



# Takaisin vuoteen 1988

## Web-sivuston konseptisuunnitelma

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelman opinnäytetyö

Vuorovaikutteisuuden suunnittelu

Syksy 2008

**Jarkko Rotstén**

# Sisällysluettelo

1. JOHDANTO.....	3
1.1 Sivuston idea.....	5
1.2 Mihin tällaista palvelua tarvitaan.....	5
2. KATSAUS HISTORIAAN.....	6
2.1 Pelijournalismi 90-luvun taitteessa.....	8
2.2 Häikäilemätön puolueellisuus ja konesota.....	8
3. MUITA VASTAAVIA SIVUSTOJA.....	9
3.1 Back 2 the Roots.....	10
3.2 Lemon Amiga.....	10
3.3 Amiga Flame.....	11
4. MIKÄ ON KONSEPTISUUNNITELMA .....	12
5. SIVUSTON TOIMINNALLISUUS JA OMINAISUUDET.....	14
5.1 Käytettävyys.....	14
5.2 Nielsenin viisi käytettävyyden nyrkkisääntöä.....	16
5.3 Alku ja loppu.....	19
5.4 Tekniset perusominaisuudet.....	19
5.4.1 Alusta.....	20
5.4.2 Navigaatio.....	21
5.5 Vuorovaikutteisuus.....	22
6. SWOT-ANALYYSI.....	22

6.1 Vahvuudet.....	22
6.2 Heikkoudet.....	23
6.3 Mahdollisuudet.....	24
6.4 Uhat.....	24
7. SISÄLTÖ.....	25
7.1 Käyttäjien tuottama sisältö.....	25
7.2 Käyttäjien kommentit.....	26
7.3 Peliarvostelut.....	26
7.4 Uutiset.....	27
7.5 Laitearvostelut.....	27
7.6 Artikkelit.....	28
7.7 Tiedonlähteet.....	28
8. TYÖRYHMÄ.....	29
8.1 Päätoimittaja.....	29
8.2 Graafinen suunnittelija.....	30
8.3 Tietokanta-asiantuntija.....	30
8.4 Sisällöntuottajat / avustajat.....	30
8.5 Beta-testaajat.....	31
9. LOPPUSANAT.....	31
LÄHTEET.....	32

# 1. JOHDANTO

Opinnäytteeni aiheena on konseptisuunnitelma mahdollisesti toteutettavasta retropelii-aiheisesta web-sivustosta. Opinnäyte on kirjoitettu pääasiassa sellaisesta näkökulmasta, että toteutan projektin tulevaisuudessa oman työryhmäni kanssa. Pyrin kuitenkin myös siihen, että konseptisuunnitelman voi mahdollisimman pienellä muokkauksella esitellä tarvittaessa ulkopuoliselle taholle, jos projektia lähdetäänkin kauppaamaan eteenpäin.

Olen toiminut freelance-pelitoimittajana vuoden 2003 lopusta lähtien vapaaehtoisvoimin pyöriteltävällä **Smackthejack.net** -sivustolla. Vuoden 2004 alusta lähtien kirjoitin myös silloisen **Jippiin** viihdeportaalin peliosioon, **Peliplaneetta.net:iin** aina vuoden 2007 kevääseen asti, jonka jälkeen siirryin muun **Alasin Median** mukana työstämään alati suosiotaan kasvattavaa **V2.fi**-viihdeportaalia, jossa vaikutan edelleen aktiivisesti. Vuosien varrella olen kirjoittanut yhteensä yli 200 peliarvostelua sekä -artikkelia sekä lukuisia levy- ja dvd-arvosteluita.

Olen harrastanut pelien pelaamista suuren osan elämästäni, aluksi ystäväni Commodore 64- ja pc-tietokoneita ihastellen ja myöhemmin oman Amiga 500-tietokoneen parissa runsaasti aikaa viettäen. Olen onnistunut myös yhdistämään harrastukseni työhön, jolla olen rahoittanut opiskeluni. Haaveenani on ollut jo pitkään pystyttää uusi ja erilainen pelisivusto. Vuosien toimittajakokemukseni perusteella uskon, että nyt jos koskaan se on mahdollista.

Opinnäytettä työstäessäni huomasin, että konseptisuunnitelma on terminä yllättävän heikosti tunnettu sekä väärin ymmärretty. Katsoin tarpeelliseksi selittää mitä se tarkoittaa, pääasiassa digitaalisen mediatuotannon näkökulmasta. Itseäni kiinnosti tietysti myös se, olinko itse ymmärtänyt termin oikein.

Kuten **Jonna Iljinkin** TAIK:n opinnäytetyössään huomasi<sup>1</sup>, suurin osa konseptisuunnittelua käsittelevästä kirjallisuudesta ei varsinaisesti käsittele aihetta digitaalisen median kannalta, vaan ne koskevat enimmäkseen teollista muotoilua sekä tuotekehittelyä. Jälkimmäisenä mainittu on lähellä omaa käsitystäni aiheesta, mutta ei ole siltikään suoraan sovellettavissa.

Huolellisen suunnittelun asemaa ei voi enempää painottaa kyseisellä alalla, kuten ei juuri millään muullakaan, joten toivon opinnäytteeni auttavan ihmisiä selviytymään arjen haasteistaan entistä paremmin. Loppujen lopuksi tässä esittelemäni konseptisuunnitelman ydinajatus sopii mielestäni uusmediatuotannon lisäksi yhtä hyvin monien muidenkin alojen käyttöön.

## **1.1 Sivuston idea**

Tämän konseptisuunnitelman käsittelemän sivuston kantava idea on viedä lukijansa eräänlaiselle aikamatkalle 80-90-luvun vaihteeseen, ajalleen ominaisen pelijournalismin pariin. Tarjolla on näennäisen ajankohtaisia uutisia, peliarvosteluja, laitearvosteluja sekä erilaisia artikkeleita tuon ajan materiaalista - klassikkotuotteita esitellään siis kuin ne olisivat uusia. Sivuston kielenä on englanti, koska siten saavutetaan mahdollisimman suuri määrä kävijöitä.

Ideana on keskittyä nimenomaan **Commodore Amiga** -merkkisiin tietokoneisiin, sillä se oli aikansa suosituin brändi, ja varsin suuri osa nykypäivän internetin aktiivikäyttäjistä sekä pelien isoimmasta ostajaryhmästä on sitä ikäluokkaa, että heillä on suuria tunteita ja sekä oletettavasti myös kiinnostusta kyseisiä laitteita kohtaan.

Ajalleen ominaista, median putkinäköistä ja puolueellista näkökantaa pyritään pitämään yllä, sillä se tuo sisällön otteeseen huumoria, mikä taas lisää käyttäjien viihtyisyyttä. Liian ryppyotsaisena palvelu ei välttämättä jaksaa kiinnostaa lukijoitaan.

---

<sup>1</sup> Iljin, Jonna: Konseptisuunnittelu, mitä se on? s. 5

## 1.2 Mihin tällaista palvelua tarvitaan

Kyseessä on nostalgiahenkinen harrastesivusto, jonka perimmäisenä tarkoituksena on viihdyttää kävijöitään, mutta myös nostaa esiin ja ihmisten tietoisuuteen tärkeitä aspekteja pelien historiasta. Melko suuri osa nykypäivän pelaajista ei tunne harrastuksensa historiaa kuin ehkä pintapuolin, jos sitenkään, joten on eräänlainen kulttuuriteko jakaa historiallista tietoa viihteen keinoin helposti selattavassa muodossa.

Sivusto saattaa myös innostaa uusia ihmisiä retro-tietokoneharrastuksen pariin, mikä on kuitenkin harrastuksena hyvin tervehenkinen, kehittävä sekä mielenkiintoinen.

## 2. KATSAUS HISTORIAAN

Tässä opinnäytetyössä käsiteltävä sivusto keskittyy maineikkaan **Commodore** -tietokonemerkin aikoinaan markkinoille tuomiin tietokoneisiin, joista

tärkeimpänä Amiga-laitteisiin. Vaikka moni alan harrastaja tuntee näiden laitteiden historian, on varmasti hyvä valottaa aiheeseen liittyvien tapahtumien kulkua.



Commodore oli yksi 80-luvun tietokonemarkkinoiden suurimmista menestystarinoista. Vuonna 1982 julkaistu **Commodore 64** nousi

maailman myydyimmäksi kotitietokoneeksi 30 miljoonan kappaleen maailmanlaajuisella myynnillään<sup>1</sup>.

Samana vuonna **Jay Miner**, eräs yhtiön pääsuunnittelijoista, aloitti työstämään

---

<sup>1</sup> Wikipedia, Commodore 64.

Commodore **Amiga 1000**:a, joka räjäytti ilmestyessään tietokoneharrastajien ja -ammattilaisten tajunnan aikaansa nähden uskomattomalla graafisella suorituskyvyllään, unohtamatta laadukasta nelikanavaista stereoääntä.

Myös aidosti moniajava **Workbench** -käyttöjärjestelmä oli jotakin sellaista, mitä aiemmin ei oltu nähty. Pian Commodore julkaisi Amigasta kavennetun, enemmän kotikäyttöön suunnatun **Amiga 500**:n, jonka oli tarkoitus ylittää jopa Commodore 64:n myyntiennätykset. Vaikka 500:n myikin vuosikausia erinomaisesti, ei se kuitenkaan koskaan päässyt suosituksen ”kuusnelosen” lukemiin. 90-luvulle tultaessa Commodore julkaisi **Amiga 600**:n, joka oli kooltaan astetta kompaktimpi, mutta esimerkiksi muistinsa osalta jopa Amiga 500:sta hitaampi, mikä ei ollut omiaan tekemään koneesta massiivista myyntimenestystä.

Vuonna 1992 markkinoille saapui **Amiga 1200**, joka oli varustettu nopeammalla **Motorola 68020EC** -prosessorilla (aiemmin **68000**), sekä **AGA**-grafiikkapiirillä, joka mahdollisti 16,8 miljoonan värin paletin käytön. A1200 saapui markkinoille valitettavasti pari vuotta myöhässä, sillä PC:t olivat jo kirineet Amigan kintereille ja ohittaneetkin sen kehittyneemmillä ominaisuuksillaan.

Ennen kuin Amiga tietokoneena kuoli pois markkinoilta, ehti Commodore mennä konkurssiin ja Amiga vaihtamaan kotia pariinkin otteeseen. Vuonna 1995 yhtiön lunasti **Escom**, joka epäonnistui pelastusyrityksessään melko surkeasti, onnistuen esittelemään ainoastaan futuristisesti muotoillun **Walker**-konseptinsa, joka ei kuitenkaan nähnyt koskaan virallista päivänvaloa. Escom ajautui alle vuodessa konkurssiin.

Vuonna 1997 Amiga-oikeudet osti **Gateway**, josta Amiga-käyttäjät jopa hyötyivät, sillä kyseinen firma toi markkinoille ensimmäisen Workbench-käyttöjärjestelmäpäivityksen viiteen vuoteen. Vuoteen 1999 mennessä Gatewaykin totesi bisneksen kestäättömäksi ja myi Amiga-oikeudet **Amiga Inc:**ille <sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Wikipedia: Amiga & Amiga History guide

Amigalle julkaistiin vuosien mittaan tuhansittain pelejä, joiden joukkoon mahtuu lukuisia klassikoita, joita pelaajat vielä tänäkin päivänä lämmöllä muistelevat. Tuohon pelimäärään mahtuu toki suuri määrä sellaisiakin julkaisuja, joita kukaan ei enää muista, eikä varmasti haluakaan.

## 2.1 Pelijournalismi 90-luvun taitteessa

80-luvun massiivinen menestys nousi etenkin brittilehdistön päähän melkoisen näkyvästi, ja tästä johtuvasta krapulasta se tuntui kärsivän vielä 90-luvun puolivälin jälkeenkin. Vaikka Amiga tietokoneena ja Commodore yhtiönä olivat jo selvästi hävinneet pelin ja olivat henkitoreissaan, jaksoi lehdistö edelleen pitää Amigaa maailman parhaana tietokoneena, jolle pc:t tai **Macintoshit** eivät koskaan tulisi vetelemään vertoja. Lopun aikoina mikä tahansa Amigalle julkaistu peli sai laadusta huolimatta verrattaen loistavat pisteet, ihan vain siksi että hengityskoneen johto saatiin pidettyä seinässä.

Amiga-fanit olivat todella fanaattisia, mistä kertoo omaa kieltään se, että Briteissä suosituinta aihetta käsittelevää vuonna 1989 perustettua **Amiga Format** -lehteä

julkaistiin vielä vuonna 2000, jolloin Amiga oli ollut enemmän tai vähemmän puhtaasti silkka retroharrastajien suosima kone jo vähintään parin, kolmen vuoden ajan. Muut aiheesta kertovat lehdet lopettivat hieman aiemmin: **Amiga Active** vuonna 1999, **CU Amiga** vuonna 1998 ja **Amiga Power** jo vuonna 1996 – näin muutamia mainitakseni. Myös Suomen hyvin varustetut lehtipisteet kunnostautuivat melko kiitettävästi tarjoamalla Amiga-lehdistöä loppuun asti.



*Vuonna 1998 ilmestyneen viimeisen CU-Amiga-lehden kansi painettiin tahallaan väärin päin. Kuvan lähde: <http://www.amigahistory.co.uk>*



## **2.2 Häikäilemätön puolueellisuus ja konesota**

Tiettyihin konemerkkeihin erikoistuneet lehdet pönkittivät yhteisöllisyyttään keskittymällä lempitietokoneensa ylistämiseen. Kilpailijat, kuten Atari ja PC-koneet saivat osakseen moitteita ja loanheittoa, usein väärin perustein.

Amiga-koneita hehkutettiin brittilehdistössä maailman parhaina tietokoneina vielä aikana, jolloin PC:t olivat teknisesti ajaneet aivan selvästi ohi.

Käytettävyydeltään Amiga olikin mitä mainioin, mistä kertoo osittain sekin, että itse käytin Amiga 1200:aa ykköskoneenani vielä vuonna 2001, jolloin vihdoinkin ostin ensimmäisen käyttökelpoisen PC:ni.

Ei ole lainkaan tuulesta temmattu väite, että Amiga oli viimeinen aito kotitietokone. Se oli tietokone, johon saattoi samaistua, toisin kuin kylmän harmaisiin, sieluttomiin pc-koneisiin. Amiga onnistui keräämään käyttäjiltään runsaasti sympatiapisteitä. Tämä saattoi olla helpompaa siksi, koska Amigat olivat perustaltaan kaikki jotakuinkin samanlaisia, toisin kuin pc-koneet, joiden sisältämät komponentit vaihtelivat paljonkin. Niinpä Amigistit saattoivat pitää paremmin yhtä, kun ei tarvinnut kadehtia kaverin tehokkaampaa laitekoonpanoa. Monet pitivät Amigaa huomattavasti persoonallisempana ja luotettavampana, suorastaan ystävänä - Amigahan on espanjaa ja tarkoittaa tyttöystävää.

## **3. MUITA VASTAAVIA SIVUSTOJA**

Tämän konseptisuunnitelman esittelemä sivuston perusidea on mielestäni varsin tuore. En ole törmännyt vastaavanlaisiin, ainakaan samaa aihetta käsitteleviin sivustoihin.

Historialliset lööpit -aiheesta on sen sijaan julkaistu kirja. **Anu Lahtisen** nelivärikuvitettu ”*SKANDAALI! - Historian parhaat lööpit*” -kirja ilmestyi elokuussa vuonna 2006. Vaikka kirjan aihe onkin varsin kaukana sivuston aiheesta, on sen ideassa tiettyä samankaltaisuutta.

Voisi kuvitella, että Lahtisen kirjan esittelemä idea saisi lukijan etsimään muita samaa aihetta käsitteleviä julkaisuja, mistä opinnäytetyön käsittelemä sivustokin tietysti hyötyisi.

### **3.1 Back 2 the Roots**

[<http://www.back2roots.org/>]

Nostalgiaan keskittyviä pelisivustoja löytyy useita. Nimenomaan Amiga-koneiden ohjelmistojen jakamiseen keskittyvä **Back 2 the Roots** lienee yksi suosituimmista. Sivuston sisältö koostuu pääasiassa kyseiselle laitealustalle vuosikymmenten mittaan tuotetusta ohjelmistomateriaalista, eikä niinkään artikkeleista tai arvosteluista. Sivuston käyttäjillä on mahdollisuus antaa peleille pisteitä. Sivustolta löytyy myös foorumi, jossa käyttäjät voivat vaihdella mielipiteitään sekä keskustella erilaisista aiheista.



Ulkoasultaan BTTR on melko sekava, suorastaan ruma. Sivuston käyttöliittymä on tuskin alan asiantuntijan suunnittelema, sillä se on varsin sekava. Sivusto tarjoaa ladattavaksi runsaasti pelejä, ohjelmia sekä demoja, ja voisikin toimia yhtenä arvosteltavien pelien lähteenä, kunhan lataukset suoritetaan vain kaikkien sääntöjen mukaan.

### **3.2 Lemon Amiga**

[<http://www.lemonamiga.com/>]

Lemon Amigan ideologia on melko lähellä omaa ideaani, mutta näkökulma on kuitenkin nykypäivässä. Sivustolta löytyy peliarvosteluita vanhoista Amiga-peleistä.

Niihin suhtaudutaan kuitenkin muistellen, eikä suinkaan siten, että kyseessä olisi uusi peli.

Sivusto pyörii vapaaehtoisvoimin ja sieltä löytyy useita peliarvosteluita. Sivusto keskittyy peleihin ja pelaamiseen, ei niinkään tietokoneeseen itseensä tai sen lisälaitteisiin. Sivustolta löytyy myös **Lemonade**-niminen käyttöliittymä **WinUAE**-Amiga-emulaattoriin, joka on ehdottomasti paras työkalu Amiga-tietokoneiden emulointiin. Lemon Amiga tarjoaa myös pelien latauslinkkejä.

Sivustolta löytyy kuitenkin myös mielenkiintoisia vanhojen pelintekijäveteraanien haastatteluja. Tätä

kirjoitettaessa etusivulla mainostettiin esimerkiksi **Digital Illusionsin** (nykyisin DiCE, tunnettu mm. suositusta **Battlefield**-pelisarjasta) **Andreas Axelssonin** sekä **Team 17:n** (mm. **Worms**) **Martyn Brownin** haastatteluja. Molemmat miehet



ovat edelleen varsin kiireisiä pelialan pyörteissä, mutta ovat kuitenkin löytäneet aikaa muistella vanhoja hyviä aikoja harrastelijasivuston haastattelussa.

### 3.3 Amiga Flame

[<http://www.amigaflame.com>]

Yksi vanhimmista Amiga-aiheisista pelisivustoista lienee Amiga Flame. Sivusto mainostaa itseään mm. Amiga Format -lehden sanoin ”The best gaming site of the world”, eli maailman paras pelisivusto.

Tämä sitaatti saattaa olla hieman vanhentunut, ainakin jos katsoo sivuston ulkoasua, joka näyttää olevan pitkälti 90-luvun jälkeä.



Design on melko sekavaa, eikä missään mielessä ammattimaista. Sisällöltään sivusto vaikuttaa todella hiljaiselta, miltei kuolleelta. Sivustolta löytyy peräti yksi uutinen, mikä johtuu varmasti siitä, että sivusto pyrkii olemaan ajankohtainen, eikä Amiga-rintamalla ole ollut viime aikoina oikein mitään uutisoitavaa. Sivulta löytyy myös peliarvosteluita, jotka ovat muuten varsin kiinnostavia, mutta taitoltaan melkoisen sekavaa luettavaa.

Amiga Flame vaikuttaa kaikin puolin vanhanaikaiselta ja käyttäjän kannalta suorastaan vastenmieliseltä sivustolta, mikä tuskin uhkaa varastaa muiden Amiga-aiheisten sivustojen kävijöitä.

## 4. MIKÄ ON KONSEPTISUUNNITELMA

*”**konsepti** (suunnitellut) periaatteet, toimintamalli; aie, suunnitelma; (kirjoituksen) luonnos.*

*Vanhemmat merkitykset viittaavat luonnosteluun, uudemmat (ja muodikkaammat) taas johonkin erityiseen toimintamalliin, joka voi itsessään olla hyvinkin kiinteä ja selvästi määritelty vaikka salliikin paljon vapauksia toteutustavoissa.”*

– *Pienehkö sivistyssanakirja, 2008*

Sana konsepti tarkoittaa kirjallisen työn luonnosta, puhtaaksikirjoittamatonta työtä tai suullista esitystä varten tehtyä käsikirjoitusta, sekä yleensä suunnitelmia, piirustuksia tai ennakkolaskelmia<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Wikipedia: Konseptikuva ja konseptikuvitus, 2008

Konseptikuvituksella pyritään vuorostaan hahmottamaan esimerkiksi peliteollisuudessa sitä, minkälaista tunnelmaa ja visuaalista ilmettä pelille lähdetään työstämään. Konseptikuvitus ei kuitenkaan ole mikään tarkasti määrittelevä suunnitelma, jonka mukaan tuotteen visuaalista ilmettä lähdettäisiin orjallisesti työstämään. Sen on lähinnä tarkoitus antaa graafikoille ja/tai pelikenttä-designereille yhteistä suuntaa, jota kohti alkaa kulkemaan pelikehityksen edistyessä.

Konseptisuunnitelma-termistä kertoo varmasti jotakin se, että edes kaiken tietävä **Wikipedia** ei osaa suoraan sanoa (17.9.2008) mitä kyseinen sanayhdistelmä tarkoittaa. Ei siis liene ihme, että termin tarkoituksesta on liikkeellä useita erilaisia näkemyksiä. Sanaa kun ei tahdo löytyä virallisemmistakaan tieto- tai sivistyskirjoista. Kuten luvun alussa mainitsin, konsepti-sanalle selityksiä kyllä löytyy, mutta sellaisenaan ne eivät vielä riitä selittämään koko konseptisuunnitelma-termin tarkoitusta.

**Jonna Iljin** muodostaa omassa opinnäytetyössään johtopäätöksen, jonka perusteella tuotteen kehitys kulkee seuraavanlaista reittiä: idea => konsepti => konseptisuunnitelma <sup>1</sup>. Mielestäni järjestys voisi esimerkiksi peliteollisuudessa yhtä hyvin olla myös idea => konseptisuunnitelma => konsepti, tai prototyyppi.

Tämä viestittää siitä, että olen muodostanut itse käsitteistä hyvin samankaltaisen kuvan, kuin mitä esimerkiksi teollisessa muotoilussa käytetään. Kielellistä sekaannusta aiheutuu myös siitä, että englanninkielessä sana konsepti on lähempänä nimenomaan prototyyppiä.

Olen myös soveltanut kyseistä järjestystä muun muassa eräässä koulun puitteissa tehdyssä **SpaceTruck** -peliprojektissa, jossa toimin ohjelmoijana sekä äänisuunnittelijana. Ensin heräsi idea pelistä, joka jalostettiin konseptisuunnitelman muotoon, jonka pohjalta työstimme toimivan konseptin, eli tässä tapauksessa demoversion.

---

<sup>1</sup> Iljin, Jonna: Konseptisuunnittelu, mitä se on? s. 6

Myös yksinkertaisehkon web-sivuston ollessa kyseessä, tällaista toimintamallia voidaan mielestäni toteuttaa sujuvasti. Jos sivun perusolemus on suhteellisen yksinkertainen, voidaan konsepti jättää periaatteessa poisikin. Riittävän huolellisen konseptisuunnitelman pohjalta voidaan toteuttaa täysin toimiva sivusto.

Ihmetystäni herättää se, että jos sanalle on kerran olemassa jonkinlainen selitys esimerkiksi teollisuudessa, miksi termiä ylipäättään pitäisi väkisin mahduttaa johonkin toiseen muottiin web-suunnittelijoiden sanastossa.

Itse ymmärrän sanan konsepti web-mediassa eräänlaisena synonyyminä sanalle demoversio, esittelyversio tai prototyyppi. Sanan merkitys lienee muodostunut autoteollisuutta seuratessa, sillä tulevaisuuden automalleista esitellään aina ensin konseptimalli, joka on suurella todennäköisyydellä tehty jonkinlaisen konseptisuunnitelman pohjalta, mutta ei sellaisenaan edusta vielä lopullista tuotetta.

Konseptisuunnitelma-termi voidaan siis ymmärtää, ja sitä voidaan soveltaa, hieman tapauksesta riippuen. Tämän opinnäytetyön myötä pyrin selvittämään, kuinka termi soveltuu pienimuotoisen viihdesivuston pystyttämiseen.

## **5. SIVUSTON TOIMINNALLISUUS JA OMINAISUUDET**

Sivuston ominaisuuksien määrittelemisen ennakkoon on tärkeää ja säästää sivuston tekijöitä mahdollisilta sekaannuksilta ja parantaa sivuston toimivuutta.

Ennakkosuunnittelu on tärkeää, ellei jopa välttämätöntä myös siinä tapauksessa, että sivustoa pystytetään useampia henkilöitä.

Sivustoa pystytettäessä vaaditaan myös runsaasti kommunikointia työryhmän kesken, jotta lopputulos olisi mahdollisimman saumaton ja yhtenäinen.

## 5.1 Käytettävyys

Internet-sivun käytettävyys on erittäin tärkeää, etenkin kun kyseessä on vieläpä viihdesivusto. Käyttäjä ei tahdo hukata aikaansa etsimällä sivuston syövereihin piilotettuja asioita, joten sivun layout on suunniteltava huolellisesti siten, että kaikki tarvittava on käden ulottuvilla.

Käytettävyys on asia, jota on helppo pitää itsestäänselvyyttenä, mitä se ei kuitenkaan ole. Viimeistään siinä vaiheessa, kun sivustolla yritetään ansaita rahaa, on jokainen tyytyväinen ja sivustolle mahdollisesti vielä joskus palaava kävijä kullannarvoinen.

	Tilaa mainoksille			
	Palvelun nimi			
	Navigointipalkki			Hakutoiminto
Tilaa mainoksille	Sisältöikkuna			Tilaa mainoksille

*Yksinkertainen malli sivuston pohjasta.*

Sivuston pohja on työstetty siten, että kaikki navigointi tapahtuu muutamasta napista, eikä sivuston syövereihin ole piilotettu mitään. Kaikille sivuston alueille pääsee näin näppärästi kaikilta sivuston alueilta. Tämä vähentää käyttäjän tarvetta käyttää aivokapasiteettiaan turhaan miettimiseen.

Mainostila on sijoitettu sivun varsinaisen sisällön ympärille, jotta mainokset eivät häiritse lukijan lukukokemusta.

Mikäli lukija tahtoo saada käsiinsä aiemmin sivulla julkaistua materiaalia, tämä voi käyttää yksinkertaista sanahakua, joka palauttaa hakutulokset sisältöikkunaan. Koska sivuston sisältömateriaalin määrä ei ole aivan valtava, ei hakuun välttämättä tarvita tarkempia hakumahdollisuuksia. Jos sisällön määrä kuitenkin kasvaa dramaattisesti, voidaan hakutoimintoa laajentaa.

## **5.2 Nielsenin viisi käytettävyyden nyrkkisääntöä**

**Jakob Nielsen** on yksi tunnetuimmista käytettävyyden uranuurtajista yleisen käytettävyyden saralla. Hän on määritellyt viisi yleispätevää käytettävyyssääntöä<sup>1</sup>, joita voidaan soveltaa myös www-sivustoihin. Nielsen on laatinut myös kymmenkohtaisen listan perusasioista tietokoneohjelmistojen käytettävyyttä ajatellen, joka soveltuu osittain myös web-sivustojen työstämiseen<sup>2</sup>. Kyseinen lista perustuu kuitenkin näihin vanhoihin perussääntöihin, jotka sellaisenaan ovat mielestäni lähempänä tämän kokoluokan sivuston luontiprosessia.

- **Opittavuus.** Opittavuudella tarkoitetaan sitä, miten nopeasti ja helposti uusi vuorovaikutteisen laitteen tai järjestelmän käyttäjä oppii laitteen toimintalogiikan ja käyttämisen.
- **Tehokkuus.** Tehokkuudella tarkoitetaan sitä resurssien ja panostuksen määrää vuorovaikutteisen laitteen tai järjestelmän käyttöön, joka käyttäjän pitää toimenpiteisiin kohdistaa, jotta hän saavuttaa tavoitteen.

---

1 Wikipedia: Käytettävyys

2 Useit.com: Ten Usability Heuristics



- **Muistettavuus.** Muistettavuudella tarkoitetaan sitä, miten helppoa jo aiemmin laitteen käytön oppineen henkilön on palauttaa mieleen laitteen käyttö ja sen toiminnallisuus.
- **Virheiden vähyys.** Virheiden määrällä (vähyydellä) tarkoitetaan nimenomaan käyttäjän suorittamissa toimenpiteissä tapahtuvien virheiden määrää.
- **Tyytyväisyys.** Tyytyväisyydellä tarkoitetaan käyttäjän tyytyväisyyttä laitteen tai järjestelmän käyttöön, tyytyväisyyttä vuorovaikutuksen sujuvuuteen ja sen tulokseen.

Tällaisella sivustolla kävijät pyritään pitämään tyytyväisenä tietysti mahdollisimman korkealaatuisella sisällöllä, sekä sivuston järkeenkäyväällä toiminnallisuudella. Moni huonosti menestyvää sivustoa pyörittävä taho ei tunnu ymmärtävän virheettömän kielen merkitystä.

Nielsen toteaa kirjassaan *WWW-Suunnittelu* melko osuvasti: "Webissä asiakas on kuningas, hiiri aseenaan hän päättää kaikesta. Jos palvelu ei tyydytä, asiakkaan on helppo mennä muualle, koska myös kaikki kilpailijat ovat vain hiiren liikautuksen päässä." <sup>1</sup>

Jos artikkeli sisältää vaikka kaksikin kirjoitusvirhettä, ei lukija välttämättä mielellään enää palaa sivustolle, etenkin jos virheet toistuvat artikkelista ja uutisesta toiseen. Yhdyssanat ovat etenkin suomenkielisillä sivustoilla perusasioita, jotka ovat eräänlainen sivuston tasokkuuden mittari.

Sivuston muistettavuutta edesauttaa niin ikään tasokas sisältö ja silmää miellyttävä layout, mutta myös omalaatuinen ja uudenlainen idea, sekä mahdolliset tunteet, mitä esimerkiksi tällainen nostalgisointiin pyrkivä sivusto pyrkii nostamaan.

Opittavuuden kannalta näin yksinkertainen sivusto on helppo pystyttää, sillä

---

<sup>1</sup> Jakob Nielsen, *WWW-Suunnittelu*, s. 9.

navigaatiosta saadaan pienellä vaivalla hyvinkin looginen. Kaikki tarvittava löytyy etusivulta, joten lukijan ei oikeastaan edes tarvitse ”opetella” sivuston käyttöä.

Tähän liittyen sivuston tehokkuussuhdekin on sujuva. Sivustoa pystytettäessä on kuitenkin pyrittävä löytämään myös mahdollisimman tehokas serveri, ettei lukijan tarvitse odotella sivuston eri osioiden latautumista liian pitkään.

Pienikin odottelu luo lukijalle roppakaupalla negatiivisia mielikuvia, mikä on omiaan laskemaan sivuston imagoa. Jos lukija saapuu sivustolle lukemaan laadukasta sisältöä ja viihtymään, ei viihtyisyyttä sovi nakertaa millään tavoin.

Käytettävyyteen on olemassa huikea määrä sääntöjä ja syvällisiä määritelmiä. Maineikas web-käytettävyyden asiantuntija Steve Krug toteaa kuitenkin melko huojentavasti kirjassaan *Don't make me think*, ettei web-suunnittelu ole loppujen lopuksi rakettitiedettä<sup>1</sup>. Suurin osa suunnittelusta perustuu lopulta puhtaaseen maalaisjärkeen ja intuitioon. Krugin kertoo myös, että vaikka erilaisia sääntöjä on kirjoitettu mittava määrä, ei sääntöjä oikeastaan sittenkään ole edes olemassa. Tällä viitataan siihen, että erilaisia palveluja ja tarkoituksia tarjoavia sivustoja on niin paljon, että yhdenmukaisen säännösten toteuttaminen olisi äärimmäisen vaikeaa.

Se mitä suunnittelija ei heti huomaa, paljastuu testauttamalla sivustoa jollakin ulkopuolisella. Prosessin ei tarvitse olla sen monimutkaisempi, kuin että suunnittelija tarkkailee testihenkilön käyttäytymistä sivustolla.

### **5.3 Alku ja loppu**

Sivuston historia alkaa vuoden 1988 alusta, jolloin Amiga 500 oli jo myynyt suuria määriä, hyviä pelejä oli jo ilmestynyt ja massiivinen fanikanta maailmalla oli saavutettu. Kilpailutilanne Atari ST:n kanssa oli kääntynyt Amigan johtoon. Amigan tilanne on kaikin puolin herkullisimmillaan, ennen kaikkea journalistiselta kantilta. Commodorella menee lujaa, mutta lähitulevaisuudessa siintää myös paljon keinoista ratkaisuisista johtuvia ongelmia.

---

<sup>1</sup> Steve Krug, *Don't make me think*, s.5.

Koska Amigan kävi miten kävi, siintää tämän sivuston loppukin tavallaan horisontissa. Sivuston ajanlaskullisesti vuoden 2000 tienoolla voidaan jo vakavasti harkita sivun ”lopettamista”.

Jos sivusto vielä tuolloin on toiminnassa, tämä tarkoittaa joko sitä, että sen ideaa muokataan toisenlaiseksi tai sitten sivuston päivittäminen todellakin lopetetaan. Uusia ideoitakin ehtii kahdentoista vuoden aikana varmasti syntyä.

#### **5.4 Tekniset perusominaisuudet**

Sivuston vaatima minimiresoluutio on 1024 x 768 pikseliä, ja sen on toimittava yleisimmillä selaimilla (**Mozilla Firefox, Safari, Opera, Internet Explorer, Chrome**). Sivusto on laadittava visuaalisesti mahdollisimman kevyeksi, jotta serveri kestää suuremmatkin kävijämäärät ja sivujen latausajat säilyvät siedettävänä.

Vaikka Amigallakin voidaan harjoittaa nettisurffausta, ei liene kuitenkaan järkevää tehdä sivustosta sellaista, että se tukisi sataprosenttisesti Amigan selaimia. Vaikka Amiga on monille rakas laite, tuskin kukaan käyttää sitä pääasiallisessa nettikäytössä.

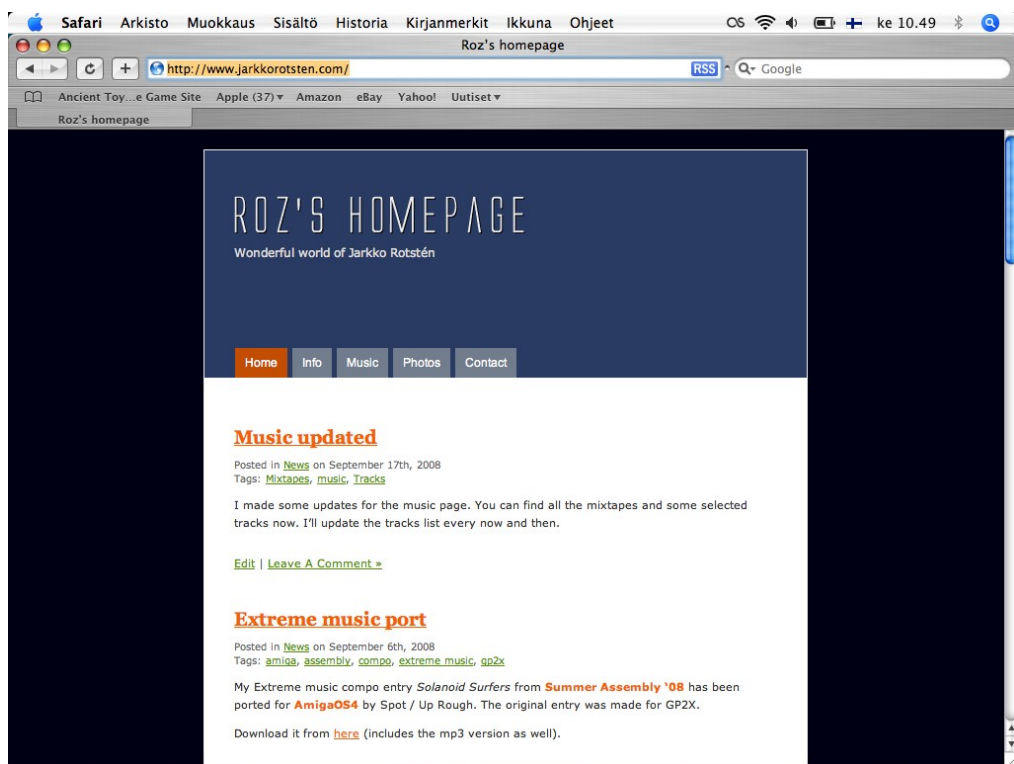
Vieraileva käyttäjä kykenee kommentoimaan arvosteluita, artikkeleita sekä uutisia. Tämä on kyettävä myös estämään, mikäli häiriköintiä ilmenee. Palvelun moderaattorilla on oikeudet poistaa ja muokata käyttäjien kommentteja. Kommenteissa ei voi käyttää CSS-tyylimäärityksiä eikä html-koodia. Vain tekstin boldaus ja alleviivaus sallitaan, kuten myös www-linkit, joita ei tarvitse erikseen koodata linkeiksi, vaan sivusto osaa automaattisesti haistaa URLin. Kommentteihin ei voi myöskään lisätä kuvia, koska ne saattavat rikkoa layoutin sekä tekevät sivun lataamisesta raskaampaa. Sivustolle luodaan myös kello, josta nähdään mikä vuosi sivustolla on meneillään.

## 5.4.1 Alusta

Internetistä on saatavilla lukuisia täysin ilmaisia **CMS** (Content Management System) -ohjelmistoja, joita on hyvinkin järkevää ja kustannustehokasta hyödyntää.

Olen itse käyttänyt jonkin verran **Wordpressiä** (<http://wordpress.org/>) ja todennut sen käytettävyydeltään varsin yksinkertaiseksi ja suoraviivaiseksi. Sen blogimainen olemus on varsin helposti muokattavissa perinteisemmäksi web-sivuksi.

Wordpressin hallintatyökalulla on helppo jakaa käyttäjille ylläpito-oikeuksia sivun eri osa-alueille. Sisällön lisääminen sivustolle ei siis vaadi lainkaan koodaamistaitoja. Wordpressiin on saatavana myös ilmainen spam-suodatin, joka osaa tuhota kommentista ilmeisimmät roskapostit.



*Esimerkki yksinkertaisesta Wordpress-sivusta.*

*Lähde: [www.jarkkorotsten.com](http://www.jarkkorotsten.com)*

Muita vaihtoehtoja on esimerkiksi **Joomla** (<http://www.joomla.org/>), joka on niin ikään erittäin suosittu ja monipuolinen järjestelmä, joskin pystytyksen suhteen jonkin verran Wordpressiä haastavampi. Joomlaa voidaan harkita käytettäväksi, mikäli sivuston pystyttäjä niin tahtoo.

### **5.4.2 Navigaatio**

Sivuston navigoinnissa käytetään hyvin perinteisiä metodeja. Blogimaiselta etusivulta löytyvät uusimmat arvostelut, pelit sekä uutiset. Lisäksi sisältö lajitellaan erikseen omiin ryhmiinsä, eli navigointipalkkiin lisätään etusivun lisäksi **uutiset**, **peliarvostelut** sekä **artikkelit**, joista käyttäjä voi tutkailla sivuston vanhempaa sisältöä.

Sivustolta löytyy myös hakutoiminto, jolla käyttäjä voi etsiä vanhempia artikkeleita nopeammin, kuin vain selaamalla sivuja yksi kerrallaan taaksepäin. Näiden toimintojen lisäksi palkkiin lisätään vielä info-välilehti, josta löytyy nimensä mukaisesti tietoa sivustosta sekä toimituksen yhteystiedot.

## **5.5 Vuorovaikutteisuus**

Perinteinen printtilehti on yleensä mainio esimerkki ei-interaktiivisesta julkaisusta. Onkin erittäin tärkeää, että palvelun käyttäjät saavat osallistua palvelun sisällöntuotantoon, sillä siten kävijäkokemus syvenee, kun mediasta otetaan irti sen parhaat puolet – internet mahdollistaa interaktiivisuuden, miksi siis jättää se hyödyntämättä? Käyttäjät voivat kokea myös suurempaa yhteisöllisyyttä voidessaan jättää kädenjälkensä palveluun.

## **6. SWOT-ANALYYSI**

Koska laadukkaita Amiga-aiheisia sivustoja ei ole kovinkaan paljoa, on konseptisuunnitelman avulla toteutettavalla sivustolla varsin hyvät erottua edukseen. Sivuston päätarkoitus ei ole tuottaa suuria määriä rahaa, vaan

pikemminkin viedä eteenpäin retrotietokonekulttuuria. Vaikka sivusto jouduttaisiinkin kävijöiden tekijöiden puutteen tai motivaation puutteen vuoksi ajamaan alas, eivät rahalliset menetykset olisi missään tapauksessa merkittäviä.

SWOT-analyysi on **Albert Humphreyn** kehittämä nelikenttämenetelmä, jota voidaan hyödyntää kaupallisia projekteja suunniteltaessa ja ideoitaessa. Sen avulla on tarkoitus analysoida tuotteen kilpailutilannetta sen vahvuuksien, heikkouksien, mahdollisuuksien sekä uhkien pohjalta. Vahvuudet sekä heikkoudet luetaan sisäisen ympäristön ominaisuuksiksi, mahdollisuudet ja uhat taas ulkoisen ympäristön ominaisuuksiksi. Tuloksena saadaan eräänlainen toimintasuunnitelma siitä, mitä mahdollisille negatiivisille ominaisuuksille pitää tehdä<sup>1</sup>.

## **6.1 Vahvuudet**

Osa mainitsemistani vahvuuksista pätee lähinnä siinä tilanteessa, että päädyn toteuttamaan sivuston oman työryhmäni kanssa. Olen keskustellut projektista useiden henkilöiden kanssa ja onnistunut herättämään sivustoa kohtaan mielenkiintoa jopa pelimedian ammattilaisten keskuudessa.

Sisällöntuotannon ydinryhmällä on vankka tietous kyseisestä aiheesta, sillä tietokoneet, joista erityisesti Amigat, muodostivat hyvin suuren osan kunkin lapsuuden aktiviteeteista.

Osa mahdollisesta työryhmästä kuuluu **Pelikonepeijoonit** -keräilijäryhmään, jonka omistuksissa on Suomen suurin yksityinen pelikonsoli- ja tietokonekokoelma, mitä kautta kyseisten henkilöiden tietokonehistorian tuntemus on aivan omaa luokkaansa. Tämä takaa mitä parhaimmat mahdollisuudet sisällön historialliselle oikeudellisuudelle. Pelikonepeijoonien kokoelmasta löytyy paljon sivustoon liittyvää laitteistoa, kuten erittäin kattava kokoelma Amiga-tietokoneita ja runsain määrin niiden lisälaitteita. Peijoonien kokoelmista löytyy myös runsain mitoin sekä brittiläistä Amiga-lehdistöä, että

---

<sup>1</sup> Wikipedia: SWOT-Analyysi

kotimaisia tietokonelehtiä 80- ja 90-luvulta, mitä voidaan hyödyntää mainiosti juttulähteinä.

Suurin osa sisällöntuottajista työstää myös **V2.fi** -sivustoa, joka on noussut ennätysnopeasti Suomen suosituimpien peli- ja viihdealan sivustojen joukkoon. Joukossa on niin pelimedian veteraaneja, kuin tuoreempiakin työmyyriä. Kaikkia henkilöitä yhdistää aktiivinen menneisyys pelien parissa.

Koska sivuston idea on tuore, sillä on hyvät mahdollisuudet nousta isommankin yleisön suosioon ja jäädä ihmisten mieleen eräänlaisena alan pioneirisivustona. Jos sivustoa saadaan tekemään myös muita vanhoja tekijöitä pelijournalismin saralta, voidaan sisällöstä saada aidosti kansainvälisesti kilpailukykyistä.

## **6.2 Heikkoudet**

Tuoreemmat pelaajat tai aihetta muuten tuntemattomat eivät välttämättä jaksa kiinnostua vanhoista peleistä tai pelikoneista. Siksi onkin tärkeää pyrkiä työstämään sisältömateriaalista mahdollisimman viihdyttävää ja siinä ohessa myös mahdollisesti valistavaa, jotta aiheeseen vihkiytymättömätkin voisivat saada eräänlaista yleistietoa tietokoneiden historiasta ja viihtyä siinä ohessa.

Jos sivusto käynnistetään täysin hartiavoimin ja nollabudjetilla, ei sisällöntuotannosta ole ainakaan aluksi mahdollista maksaa palkkaa, mikä saattaa osoittautua esteeksi joillekin kiireisemmille kirjoittajille, mikäli heidän harrastusmielensä ei kestä riittävän pitkälle. Mikäli sivusto saavuttaa kuitenkin riittävästi kävijöitä, ja sitä myötä myös mainostuloja, on jonkinlaisten korvauksien maksaminen tietysti mahdollista ja jopa suotavaa. Koska sivuston kohderyhmä on lopulta melko marginaalinen, ei voitane olettaa, että se keräisi todella runsaasti kävijöitä, joten rahallinen hyöty voi hyvin jäädä marginaaliseksi.

### **6.3 Mahdollisuudet**

Vahvuuksiin viitaten, idealtaan tuoreella, kansainvälisellä sivustolla on erinomaiset mahdollisuudet saavuttaa menestystä ulkomaan mittakaavassa. Jos sivusto saavuttaa massiivisen suosion, voidaan harkita jopa lokalisoitujen versioiden tekemistä isompiin maihin tai mahdollisesti konseptin myymistä sopivaan hintaan.

En pidä lainkaan mahdottomana sitäkään, että vanhojen brittiläisten tietokonelehtien riveistä löytyisi joku, joka haluaisi myös osallistua sivuston työstämiseen, sillä monilla heistä on varmasti kultaiset muistot ja henkilökohtainen nostalgia kyseistä aihetta kohtaan. Tällainen nostaisi sivuston arvoa sekä kiinnostavuutta.

### **6.4 Uhat**

Yksi sivuston vakavista uhista on se, ettei se onnistu herättämään kiinnostusta kohdeyleisössään. Tätä pyritään kuitenkin välttämään huolellisella ennakkosuunnitelmalla sekä tietysti ehdottoman laadukkaalla sisällöllä. Käytännössä sisällön laadun suhteen hutiloimalla kyetään karkoittamaan suurin osa käyttäjistä.

Mikäli sivuston mainostaminen ja sanan yleinen levittäminen tavalla tai toisella epäonnistuu, on tietysti myös mahdollista, ettei yleisö löydä sivustoa lainkaan. Tämä mahdollisuus voidaan luonnollisesti välttää keskittymällä kyseisiin aspekteihin mahdollisimman huolellisesti.

Huolimatta sivuston laadukkuudesta, on aina mahdollista, että joku muu taho keksii ja toteuttaa saman idean, jolloin syntyy kilpailua, jonka myötä osa kävijöistä saatetaan menettää. Siksi olisikin tärkeää saada palvelu käyntiin mahdollisimman nopeasti, sillä ensimmäinen on aina etulyöntiasemassa. Tässäkin mielessä tinkimätön laatu on palvelun elinehto.



## 7. SISÄLTÖ

Laadukas sisältö on luonnollisesti sivuston tärkein osa-alue, jolla lukijat saadaan palaamaan takaisin sivustolle. Kuten Korpela ja Linjama toteavat Web-suunnittelu-kirjassaan, hyvä jos on hyvää sisältöä, se ansaitsee tulla esitetyksi web-sivulla, hyvin<sup>1</sup>. On siis erittäin tärkeää, että sivuston tinkimättömän toimivan teknisen toteutuksen lisäksi sisältö on mahdollisimman laadukasta.

### **7.1 Käyttäjien tuottama sisältö**

En pidä lainkaan mahdollisena ajatuksena sitä, että myös sivuston lukijat voisivat työstää varsinaista sisältöä. Päätoimittajan vastuulle jää näin ollen tarkka laadunvalvonta, sillä aivan mitä tahansa ei luonnollisestikaan voida julkaista.

Lukijoiden kirjoittamat arviot ovat myös hyvin kustannustehokas tapa saada sivustolle lisää sisältöä. Useimmiten lukijalle riittää palkkioksi se, että hänen tekstinsä julkaistaan julkisessa palvelussa. Jotain pieniä tuotepalkintoja voidaan harkita, jos budjetti niin sallii. Esimerkiksi t-paita tai muuta oheistuotteita voitaisiin jakaa ahkerille kirjoittajille.

Kyseeeseen voisi tulla esimerkiksi viikottainen tai kuukausittainen lukija-arvio, mikä toimisi luonnollisesti kiinnostavana lisäsisältönä. Varsinaisia lukijoiden kirjoittamia peliarvosteluita ei ole esimerkiksi printtimediassa nähty moneen vuoteen, mutta aikoinaan niitä nähtiin useammassakin lehdessä.

---

<sup>1</sup> Korpela, Linjama: Web-suunnittelu. s. 9

## 7.2 Käyttäjien kommentit

Tärkein ja suosituin interaktiivisuuden muoto on julkaistujen peliarvosteluiden ja artikkeleiden kommentointi, joka soveltuu käytettäväksi tässäkin palvelussa erinomaisesti. Lukija voi ilmaista välittömästi mielipiteensä arviosta sekä arvioitavasta tuotteesta. Käyttäjien suoran palautteen pohjalta sisällöntuottajien on myös helppo kehittää palveluaan entistä paremmaksi.

## 7.3 Peliarvostelut

Peliarvostelut ovat palvelun suola. Niitä ei kuitenkaan pyritä toteuttamaan tämän päivän näkökulmasta, vaan kirjoittajan on pyrittävä siirtämään ajatuksensa takaisin pelin julkaisuvuoteen, aivan kuin peli olisi juuri julkaistu. Niinpä esimerkiksi grafiikkaa ja ääniä ei suinkaan verrata nykypeleihin, eikä nykyaikaan edes viitata - vuonna 1988 ei ollut tulevaisuuden peleistä olemassa villeimpiäkään arvauksia.

Arvosteltavat pelit pyritään valitsemaan siten, että ne ovat joko tunnettuja tai muuten merkittäviä julkaisuja. Myös tavattoman huonoja pelejä voidaan arvioida, sillä niihin on helpompi ujuttaa huumoria, ja ne kiinnittävät lukijoiden huomion nimen omaan huonoutensa osalta.

Pelien testaaminen ei edellytä, että toimittajilta löytyisi aito fyysinen Amiga, sillä emulaattorihjelmistot, kuten WinUAE, toimivat nykyään niin luotettavasti, että niitä voidaan hyödyntää tällaiseen tarkoitukseen ilman isompia ongelmia.



*Lemmings oli yksi Amigan suosituimmista peleistä.*

*Kuvalähde: [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com)*

Arvosteltavien pelien löytämisen ei pitäisi olla ongelma, sillä monilla vanhoilla Amiga-faneilla on edelleen kaapit pullollaan pelejä. Laitteelle on julkaistu vuosien varrella tuhansia pelejä.

Netti on myös täynnä Amigan pelejä, joiden lataaminen lupaa kysymättä on useimmiten laitonta, ellei omista pelistä alkuperäistä kopiota, vaikka kyseessä on usein yli pari vuosikymmentä vanhoja julkaisuja.

Monet vanhat pelijulkaisijat ovat laskeneet pelejään myös vapaaseen levitykseen. Voisi tulla myös kyseeseen, että pelintekijöiltä saisi melko helposti erityisluvan käyttää netistä löytyneitä levy-imageja arvostelutarkoituksiin.

## **7.4 Uutiset**

Palvelu tarjoaa merkittäviä tai huvitusarvoltaan mainittavia uutisia tulevista tuotteista, peleistä ynnä muista ”ajankohtaisista” aiheista. Uutisia tulisi pyrkiä julkaisemaan vähintään pari, kolme päivässä, sillä niiden avulla kävijät saadaan käymään sivustolla päivittäin.

## **7.5 Laitearvostelut**

Noin kerran kuukaudessa julkaistavat laitearvostelut vaativat journalistilta astetta enemmän vaivaa, ellei kyseisestä laitteesta sattumalta ole niin vahvoja henkilökohtaisia kokemuksia, että arvio syntyy ilman oikeata testiä.

Laitearvosteluista pyritään tekemään kuitenkin mahdollisimman kevyitä ja maanläheisiä testejä.



*Amiga 500:n kiintolevy oli suhteellisen harvinainen lisälaitte. Kvalälähde: <http://www.ntrautanen.fi/>*

Turhan syväluotaava sävy saattaa olla nykylukijoille turhan kuivaa luettavaa. Mahdollisia arvioitavia tuotteita ovat erilaiset peliohjaimet, hiiret, kiintolevyt, kiihdytinkortit ynnä muut. Joitakin laitteita voi olla tietysti hankala löytää, ellei satu tuntemaan avokätisiä ja -mielisiä keräilijöitä.

## **7.6 Artikkelit**

Erilaisia aiheeseen ja aikakauteen liittyviä artikkeleita syntyy helposti. Artikkelit tuovat palveluun erinomaista vaihtelua peliarvosteluille ja lisäävät täten sivuston kiinnostavuutta. Laadukkaat ja mielenkiintoiset kuukausittaiset artikkelisarjat ovat myös mainio tapa saada lukijat palaamaan sivustolle yhä uudelleen ja uudelleen.

Vanhojen pelintekijöiden haastatteluja on myös kiinnostavaa lukea, jos haastateltavat vain saa sivuston juoneen mukaan. Haastateltavien löytäminen voi olla tosin vaikeaa, jos ja kun he ovat vaihtaneet vuosien varrella alaa, eivätkä välttämättä ole löydettävissä helposti edes internetin avustuksella.

Toisaalta löydettyäessä useimmat pelialan konkarit, jotka ovat olleet erityisessä suosiossa Amiga-aikoinaan, muistelevat vanhoja hyviä aikoja oikein mielellään.

## **7.7 Tiedonlähteet**

Uutisaiheet löytyvät varsin helposti joko vanhoista lehdistä, joita aiheesta on ilmestynyt runsaasti. Internet on myös ehtymätön tietolähde. Wikipediasta tai pelikoneiden historiaan keskittyvät sivustot ovat pullollaan herkullisia aiheita. Useimmat alan harrastajat voi löytää joko IRC-kanavilta (Internet Relay Chat), tai aiheeseen liittyviltä foorumeilta.

## 8. TYÖRYHMÄ

Palvelun alkuvaiheessa sivusto ei välttämättä tuota mitään, joten sisällöntuottajia pyritään kannustamaan kirjoittamaan lähinnä harrastusmielessä. Myöhemmin, jos sivusto alkaa tuottamaan rahaa, voidaan pienimuotoisista palkkioistakin sopia. Kokemukseni mukaan pienikin palkka vaivannäöstä parantaa sivuston sisällön laatua huomattavasti.

Toisaalta aihe on usein niin lähellä harrastajien sydäntä, ettei palkkaa välttämättä edes kaivata.

Lemon Amiga -sivustolta löytyvän **Rolling Thunder**-pelin arvostelun alussa **Jaakko Seppälä** toteaa varsin osuvasti vapaasti suomennettuna, että vaikka he eivät vapaaehtoisina avustajina saakaan työstään palkkaa, on heille riittävä palkka se, että he saavat kirjoittaa peleistä, joihin he ovat lapsena ihastuneet ja mitä he edelleen intohimolla muistelevat.

### **8.1 Päätoimittaja**

Päätoimittajan tehtävänä on pitää sivusto pystyssä, avustajat ruodussa sekä vastata sisällön julkaisemisesta ja aikatauluttamisesta. Ideaalitulanteessa avustajat toimittavat juttuja pehmeästi soljuvana virtana, eikä päätoimittajaa välttämättä edes tarvita, mutta tällainen vaatisi täydellisesti yhteen hiileen puhaltavan, asiasta tosissaan kiinnostuneen työryhmän, jollaiset lienevät suhteellisen harvassa.

### **8.2 Graafinen suunnittelija**

Etenkin sivustoa pystytettäessä visuaalisuuden suunnittelijaa vaaditaan.

Etenkin kun ulkoasusta halutaan sivuston aihe huomioon ottaen mahdollisimman autenttinen ja vangitseva, on taitava ja asiasta jotakin tietävä graafinen suunnittelija ainoa oikea henkilö työstämään sivun layoutin.

Graafikko on ehdottoman hyödyllinen henkilö jatkossakin sivun sisältöä työstettäessä, sillä kauniiden kuvien myötä uutisointikin kerää enemmän lukijoita, kuten kokemuksesta voin kertoa viihdeportaali **V2.fi**:n uutisointia itsekin työstäneenä sekä pitkään vierestä seuranneena.

### **8.3 Tietokanta-asiantuntija**

Sivuston pohjana toimii PHP- ja/tai MySQL-pohjainen järjestelmä, jonka pystytyksessä saatetaan tarvita tietokanta-asiantuntijaa. Koska tietokannoilla on myös tapana aika ajoin seota, on asiantuntija syytä olla käytettävissä jatkossakin.

Sivuston rakenne saattaa tarvita jatkossa korjailua sekä kehittämistä tarpeiden mukaan, mihin niin ikään tarvitaan alan eksperttiä. Vaikka useimmat CMS-järjestelmät ovat melko suoraviivaisia ja yksinkertaisia asentaa ja käyttää, voi asiasta oikeasti jotakin ymmärtävä henkilö olla silti tarpeen, jotta välttyttäisiin turhilta väärinkäsityksiltä.

Tietokanta-asiantuntija voi toimia myös sivuston koostajana. Sivusto koostetaan konseptisuunnitelman pohjalta käyttäen hyväksi jotakin aiemmin mainituista CMS-järjestelmistä.

### **8.4 Sisällöntuottajat / avustajat**

Sisällöntuottajat kirjoittavat arvosteluita sekä artikkeleita, joita päätoimittaja heiltä tilaa, tai joita he tarjoavat palveluun julkaistavaksi. Avustajat voivat myös osallistua käyttäjäkommenttien moderointiin. Avustajat ovat palvelun alkuvaiheessa vapaaehtoisia, kielitaitoisia alan harrastajia.

Avustajien joukkoon on pestattava myös loistavan kielitaidon omaava oikolukija, sillä palvelun oikeakielisyys on erittäin tärkeää.

Artikkelin kirjoittaja tulee helposti sokeaksi omille virheilleen, joten ulkopuolisen suorittama oikoluku on useimmiten tarpeen. Oikolukija huomaa helpommin myös mahdolliset usein toistuvat hokemat, joita tietty kirjoittaja saattaa käyttää ja voi sitten huomauttaa näistä kirjoittajaa.

### **8.5 Beta-testaajat**

Ennen sivuston virallista avaamista, on tärkeää, että sen toimivuus testataan käytännössä. Tähän soveltuvat parhaiten sellaiset henkilöt, jotka eivät ole välttämättä kuulleet projektista aiemmin mitään, tai eivät ainakaan ole olleet mukana sivuston suunnittelussa. Näin sivustolta löytyy helpommin mahdollisia suunnitteluvirheitä ja epäloogisuuksia, joille sivuston tekijä saattaa työn edistyessä tulla sokeaksi. Beta-testaajat antavat suoraa palautetta sivuston sisällöstä ja sen toimivuudesta. Tämän tiedon perusteella sivuston koostaja pystyy parantamaan sen ominaisuuksia.

Sivuston auettua beta-testaajia ei enää tarvita, ellei sivustolle myöhemmin lisätä esimerkiksi jotakin uutta interaktiivista sisältöä.

## 9. LOPPUSANAT

Tämä konseptisuunnitelma sisältää kohtuullisen yksityiskohtaisen suunnitelman sivuston pystytyksestä. Pohtiakseni edelleen konsepti-sanana merkitystä, Wikipedia kertoo, että konseptikuva on yleensä luonteeltaan strateginen, eli ei lopullinen versio, vaan sisällöltään neuvoteltavissa oleva kuva.

Sama pätee myös tähän suunnitelmaan, sillä se perustuu täysin omaan henkilökohtaiseen näkemykseen aiheesta, johon muilla tulevan työryhmäni jäsenillä riittää varmasti ehdotuksia ja lisäyksiä – niin käyttökelpoisia, kuin kelvottomiakin. Pääasia on se, että mitään ei ole lyöty lukkoon ja kaikki on muokattavissa.

Tämä kiteyttää lopulta käsitykseni konseptisuunnitelmasta varsin hyvin. Se on tarpeeksi yksityiskohtainen, jotta tuote voidaan ideaalitulanteessa työstää sen pohjalta, ja että ideaa voidaan esitellä täysipainoisesti vaikkapa rahoittajaosapuolille, mutta suunnitelmassa on silti varaa työstää sitä tarpeiden ja tilanteiden mukaan.

Mitä opinnäytetyön käsittelemään konseptisuunnitelmaan tulee, uskon, että sen pohjalta on mahdollista luoda melko pienellä vaivalla kiinnostava sivukokonaisuus. Sivuston visuaaliseen designiin en keskittynyt tarkoituksella juuri lainkaan, sillä en koe omaavani siihen tarpeeksi graafista osaamista. Ulkopuolisen graafikon palvelujen hyödyntäminen ei olisi edustanut tässä tilanteessa varsinaisesti omaa henkilökohtaista osaamistani, niin kuin opinnäytetyössä mielestäni kuuluisi. Tarkoitukseni oli kokeilla vuorovaikutuksen suunnittelijan taitojani käytännössä tekemällä joustava ennakkosuunnitelma, jota voidaan työstää myöhemmin työryhmän kanssa lopulliseen muotoonsa.



## LÄHTEET

**Knight, Gareth.** 2007. *Amiga History guide.*

[<http://www.amigahistory.co.uk>] (Luettu 15.3.2008)

**Iljin, Jonna.** 2005. *Konseptisuunnittelu, mitä se on? Digitaalisen viestinnän suunnittelijan näkökulma.*

[[http://mlab.taik.fi/pdf/ma\\_final\\_thesis/Iljin\\_Opinnayte.pdf](http://mlab.taik.fi/pdf/ma_final_thesis/Iljin_Opinnayte.pdf)]

**Konola, Katja.** 2004. *Verkkoyhteisön suunnittelu – Osa 1. Case: Pingstate.nu.*

**Konola, Katja.** 2004. *Verkkoyhteisön suunnittelu – Osa 2. Konseptisuunnitelma – Pingstate.nu.*

**Korpela, Jukka.** 2006. *Pienehkö sivistyssanakirja.*

[<http://www.cs.tut.fi/~jkorpela/siv/sanatk.html>] (Luettu 8.4.2008)

**Korpela, Jukka K. & Tero Linjama.** 2005. *Web-suunnittelu.* Docendo.

**Krug, Steve.** 2000. *Don't make me think.* New Riders Publishing.

**Nielsen, Jakob.** 2000. *WWW-suunnittelu.* Gummerrus.

**Wikipedia.** 2006. *Amiga.*

[<http://en.wikipedia.org/wiki/Amiga>] (Luettu 15.3.2008)

**Wikipedia.** 2006. *Amiga Format.*

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Amiga\\_Format](http://en.wikipedia.org/wiki/Amiga_Format)] (Luettu 16.3.2008)

**Wikipedia.** 2006. *Commodore 64.*

[[http://en.wikipedia.org/wiki/Commodore\\_64](http://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_64)] (Luettu 15.3.2008)

**Wikipedia.** 2008. *Konseptikuva ja konseptikuvitus.*

[[http://fi.wikipedia.org/wiki/Konseptikuva\\_ja\\_konseptikuvitus](http://fi.wikipedia.org/wiki/Konseptikuva_ja_konseptikuvitus)] (Luettu 8.4.2008)

**Wikipedia.** 2008. *Käytettävyys.*

[<http://fi.wikipedia.org/wiki/Käytettävyys>] (Luettu 1.10.2008)

**Wikipedia.** 2008. *SWOT-Analyysi.*

[<http://fi.wikipedia.org/wiki/SWOT-analyysi>] (Luettu 7.10.2008)

## OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Vuorovaikutteisuuden suunnittelu
Tekijä Jarkko Rotstén	
Työn nimi Paluu vuoteen 1988	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika 17.11.2008	Sivumäärä 34
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tutkintotyön pääasiallisena aiheena on web-sivuston konseptisuunnitelma. Sivusto on suunnattu retropeleistä kiinnostuneille ja erityisesti <b>Commodore Amiga</b>-tietokoneita menneisyydessään käyttäneille henkilöille. Sivuston kantava idea on se, että sen sisältämät artikkelit ja peliarvostelut on kirjoitettu vuoden 1988 näkökulmasta. Arvosteltavat tuotteet ovat niin ikään samalta ajalta. Tutkintotyön kirjoittajalla on usean vuoden kokemus kotimaisen pelijournalismin parissa työskentelemisestä, erityisesti web-palvelujen saralla (<b>Peliplaneetta.net</b>, <b>V2.fi</b>).</p> <p>Tutkittaessa muita vastaavia sivustoja, ei samalla idealla varustettuja löytynyt yhtäkään, joten idea on varsin tuore. Siksi on oletettavaa, että aihe saattaisi kerätä runsaastikin aiheesta kiinnostuneita kävijöitä.</p> <p>Varsinaisen konseptisuunnitelman lisäksi tutkintotyössä pohditaan kyseisen sanan merkitystä ja tarkoitusta. Termi on niin tuore, ettei sille tahdo löytyä suoraa selitystä edes sanakirjoista. Siksi merkitystä on etsittävä muista aiheesta sivuavista teoksista.</p> <p>Termin selvennysproessin päätteeksi tutkintotyössä päädytään sellaiseen lopputulokseen, että kyseessä on ennakkosuunnitelma, joka voi edustaa lopullista tuotetta, mutta joka on kuitenkin edelleen muokattavissa. Kyseessä ei siis ole suunnitelma, jota pitäisi orjallisesti noudattaa. Sen pohjalta voidaan kuitenkin ideaalitulanteessa työstää varsin valmis tuote.</p> <p>Konseptisuunnitelmassa pohditaan myös käytettävyyttä muun muassa <b>Jakob Nielsenin</b> käytettävyysoppien mukaan, sekä sovelletaan <b>Steve Krugin</b> järkeenkäypiä web-suunnitteluvinkkejä. Suunnitelma sisältää myös SWOT-analyysin, jonka avulla pyritään kehittämään sivuston kannattavuutta ja toimivuutta entisestään.</p> <p>Sivusto on suunniteltu ainakin aluksi pyöritettäväksi vapaaehtoisvoimin. Vaikka melko suuri osa nykypäivän 25-35 vuotiaista pelaajista on melko suurella todennäköisyydellä omistanut aikoinaan Amigan, on sivuston kohderyhmä silti verrattaen pieni, eikä siten tuota kovin suuria rahamääriä. Toisaalta sivuston pystytys ei ole valtava investointi, joten vaikka sivuston ylläpitäminen kävisi jossain vaiheessa kannattamattomaksi, eivät rahalliset riskit ole kuitenkaan suuret.</p>	
Aineisto	
Asiasanat Konseptisuunnitelma, käytettävyys, Commodore Amiga, retropelit, web-sivusto	
Säilytyspaikka Koulun kirjasto	
Muuta tietoa	

THESIS

SUMMARY

Department Media Programme	Area of specialisation Interactivity design
Author Jarkko Rotstén	
Title Paluu vuoteen 1988	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Written	
Date 17.11.2008	Number of pages 34
<p>Summary:</p> <p>This thesis is a concept plan for a web page. The page is aimed for people who are interested in retro gaming and more directly for those who have used <b>Commodore Amiga</b> computers in their past. The main idea of the page is that it's content is written as if the journalists were living in the past, starting from the year 1988. I tried to do some comparison with web pages with somewhat similar idea. The simple idea of the concept is anyhow so new that it turned out to be a little hard. Although there are many retro game sites already, the fresh idea should gain many visitors for the page. I as the writer of this thesis have many years of experience in Finnish game journalism in the web, on popular sites like <b>Peliplaneetta.net</b> and subsequently on <b>V2.fi</b>.</p> <p>While writing the concept plan I also tried to study what is a concept plan anyway. As a term the word "konsepti" seems to have many surprisingly different meanings in Finnish language. "Konseptisuunnitelma" on the other hand doesn't seem to have a proper translation and I was surprised how hard it was to find a proper description for the whole word. I came to conclusion that concept plan is a plan that can represent the final product, but is still malleable and therefore not an ultimate plan that should be followed servilely.</p> <p>In the concept plan I'm considering the site's usability with a little help of <b>Jakob Nielsen's</b> theories. I'm also trying to utilize some of the <b>Steve Krug's</b> basic web-design tips. The page's layout is designed to be as simple as possible so that people don't need to tease their brains while they are getting themselves entertained. I also made a SWOT analysis which is a strategic planning method used to evaluate the Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats involved in a project.</p> <p>As the site is afterall aimed for such a minor faction compared to the bigger gaming sites, I did not concentrate too much on the business side. At least in the beginning there are no proper resources to pay people money for making the content of the site. As there isn't much money involved in any part of the creation of the page the risks are rather low if the project should somehow collapse.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...)	
Key words Concept plan, usability, Commodore Amiga, retro gaming, web-page,	
Filing School's library	
Other information	