



Legend of Grimrock

Miten innostuin peleistä ja yrittäjyydestä

Digitaalinen kaupunkiseikkailu - Mikkeli 5-10.9.2014

Olli Pelz - Co-founder - Almost Human Oy

LEGEND OF
GRIMROCK

06:08

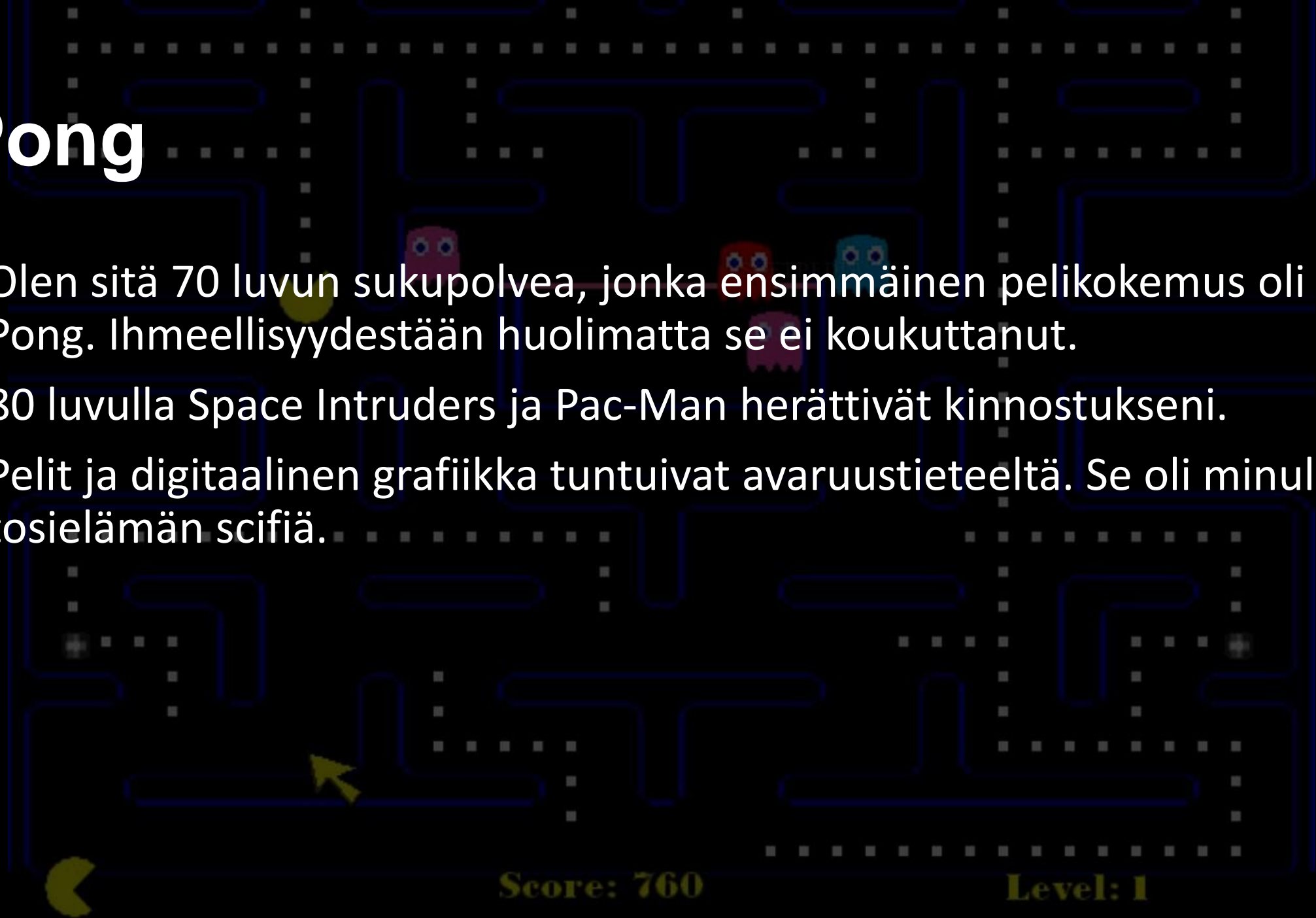
Pelit

Tekeminen kiehtoi enemmän kuin pelaaminen

PONG

Pong

- Olen sitä 70 luvun sukupolvea, jonka ensimmäinen pelikokemus oli Pong. Ihmeellisyydestään huolimatta se ei koukuttanut.
- 80 luvulla Space Intruders ja Pac-Man herättivät kinnostukseni.
- Pelit ja digitaalinen grafiikka tuntuivat avaruustieteeltä. Se oli minulle tosielämän scifiä.



Dungeon Master

- 90 luvulla seurasin tuntikausia kun kaveri pelasi Dungeon Masteria ja muita "luolapelejä".
- En muista, mitä noissa peleissä tapahtui. Muistan vain pikselit.
- Minua kiehtoi yli kaiken, miten se pikselöity grafiikka oli tehty.
- Pelien tekeminen tuntui kiehtovan enemmän kuin pelaaminen.

Legend of Grimrock

- Wolfenstein 3D avasi uuden "luolapelien" aikakauden.
- Vanhat kunnan luolapelit vanhentuivat ja niiden mukana ruutupelaaminen.
- Doom ja Tomb Raider hautasivat alleen kokonaisen peli-genren.
- 25 vuotta myöhemmin **Legend of Grimrock** herätti ruutupelaamisen henkiin.





Yrittäjä

Sen haaveen jonka taakseen jättää, sen edestään löytää.

Tulevaisuus

- 10v pojalle digitaalinen grafiikka edusti tulevaisuutta ja se kiehtoi yli kaiken tietokoneissa.
- Istuin vuosikausia piirtäen Amigan Deluxe Paint -ohjelmalla. Pelaamiseen ei jäänyt aikaa.
- Teini-iässä 3D grafiikka tuntui kuin olisin matkustaut aikakoneella tulevaisuuteen.
- Peleissä 3D-luomukseni heräsivät eloon. Se oli kuin taikaa. Se vei mennessään.

Haave

- Oma pelistudio oli teinipojan haave, mutta epärealistinen sellainen.
- Kaupallisen pelin julkaiseminen tuntui olevan täysin saavuttamattomissa. Ei ollut internettiä.
- Oli tyydyttävä tarjolla oleviin mahdollisuuksiin.
- Vuonna 2000 aloitin muotoilun opinnot Kuopion Muotoiluakatemiassa.

Peliteollisuus



- Opiskelujen aikana Suomen peliteollisuus sai kuitenkin nosteen ja kutsu tehtäviin tuli. **Oli päästävää tositoimiin, ja pian!**
- Kiirehdin muotoilijan paperit läpi ja ilmoittauduin 3D-Designerin tehtäviin Futuremark Oy:ssä.
- 7 vuotta kului ja oman pelistudion haave voimistui vuosi vuodelta.
- Lopulta haasteeseen oli tartuttava. **Nyt tai ei koskaan!**

Almost Human Oy

- Indie-pelistudio oli ainut keino tehdä Legend of Grimrockin tapaista peliä.
- Mobiili jyräsi markkinoita, eikä kukaan uskonut vanhanaikaisen ruutupohjaisen pelin menestykseen.
- Ainut mahdollisuus oli tehdä se omarahoitteisesti pienellä tiimillä.
- Vuosi myöhemmin peli julkaistiin. **Se oli päätähuimaavaa vauhtia!**
- Legend of Grimrock **vuoden kotimainen peli**, Finnish Game Awards 2013.
- Almost Human Oy **Suomen paras yritys**, Kauppalehti 2013.

Show Time

[Legend of Grimrock Trailer](#)

 Health:  Mana:  Items:  	 Health:  Mana:  Items:  
 Health:  Mana:  Items:  	 Health:  Mana:  Items:  