

## Petra Kotro

### On the Road – Museon matka mobiilipelien ihmeelliseen maailmaan

*Tieliikennemuseo Mobilia kehitti älypuhelimille ja tablettitietokoneille tarkoitettun historiallisen autopelin. Opiskelijayhteistyönä toteutettu projekti oli opettavainen ja innostava kokemus myös museon väelle.*

#### Nollasta sataan – Museosta pelinkehittäjäksi

Tieliikennemuseo Mobilia on valtakunnallinen erikoismuseo, jonka tehtäviin kuuluu tieliikenteen historian tallentamisen lisäksi sen esittäminen kansantajuisesti laajalle yleisölle. Museot kilpailevat nykypäivänä mediatulvan ja erilaisten elämispalveluiden tuottajien kanssa asiakkaiden huomiosta, eikä varsinkaan tiettyjen kohderyhmien saavuttaminen ole helppoa.

Peliala on ollut viime vuosina etenkin Suomessa kovassa nousussa. Kansainväliset menestystarinat kuten Rovion ja Supercellin nousu pelimaailman huipulle on kannustanut suomalaisia kehittämään pelejä ja pistämään pystyyn start up –yrityksiä, kuin sieniä sateella. Museoissa on myös kehitelty pelejä erityisesti pedagogisista lähtökohdista, mutta lähinnä museoissa pelattaviksi. Mobilia halusi lähteä tavoittelemaan diginatiivien sukupolvea myös museon ulkopuolella pelattavan pelin avulla.



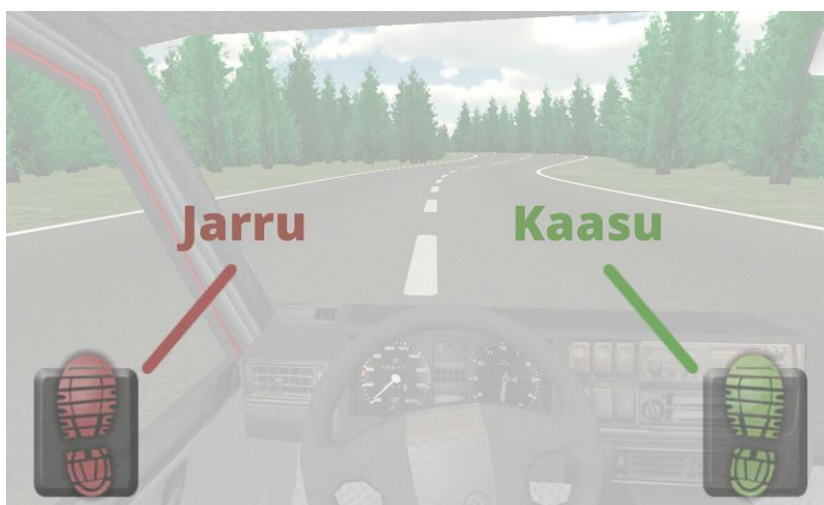
*Pelin aloitusvalikko. Peli on saatavilla suomeksi, englanniksi ja ruotsiksi.*

Mobilian älypuhelimille tarkoitettulla historiallisella autopelillä toivotaan saavutettavan nuoria, joita museo ei välttämättä tavoita muita kanavia pitkin. Toinen päätavoite on kuitenkin innostaa pelien maailmaan myös henkilöitä, joille pelaaminen ei ole jokapäiväistä toimintaa. Heitä on oletettavasti paljon Mobilian nykyisessä asiakaskunnassa. Älypuhelimien käyttö on kuitenkin yleistynyt myös tämän kohderyhmän sisällä, joten haluamme houkuttaa myös nykyisiä asiakkaitamme oppimaan tieliikenteen historiasta ja pitämään hauskaa pelin avulla.

### **Miten mobiilipeli tehdään?**

Kaikki lähtee hyvästä peli-ideasta. Toteutusta varten Mobilia pisti hynttyyt yhteen Tampereella toimivan, Hermia Groupin ylläpitämän Demolan kanssa. Demola kerää yhteen asiakkaiden tilaamiin projekteihin mm. pelialan ja graafisen suunnittelun opiskelijoita. Opiskelijat saavat projekteista korvaukseksi opintopisteitä, lisenssimaksuja tai palkkaa valitun yhteistyömallin mukaisesti.

Peliprojektin ensimmäinen vaihe, eli demovaihe toteutettiin Demola Academy – projektina, missä kansainvälinen, viidestä opiskelijasta koostunut tiimi suunnitteli ja toteutti Mobilian peli-ideasta toimivan demon syksyn 2013 aikana. Opiskelijoille annettiin vapaat kädet päättää pelin toteutukseen liittyvät tekniset ominaisuudet, kuten pelimoottori, mutta heitä pyydettiin käyttämään ilmaista, avointa ohjelmistoa pelin alustaksi. Sisällön määritteli alusta alkaen Mobilia, mutta opiskelijoiden tuli määrittää pelin toiminnalliset ominaisuudet kuten, mistä kuvakulmasta pelaaja katsoo, tai mitä painikkeita pelaajalla on käytettävissään. Pelissä päädyttiin mahdollisimman yksinkertaisiin peliominaisuuksiin, eli jarru- ja kaasupainikkeisiin. Lisäksi käytettiin hyväksi puhelimen moninaisia käyttömahdollisuuksia, kuten ohjausta puhelinta kääntämällä ja auton käynnistämistä puhelinta ravistamalla.



*Pelissä autoa ohjaillaan kääntämällä puhelinta ja painamalla peukaloilla älypuhelimien näytöllä näkyviä jarru- ja kaasupainikkeita.*

Varsinainen peli tehtiin kesän 2014 aikana Demola Trainee -projektina. Kaksi opiskelijaa työskenteli pelin parissa päätoimisesti, ja työsti sen lopulliseen muotoonsa. Tiimi oli kansainvälinen toisen opiskelijoista ollessa saksalainen ja toisen suomalainen. Molemmat opiskelijat olivat koodaajia, joista toisella oli kokemusta myös pelien graafisesta suunnittelusta.

Tilaajan eli museon näkökulmasta uuteen haasteeseen tarttuminen oli ehdottomasti innostavaa ja opettavaista! Demoa ja varsinaista peliä varten Mobilian projektitutkija keräsi kymmeniä valokuvia ja valmisteli tietoisuuksia tieliikenteen historiasta ja peliin valituista autoista. Mobilialaiset myös esittelivät opiskelijoille talon toimintaa ja kertoivat suomalaisen tieliikenteen historiasta, sillä kansainvälisille, nuorista koostuville opiskelijatiimeille, esimerkiksi 1960-luvun soratiet ja nimismiehen kiharat olivat aivan uusi tuttavuus. Peliä varten tuotettiin myös itse materiaalia, sillä pitihän pelin autoihin saada realistiset äänet. Opiskelijat ja Mobilian museomestari Tommi tallensivat autojen käynnistys- ja käyntiääniä, joilla saatiin peliin hyvä tunnelma.

### **Turvavyö päälle ja kaasua pohjaan - Pelin sisältö**

Pelissä on kolme pelattavaa kenttää eli eri aikakausien tieympäristöjä: 1960-luku, 1980-luku ja 2000-luku. Tieympäristöt eroavat toisistaan selvästi lähtien 1960-luvun kuoppaisesta hiekkatiestä 2000-luvun moottoritiehen ja sen haasteellisiin rampeihin. Aikakausille tyypillisiä näkymiä, kuten maitolaitureita ja huoltoasemia, on upotettu kenttiin luomaan tunnelmaa.



*1980-luvun Volkswagen Golfin sisusta vie retrotunnelmaan.*

Peliin on mallinnettu myös kolme eri henkilöautoa: 1960-luvun Ford Anglia, 1980-luvun Volkswagen Golf, sekä 2000-luvulle tyypillinen Toyota Corolla. Autot edustavat aikakausiensa tyypillisiä ”koko kansan autoja”, joilla on tietenkin myös erilaiset ajo-ominaisuudet. Anglialla köröttely on myös pelissä erilainen kokemus kuin Golfilla kurvailu Wunderbaumit heiluen.

Pelin on tarkoitus olla sekä opettavainen että viihdyttävä. Ensisijaisesti peli on tarkoitettu hauskaksi ajanvietteeksi, mutta peliin on upotettu ominaisuuksia, jotka sekä luovat peliin haastetta, että kertovat hauskalla tavalla mm. ajotapojen muutoksesta. Niinpä esim. 1980-luvulla turvavyön käyttö on jo pakollista, ja 2000-luvulla pelaajan ajamista häiritsee ajon aikana saapuva tekstiviesti. Lukisitko sinä viestin ajaessa? Sillä voi olla kohtalokkaita seurauksia, joista pienin lienee sakkorangaistus. Jos huonosti käy, saatat päätyä katollesi keskellä moottoritietä.



*2000-luvun kentässä pelaajan yllättää saapuva tekstiviesti. Pelaaja voi itse valita lukeeko viestin, mutta viestin lukemisella voi olla kohtalokkaita seurauksia.*

### **Julkaisu ja jatkokehitys**

Pelin kehitys on tyypillisesti pitkäaikainen ja paljon resursseja vievä prosessi. On the Roadin ensimmäinen versio syntyi melko nopeasti, mutta toiveissa siintää myös pelin jatkokehitys. Oma haasteensa on julkaisuprosessi, joka sekkin vie aikaa ja pistää museoalan ammattilaisen koville vaatimalla paneutumista sovelluskauppojen julkaisusopimusten pieniin präntheihin. Myös eri laitteilla toimivien versioiden tekeminen vaatii omat niksinsä.

Museoalan nykyisessä talouskurimuksessa uusien ja innovatiivisten hankkeiden toteutus saattaa helposti jäädä idean tasolle. On the Road on pelialalle epätyypillisesti, mutta museoille tutulla tavalla, pienellä budjetilla toteutettu projekti. Museoiden kannattaakin rohkeasti kokeilla uusia asioita ja hankkia yhteistyökumppaneita muilta kuin omalta alalta, sillä monialainen yhteistyö voi kantaa aivan uudenlaista hedelmää.

On the Road –peli on saatavilla ilmaiseksi Google Play –sovelluskaupasta 1.11.2014 lähtien. Android-versio toimii sekä älypuhelimissa että tablettitietokoneilla. Pelin iOS ja Windows phone –versiot julkaistaan myöhemmin.

*Kirjoittaja on FM, joka työskentelee amanuenssina tieliikennemuseo Mobiliaassa*

[www.mobilia.fi](http://www.mobilia.fi)

[www.facebook.com/mobilia.fi](https://www.facebook.com/mobilia.fi)