutustua pelimoottorin kykyihin, ja toisaalta rajoihin.

Kotitehtävät 3 – mieti jotain yksinkertaista mitä haluaisit työpajassa mallintaa

- Hyvä mallinnus on esimerkiksi talo, piha, tai huone. Kenties maisema. (Muista: ei henkilötietoja.)
- Fortnitestä ei löydy ihan hirveästi pieniä tavaroita, eli yksityiskohtien tekeminen on vaikeaa.
 - Tekstin ja kuvien upottaminen ei aivan alkeita. Lisäksi mahdollista vain UEFN:ssä.
- Pitäydy kuitenkin pienessä määrässä muuttuvia asioita, ja valmistaudu, että lopputulos voi olla taiteellinen tulkinta, siis verrattain kaukana alkuperäisestä. Taidot kuitenkin lisääntyvät nopeasti - tekemällä oppii.

Kotitehtävät 4 – valinnaiset lisätehtävät

- Voit halutessasi tutustua jo etukäteen kehitysympäristöihin
 - <https://dev.epicgames.com/community/fortnite/getting-started/creative>
- 1. Kokeile Lego sandbox-peliä (creative sandbox-tilalla) Fortniten sisällä.
 - Kuin yksinkertainen versio Fortnite Creativesta
 - Peli: <https://www.fortnite.com/@epic/lego-fortnite>
- 2. Kokeile Fortnite Creativea
 - Ohjeet: <https://dev.epicgames.com/community/fortnite/getting-started/creative>
- 3. Kokeile UEFN:ää
 - Ohjeet: <https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/uefn/starting-out-in-unreal-editor-for-fortnite>
 - Virallinen "Your first hour in UEFN" –tutoriaali on hyvä aloituspaikka:
<https://dev.epicgames.com/community/learning/courses/Yl6/fortnite-your-first-hour-in-uefn/yXkB/fortnite-your-first-hour-in-uefn-overview>

Huomioitavaa olemassa olevista käyttäjien luomista sisällöistä

- Paljon heikkolaatuista, toisilta kopioitua sisältöä. Pinnan alla kuitenkin paljon myös hiomattomia helmiä. Fortnitessä on kymmeniä tuhansia "saaria" (käyttäjien luomia pelimaailmoja).
- Pääasiallisesti tällä hetkellä pelillistä sisältöä.
- Sisällöt eivät juurikaan työpajan käsittelemiä ei-pelillisiä, vaikka näitäkin on jonkin verran tarjolla.

Kuitenkin, monissa yksinkertaisissakin sisällöissä paljon yksittäisiä mielenkiintoisia suunnitteluun ja muotoiluun liittyviä valintoja. Kannattaa pitää silmät avoinna.