

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma / graafinen suunnittelu

Suvi Määttänen

PELIMEDIAYRITYKSEN VISUAALINEN ILME

Opinnäytetyö 2014

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä

MÄÄTTÄNEN, SUVI

Pelimediayrityksen visuaalinen ilme

Opinnäytetyö

44 sivua + 12 liitesivua

Työn ohjaaja

Lehtori Antti Halonen

Toimeksiantaja

Nelinpeli

Maaliskuu 2014

Avainsanat

graafinen suunnittelu, visuaalinen ilme, tunnus,
WWW-sivustot

Tämän opinnäytetyön tavoite on nostaa pelimediayritys Nelinpeli vakavasti otettavaksi viihde- ja uutispalveluksi visuaalisen ilmeen kokonaisvaltaisella uusimisella. Produktiivisena osiona yritykselle on suunniteltu uusi tunnus, toteutettu graafinen ohjeisto, verkkosivuston ulkoasu ja malleja videografiikoista.

Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa taustatutkimuksena on perehdytty suomalaiseen pelialaan ja –mediaan ja kartoitettu palvelun käyttäjäkuntaa kyselyn avulla. Suunnittelutyön lähtökohdiksi on määritelty internetsivujen käytettävyys, sosiaalisen median huomiointi, yrityksen vanha ilme ja asiakkaan toiveet. Opinnäytetyössä käsitellään suunnitteluprosessin eteneminen, esitellään työvaiheet toteutustapoineen ja perustellaan tavoitellun lopputuloksen saavuttamiseksi tehdyt ratkaisut.

Lopuksi pohditaan työtä kokonaisuutena, suunnittelussa kohdattuja haasteita ja saavutettua lopputulosta. Päätelmissä käsitellään myös sen aikana opittujen taitojen hyödyntämistä tulevaisuudessa ja projektin jatkumista opinnäytetyön jälkeen.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Media Communications

MÄÄTTÄNEN, SUVI

Bachelor's Thesis

Supervisor

Commissioned by

March 2014

Keywords

A Visual Identity for a Game Media

44 pages + 12 pages of appendices

Antti Halonen, lecturer

Nelinpeli

graphic design, visual identity, logo, website

The goal of this thesis is to raise the Nelinpeli game media to a more serious and professional level. As the productive part of this thesis a new logo, graphic manual, website layout and models of video graphics were designed for the client.

In addition, the Finnish game industry along with the media has been explored in this thesis. To chart the users of the service, a survey has been made. Website usability, awareness of the social media, the client's previous visual identity and wishes have been defined as the starting points for the design. The thesis covers the progress of the design process, different phases of working methods and their execution. The solutions for the target result have been validated.

Lastly, the written part reflects the work as a whole, the challenges of the design process and the end result. The conclusive analysis deals with the future use of the learned skills and an eventual future of the project.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	PROJEKTIN JA ASIAKKAAN ESITTELY	6
	2.1 Nelinpeli	6
	2.2 Opinnäytetyön rajaaminen	7
	2.3 Mediasisällön uusiminen	7
3	TAUSTATYÖ	8
	3.1 Pelaaminen, peliala ja -media Suomessa	8
	3.2 Käyttäjäkysely	10
4	SUUNNITTELU	11
	4.1 Lähtökohdat	11
	4.1.1 Käytettävyys ja sosiaalisen median huomiointi	11
	4.1.2 Vanha ilme ja asiakkaan toiveet	12
	4.2 Valitun tyylin taustat	14
	4.3 Tunnus	19
	4.3.1 Nykyaikaisempi tunnus	19
	4.3.2 Alkuperäisen pohjalta valmiiksi työstetty tunnus	21
	4.4 Graafinen ohjeisto	26
	4.4.1 Värit	26
	4.4.2 Typografia	28
	4.4.3 Muut elementit ja videoiden grafiikat	30
	4.5 Verkkosivuston ulkoasu	31
	4.5.1 Sivuston julkaiseminen sisällönhallintajärjestelmällä	32
	4.5.2 Käytettävyys ja toiminnallisuudet	32
	4.5.3 Sivuston rakenne	33
	4.5.4 Grid ja sivuston sommittelu	35

4.5.5 Sivuston visuaalinen ilme	39
5 LOPPUPÄÄTELMÄT	42
LÄHTEET	43
LIITTEET	

Liite 1. Käyttäjäkysely

Liite 2. Käyttäjäkyselyn vastaukset

1 JOHDANTO

Aloin etsiä syksyllä 2013 opinnäytetyöni aiheeksi jotakin isompaa haasteellista kokonaisuutta. Tavoitteenani oli luoda lopputulos, jonka esitleminen tulevaisuudessa potentiaalisille työnantajille antaisi kokonaisvaltaisen kuvan kyvyistäni ja osaamisestani.

Lähes sattuman kautta aiheekseni valikoitui Nelinpeli-pelimedian visuaalisen ilmeen täysvaltainen uusiminen. Nelinpeli.com on neljän konsoli- ja tietokonepelaamisesta kiinnostuneen miehen ylläpitämä pelimediavisualisointisivusto, joka tuottaa monenlaista sisältöä pelaamiseen ja pelialan ilmiöihin liittyen. Tunsin aiemmin Nelinpelin miehistöstä yhden tekijän, Sami Saarelaisen, jonka kautta tutustuin myös Nelinpelin muihin jäseniin – Jason Wardiin, Mika Niiniseen ja Sebastian Websteriin. Ehdotin heille itse muutamia referenssitöitä esitellen, että voisin opinnäytetyönäni tehdä Nelinpelille uuden visuaalisen ilmeen. Loppusyksystä 2013 aloimme yhdessä suunnitella projektia.

Opinnäytetyökseni suunnittelin uudelleen Nelinpelin logon ja tunnuksen, internet-sivuston ulkoasun sekä YouTube-videoiden grafiikat. Opinnäytetyöni tueksi ja asiakkaan omia käyttötarkoituksia varten toteutimme käyttäjäkyselyn.

Opinnäytetyöni seuraavissa luvuissa esittelen ensin asiakkaani ja projektini, minkä jälkeen syvennyn pelaamiseen, pelialaan ja -mediaan Suomessa. Suunnittelun lähtökohdian ja valitun tyylin taustojen kartoituksen jälkeen siirryn kertomaan tunnuksen, graafisen ohjeiston ja verkkosivujen luomisprosessista. Loppupäätelmissä pohdin projektin ja lopputuloksen onnistuneisuutta.

2 PROJEKTIN JA ASIAKKAAN ESITTELY

Tässä luvussa kerron asiakkaasta ja käyn läpi projektia kokonaisvaltaisemmin. Nelinpelin visuaalisen ilmeen uusimisen ohessa myös yrityksen luoman mediasisällön uusimisen ja julkaisutahdin muuttaminen oli ajankohtaista.

2.1 Nelinpeli

Nelinpelin muodostaa neljä tietokone- ja konsolipeleistä ja -pelaamisesta kiinnostunut miestä pääkaupunkiseudulta. Nelinpeli tuottaa monenlaista mediaa, joka kaikki nivoutuu Nelinpeli.com-internetsivustoon. Yritys tuottaa kahdesti kuussa podcast-

lähetyksiä, viikoittain YouTube-videoita sekä satunnaisesti blogikirjoituksia, sarjakuva ja muuta aiheeseen liittyvää materiaalia. Nelinpeli on perustettu vuonna 2012 ja se on heti ensimmäisistä julkaisuistaan lähtien menestyksekkäästi tavoittanut kuulija-, katsoja- ja lukijakuntaansa, joka jatkaa kasvamistaan. Nelinpeliä voi seurata useilla eri laitteilla, useiden kanavien kautta, joista tärkeimpiä ovat Nelinpelin kotisivu, YouTube-kanava, Soundcloud-tili ja iTunes. Lisäksi Nelinpeli käyttää näkyvyydessään hyödykseen sosiaalista mediaa, muun muassa Facebookia ja Twitteriä. Nelinpelin tavoite on tuottaa laadukasta viihteellistä mediaa, vakiinnuttaa asemaansa Suomen pelimediassa ja siten kasvattaa entisestään kuulija- ja katsojakuntaansa.

2.2 Opinnäytetyön rajaaminen

Opinnäytetyön tarkoitus oli luoda Nelinpelille täysin uusi visuaalinen ilme. Sen tärkeimpinä osa-alueina olivat tunnuksen uusiminen, verkkosivujen uusi ulkoasu ja YouTube-videoiden grafiikat. Produktiivisena osionani tein siis eri formaatteihin sopivan ja mukautuvan tunnuksen, verkkosivuston ulkoasusuunnitelman sekä videoihin editointivaiheessa liitettävät kuvitukselliset grafiikkatiedostot. Heti alussa sovimme asiakkaan kanssa, että sivuston koodaamisesta tai sovittamisesta julkaisupohjaan huolehtisi asiansa osaava koodaaja, Antti Salakari.

Lisäksi tulevaisuudessa tarkoituksena on suunnitella muun muassa Nelinpeli-paitoja, yrityksen käyntikortit ja mahdollisesti muuta markkinointi- ja promootiomateriaalia. Nämä eivät kuitenkaan ole vielä ajankohtaisia ja ne rajattiin opinnäytetyöprojektistani pois. Mahdollisten printtimateriaalien tekeminen jatkossa tuli kuitenkin ottaa huomioon visuaalista kokonaisuutta suunniteltaessa.

Opinnäytetyön edetessä koin tärkeäksi tehdä asiakkaalle graafisen ohjeiston, ja videografiikoiden osuuden rajasin opinnäytetyöni produktiivisessa sekä kirjallisessa osiossa alkuperäistä suunnitelmaa pienemmäksi.

2.3 Mediasisällön uusiminen

Visuaalisen ilmeen uusimisen yhteydessä myös Nelinpelin sisällöntuotannon tarkoituksena on ottaa askel eteenpäin. Podcast-lähetyksissä tullaan jatkossakin käymään läpi pelimaailman uutisia, uutuuksia ja muita ajankohtaisia puheenaiheita. YouTube-videot keskittyvät ennen kaikkea pelien pelaamiseen. Aiemmin harvoin päivittynyt

Blogit-alasivu tulee päivityksen myötä olemaan nimeltään Painava sana, ja se tulee päivittymään aiempaa säännöllisemmin, aiempaa useamman kirjoittajan voimin. Nelinpeli julkaisee Sarjakuvat-alasivullaan Pelileski-sarjakuvaa, jonka julkaisutahti tulee tiivistymään. Alkuperäisen aikataulun mukainen tavoite oli saada uusi internetsivusto ja ilme käyttöön tammi-helmikuussa 2014.

3 TAUSTATYÖ

Tässä luvussa kerron opinnäytetyöprojektini pohjatyöstä. Tutustuin suomalaiseen pelialaan ja -mediaan sekä Nelinpelin asemaan suhteessa muihin vastaaviin medioihin. Käyttäjäkunnan kartoittamiseksi teimme yhdessä asiakkaan kanssa käyttäjäkyselyn.

3.1 Pelaaminen, peliala ja -media Suomessa

Tämän päivän pelimaailma oli minulle ennen projektin alkua jokseenkin etäinen. Oma tietokone- ja konsolipelaamiseni on tapahtunut enimmäkseen 1990-luvulla PlayStation-konsolilla ja pelimedian seuraaminen rajoittunut Sony Entertainmentin julkaisemaan PlayStation-lehteen. Pelaajana ja alan seuraajana en siis ole ollut kovin aktiivinen, mutta aihepiiri ei ollut minulle projektin alkaessa täysin tuntematon.

Suomalaiset ovat pelaajakansaa. Vuosina 2009 – 2011 toteutetusta Pelaajabarometrissa selviää, että vuonna 2011 10 – 75 -vuotiasta suomalaisista 56 % on ollut aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia. Kolmena vuonna toteutetun kyselyn keskiarvona voitiin todeta 73 % väestöstä pelaavan digitaalisia pelejä toisinaan. Miehistä 60 % kertoi olevansa aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia, naisista 48 %. Videopelikonsoleilla pelaamiseen keskittyviä aktiivisia pelaajia oli vuonna 2011 23 %. Pelaajabarometrissa todetaan kaikenlaisen pelaamisen lisääntyneen kolmena perättäisenä vuotena toteutetun kyselyn perusteella. Pelikulttuurin ja tietotekniikan todetaan olevan edelleen jossain määrin maskuliinisesti sävyttyneitä. (Karvinen – Mäyrä 2011, 2.) Nelinpelin mediasisältö kohdistuu erityisesti näille 23 % aktiivisille videokonsolipelaajille, mutta on kansantajuisesti ymmärrettävää ja hyödyllistä myös vähemmän peleihin perehtyneille ja pelaaville käyttäjille.

Suomalainen peliala on suuressa nousussa. Vuodesta 2012 vuoteen 2013 suomalaisen pelikehityksen ja -palveluiden liikevaihto kasvoi 200 % nousten 800 miljoonaan euroon. Ammattimaisia peliliiketoimintaan keskittyneitä yrityksiä Suomessa on vuonna

2013 ollut yli 180 ja määrä on jatkuvassa kasvussa. Pelialan arvioidaan työllistävän Suomessa n. 2200 henkeä. (Nordgren, 2013.) Nelinpeli seuraa, kommentoi ja tuo tunnetuksi myös suomalaista pelialan osaamista, osallistuu erilaisiin tapahtumiin ja luo uutisia, videoita ja muuta mediaa edistäen osaltaan pelialan nousua.

Pelialan ja pelaamisen noustessa yleisesti pieneksi mielletyn marginaaliryhmän harrastuksesta koko kansan ajanvietteeksi, työllistäjäksi ja suureksi vientituotteeksi myös peleistä uutisointi, sen viihteellistäminen ja ohjelmasisällöntuottaminen yleistyy ja nostaa asemaansa valtamediassa.

Vuonna 2014 suomalaisessa printtamediassa pelaamiseen keskittyviä julkaisuja ovat Sanoma Magazinesin julkaisema Pelit ja H-Townin Pelaaja sekä Gamereactor Networkin ilmaislehti Gamereactor. Vuoden 2012 aikakauslehtien levikkitilaston mukaan esimerkiksi yksitoista kertaa vuodessa ilmestyvän Pelit-lehden levikki on ollut 24 543 (Levikkitilastot 2013). Vankan lukijakunnan lisäksi kaikilla kolmella on vahva asema pelimedioina myös internetissä.

Suosittuja konsoli- ja tietokonepelaamiseen keskittyviä sivustoja ja yhteisöjä ovat muun muassa Dome.fi, Tilt.fi, IGN Suomi, KonsoliFIN ja TRMP. Nelinpeli tekee yhteistyötä Pelaajan, TRMP:n ja Dome.fi:n kanssa, joista esimerkiksi viimeksi mainittu julkaisee kaikki Nelinpelin videot ja podcastit. Vaikka pelimediassa on useita isojaakin toimijoita, niistä suuri osa perustuu juuri käyttäjien yhteisölliseen sisällön tuottamiseen. Nelinpelin tunnuslause ”Suomen pelimedian lainsuojattomat” kuvaa hyvin niin itseään kuin monia muitakin suomalaisia pelimedian toimijoita.

Podcastit ovat internetissä julkaistuja ääniohjelmia, joita kuulija voi ladata tietokoneelleen tai muuhun laitteeseen ja kuunnella niitä silloin, kun itse haluaa (Podcast, 2014). Podcasteja voi kuunnella mm. iTunes- ja Soundcloud-palveluiden kautta. Maaliskuussa 2014 iTunesin pelit-kategorian kuunnelluimpien podcastien listassa Nelinpeli on ensimmäisenä. Nelinpeliä voidaan kiistatta pitää yhtenä Suomen suosituimmista ja kattavimmista peleihin ja pelaamiseen keskittyvistä podcasteista. Varteenotettavia kilpailijoita ovat Pelaaja-lehden Pelaajacast ja KonsoliFIN-sivuston podcastit.

Visuaalisen ilmeen uudistamisen ja Nelinpeli.com-internetsivuston uusimisen myötä pyrkimyksenä on vakiinnuttaa Nelinpelin asemaa suomalaisessa pelimediassa podcastien lisäksi vakavasti otettavana viihde- ja uutispalveluna.

3.2 Käyttäjäkysely

Yhdessä asiakkaan kanssa päätimme tehdä suppeahkon sähköisen kyselyn käyttäjäkunnan kartoittamiseksi (liite 1). Asiakkaan tarkoituksiin parhaiten sopi määrällinen tutkimusmenetelmä eli kvantitatiivinen tutkimus, jolla pystytään hankkimaan vastauksia kysymyksiin *kuinka moni*, *kuinka paljon* ja *kuinka usein* (Vilka 2007, 14). Toteutettiin kyselyn Google Docs-lomakkeella, joka on ilmainen ja helposti muokattava kyselypohja. Kartoitimme kyselyllä käyttäjien ikä- ja sukupuolijakaumaa sekä kanavia, joiden kautta he ovat päätyneet Nelinpelin pariin ja joita he käyttävät Nelinpelin seuraamiseen. Avoimella palautteella haimme rakentavaa palautetta ja kommentointia käytettävyyteen. Asiakkaan omiin tarkoituksiin kartoitimme myös käyttäjille mieluisinta sisältöä ja tyytyväisyyttä julkaisutahtiin sekä podcastien pituuteen.

Linkkiä kyselyyn jaettiin Nelinpelin internetsivuilla, Facebook-sivustolla ja sitä mainostettiin podcasteissa. Vastausaikaa oli noin kuukausi joulukuun 2013 alusta alkaen ja kyselyyn vastaamisesta muistutettiin käyttäjiä vastausajan puolivälissä ja viikko ennen sen loppua. Kyselyyn saatiin vastauksia 352 kappaletta, jonka tuloksista koostin infograafisen esityksen hahmottamisen helpottamiseksi (liite 2). Vilkan mukaan määrälliselle tutkimukselle suositeltava vähimmäismäärä havaintoyksiköille eli tässä tapauksessa vastanneille käyttäjille on 100 (2007, 17). Vastausten perusteella pystyimme piirtämään kuvan keskivertoseuraajasta, joka on todennäköisimmin alle 18-vuotias (27% vastaajista) tai 19-25-vuotias (34%) mies (97%). Nelinpelin pariin löydettiin useimmiten YouTube-kanavan (120 vastausta) ja Dome.fi-sivuston (96) kautta. Seuraamiseen käyttäjät vastasivat hyödyntävänsä poikkeuksetta useaa lähdettä, kolmena suosituimpana YouTube-kanava (310), verkkosivusto (223) ja Facebook-sivu (145). Sisällöllisesti suosituimmiksi nousivat videot (290) ja podcastit (258) – sarjakuvan ja blogin saadessa hajaääniä (yhteensä alle 80).

Kyselyn myötä vahvistui käsitys siitä, että yksittäisetkin käyttäjät seuraavat Nelinpeliä useasta eri lähteestä, ja visuaalisen linjan pitävyys toisi lisää selkeyttä ja tunnistettavuutta. Alaikäisten seuraajien korkeahko määrä yllätti minut ja mielestäni tämä seikka tuli huomioida myös ilmeen suunnittelussa.

4 SUUNNITTELU

Tässä luvussa kerron suunnitteluprosessini etenemisestä. Käyttäjäkyselyn tehtyäni ja tuloksia läpikäytyäni sekä tutustuttuani asiakkaaseen ja tämän alaan riittävän perusteellisesti etsin asiakkaani mieltymyksiä myötäilevän tyylin, johon perustuen lähdin toteuttamaan yrityksen visuaalista ilmettä. Käytännössä suunnittelin yhtä aikaa tunnusta, verkkosivujen ulkoasua ja videoiden grafiikoita.

4.1 Lähtökohdat

Visuaalinen identiteetti tai ilme on yrityksen näkyvä osa, jonka keskeisiä elementtejä ovat tunnus, tunnusvärit ja typografia. Näiden lisäksi voidaan käyttää tilanteesta riippuen muita keinoja tukemaan visuaalista ilmettä. (Pohjola 2003, 108.) Nelinpelin visuaalista identiteettiä ei alun perin ollut lähdetty rakentamaan kovin määrätietoisesti ja johdonmukaisesti. Elementtejä on luotu sitä mukaa, kun niitä on tarvittu, ja kokonaisuus on rakentunut sekavaksi. Visuaalisen identiteetin uusimisella pyrin yhtenäistämään kokonaisuuden.

Visuaalisen ilmeen suunnittelun lähtökohtina olivat asiakkaan toiveet ja käyttäjiltä saatu palaute. Visuaalisten seikkojen lisäksi tärkeiksi teemoiksi nousivat internet-sivuston helppokäyttöisyys, sisällönhallintajärjestelmiin sovitettavuus, responsiivisuus ja helppo jakaminen sosiaalisessa mediassa. Näiden asettamat vaatimukset ja rajoitteet tuli ottaa suunnittelussa huomioon.

4.1.1 Käytettävyys ja sosiaalisen median huomiointi

Verkkosivuja ja median sisältöä uusittaessa myös Nelinpelin internetsivuston käytettävyyttä oli tarkoitus muokata ja parantaa käyttäjäystävällisemmäksi. Sivuston rakenteelliset muutokset pysyivät pieninä. Julkaisutavaksi valittiin sisällönhallintajärjestelmä suoran koodin sijaan. Näin sivuston muokkaaminen ja sisällön lisääminen tai poistaminen tulisi helpommaksi. Tekniseen puoleen palaan myöhemmin verkkosivuston suunnittelua käsittelevässä kappaleessa 4.5.

Asiakas toivoi jokaista sivustolle lisättävää julkaisua – uutista, videota, podcastia tai muuta sisältöä – voitavan jakaa suoralla linkillä sosiaalisessa mediassa. Myös julkai-

sujen kommentointimahdollisuus haluttiin uusitulla sivustolla käyttöön. Sosiaalisessa mediassa jakamiselle on vahvat perusteet myös markkinoinnin kannalta.

Nykytuotoinen internet on ollut olemassa 1990-luvun puolesta välistä asti, ja sosiaalisen netin voidaan katsoa syntyneen kymmenisen vuotta sitten. Sosiaalinen media on pysyvä ilmiö ja mediatilaa siinä missä perinteisetkin viestimet. (Leino 2011, 15 – 18.) Esimerkiksi vuoden 2013 lopussa Facebookilla oli jo 1,2 miljardia aktiivista käyttäjää kuukausitasolla (Facebook 2014), ja se on vain yksi monista sosiaalisen median lukemattomista kanavista.

Tavallisten käyttäjien merkitys on suuri – sosiaalisen median arvo syntyy käyttäjien välisestä vuorovaikutuksesta ja heidän tuottamastaan sisällöstä. Yrittäjälle ”some” on merkittävä – ja jopa ilmainen – keino markkinoida itseään ja löytää uusia asiakkaita. (Leino 2011, 11 – 18.) Sosiaalisessa mediassa vallitsee vuorovaikutus yrityksen ja käyttäjän välillä – Nelinpelin kannalta tämä tarkoittaa sitä, että sisällön tuottajille palaute asiakkailta tulee nopeasti. Seuraajilla on matala kynnys ja helppo yhteys toivoa hyvinkin tarkasti omia toiveitaan vastaavaa sisältöä – he voivat jopa itse osallistua sen tuottamiseen, ennen kaikkea jakamiseen ja siten Nelinpelin markkinoinninedistämiseen sekä näkyvyyden parantamiseen.

Sosiaalinen media, käyttäjien luoma mediasisältö ja yhteisöllisyys ovat nykypäivää, ja uskon niiden merkityksen kasvavan tulevaisuuden median tuottamisessa entisestään. Toisaalta sosiaalisella medially voi olla palveluntarjoajan kannalta suuri negatiivinen vaikutus, jos asiakas on kokenut saaneensa huonon tuotteen tai huonoa palvelua. Leinon arvion mukaan ihminen kertoo hyvästä kokemuksesta noin kuudelle tuttavalle ja negatiivisesta 19:lle (2011, 73).

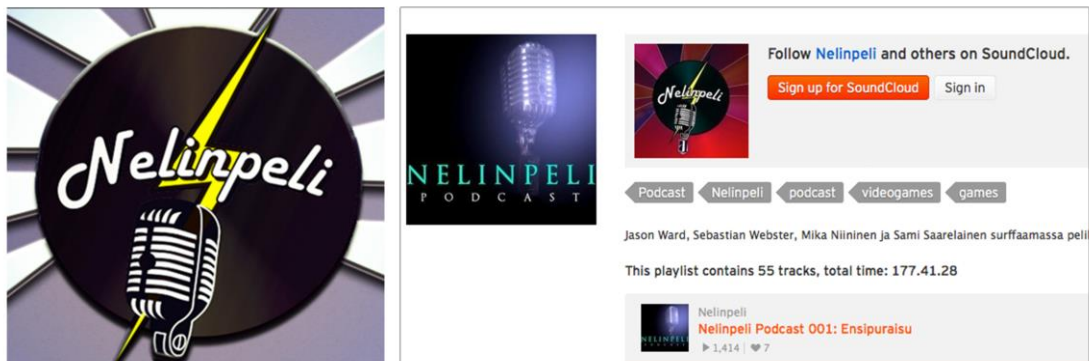
4.1.2 Vanha ilme ja asiakkaan toiveet

Nelinpelin nykyinen ilme on Jason Wardin ja Hanna Grénin käsialaa. Molempien sydämiä lähellä on 1950-luvun estetiikka, mikä näkyy myös Nelinpelin visuaalisessa ilmeessä. Nelinperi.com-internetsivustolla on tunkkaisia punertavia sävyjä, karskeja suuria kirjainvalintoja ja huonolla tavalla vanhahtavia gradientti- ja varjoefektejä. Ilme ei kuitenkaan jatku yhtenäisenä sivuston ulkopuolella. Esimerkiksi Nelinpelin Soundcloud-profiilin tunnus ja Dome.fi:n Nelinperi-osiolla käytettävä banneri molemmat poikkeavat Nelinpelin internetsivujen (kuva 1) ilmeestä.



Kuva 1. Nelinpelin tunnus omilla internetsivuillaan.

Dome.fi:ssä on käytössä internetsivustolta tuttu tunnus poikkeavalla värimaailmalla. Soundcloudissa Nelinpeli Podcast-tunnuksena on sinisävyinen valokuva vanhasta mikrofonista selkeälinjaisella logotyypillä ja internetsivuilta tuttu Nelinpeli-tunnus. (Kuva 2).



Kuva 2. Nelinpelin tunnus Dome.fi:ssä ja Soundcloud-profiilissa.

Asiakkaan toive oli yrityksen ilmeen täysvaltainen uusiminen, kuitenkin säilyttäen 1950-lukuteemaisia elementtejä ja nostalgian tuntua. Nelinpeli on kahden vuoden toimintansa aikana vakiinnuttanut asemansa suomalaisessa pelimediassa, ja ilmettä uudistaessani yksi päämääristä oli nostaa asiakkaan imago ja ulkoasu harrastelijamaisuudesta ammattimaiseksi ja vakavasti otettavaksi mediaksi. Nelinpelin valteiksi käyttäjäkyselyn vastauksia selatessa nousi kuitenkin myös epäkaupallisuus ja riippumat-

tomuus suhteessa pelientekijöihin ja pelimediaan. Yhdeksi kriteeriksi määritin itselleni siis persoonallisuuden ja epäkaupallisuuden säilyttämisen.

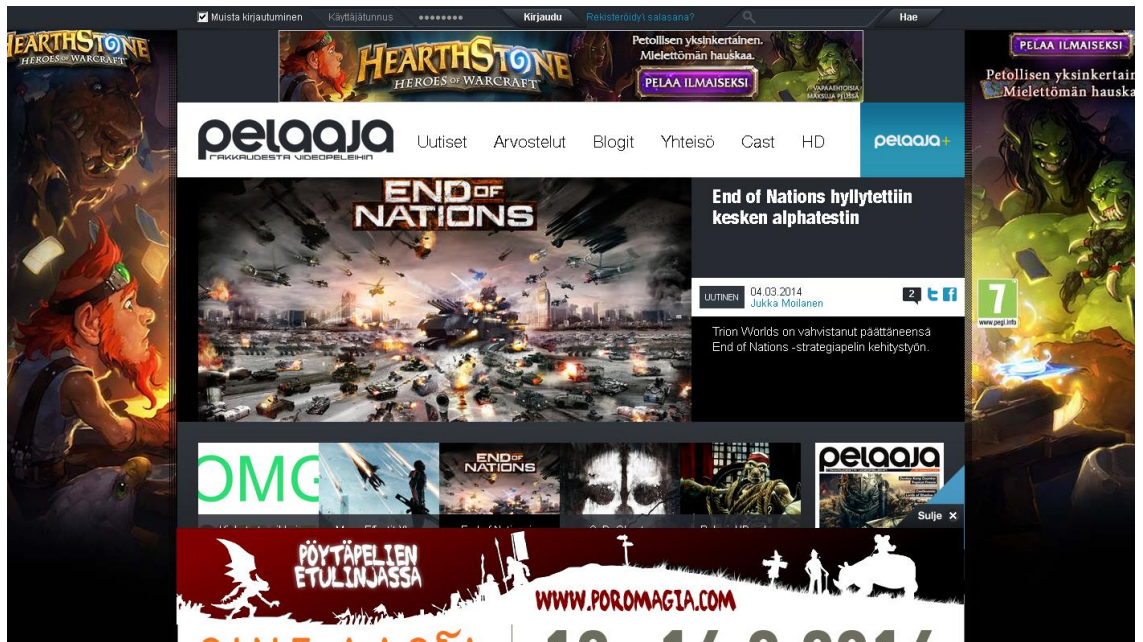
4.2 Valitun tyylin taustat

Tyyli voidaan määritellä yrityksen viestintään liittyväksi toistuvaksi ominaisuudeksi, toistuviksi elementeiksi ja ilmaisuksi. On olemassa kulttuurisidonnaisia erilaisia tyylejä, jotka liittyvät ihmisten tapaan ja pyrkimykseen luoda kategorioita ja jäsentää ympäristöään. Tyylejä voivat olla esimerkiksi urheilun tyyli, tietyn musiikkigenren tyyli tai pohjoisen sisustamisen tyyli. (Pohjola 2003, 109.) Nelinpelin nykyisen ilmeen tavoitteleva tyyli on 1950-luvun estetiikka.

Asiakas tahtoi säilyttää nykyisestä ilmeestä näitä Nelinpeliin tyyliin vakiintuneita elementtejä, jotka ovat jo tuttuja käyttäjille. Monille tyylin viittaukset tiettyyn aika-kauteen ovat tunnistettavia, vaikka erilaisen kokemuspohjan ja iän myötä tulkinta voi eri henkilöillä olla erilainen (Pohjola 2003, 112).

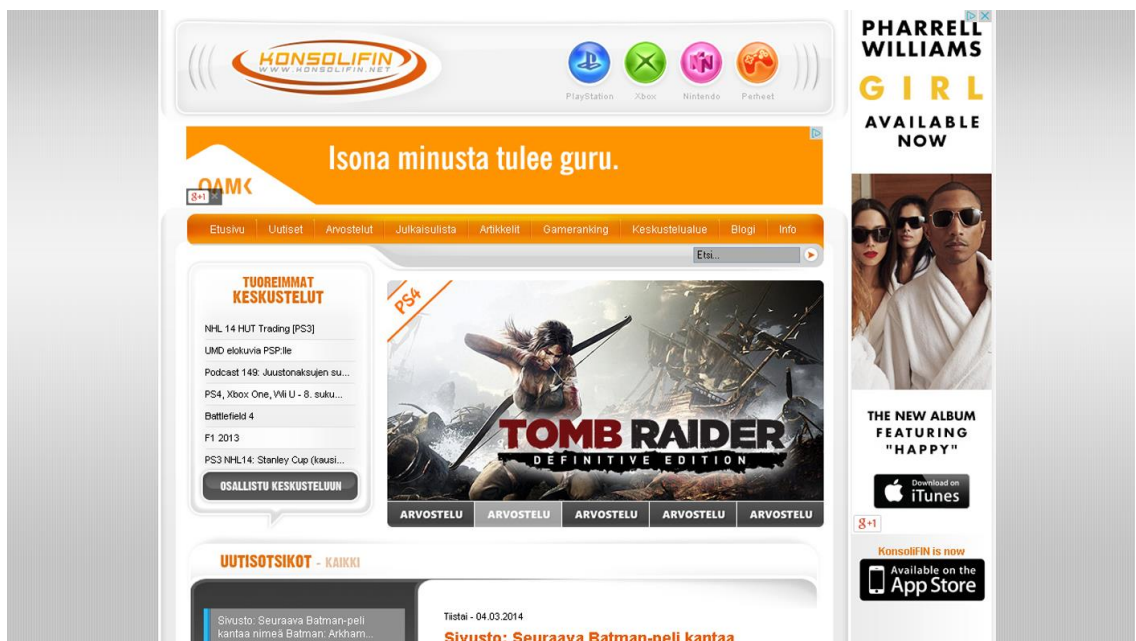
Mielestäni 1950-luvun tyylin käyttäminen uudessa ilmeessä oli hyvä idea. Vanhat mikrofonit, pin-up-tytöt ja muu 1950-luvun estetiikka ei sinänsä kohtaa tietokone- ja konsolipelien maailmaa juurikaan, mutta ne erottuvat muusta pelimediasta erilaisuudellaan. Muista pelaamiseen keskittyvistä sivustoista valitsin vertailtavakseni kolme suosittua suomalaista pelisivustoa.

Pelaaja-lehden tunnuksen muodostava logo päätteettömine fontteineen ja tunnuslauseineen on yksinkertainen ja tyylikäs, mutta myös persoonaton. Sivupohjaltaan Pelaajalehti.com on yksinkertainen ja Pelaajan tyyli ja ilme nousee esiin lähinnä navigointipalkista – kuvasta 3 voi huomata, miten kaikki muu sisältö tuntuu hukkuvan mainosten sekaan, tunnus mukaan lukien.



Kuva 3. Pelaaja-lehden mainostentäyteinen etusivu.

Verrattuna Pelaajaan, kuvan 4 toinen esimerkki, KonsoliFIN.net, on huomattavasti selkeämpi ja raikkaampi – osin jo pelkästään mainosten pienemmästä määrästä johtuen. Yleisesti pelisivustoilla usein käytetyn tumman taustan sijaan vaalea tausta erottuu mielestäni positiivisesti edukseen. KonsoliFIN:n logosta ja vauhdikkaasta soikiosta elementistä muodostuva tunnus on ilmeeltään vauhdikas.



Kuva 4. KonsoliFIN vaalea ja raikas etusivu.



Kuva 5. Tilt.fi ja blogityyppinen etusivu.

Kolmanneksi esimerkiksi kuvaan 5 valitsin PopDigitalin Tilt.fi-pelisivuston, joka on julkaisupohjaltaan blogityyppinen ja vaikutelmaltaan keskeneräinen. Verrattaessa muihin pelimediasivustoihin, mielestäni asiakkaan kanssa yhdessä määrittelemämme tyyli erottuu erilaisuudellaan ja persoonallisuudellaan kaikista muista toimijoista. Toisaalta kuitenkin nämä asiakkaan toivomat elementit olivat minusta ristiriidassa neljän karskin miehen hurtilla huumorilla höystetyn sisällöntuotannon kanssa. Siksi lähdinkin suunnittelussani etsimään visuaaliseen ilmeeseen miehekkyyttä ja särmää.

1950-luvun alussa yhdysvaltalaiseen mainontaan heijastui niin maailmansotien jälkeinen vauraus, hyvinvointi ja tekninen nopea kehitys kuin uteliaisuus tulevaisuudesta sekä kylmän sodan ja ydinasevarustelun luoma uhka (Heimann 2005, 4). Hyvänä esimerkkinä tällaisesta mainonnasta on kuva 6 vuodelta 1952, jossa AiResearch Manufacturing Company mainostaa uutta tekniikkaansa kuvalla, jossa ilman heidän tuotetaan matkustajat joutuvat lentämään dramaattiset hengitysmaskit kasvoillaan.



You'd fly like this
without the vital accessories
created by AiResearch to make
possible today's high-speed,
high-altitude flight

**NEW "LUNGS" FOR THE
LUXURY AIRLINERS!**

When you're flying at 20,000 feet and you sit there warm and comfortable, breathing clean fresh air, you reap the benefit of years of painstaking development work by AiResearch engineers.

"Living room" comfort in the newest high-altitude airliners like the Super Constellation, the Martin 404 and the Convair 340 is the work of AiResearch.

The air you breathe is scooped up from the outside, compressed and refrigerated or heated—

delivered inside the cabin at just the right temperature.

On supersonic jets and turbo-props even greater problems of air conditioning are conquered by AiResearch equipment.

Every American-built, high-speed, high-altitude airplane flies with the aid of products manufactured by AiResearch.

Would you like to work with us? Qualified engineers, scientists and skilled craftsmen are needed now at AiResearch.



In a modern airliner at 20,000 feet or higher, you are not only comfortable, but you fly safer and faster. Vital "lung" in the pressurizing system is the AiResearch cabin supercharger. Together with the AiResearch refrigeration unit, it keeps the plane air conditioned in the air or on the ground.

AiResearch Manufacturing Company

A DIVISION OF THE GARRETT CORPORATION
LOS ANGELES 45, CALIFORNIA • PHOENIX, ARIZONA

DESIGNER AND MANUFACTURER OF AIRCRAFT EQUIPMENT IN THESE MAJOR CATEGORIES



Air Turbine Refrigeration Heat Transfer Equipment Electric Actuators Gas Turbines Cabin Superchargers Pneumatic Power Units Electronic Controls Cabin Pressure Controls Temperature Controls

AiResearch Manufacturing Company, 1952

▶ Republic Aviation, 1954

▶▶ Sperry Gyroscope Company, 1954

▶▶▶ Aerojet General Corporation, 1952

50 Atomic/Defense

Kuva 6. 1950-luvun mainontaa (Heinmann 2005, 50).

Viime vuosina tietyissä peleissä on ollut trendikästä 1940 – 50-lukujen mainonnan es-tetiikan, propagandan ja sankarirealismin hyödyntäminen. Alun perin Interplay Enter-tainmentin julkaiseman Fallout-pelisarjan teemoja ovat ydinsodan ja maailmanlopun jälkeinen vaihtoehtoinen tulevaisuus. Se ammentaa tyyllisesti juurikin 1950-luvun mainonnasta ja propagandasta (kuva 7). Toisena esimerkkinä samanhenkisestä pelisar-jasta on Irrational Gamesin BioShock (kuva 8).



Kuva 7. Fallout-pelisarjan konseptitaidetta (Bethesda Softworks LLC 2013).



Kuva 8. BioShock Infinite-pelin konseptitaidetta (Irrational Games 2014).

Päätin alkaa työstää projektia tästä tyylistä ammentuen, sillä mielestäni tämä on yhteneväinen asiakkaan nostalgian ja 1950-luvun tyylin tavoittelun kanssa. Valittu tyyli on kuitenkin aiempaa, jopa naisellista, linjaa paremmin yhteensopiva miehekkään sisällön kanssa. Esittelin asiakkaalle ideani uudesta tyylistä referenssimateriaalin kera ja pääsin tämän hyväksynnällä aloittamaan varsinaisen suunnittelun.

4.3 Tunnus

Liikemerkki ja logo yhdessä muodostavat yrityksen tunnuksen. Liikemerkki on tunnuksen kuvallinen osuus ja logo on nimen kirjoitusasu. Yrityksen tunnuksena voidaan käyttää pelkkää logoa, liikemerkin ja logon yhdistelmää tai niiden erilaisia välimuotoja. Tunnuksessa on kaksi tasoa, visuaalinen muoto ja sanomasisältö – abstraktin tunnuksen pitää luoda halutut mielikuvat myös ilman yhteyttä muuhun viestintään. (Pohjola 2003, 128 – 130.)

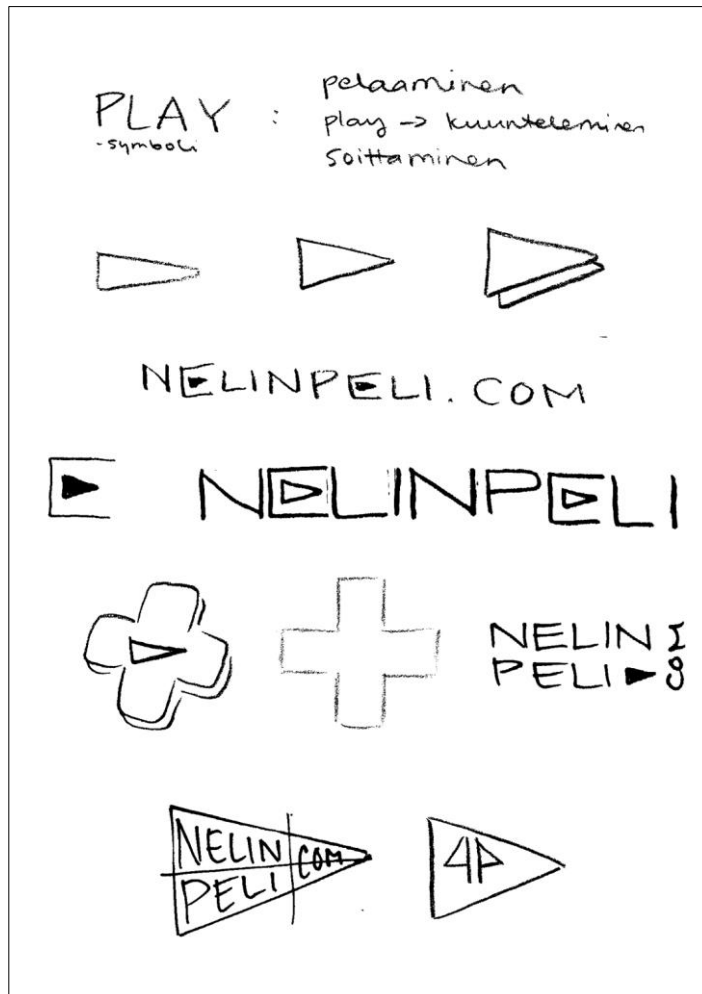
Asiakkaan toive oli, että tekisin aivan uuden tunnuksen Nelinpelille, säilyttäen siinä kuitenkin yritykselle tunnusomaiseksi muodostuneen vanhan mikrofonin. Koska tämä yksityiskohtainen ja varsin monimutkainen elementti tuotti tiettyjä haasteita ja asiakas oli avoin kaikille ideoille, työstin myös vaihtoehtoisia yksinkertaisempaa ja nykyaikaisempaa vaihtoehtoa.

4.3.1 Nykyaikaisempi tunnus

Nelinpelin nimi viittaa pelaamiseen ja neljään tekijään podcastien ja videoiden takana. Lisäksi se viittaa esimerkiksi konsolipeleissä neljän hengen pelimoodiin, jossa ruutu tai näyttö on jaettu neljään osaan – yksi jokaiselle pelaajalle. Lähestyin aihetta luonnoksissani pelaamiseen liittyvien helposti tunnistettavien muotojen kautta. Otin piirroksiini mukaan myös lukuun neljä liittyvää symboliikkaa.

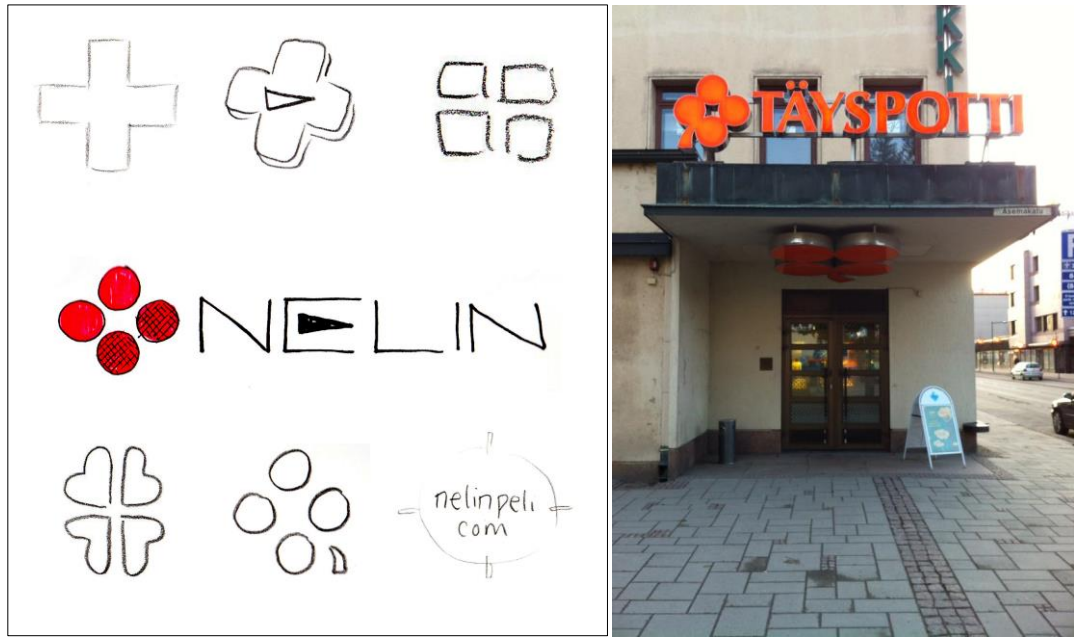
Englannin kielen sana ”play” tarkoittaa suomeksi muun muassa sekä pelaamista että jonkin soittamista, joten se sopii minusta hyvin kuvaamaan Nelinpeliä. Play-painike on lähes jokaiselle nykyihmisille tuttu symboli ja sen kolmiomuoto on yksinkertainen ja linjakas. Yksinkertaistamisella liikemerkeistä saadaan mukautuva, helppo tunnistaa ja muistaa (Airey 2010, 22). Vaihtoehdoksi asiakkaan alkuperäiselle monimutkaiselle ja jopa sekavalle tunnukselle etsinkin ratkaisua äärimmilleen yksinkertaistetusta tun-

nuksesta. Luonnostelin erilaisia vaihtoehtoja perustuen tähän ajatukseen, mutta näistä mikään ei tuntunut istuvan riittävän hyvin muun ilmeen linjaan vaan ne tuntuivat teennäisiltä ja viittasivat ennemminkin 1980 – 90 -luvulle (kuva 9).



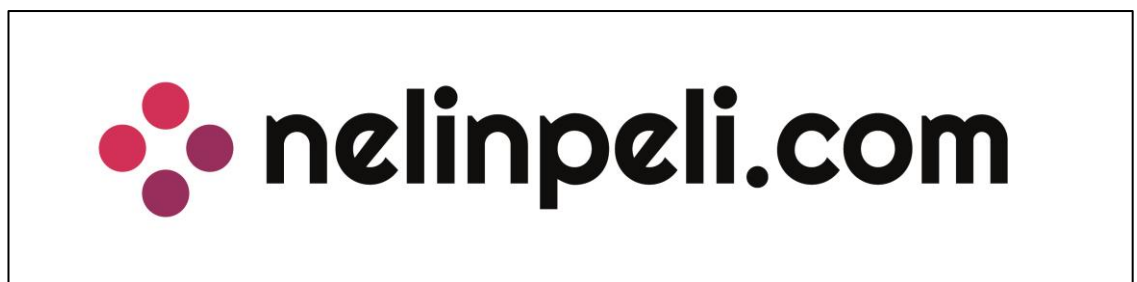
Kuva 9. Play-painikkeesta alkunsa saaneita luonnoksia.

Konsolipelaajille tutuissa ohjaimissa on lähes poikkeuksetta aina vähintään rastimainen ohjauspainike (tai neljä erillistä painiketta rastimaisessa muodossa) ja useimmiten kaksi tai neljä komentonäppäintä. Luonnostelin kuvallista tunnusta muun muassa näiden muotojen pohjalta. Yhdistin tähän ideaan myös onnensymboli neliapilan, mutta se oli liian lähellä RAY:n rahapeleistä ja Täyspotti-pelisaleista tuttua vanhaa tunnusta. (Kuva 10.)



Kuva 10. Tunnusluonnoksia ja Kouvolan Täyspotti.

Karsin luonnoksista jatkotyöstettäväkseni liikemerkin, jonka muodostaa neljä konsolihjaimen näppäimiin viittaavaa ympyrää. Tässä vaiheessa prosessia koko ilmeen värejä ei oltu vielä lyöty lukkoon, joten liikemerkissä käytetyt sävyt olivat vasta viitteellisiä. Tunnukseen liikemerkin lisäksi lisäsin logon, jonka kirjoitusasu on pieni. Sinänsä tunnuksesta tuli kevyt, raikas ja toimiva, mutta kokonaisuuteen se oli sopimaton. (Kuva 11.) Nelinpelin käytössä vaakasuuntainen tunnus olisi ollut myös epäkäytännöllinen.



Kuva 11. Konsolihjaimista muotokieltään löytänyt tunnus.

4.3.2 Alkuperäisen pohjalta valmiiksi työstetty tunnus

Asiakkaan hylättyä tämän liian moderniksi kokemamme vaihtoehdon ja toivottua mikrofonin säilyttämistä tunnuksessa, päädyin työstämään lopullisen version valmiiksi alkuperäisen tunnuksen pohjalta. Nelinpelin nykyisessä tunnuksessa on 1950-

lukulainen mustavalkoinen mikrofoni ja kaareva valkoinen logo mustalla pyöreällä taustalla, jonka halkaisee keltainen salama (kuva 12). Tunnus on useimmiten punertavalla taustalla, jossa on purppuraiset säteet.



Kuva 12. Vanha tunnus.

Vanhan tunnuksen värit olivat mielestäni tunkkaiset. Työstäessäni tunnusta ja esitellessäni eri vaiheita asiakkaalle käytin vain harmaan sävyjä, sillä koko ilmeen värimaailma oli vielä työn alla. Niin logossa kuin mikrofoni- ja salamaelementeissä on käytetty varsin raskasta paksuudeltaan muuttumatonta viivaa, mikä mielestäni antoi tunnuk- selle keskeneräisen vaikutelman.

Nelinpelin useimmissa julkaisukanavissa – esimerkiksi YouTubessa, Soundcloudissa ja Facebookissa – yrityksen tunnukselle on aina varattu neliönmallinen tila. Vaaka- suuntainen tunnus olisi ollut siis suurimmassa osassa kanavista epäkäytännöllinen ja jäänyt pieneksi suhteessa sille varattuun tilaan. Päätin siis säilyttää tunnuksen pyöreän muodon.

Käsin piirrettyjen luonnosten jälkeen jatkoin tunnuksen työstämistä Adobe Illustrato- rilla vektorimuodossa. Tunnuksen suunnittelussa haasteellisimmaksi osoittautui mik- rofonin muokkaaminen riittävän yksinkertaiseksi ja tunnukseen sopivaksi. Pohjana suunnittelulle käytin sekä alkuperäisen tunnuksen mikrofonia että valokuvaa oikeasta esineestä. Hyödynsin Adobe Illustrator-ohjelman Live trace -työkalua etsiessäni sopi- vaa tasapainoa yksinkertaisen muodon ja yksityiskohtien välillä. Live trace -työkalu kääntää esimerkiksi jpg-formaatissa olevan kuvan vektoriksi käyttäjän määrittämien raja-arvojen puitteissa ja sillä on helppo havainnollistaa ja kokeilla alustavasti erilaisia

versioita suunnittelun alkuvaiheessa. Lopulliset vaihtoehdot mikrofonista kuitenkin vektoroin alusta alkaen itse. Totesin eri versioita kokeillessani, että tunnistettavuuden kannalta myös mikrofonin varren katkaisin oli säilytettävä, mikä taas teki elementistä pitkänmällisen ja hankalan sovitettavaksi yhteen muiden tunnuksen osien kanssa. Lopulliseen tunnukseen päätyi ääriäviivaton mikrofoni pohjaväriinään vaalea harmaa, jossa on kevyt liukuväri tuomaan kolmiulotteisuutta ja metallintuntua. Yksityiskohdat ovat lähes mustaa tummanharmaata. (Kuva 13).



Kuva 13. Mikrofonin suunnittelun vaiheita ja lopullinen versio (oikealla).

Työstettyäni tunnuksen suunnittelun ohessa sekä internetsivun ilmettä että graafista ohjeistoa, oli Nelinpelin yleisilme muotoutunut vaaleataustaiseksi mustilla yksityiskohdilla ja oransseilla korostuksilla. Tunnuksen pyöreä taustaelementti tuntui vaaleataustaisena liian hengettömältä ja huonosti erottuvalta (kuva 14). Sovitin tunnuksen keskeneräisiä versioita muun muassa internetsivulle, ja tummataustaisena se toimi eri käyttötarkoituksissa parhaiten.



Kuva 14. Tunnuksen työvaiheita.

Logon sijoittaminen tunnuksen kuvallisten elementtien eteen tuntui järkevältä tilankäytön kannalta. Erottuakseen taustasta ja mikrofonista logo vaati tasavärisen taustan ja 1950-luvun tyyliin mielestäni sopi hyvin nauhaelementin käyttö. Kokeilin tunnuksesta ensin muussa materiaalissa käyttämäni Kaushan Script-kirjasintyyppiä, mutta se ei mainostauluista tuttua käsin kirjoitusta jäljittelevällä tyyliltään sopinut tunnukseen. Sopivampia vaihtoehtoja vertailtuani päädyin käyttämään Oleo Script Swash Caps-kirjasintyyppiä. Logon taustana olevaan nauhaan valitsin liukuväriksi graafiseen ohjeistoon määrittämäni kaksi oranssin sävyä. Tuodakseni tunnuksen syvyyden tuntua ja mielenkiintoa lisäsin myös taustaan hennon liukuväriä ja hillityt aiemmasta ilmeestä tutut säteet.

Valmiissa tunnuksessa (kuva 15) olen mielestäni saavuttanut riittävän selkeän elementtien yhdistelmän, jossa on kuitenkin yksityiskohtia tuomassa luonnetta ja mielenkiintoa. Tunnus toistuu hyvin aina 20 mm korkeaan kokoon asti. Koska tunnusta tullaan käyttämään lähinnä sähköisessä muodossa, liukuvärit ja useampi harmaampi sävy eivät tule tuottamaan suuria ongelmia. Tunnukselle on määritetty kuitenkin sävyt, jotka toistuvat myös painoväreinä. Taustaelementin harmaat säteet osoittautuivat testituloksissa haasteellisiksi, mutta Nelinpelin tuottamien materiaalien painottuessa sähköiseen julkaisemiseen, asiakas halusi säilyttää ne sellaisenaan. Tein tunnuksesta myös harmaasävyisen version sekä täysin mustavalkoisen version niitä tilanteita varten, kun liukuvärien toistaminen ei ole mahdollista – esimerkiksi paitoja teetettäessä yksiväripainatuksella tullaan käyttämään mustavalkoista tunnusta, jossa liukuvärejä ei ole.



Kuva 15. Valmis tunnus värillisenä, harmaasävyisenä ja mustavalkoisena.

Yksityiskohtaisuudesta muodostuu ongelma vasta, kun tunnusta pienennetään ja korkeus alittaa 20 mm. Näitä tilanteita varten suunnittelin vaihtoehtoisen hyvinkin pienen kokoon sopivan tunnuksen varsinaisen tunnuksen elementtien pohjalta. Vaihtoehtoinen tunnus koostuu tummasta pyöreästä taustasta ja oranssisävyisestä logosta – myös vaihtoehtoisesta tunnuksesta on harmaasävyinen sekä mustavalkoinen versio (kuva 16).



Kuva 16. Vaihtoehtoinen tunnus värillisenä, harmaasävyisenä ja mustavalkoisena.

Koska molemmat vaihtoehdot ovat yleisilmeeltään tummia, määritin seuraavassa kappaleessa tarkemmin käsittelemääni graafiseen ohjeistoon, että käytettäessä tunnusta

tummalla taustalla, siihen lisätään valkoinen reunus. Ohjeistossa on määritelty myös tunnuksen käyttö – minimikoot ja suoja-alueet.

4.4 Graafinen ohjeisto

Projektin edetessä päätin tehdä asiakkaalle graafisen ohjeiston ohjaamaan ja helpottamaan graafisen materiaalin työstämistä, vaikkei sitä alun perin oltu katsottu tarpeelliseksi. Totesin kuitenkin siitä olevan apua esimerkiksi internetsivuston koodaajalle Photoshop-tiedostojen ohessa. Toistaiseksi minkäänlaisten painomateriaalien tekeminen käyntikorttien lisäksi ei ole ajankohtaista tai todennäköistä lähitulevaisuudessa. Graafista ohjeistoa kootessani otinkin huomioon nimenomaan käytettävyyden verkkojulkaisuissa. Asiakkaan kanssa on sovittu ohjeiston mahdollisesta tulevasta päivittämisestä.

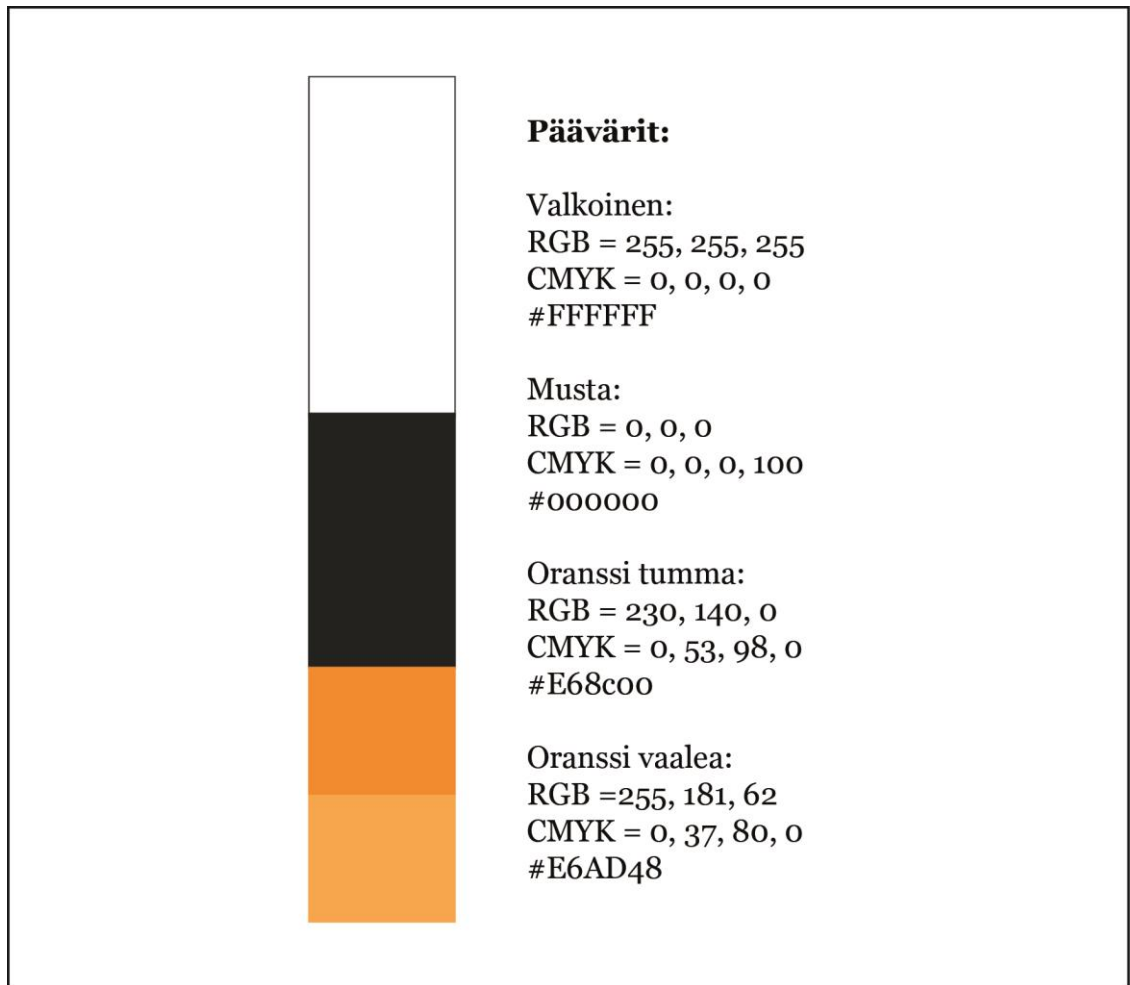
Määritin graafisessa ohjeistossa Nelinpelin tunnuksen ja sen käytön, ilmeessä käytettävät värit, typografian ja esittelin esimerkkejä muista elementeistä, kuten videoissa käytettävien grafiikoiden mallit. Seuraavissa kappaleissa keskityn graafisen ohjeiston kautta Nelinpelin uuteen ilmeeseen valittuihin väreihin, typografiaan ja muihin visuaalisiin elementteihin.

4.4.1 Värit

Nelinpelin nykyisen ilmeen värit ovat mielestäni tunkkaiset ja niiden skaala on liian laaja. Etenkin internetsivulle halusin lisää raikkautta ja selkeämpiä sävyjä. 1950-luvun printtimainonnalle tyypillistä oli painoteknisistä syistä ja kustannuksista johtuen mustavalkoisuus yhdellä lisävärillä. Ammensin Nelinpelin uuden värimaailman tähän ajatukseen nojaten.

Määritin ohjeistoon päävärit ja näiden lisäksi harkiten käytettävät lisävärit. Pääväreiksi valitsin mustan ja valkoisen ja niiden mausteeksi oranssin kaksi sävyä. Pääväreille määritin myös viitteelliset käyttösuhteet: valkoista ja mustaa tulee käyttää suhteessa 60 % / 40 % ja oranssin sävyjä ikään kuin mausteena harkiten (kuva 17).

Koska musta ja valkoinen sellaisenaan yhdessä saattavat olla silmille raskaat ja ne tuntuivat internetsivuja suunnitellessani hätäisesti valituilta, päätin määrittää ohjeistoon käytettäväksi lisäväreiksi skaalan puhtaita harmaita mustan ja valkoisen väliltä.



Kuva 17. Päävärit – ote graafisesta ohjeistosta.

Määritin värit ohjeistoon RGB, CMYK ja HEX -arvoina. Additiivista eli lisäävää RGB-värijärjestelmää käytetään tietokoneissa, televisioissa ja muissa näytöissä. Subtraktiivista eli vähentävää CMYK-värijärjestelmää vastaavasti käytetään painotuotteita valmistettaessa. (Sumiloff 2000, 46 – 47.) Nelinpelin lähes kaikki materiaali on sähköisessä muodossa, mutta käyntikortteja ja muita mahdollisia painomateriaaleja saataan myöhemmin tehdä. Koska sähköisen ja painetun median värit käyttävät eri väriavaruutta, on värien toistamisessa samanlaisina haasteita (Sumiloff 2000, 106 – 107). Tästä syystä määritin käyttämäni RGB-värit niin, että ne on mahdollista toistaa tulostettuna CMYK-väreissä mahdollisimman samanlaisina. HEX-arvot eli koodissa käytettävät heksadesimaaliarvot sain suoraan Adobe Photoshopin väriyökaluja hyödyntäen RGB-arvoista.

4.4.2 Typografia

Typografialla tarkoitetaan tekstin valmistamista tai sen muotoilua ennakkoon valmistetuilla kirjaimilla. Kirjaintyypillä tarkoitetaan yhtenäiseen asuun piirrettyä merkistöä – joko yhtä kirjainleikkausta (esimerkiksi Georgia Regular) tai yhtä kirjainperhettä (esimerkiksi Georgian kaikki eri leikkaukset, kuten Italic, Bold ja niin edelleen). (Itkonen 2003, 11 – 15.)

Lähtökohtana typografian määrittämiselle oli kirjaintyyppien varma toimivuus internetsivuilla. Graafiseen ohjeistoon olenkin määrittänyt typografian ennen kaikkea verkkosivujen käytettävyyden mukaan. Mikäli tulevaisuudessa asiakas tulee tuottamaan jotakin painomateriaaleja, typografia kuitenkin toistuu myös painettuna hyvin. Kirjaintyyppien valinnan koin yhdeksi tärkeimmistä osista 1950-luvun tyyliä tavoiteltaessa. 1950-luvun mainontaan tutustuessani löysin muun muassa Harley-Davidsonin moottoripyörämainoksia (kuva 18), joissa on hyvässä sopusoinnussa aikakaudelle tyypillisesti iskevä mainoslause isohkolla käsinkirjoitettua jäljittelevällä sulavalla kirjaintyypillä ja päätteellistä helppolukuista leipätekstiä. Otsikon mainoslauseissa on käytetty korostusvärinä punaista.

It's Thrifty...it's Smart
and so **Easy**
to ride!

HARLEY-DAVIDSON 125
POWER RIDING FOR EVERYONE!

MAIL THE COUPON NOW!

HARLEY-DAVIDSON MOTOR CO., Dept. C, Milwaukee 1, Wisconsin
Send coupon today and get information about the new 125 Harley-Davidson 125.

Name _____
Address _____
City _____ State _____ Zip _____

REBORN: 1950. Harley-Davidson 1950

YOUNG or old, this is your two-wheeler! So easy to ride, you turn in one hour! So economical, you get 90 miles and more per gallon. So convenient and dependable, you'll want to ride it everywhere...to factory, office, home, school, sports events, outings. Free you from crowded buses and trains. Saves your car. Ends parking problems and traffic troubles. Streamlined, modern, streamlined, and colorful. Remarkably comfortable with "easy chair" saddle, big tires. Smooth, quiet performance. Built for safety with brakes on both wheels, 3-speed transmission, brilliant lighting. And so easy on your pocketbook! Small down payment and it's yours. Then pay as you ride as you save! Phone or see your dealer today!

HARLEY-DAVIDSON 125
POWER RIDING FOR EVERYONE!

Built especially for you!

MAIL THE COUPON NOW!

HARLEY-DAVIDSON MOTOR CO., Dept. C, Milwaukee 1, Wisconsin
Send coupon today and get information about the new 125 Harley-Davidson 125.

Name _____
Address _____
City _____ State _____ Zip _____

REBORN: 1950. Harley-Davidson 1950

Kuva 18. Harley-Davidsonin moottoripyörämainoksia (Heinmann 2005, 201).

Verkkosivustoilla on järkevää käyttää niin sanottuja Web-Safe -kirjaintyyppöjä, jotka on asennettuina lähes kaikille tietokoneille (Teague 2010, 56), ja jotka näin ollen toistuvat virheettömästi jokaisen käyttäjän koneella ja selaimella. Verkkosivustoilla käytettävään typografiaan asettaa haasteen esitys kuvaruudulla: ruudulla on tyypillisesti 72 tai 92 pikseliä eli kuvapistettä tuumalla ja esitystapa on näin painettua kirjapainotason tarkkuutta (1000 pikseliä tuumalla) karkeampi (Korpela 2010, 13). Näin ollen verkkosivuilla tulee käyttää riittävän suurta pistekokoa. Korpela (2010, 18) huomauttaa myös riittävän suuren rivivälin merkityksestä – tyypillisimpiä verkkosivuilla tehtyjä virheitä on liian pieni riviväli.

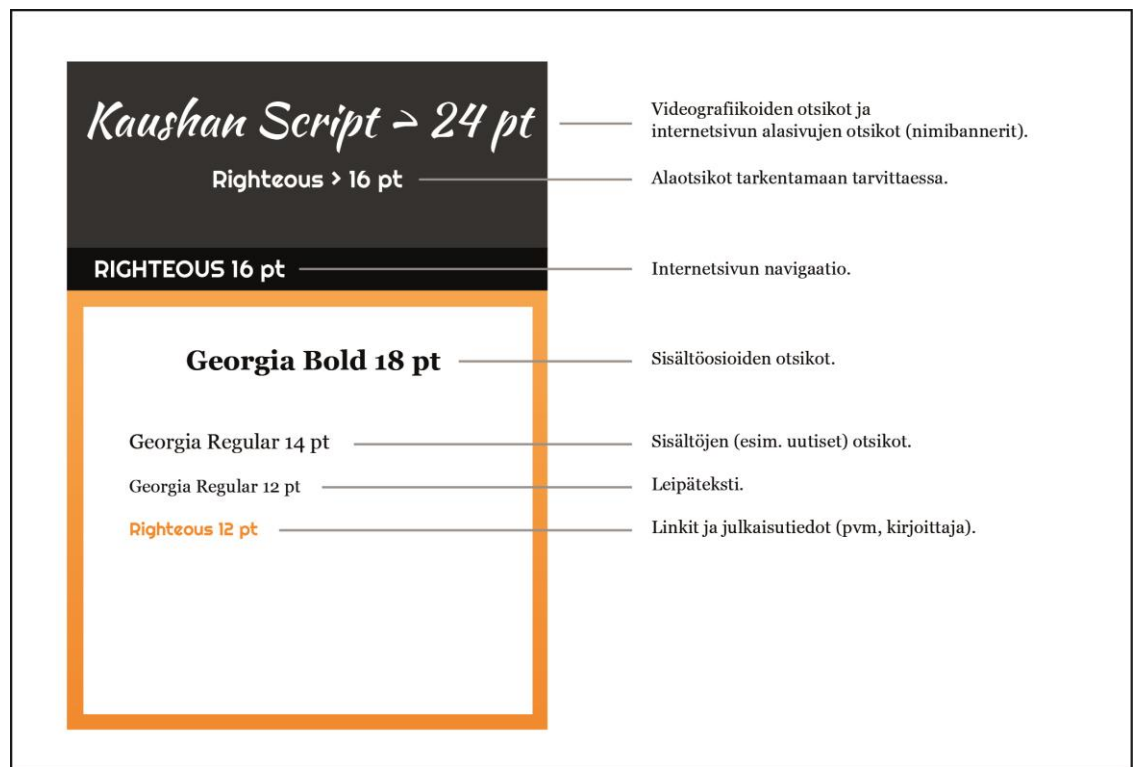
Koostaessani Nelinpelin typografiaa valitsin ensimmäisenä miellyttävälukuisen leipätekstikirjaintyyppin verkkosivulle. Koska julkaisuja sivustolla on paljon ja ne voivat olla pitkiä, valitsin kirjainperheeksi Georgian, joka on yleisesti internetsivuilla käytetty pääteellinen Web-Safe -kirjaintyyppi. Aloin suunnitella muuta typografiaa leipätekstin ympärille.

Google Fonts -sivusto tarjoaa ilmaiseksi vapaaseen – niin henkilökohtaisiin kuin kaupallisiin tarkoituksiin – käyttöön laajan valikoiman tyylikkää kirjaintyyppöjä. Valitut kirjainperheet voidaan Google Fonts -sivustolta saatavalla koodilla liittää suoraan sivuston tyylitiedostoon ja näin ne toistuvat kaikkialla oikein. Tällaiset ladattavat kirjaintyyppit avaavat suunnittelijalle laajemman vapauden typografiaa suunniteltaessa (Teague 2010, 70). Valitsin Google Fontsista kaksi muuta kirjaintyyppiä käytettäväksi yhdessä Georgian kanssa.

Kaushan Script on käsin kirjoitettua mukaileva kirjaintyyppi, jossa on samaa tunnelmaa ja vauhdikasta linjakkuutta kuin 1950-luvun mainonnassa käytetyissä kirjaintyypeissä. Tämän näyttävän kirjainleikkauksen määritin käytettäväksi vain esimerkiksi videografiikoiden otsikoissa ja internetsivun alisivujen otsikkotunnisteissa – eli pienissä määrin kiinnittämään katsojan huomio ja tuomaan ilmeeseen 1950-luvun tyyliä ja tunnelmaa.

Righteous on pyöreälinjainen päätteetön kirjaintyyppi, joka toimii hyvin vastapainona Kaushan Scriptille ja Georgialle. Kuitenkin siinä missä Kaushan Script on vauhdikas, Righteous on olemukseltaan tukevampi ja seisoo vankasti pystysuuntaisena jaloillaan. Tämänkin näyttävän kirjainleikkauksen määritin käytettäväksi pieninä määrinä: internetsivun navigaatiossa ja verkkojulkaisuissa aikaleimoissa sekä linkeissä.

Graafiseen ohjeistoon havainnollistin kuvallisesti typografian käytön ja määritin valittujen kirjainleikkausten koot (kuva 19). Verkkosivuja silmällä pitäen määritin teksteissä käytettäväksi korostusväriksi ilmeenmukaisesti oranssin värin. Käytettävyyden kannalta linkkien tulee erottua riittävästi tekstistä häiritsemättä kuitenkaan luettavuutta (Korpela 2010, 41). Verkkosivustoilla on ennen ollut yleinen käytäntö, jossa linkin väri vaihtuu käyttäjän sen avattuaan. Tämä on kuitenkin mielestäni vanhanaikaista ja tuo tekstiin lisää sekavuutta sekä näyttää tyyliä tyyliä.



Kuva 19. Typografian käyttömalli.

4.4.3 Muut elementit ja videoiden grafiikat

Graafisen ohjeiston loppuun lisäsin muita elementtejä käsittelevän sivun. Sen tarkoitus on lähinnä havainnollistaa videoiden alkugrafiikoiden perusmallia. Sivulla on kuvattu kahden videon grafiikkaesimerkit, jotka koostuvat yläkulmassa olevasta tunnuksesta, typografiaosiossa määritellystä otsikosta, ohjeiston mukaisista värielementeistä ja tyylinmukaisista kuvituksista.

Nelinpelillä on useita eri videokategorioita. Esimerkiksi ”Mulkaisu” ovat ensikatsauksia markkinoiden tuoreisiin julkaisuihin, ”Vieraissa”-osion videot käsittelevät pelialan tapahtumia ja ”Kahvitauolla” keskustellaan vapaammin enemmän tai vähemmän

män alaan liittyvistä ajankohtaisista aiheista. Näitä alakategorioita saattaa tulla lisää, ja videografiikat ovat jatkossa käytännössä ainoat graafiset aineistot, joita asiakas itse saattaa tulla tekemään lisää.

Videografiikatiedostojen kuvitukset tein Adobe Illustratorilla, josta siirsin kuvitukset Adobe Photoshopiin, laajakuvakokoisiksi korkearesoluutioisiksi tiedostoiksi. Näin grafiikoiden tausta saatiin läpinäkyväksi ja liitettäväksi oikein videoihin.

4.5 Verkkosivuston ulkoasu

Koska internetsivusto on Nelinpelin sydän ja kaiken lähtökohta, aloin hahmotella sen ulkoasua, eri osioiden asettelua ja käytännön ratkaisuja jo ennen kuin tyyli oli tarkentunut lopulliseen muotoonsa – samaan aikaan kun toteutimme käyttäjäkyselyä. Vaikka sisällöltään ja rakenteeltaan sivusto pysyi lähes ennallaan, en kuitenkaan täysipainoisesti ja alisivukohtaisesti pystynyt suunnittelemaan sivuston ulkoasua ennen kuin sain asiakkaalta tarvittavat tiedot sisällöstä ja toiminnallisuuksista. Olosuhteiden pakosta pääsin aloittamaan suunnittelun täysipainoisesti vasta helmikuun 2014 aikana, ja sivuston toteuttavan koodaajan kanssa pääsin keskusteluyhteyteen vasta maaliskuun 2014 aikana, joten opinnäytetyön valmistuessa verkkosivuston suunnittelu on vielä kesken.

Aiempi kokemukseni verkkosivustojen suunnittelusta on ollut varsin suppea, ja ensimmäistä kertaa perehdyin tarkemmin sisällönhallintajärjestelmien käyttöön ja niiden vaikutukseen suunnittelussa. Ennen tätä projektia suunnittelemani sivustot ovat olleet hyvin yksinkertaisia, eikä niissä ole ollut juurikaan huomioon otettavia toiminnallisuuksia. Verkkosivuston ulkoasun suunnittelu oli siis projektin haastavin – ja tärkein – osa.

Käytännössä suunnittelin verkkosivuston ulkoasutiedostot Adobe Photoshopilla. Sivuston koodaajan kannalta Photoshop-tiedosto on käytännöllisin, koska siihen on mahdollista liittää jokainen elementti oikeissa mittasuhteissaan omilla layereillaan eli ikään kuin erillisinä tiedoston kerroksina. Samalla on helppo havainnollistaa sivujen rakentajalle elementtien hierarkia – missä järjestyksessä mikin on suhteessa toisiinsa.

4.5.1 Sivuston julkaiseminen sisällönhallintajärjestelmällä

Nelinpelin nykyinen sivusto on niin visuaaliselta ilmeeltään kuin toteutukseltaan Nelinpeli-tiimin itse tekemä. Se on toteutettu HTML-koodilla, mikä tarkoittaa sitä, että aina tuottaessaan uutta sisältöä ylläpitäjä on joutunut muokkaamaan koodia manuaalisesti ja syöttämään sen sivuston WWW-palvelimelle. Uusi sivusto tullaan toteuttamaan CMS:iä (englanniksi Content Management System) eli sisällönhallintajärjestelmää hyödyntäen. Puhuttaessa sivustosta tarkoitetaan jokaisen sivun – eli Nelinpelin tapauksessa etusivun ja alisivujen – muodostamaa kokonaisuutta.

Julkaisujärjestelmällä tarkoitetaan kevyttä tai keskiraskasta sisällönhallintajärjestelmää, jolla hallitaan muun muassa internet-sivustoja, ja sillä viitataan yleensä laajemman sisällönhallintajärjestelmän julkaisupainotteiseen osaan ja tähän osa-alueeseen liittyviin ominaisuuksiin. Puhuttaessa julkaisujärjestelmistä viitataan hallintaominaisuuksiltaan sisällönhallintaohjelmia pienimääräisempiin järjestelmiin. (Tolvanen, 2008.)

Sisällönhallintajärjestelmällä tarkoitetaan siis järjestelmää, jonka avulla voidaan julkaista, muokata, poistaa ja järjestää verkkopalvelun sisältöä, yleensä helppokäyttöisen muokkaustyökalun avulla (Pohjanoksa, Kuokkanen, Raaska 2007, 236). Nelinpelin tarkoituksiin sopivan sisällönhallintajärjestelmäpalvelun tarjoaa muun muassa WordPress, jota pohjana käyttäen uusi sivusto tullaan toteuttamaan.

Sisällönhallintajärjestelmien käytössä on monia etuja. Teknisen osaamisen sijaan sivuston ylläpitäjä voi keskittää ajankäyttönsä sisällön tuottamiseen. Nelinpelin tapauksessa tuotettavan sisällön skaala kasvaa jatkuvasti. Esimerkiksi Videot-alasivun alle tulee lisää kategorioita, blogien määrä tulee varmasti lisääntymään ja itse alisivujenkin lisääminen saattaa tulla ajankohtaiseksi lähitulevaisuudessa. Sen sijaan, että esimerkiksi sivuston rakenne, elementtien paikka tai ulkoasu pitäisi joka alisivun osalta koodata uudelleen, voidaan sisällönhallintajärjestelmää hyödyntäen yhdellä muutoksella vaihtaa nämä seikat useassa kohteessa kerralla.

4.5.2 Käytettävyys ja toiminnallisuudet

Sain asiakkaalta varsin tarkat toiveet sivuston toiminnallisuuksista, mutta visuaalisen ilmeen suhteen rajoitteita ei ollut. Ennen ulkoasun suunnittelua perehdyin verkko-

sivustojen käytettävyyteen, haluttujen toiminnallisuuksien asettamiin vaatimuksiin ja näiden toteuttamiseen WordPressin avulla.

Käytettävyys on hyvän verkkopalvelun keskeisiä kriteerejä, mutta sen ei tarvitse olla vastakkainen ääripää visuaaliselle suunnittelulle. Selkeä käytettävyys on sitä tärkeämpää, mitä vahvemmin esitystapa nojaa visuaalisuuteen. (Pohjanoksa 2007, 147 – 148.) Nelinpelin verkkosivun elementtien asetelua ja ulkoasua suunnitellessani pidin mielessäni sen, että itse sisältö – esimerkiksi videoiden muuttuvat aloituskuvat ja sarjakuvat – on jo varsin monenkirjavaa ja muodostaa lähes jokaiseen sivuston osioon mahdollisesti jopa levottomia pintoja. Sisällön raamien tulisi siis olla riittävän selkeitä ja seesteisiä.

Käytettävyyden perusasioina voidaan pitää neljää pääkohtaa, joissa selvitetään käyttäjälle verkkopalvelun tarkoitus, autetaan käyttäjää löytämään tarvitsemansa, näytetään verkkopalvelun sisältö ja käytetään sisältöä tehostamaan vuorovaikutteisuutta. Käyttäjän pitää tietää missä hän milloinkin on, mitä löytyy minkin linkin takaa – sivuston on oltava käyttäjälle helposti ymmärrettävä. (Pohjanoksa 2007, 149 – 151.)

Sivuston ulkoasun suunnittelun kantavaksi ajatukseksi nostin siis käytettävyyden, selkeyden ja mielenkiinnon herättämisen harmonisen yhteensovittamisen. Sosiaaliseen mediaan jakamisen mahdollistamisen (kappale 4.1.1.) lisäksi asiakkaan toive oli, että käyttäjillä olisi mahdollisuus kommentoida jokaista julkaisua. Videot-, Sarjakuvat- ja Podcast-alasivuille järkevin ratkaisu vanhan materiaalin selaamiseen oli mielestäni arkisto-ominaisuuden lisääminen alasivujen toiseen laitaan. Nykyisellä sivustolla ei ole lainkaan hakutoimintoa ja sen lisääminen sivustolle katsottiin tarpeelliseksi. Etusivulle asiakas toivoi niin sanottua sisältökarusellia, jossa esitellään tuoreinta sivustolla julkaistua materiaalia mahdollisimman houkuttelevasti. Yhteydenoton kynnystä haluttiin madaltaa entisestään ja kommentointimahdollisuuden lisäksi sivustolle suunniteltiin yhteydenottolomakkeen lisäämistä.

4.5.3 Sivuston rakenne

Nykyisellä Nelinpeli -sivustolla on etusivun lisäksi neljä alasivua (Podcast, Videot, Blogit, Sarjakuva ja Miehistö), uudella sivustolla alasivuja tulee etusivun lisäksi olemaan kuusi (Podcast, Videot, Sarjakuvat, Painava Sana, Yhteisö ja Tietoja). Tässä kappaleessa käyn läpi uuden sivuston rakenteen.

Etusivun tarkoitus on toivottaa vierailija tervetulleeksi ja antaa riittävästi infoa sivuston tarkoituksesta, herättää mielenkiintoa sivuston muusta sisällöstä ja ohjata käyttäjä eteenpäin etsimänsä pariin. Edellisessä kappaleessa mainitun sisältökarusellin lisäksi etusivulla on näkyvissä tervetuloteksti sekä yhteistyökumppanien tunnukset linkkeineen näiden sivustoille.

Podcast -alasiivu tulee pysymään pääpiirteissään nykyisen kaltaisena: uusin julkaisu ylimpänä ja sen alla vierittämällä löytyy vanhempia julkaisuja. Nykyisellä sivulla kaikki podcastit ovat allekkain. Koska julkaisuja alkaa olla jo suuri määrä (maaliskuussa 2014 julkaistaan Nelinpelin viideskymmenes podcast), uudelle sivulle suunnitelin oikeaan reunaan arkisto-ominaisuuden, jossa podcasteja voi selailta vuoden ja kuukauden perusteella. Lisäksi selvitin asiakkaalta ja koodaajalta mahdollisuutta asiasanapilven käyttöön – näin sivun käyttäjä voisi halutessaan selata vain tiettyyn aihepiiriin liittyviä julkaisuja. Asiasanapilven käytöstä ei kuitenkaan vielä opinnäytetyön edetessä tehty varmaa päätöstä.

Videot -alasiivun uusi tyyli on samankaltainen Podcast -sivun kanssa. Videokategorioita on kuitenkin tällä hetkellä yhteensä kymmenen ja niitä on tulossa jatkossa lisää. Tälle alasiivulle oli siis suunniteltava alanavigaatio.

Sarjakuvat -sivulla julkaistaan Pelileski-sarjakuvaa. Sivuston uutta ilmettä suunniteltaessa ei pidetty todennäköisenä muiden sarjakuvien julkaisua Nelinpelin alla. Varasin suunnitelmassani tilaa navigaation alle Pelilesken omalle kapeahkolle ylätunnisteelle. Sivulla näkyy kerrallaan aina yksi sarjakuvastriippi, jonka yläpuolelle suunnitelin selauspainikkeet uusimpaan, vanhimpaan, seuraavaan ja edelliseen sekä satunnaisen stripin arpova painike. Katsoin järkeväksi myös tällä sivulla ottaa käyttöön arkisto-ominaisuuden.

Painavan Sanan alle on tarkoitus tulla jatkossa useita blogeja. Asiakas toivoi tällä alasiivulla ensimmäisenä esiteltävän kaikki blogit pitäjineen. Suunnittelin siis tällekin alasiivulle selkeyttä tavoitellen oman tunnisteiden ja alanavigaation, jonka kautta pääsee etenemään kuhunkin blogiin.

Yhteisö-alasiivun sisältö ja rakenne oli asiakkaalla opinnäytetyöni aikana vielä epäselvä. Tavoite oli kuitenkin yhden alasiivun alle koostaa Nelinpelin sosiaalinen verkosto – internetyhteisöt, sosiaalisen median sivustot, sekä yhteydenotto- ja palautelomake.

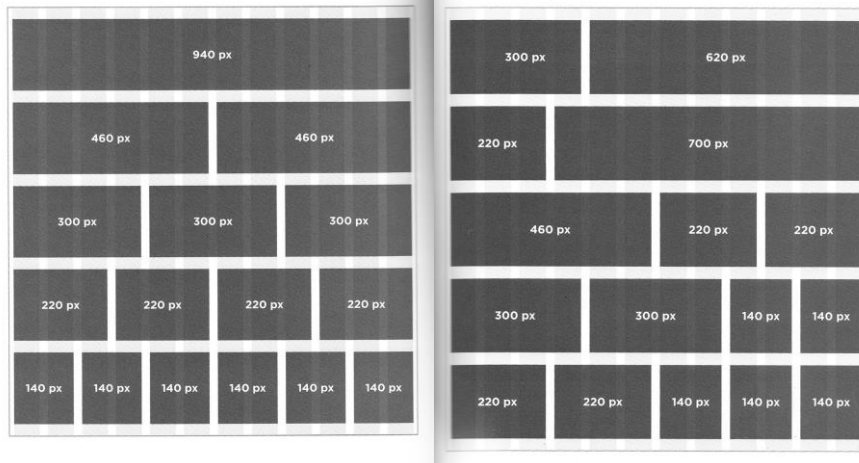
Myös Tietoja-sivulle tein pienen alanavigaation, jolla saimme jäseneltyä Nelinpelin tarinan, jokaisen tuotannon tekijän oman profiilin sekä oman osion useimmin kysytyille kysymyksille. Profiileissa on jokaisesta jäsenestä perustiedot, muutama viihteellinen fakta sekä yhteystiedot.

4.5.4 Grid ja sivuston sommittelu

Verkkosivustojen suunnittelun pohjana käytetään gridiä (suomeksi verkko, ruudukko), jota vapaasti käännettynä voidaan kutsua verkkotaittopohjaksi. Sen avulla asetetaan sommiteltaville elementeille harmoniset kokosuhteet ja välit. Gridillä saadaan yhteneväisyyttä sivuston eri sivujen välille, mikä helpottaa käyttäjää ennakoimaan etsimänsä tiedon sijaintia sivustolla. Uuden sisällön lisääminen helpottuu ja sivusto pysyy johdonmukaisena. (Duckett 2011, 387.)

Apuna gridin luomiseen käytin verkossa tarjolla olevaa ilmaista 960.gs -generaattoria, jonka avulla voi ladata erilaisina tiedostomuotoina sommittelupohjan määrittämillään mitoilla. Yleisesti käytetyin gridipohja on leveydeltään 960 pikseliä – se on ideaalein koko ottaen huomioon yleisesti käytetyimmät selaimet ja näytöt. Puhuttaessa gridistä suunnittelussa sisällölle varattava 960 pikseliä leveä alue jaetaan leveysmitalta määritettyihin rakennuspalikoihin tai yksiköihin (englanniksi units), joista koostuvat palstat (englanniksi column). Palstat ovat siis ryhmä näitä rakennuspalikoita. Samankaltaiset palstat muodostavat alueita (englanniksi region), jotka muodostavat sivun osat (Vinh 2011, 41). Gridiin voi määritellä haluamansa määrän yksiköitä haluamallaan väleillä. Valitsin käyttöni 12-yksikköisen pohjan, joka on jaollisuudeltaan ja näin mukautuvuudeltaan esimerkiksi 10-yksikköistä joustavampi ja käytännöllisempi (kuva 20). Suunnitellessani sivustoa hyödynsin 12-yksikköisen gridin 4-palstaisuutta ja taitoissani sisältö onkin jaettu $3/4$ ja $1/4$ suhteella kahteen alueeseen.

POSSIBLE LAYOUTS: 960 PIXEL WIDE 12 COLUMN GRID



Kuva 20. Esimerkki 12-yksikköisen gridin jaollisuudesta (Duckett 2011, 389 – 390).

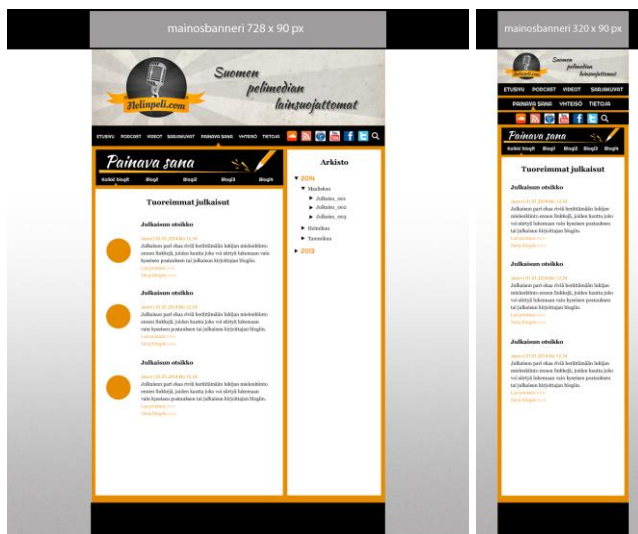
Aloitin verkkosivun sommittelun 12-yksikköiselle gridille. Verkkosivustolla on tietyt pysyvät elementit, jotka toistuvat jokaisella sivulla: ylätunniste eli header, jonka osana on päänavigaatiopalkki. Navigaatioissa on linkit alasivuille, sekä kuvakkeet, joiden kautta pääsee Nelinpelin Soundcloud-, iTunes-, YouTube-, Facebook- ja Twitter-sivulle sekä RSS-syötteeseen. Ylätunnisteen yläpuolelle on lisäksi varattu paikka mainosbannerille joka sivulla. Suunnittelin sivustolle myös alatunnisteen eli footerin, johon sijoitettaisiin sivuston tekijänoikeustiedot, sivukartta ja yhteystiedot. Sen päätyemisestä uudelle sivustolle ei kuitenkaan vielä ole asiakkaan kanssa päästy varmaan lopputulokseen.

Nykyään verkkosivustoja suunnitella pitää ottaa huomioon sivuston sisällön selailu usealla erilaisella laitteella: tietokoneiden lisäksi arkipäivää ovat tablettitietokoneet ja älypuhelimet. Sivuston tulee olla responsiivinen eli verkkosivun taiton pitää reagoida käytettävän laitteen näytön resoluution mukaan. Esimerkkinä kuvassa 21 yhden responsiivisen sivun joustava taitto. (Designmodo 2011.) Responsiivisen web-suunnittelun kolmen perusmäärään on sanottu olevan *fluid grid* (suomeksi nestemäinen, muuttuva verkko tai ruudukko), *flexible images* (suomeksi joustavat kuvat) ja *media queries* (suomeksi mediakyselyt, verkkosivuston ulkoasun määrittävän tyyli tiedoston ominaisuus). Näitä kolmea ominaisuutta perusajatuksena hyödyntäen voidaan suunnitella verkkosivusto, joka mukautuu käytettävän laitteen mukaan ilmeen pysyessä yhtenäisenä. (Macrotte 2010.)



Kuva 21. Esimerkki responsiivisesta sivusta (Designmodo 2011).

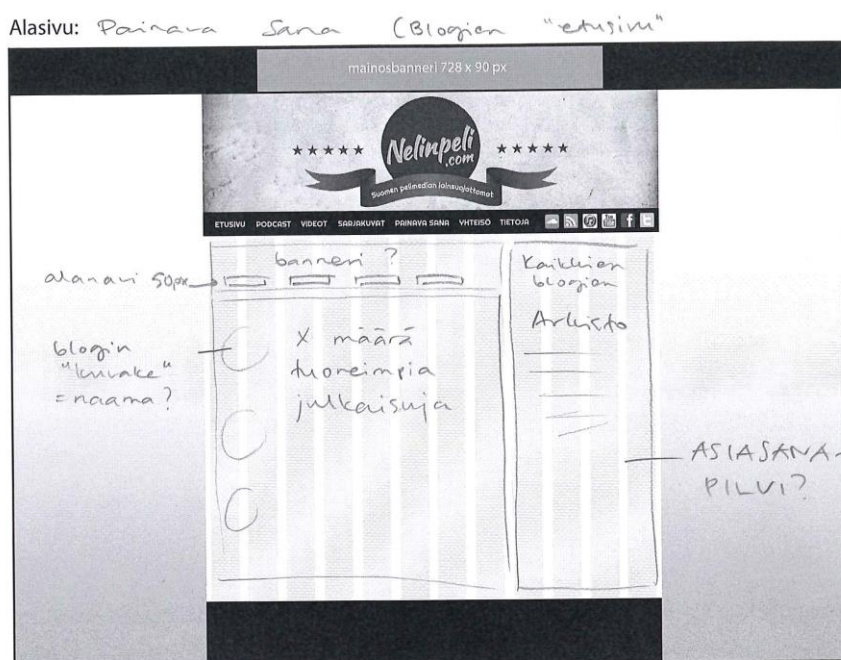
Koska sivusto toteutetaan WordPress -sivuston sisällönhallintajärjestelmää hyödyntäen ja toteutuksesta huolehtii ammattikoodaaja, pystyin keskittymään visuaaliseen suunnitteluun perehtymättä tämän syvemmin tekniseen toteutukseen – pitäen kuitenkin nämä edellä todetut perusajatukset suunnittelun pohjana. Pidin Nelinpelin uuden sivuston koodaajan kanssa säännöllisesti yhteyttä ja hyväksyitin suunnitelmani aina asiakkaan lisäksi hänellä. Suunnittelin siis Nelinpelin verkkosivuston jokaisen sivun täysimittaisena sisältöalueeltaan 960 pikseliä leveänä taittona. Näiden lisäksi tein responsiivisesta toteutuksesta esimerkkisivut – sisältöalueeltaan 720 ja 320 pikseliä leveät tiedostot yleisimpien tablettitietokoneiden ja älypuhelimien näyttöjen kokoja muokailleen (kuva 22).



Kuva 22. Responsiivista suunnittelua.

Nykyisellä sivustolla header on kooltaan massiivinen – korkeutta sillä on yli 400 pikseliä ja varsin tyypillisellä 17-tuumaisella tietokoneen näytöllä se yhdessä ylälaidan mainosbannerin kanssa vie yli puolet sivuston ensinäkymästä. Uuden sivun suunnittelussa pienensin headerin koon ja sen korkeudeksi määritin 300 pikseliä. Ylätunnisteen kuvan suunnittelussa en alkuun muistanut huomioida sen joustavuutta ja mukautuvuutta responsiivisen suunnittelun kannalta. Tunnus ja banneriin sijoitettu slogan ovat kooltaan kuitenkin riittävän suuria, jotta erikokoisilla laitteilla sivuston skaalautuessa ne toistuvat riittävän selkeästi. Ennen uuden ilmeen julkaisua tulen kuitenkin vielä hiomaan sommittelua ja päivittämään kuvan.

Määritin jokaisen sivun asetelun lähtökohdaksi sisältöalueen kahdentoista palstan jaon suhteella $3/4$ ja $1/4$ – käytännössä siis vasempaan laitetaan jäi kolmen 3-yksikköisen palstan levyinen alue itse sisältöä varten ja oikeaan laitetaan yhden 3-yksikköisen palstan levyinen alue arkisto-ominaisuutta varten. Luonnosteluvaiheessa käytin jakoa $2/3$ ja $1/3$ (kuva 23), mutta Photoshopissa sivun taittoa työstäessäni kapeampi alue osoittautui riittäväksi arkistoa tai muuta varsinaista sisältöä vähemmän merkittävää tietoa varten. Headerin alle suunnittelin tarvittaessa kyseisen alisivun oman pienen (korkeudeltaan 150 pikseliä ja leveydeltään yhdeksän yksikköä) bannerin alanavigaatioi-



Kuva 23. Alasivun luonnostelua ja taiton mittasuhteiden luonnostelua.

4.5.5 Sivuston visuaalinen ilme

Kuten aiemmissa kappaleissa on todettu, sivuston suunnittelun kantava ajatus oli selkeys, käytettävyys ja mielenkiinnon herättämisen harmonia. Vaihtuvan ja kirjavan sisällön (videot, kuvat ja mainosbannerit) raameiksi suunnittelin linjoiltaan ja väreiltään selkeän ja yksinkertaisen sivuston.

Käytin kaikissa sivuston elementeissä graafiseen ohjeistoon määrittämiäni värejä. 960 pikseliä leveän sisältöalueen taustaväriksi valitsin tumman oranssin. Sen sisäpuolella on aina kaikki julkaistava materiaali omissa valkostaustaisissa laatikoissaan. Esimerkkinä kuvassa 24 Sarjakuvat-alasivun taitto, jossa itse sarjakuva on oman elementtinsä sisällä kommentointikenttineen ja sosiaalisen median jakamispainikkeineen. Oikealla on oma valkoinen laatikkoelementtinsä, johon on sijoitettu arkisto-ominaisuus. Näiden elementtien väliin jätin sirot kymmenen pikselin välit.



Kuva 24. Sarjakuvat-alasivu.

Sisältöalue on aina keskitetty, ja sen taakse jää laitteen ja selaimen koosta riippuen vaihtuvan kokoinen tausta. Halusin pitää sivuston yleisilmeen raikkaana ja vaaleana ja tein taustasta valkoisen. Koska sivun yleisvaikutelma oli kuitenkin kovin kaksiulotteinen, kokeilin taustaan niin harmaa-valkoista liukuväriä alhaalta ylös kuin sisältöalueen reunoille lisättyjä varjostuksia tuomaan syvyyttä.

Vaalean yleisilmeen ja oranssin korostusvärin vastapainoksi sivuston päänavigaatio on pohjaväritään musta ja sen linkit ovat Righteous kirjantyyppiä, versaaleilla eli suur- aakkosina ja väritään valkoisia. Pieni kolmio-osoitin navigaatiossa kertoo käyttäjälle aina, millä sivulla hän milloinkin on. Myös sivustolle mahdollisesti käyttöön tuleva footer on musta.

Persoonallisuutta sivustolle pyrin tuomaan kuvituksilla, joita on joka sivulla kuitenkin vain rajattu määrä. Näitä kuvituksellisia elementtejä ovat niin koko sivustolla toistuvan headerin kuva, jossa on Nelinpelin tunnus ja tunnuslause ”Suomen pelimedian lainsuojattomat” tyyliin sopivalla taustalla. Alasivuille suunnittelin omat tunnisteet eli bannerit, joissa on ohjeiston värimaailmaa ja typografiaa noudattavat pelkistetyt kuvitukset.

Bannereiden koon määritin sen mukaan, tuleeko sen yhteyteen alanavigaatio vai ei. Alanavigaatiot ovat päänavigaation tavoin mustia palkkeja, joissa linkit ovat muuten päänavigaation linkkien kaltaisia, mutta linkit ovat alkukirjaimet pois lukien gemenoina eli pienaakkosina. Esimerkiksi Sarjakuvat-osion alla julkaistaan toistaiseksi vain Pelileski-sarjakuvaa eikä navigaatiolle ole tarvetta. Näin ollen kuvan korkeudeksi määritin 150 pikseliä (kuva 25).



Kuva 25. Pelilesken oma tunniste.

Painava sana-osioon on tulossa useita blogeja. Näitä varten bannerin yhteyteen tulee siis myös 50 pikseliä korkea navigaatiopalkki, ja tämän alasivun oman tunnisteiden korkeudeksi määritin 100 pikseliä (kuva 26). Alasivujen bannereiden pohjaväriä olen käyttänyt mustaa tuomaan kontrastia sivujen muulle vaaleudelle. Kuvituksissa olen pyrkinyt hyödyntämään korostusvärinä suuremmissa väripinnoissa vaaleampaa oranssia vaihtelevuutta tavoitellen. Alasivujen alla olevien sivujen bannerit (esimerkiksi Painavan sanan alla julkaistava blogi) suunnittelin valkopohjaisiksi (kuva 27), jotta ne eroaisivat riittävästi alasivujen bannereista.



Kuva 26. Painava sana ja matalampi tunniste.



Kuva 27. Esimerkkiluonnos blogin bannerista.

Luodessani esimerkkejä sisällöstä, kuten blogijulkaisuja, noudatin ohjeiston typografiaa ja tein siihen vielä korjauksia – muun muassa liian pieni riviväli tuli käytännön kautta konkreettiseksi. Totesin myös julkaisujen otsikoiden lihavoinnin olevan tarpeellista riittävän erottuvuuden saavuttamiseksi. Muutoin hyvin suunniteltu typografia asettui käyttötarkoituksiinsa suunnittelemani tavalla.

Haasteita ulkoasun suunnittelussa oli yhteneväisyyden säilyttäminen ja gridin asettamisissa rajoissa pysyminen. Muun muassa Videot -sivulla on alanavigaatio, johon oli määrä tulla ”Kaikki videot”-valinnan lisäksi yksitoista eri kategoriaa. Päädyin toteuttamaan navigaation kaksirivisenä. Tämän myötä jouduin kaventamaan alanavigaatiopalkin paksuuden 35 pikseliin, jotta ylätunnisteineen kokonaisuus ei kasvaisi liian massiiviseksi. Sivuston yhteneväisyyden takia myös muiden sivujen alanavigaatiopalkit tuli kaventaa kapeammiksi. Pienensin myös näissä olevien linkkien kirjainkokoja. Vaikka tein ratkaisun tilan rajallisuuden asettamasta pakosta, se oli hyvä myös visuaalisuuden kannalta – aiemmin pää- ja alanavigaatiopalkit olivat kooltaan yhtenevät, nyt niihin saatiin sopivasti kontrastia ja sitä myötä hierarkiaa. Kaikkiaan verkkosivuston suunnittelussa oli paljon ratkaisujen löytämistä erehtymisen kautta, mutta opinnäytetyön loppuvaiheessa ulkoasun pääpiirteet alkoivat olla viimeistelyä vaille valmis.

5 LOPPUPÄÄTELMÄT

Tämän opinnäytetyön valmistuessa Nelinpelin visuaalisen ilmeen uudistaminen on vielä kesken. Suunniteltu aikataulu venyi asiakkaan ja sivuston koodaajan kiireistä johtuen, mutta tähän oli varauduttu jo projektin alkuvaiheessa. Ehdin maaliskuun 2014 loppuun mennessä uusia asiakkaan tunnuksen, koota graafisen ohjeiston, suunnitella verkkosivuston uuden ilmeen ja osan videografiikoista. Projekti siis vielä jatkuu osaltani, kun teen loput videografiikat ja verkkosivujen bannerikuvituksia asiakkaalle. Asiakas on ilmaissut tyytyväisyytensä produktiiviseen osioon, ja työ tullaan ottamaan käyttöön kuluvan kevään aikana.

Visuaalisen ilmeen uusimisessa onnistuin mielestäni hyvin ja lopputuloksesta tuli yhtenäinen kokonaisuus. Tavoitteeksi asetettu imagon nostaminen harrastelijamaisuudesta ammattimaiseksi – persoonallisuus ja epäkaupallisuus säilyttäen – saavutettiin. Kiireestä ja projektin keskeneräisyydestä johtuen en ole täysin tyytyväinen kaikkiin kuvituksellisiin yksityiskohtiin, mutta niitä tulen hiomaan vielä projektin jatkuessa. Projektinhallinta onnistui mielestäni hyvin – viivytyksien myötä uusittu aikataulutustoimi ja yhteistyö asiakkaan kanssa oli läpi projektin sulavaa.

Opinnäytetyön haasteellisin osa minulle suunnittelijana oli verkkosivujen ulkoasun suunnittelu. Aiempi kokemukseni tästä osa-alueesta oli vähäistä ja projektin myötä pääsin perehtymään syvemmin itselleni uusiin aiheisiin. Myös asiakkaan toimialaan ja median monimuotoisuuteen tutustumisen katson kasvattaneen minua ammatillisesti. Koen osaamiseni ja tietotaitoni kehittyneen entisestään projektin aikana. Vielä hie- man keskeneräisestä lopputuloksesta on muotoutumassa kokonaisuus, johon olen tyy- tyväinen ja jota pystyn jatkossa esittelemään referenssinä osaamisestani.

LÄHTEET

Airey, D. 2010. Logo Design Love. Yhdysvallat: New Riders.

Bethesda Softworks LCC. 2013. Fallout. Saatavissa:

<http://fallout.bethsoft.com/eng/downloads/wallpapers.php> [viitattu 10.3.2014.]

Designmodo. 2011. Responsive Web Design: 50 Examples and Best Practices.

Saatavissa: <http://designmodo.com/responsive-design-examples/> [viitattu 22.3.2014.]

Duckett, J. 2011. HTML & CSS: design and build websites. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

Heimann, J. 2005. The Golden Age of Advertising – the 50's. Köln: Taschen.

Irrational Games. 2014. BioShock Infinite. Saatavissa:

<http://www.bioshockinfinite.com/media#downloads> [viitattu 10.3.2014.]

Karvinen, J., Mäyrä, F. 2011. Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos.

Tampereen Yliopisto. Saatavissa:

http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/65502/pelaajabarometri_2011.pdf?sequence=1 [viitattu 4.3.2014]

Korpela, J. K. 2010. Verkkojulkaisun typografia. Helsinki: RPS-Yhtiöt.

Leino, A. 2011. Sosiaalinen netti ja menestyvän pk-yrityksen mahdollisuudet.

Helsinki: Infor.

LT-Levikkitilasto 2013. 2013. Levikintarkastus Oy. Saatavissa:

<http://www.levikintarkastus.fi/levikintarkastus/tilastot/Levikkitilasto2013.pdf> [viitattu 26.2.2014.]

Newsroom – Key Facts. 2014. Facebook. Saatavissa:

<http://newsroom.fb.com/Key-Facts> [viitattu 10.3.2014.]

Nordgren, K. 2013. Suomen peliteollisuus nousi kahteen miljardiin. Tekes. Saatavissa: <http://www.tekes.fi/nyt/uutiset-2013/suomen-peliteollisuus-nousi-kahteen-miljardiin/> [viitattu 4.3.2014.]

Macrotte, E. 2010. Responsive Web Design. A List Apart. Saatavissa: <http://alistapart.com/article/responsive-web-design/> [viitattu 24.3.2014]

Podcast. Yle Uutiset selkosuomeksi. Saatavissa: <http://yle.fi/selkouutiset/index.php?id=1404> [viitattu 3.3.2014.]

Pohjola, J. 2003. Ilme – Visuaalisen identiteetin johtaminen. Helsinki: Inforviestintä Oy.

Sumiloff, L. 2000. Graafisen suunnittelijan teknologia. Jyväskylä: Gummerus.

Teague, J. C. 2010. Fluid Web Typography. Yhdysvallat: New Riders.

Tolvanen, J. 2008. Julkaisujärjestelmät Suomessa, markkinakatsaus 2008. Saatavissa: <http://vierityspalkki.fi/2008/03/31/julkaisujarjestelmat-suomessa-markkinakatsaus-2008/> [viitattu 18.3.2014.]

Vilka, H. 2007. Tutki ja mittaa. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Vinh, K. 2011. Ordering Disorder: Grid Principles for Web Design. Yhdysvallat: New Riders

Nelinpeli.com käyttäjäkysely

Nelinpeli.com on neljän karvanaaman viihdeimperiumi, mutta keitä Te, seuraajamme, olette?

Sukupuoli

- Mies
- Nainen

Ikä

- 18
- 19 - 25
- 26 - 30
- 31 - 35
- 36 - 40
- 41 - 45
- 46 - 50
- 51 - 55
- 56 -

Miten löysit Nelinpelin pariin?

- Nelinpeli.com
- Facebook
- Youtube
- Soundcloud
- Twitter
- iTunes
- Dome.fi
- Pelaaja
- TRMP
- Kaverin suosituksesta
- Muu:

Mitä kautta seuraat Nelinpeliä?

Voit valita useita vaihtoehtoja.

- Nelinpeli.com
- Facebook
- Youtube
- Soundcloud
- Twitter
- iTunes
- Dome.fi
- Pelaaja
- TRMP
- RSS-syöte
- IRC

Missä kuuntelet podcasteja?

Voit valita useita vaihtoehtoja.

- Autossa, bussissa, junassa
- Kotona
- Työssä
- Lenkillä
- Muu:

Kuunteletko podcastit kerralla kokonaan vai osissa?

- Kerralla koko setti!
- Kahdessa osassa.
- Useammassa osassa.

Kauanko olet seurannut Nelinpeliä?

- Alusta asti.
- Vuoden.
- Puoli vuotta.
- Löysin juuri Nelinpelin pariin.
- Muu:

Parasta Nelinpelissä

Voit valita useita vaihtoehtoja.

- Podcast
- Videot
- Blogit
- Sarjakuvat

Avoin palaute

Nyt sana on vapaa. Kerro meille mitä mieltä olet Nelinpelistä, sen tuotannosta ja vaikkapa hiusmuodista.

Älä koskaan lähetä salasanaa Google Formsin kautta.

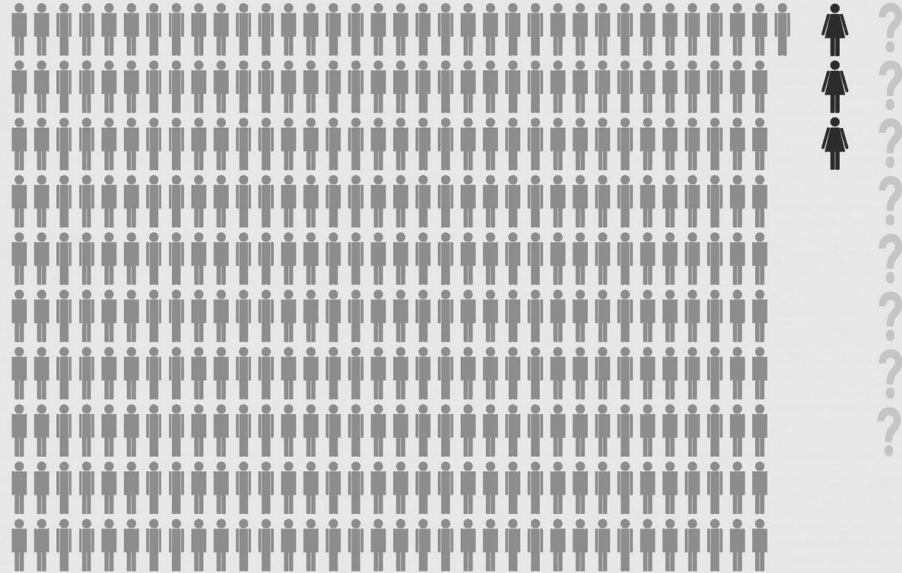
100 %. Sait sen valmiiksi.



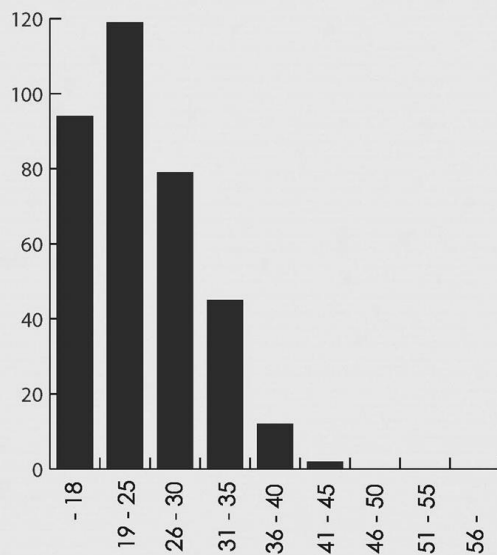
Nelinpeli.com -käyttäjäkysely

- Kysely on toteutettu Google Docs -lomakkeella 3.12.-31.12.2013.
- Käyttäjiä on ohjattu kyselyyn podcastien, internetsivun ja Facebook-sivun kautta.
- Kyselyllä on kartoitettu käyttäjäryhmää, sitä miten he ovat löytäneet Nelinpelin pariin ja mitä kautta he sitä seuraavat.
- Vastajilta on pyydetty avointa palautetta, parannusehdotuksia ja rakentavaa kritiikkiä koskien Nelinpelin median sisältöä ja kanavien käytettävyyttä.
- Vastauksia kyselyyn saatiin 352 kappaletta.

Sukupuoli | Mies: 341 Nainen: 3 Tyhjiä: 8

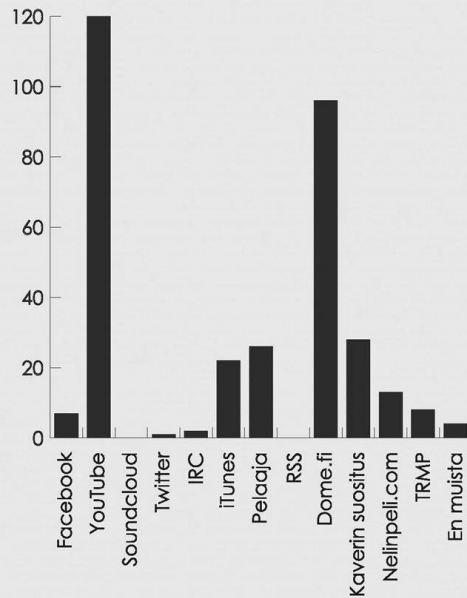


Ikä



Ikä	Lukumäärä
- 18	94
19 - 25	119
26 - 30	79
31 - 35	45
36 - 40	12
41 - 45	2
46 - 50	0
51 - 55	0
56 -	0
Tyhjä	1

Miten Löysit Nelinpelin pariin?

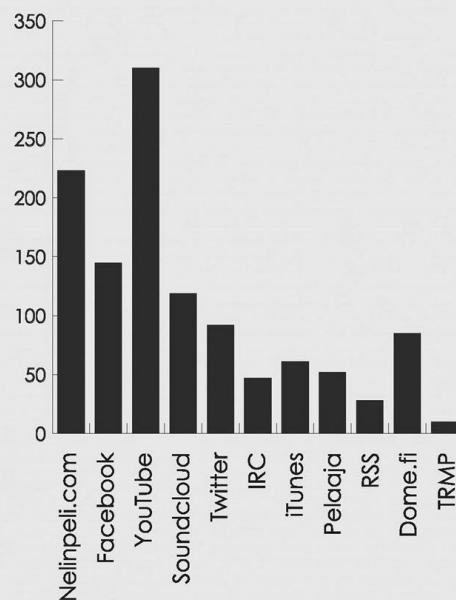


Media	Lukumäärä
Facebook	7
YouTube	120
Soundcloud	0
Twitter	1
IRC	2
iTunes	22
Pelaaja	26
RSS	0
Dome.fi	96
Kaverin suositus	28
Nelinpeli.com	13
TRMP	8
En muista	4

Muita vastauksia:

Ampparit (3), KonsoliFIN (3), MoonTV (2), Pelaaja cast (2), googlehaut, blogit, Pelit, Iltalehti.fi, muuten tuttuja, Jumalan ääni.

Mitä kautta seuraat Nelinpeliä?



Media	Lukumäärä
Nelinpeli.com	223
Facebook	145
YouTube	310
Soundcloud	119
Twitter	92
IRC	47
iTunes	61
Pelaaja	52
RSS	28
Dome.fi	85
TRMP	10

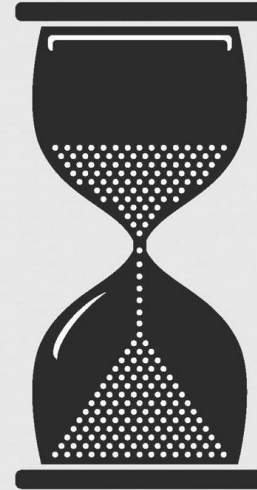


Kauanko olet seurannut Nelinpeliä?

	Lukumäärä
Alusta asti	69
1,5 vuotta	9
1 vuoden	62
0,5 vuotta	80
Löysin juuri NP:n pariin	37
Tyhjiä	4

Muita vastauksia:

"Pelaan täysii" ilmestymisen jälkeen, youtube-videoiden alusta alkaen.



Podcasteja ja muuta materiaalia ilmestyy riittävän usein.

Ikä	Lukumäärä
Kyllä.	272
Useammin, kiitos.	62
Materiaalia tulee liiankin kanssa.	9
Tyhjiä	9

<i>ma ti ke to pe la su</i>						
<i>x</i>				<i>x</i>		
<i>x</i>	<i>x</i>			<i>x</i>		
<i>x</i>				<i>x</i>		
<i>x</i>	<i>x</i>			<i>x</i>		

Poimintoja käyttäjäkyselyn avoimesta palautteesta:

”Nelinpeli.comin selailu on jäänyt miltei olemattomaksi kun tuntuu että kaikki aktiivisesti päivittyvä sisältö on saatavilla muualta helpommin ja mikä tärkeintä, RSS-syötteellä varustettuna. Tähän vissiin onkin tulossa kehitystä, mutta sanoinpa nyt kumminkin.”

” Ensinnäkin voin suoraan sanoa, että LOISTAVAA duunia oh sweet baby Jesus!! Podcastit ja videot ovat aiiivan huikeita ja muuta sisältöä unohtamatta. Podcastien tahti on erinomainen. Kahden viikon aikana olette sopivasti pelanneet pelejä ja juttua riittää. Kiitos ja kumarrus! On muuten hyvä, että saitinne uudistuu, vanha on vähän tökerö. JEE JEE”

” Videoiden reunat voisi ottaa pois. Katson lähinnä moboolilaitteella, joten ruudun koko on muutenkin semipieni. Jos vaikka kuvaisitte reilusti itseänne kun jaarittelette, ja sitten pelin aikana pelkkä audio.”

” Helevetin hauskaa materiaalia. Alkukankeuden jälkeen RSS ja podcast soundcloudista ovat toimineet luotettavasti, joten pysykää tässä ratkaisussa, mikäli mahdollista. Jos toivoa saa, niin näkisin mielelläni nykyistä enemmän Helmenkalastajia ja Puolustuspuheenvuoroja, Mulkaisujen kustannuksellakin. Ne ovat varmasti suuritöisempiä, mutta hyvin perustellut mielipiteet ovat ensikosketuksia timanginpaa sisältöä.”

” Nettisivuista mobiili versio.:)”

” Loistava palvelu josta mielellään maksaisinki jotain. Voisitte laittaa myyntiin nelinpeli t-paitoja, avaimenperiä, taisteluveitsiä, sweetbabyjesus patsaita, eroottinen novellikokoelman tai vaikka sata Samia figuurisarjan. Ostaisin melkein mitä vain jo ihan tuennan vuoksi. Rakkaudella roskispete”

” Nelinpeli on jotain sellaista, mitä on puuttunut suomalaisesta pelimediasta tai oikeastaan seuraamastani pelimediasta yleensäkin. Jos Giant Bomb on esikuvanne niin täytyy sanoa, että preferoin nykyään teitä. Aivan. Teitä. **Sivun uudistusta odotan suurella mielenkiinnolla. Palautekanavia teillä on kiitettävästi, mutta ehkä joku "välimuoto" sähköpostin ja irc-kanavan väliin olisi poikaa. Siis välimuoto siinä mielessä miten nopeaa vuorovaikutus on. Irc on chattia ja sähköpostista ei synny keskustelua kuuntelijoiden kanssa. Jos haluan vaikka osallistua keskusteluun, mutta pystyn kirjoittamaan joka toinen päivä, mihin minun kannattaisi mennä? Jotenkin vierastan facebookkia, foorumiakaan en oikein haluaisi ja Youtube-kommenttien taso lienee kaikille selvä. Jonkinlainen nelinpeli.comin blogi-komentointi-toiminnallisuus?”**

“Suomen viihteellisin pelimedia. Tästä ei päästä mihinkään. Pakko antaa kiitosta podcastien äänenlaadusta verrattuna muihin nimeltä mainitsemattomiin suomalaisiin pelialan podcasteihin. Videoita katselen usein tikahtumiskuoleman partaalla.”

”Nettisivun etusivulla oleva tekstitulva ei innosta tutustumaan tarkemmin sisältöön. Jos /videot.html sivu toimisi etusivuna, uusimman videon katsominen olisi heti napinpainalluksen päässä. Etusivun reunan pienet videoruudut ovat ärsyttävää tihrustamista ruudulla, mutta myöskään videon ponnahtaminen pop-uppina sivun päälle ei oikein innosta. Usein siirryn tuolloin youtuben puolelle katsomaan videon loppuun. Sivujen ulkoasuna toimiva piirretty tyyli on ihan kiva, mutta ei kyllä kuvasta hyvin "neljän karvanaaman viihdeimperiumia". Värimaailman violetti/purppura/punainen tuo varsin rauhattoman oloisen tunnelman, kun huomion tulisi kiinnittyä täysin videoelämykseen. Pieni kikkavinkki: html-päätteisistä osoitteista pääsee eroon, kun luo hakemiston juureen kansion, jonka nimi on esim. videot, jonka sisään laittaa index.html-tiedoston (joka on siis uudelleennimetty videotiedosto). Näin sivu toimii muodossa nelinpeli.com/videot, eikä html-pääte näy koskaan. Kaikki linkitykset tuonne sivulle pitää tehdä samaan /videot osoitteeseen, ei html-tiedostoihin. Saa nauraa.”

”Sarjakuvat ovat turhake, sillä ne eivät vain tunnu sopivan yleiseen teemaan, audiovisuaalisen ilmaisun ollessa pääasia.”

”Uusista nettisivuista: Mitä selkeämpi ja nopeampi käyttää, sen parempi. Less is more.”

” Nelinpeli Mobiili-Appi ois jees. Ja Mikalla on classy parta ”

” Nelinpeli, you guys are awesome!! Ainoa mitä toivoisin tulevaisuudessa, olisi että jotain Nelinpeli-aiheista paitaa, pipoa, jne. tulisi ostettavaksi. Mutta muuten, jatkakaa samaan malliin!”

” Hetki Nelinpelin parissa on isin omaa laatuaikaa. Podcastien julkaisutahti on optimaalinen, sillä nyt uutta jaksoa todella odottaa ja se ilahduttaa. Tiiviimpi tahti saattaisi tyrehdyttää tätä.

Olen kiinnittänyt kahteen korvaan särähtävään asiaan tämän syksyn jaksoissa:

1) Samin asema. Olkoonkin, että Sami on itse ottanut huumoripitoisen roolin itse, mutta tuntuu kurjalta, että muut pilkkaavat miehen aidosti fiksuja ja perusteltujakin näkemyksiä. Kyseinen käytös on vähäistä, mutta silti kohtelu tuntuu tapahtuessaan epäreilulta.”

” Eipä mikään ihme että luullaan kaupalliseksi, kun kuuntelee kaupallisia vastaavia on esim. äänenlaatu heikompa.”

” Arvostelut ovat hyvin laajoja ja olette ottanut hyvin tietoa pelistä ja tekijöistä! Hienoa kattoa videoitanne :) ihmettelen vaan että miksi tästä ei ole tullut mitenkään isoa juttua? niinkun esim. tv yms... mutta jatkakaa samaan malliin! KIITOS! :)”

Nelinpeli eroaa muista pelipodcasteista siinä, että Nelinpelissä pinnalle nousee juuri intohimo pelaamiseen ja pelaamisen hauskuus. Haluan kuulla Nelinpelissä castaajien omia mielipiteitä peleistä ja pelimaailmasta. Tarinat omasta historiasta pelaajana ripoteltuna muun asian joukkoon ovat aina mielenkiintoisia ja hauskoja (Mika pienenä hakemassa polkupyörällä jättimäistä Tiberian Sunia(?) jne.). Nelinpelin idea on mielestäni pelejä rakastavat pelaajat puhumassa peleistä ja pelien harrastamisesta, eivät pelitoimittajat tai pelinkehittäjät kertomassa sisäpiirijuttuja tai analyysia pelibisneksestä, ja tässä Nelinpeli loistaa!

” Lisää blogeja kiitos! :) ”

*” Mahtavaa työtä tähän asti. **Pitäkää jatkossakin sama rento meininki, älkääkä läh-
tekö liian ammattimaiselle linjalle tuotannon suhteen. Näitä seuraa mielellään juuri
tällaisena, kun ei ole puristettu veren maku suussa.** ”*

**” Kauhulla odotellaan, miten aiotte pilata hyvän tuotteen kun tuotteistatte sen.
Ts. myytte hyvän konseptin kaupalliselle toimijalle. Potentiaalia kyllä on. ”**

*” Satunnaisesti kuuntelen laadukasta podcastianne. Tottuneesti kuuntelen edelleen pe-
laajacastia, mutta silloin tällöin piipahdan myös teidän taajuudellanne. **Näin satun-
naiselle kuuntelijalle olisi mukavaa, jos tietäisi vähän tarkemmin, minkälaisia ai-
healueita podcast-käsittelee.** Työlästähän tällainen on, mutta tässä nyt kuitenkin yksi
parannusehdotus. Videoita katselen erittäin paljon jewtube-kanavaltanne. Kiitokset
laadukkaasta sisällöstä. Hyvää joulua!”*

*” **Nykypäivänä on uskomattoman vaikeaa erottua joukosta ja olla "uniikki". Joten-
kin teidän meno on jotain ällistyttävää: erittäin ammattimaista, mutta silti pilke sil-
mäkulmassa asenteella tehtyä settiä ja kohmelossa meno on entistäkin jytymppää!
Mielestäni teidän paketti on juuri sopivan kokoinen ja levyinen. t. Se monien cove-
rien tekijä. ;) ”***