

Apple palkitsi suomalaisen iPhone-pelin

10.6.2009 15:16 — Aleksis Moisio aleksi.moisio@sanoma.fi

Voittoisan pelin kehittänyt Elias Pietilä sanoo olevansa kiinnostunut peleistä, joihin yhdistyy pelaajan fyysinen liike. Pietilän mukaan itsenäisillä pelintekijöillä on hyvät mahdollisuudet menestyä Applen sovelluskaupassa – ainakin toistaiseksi.

Suomalaistekoinen Wooden Labyrinth 3D -peli on valittu parhaaksi opiskelijasovellukseksi iPhone-puhelimille it-yhtiön [Applen WWDC-kehittäjätapauhtumassa](#)

Kyseessä on iPhone-puhelimille tehty versio perinteisestä pelistä, jossa yritetään ohjailta metallinen pallo oikeaan maaliin puista pelilauttaa kallistelemalla.

Pelin kehittäjä on **Elias Pietilä**, joka on tullut tunnetuksi myös Pajatzon-pelistä.

Pietilän mukaan voitto tarkoittaa käytännössä sitä, että hänen pelinsä saa enemmän näkyvyyttä Applelta. Se tuonee taas lisää lataajia Wooden Labyrinthille.

- Kaikki näkyvyys, jonka saa Applen puolelta, on äärimmäisen arvokasta, Pietilä arvioi.

Tähän mennessä Wooden Labyrinthin ilmainen versio on ladattu 1,79 miljoonaa kertaa. Hieman vajaa kolme euroa maksava maksullinen versio on haettu 30 000 kertaa.

- Kyllä tämä tuli jossain määrin yllätyksenä.

Apple kertoi muutama päivä sitten päivityksistä iPhone-puhelimiin. Osana uudistuksia iPhone on saamassa kompassin. Se kiinnostaa Pietilää.

- Kompassi tuo joustavuutta pelisuunnitteluun.

- Lähtökohtani on ollut hämärtää todellisuuden ja pelin rajoja.

Hallittava ekosysteemi

Pienenä itsenäisenä sovelluskehittäjänä Pietilä pitää Applen ekosysteemin etuna sen hallittavuutta.

Se, että yhtiö käyttää samaa iPhone OS -mobiilialustaa iPhone-puhelimissaan sekä iPod Touch -mediasoittimissa, tekee pelien kehittämisestä helppoa - ainakin verrattuna tilanteeseen, jossa sama peli pitäisi sovittaa kymmenille eri puhelinmalleille.

Pietilän mukaan hänellä ei ole sinänsä mitään Nokian puhelimissa käytettävää Symbian-mobiilialustaa tai Nokian Ovi Store -sovelluskauppaa vastaan.

- Se nyt vaan on niin, että kehittäminen tässä ympäristössä on tosi yksinkertaista ja kivaa, Pietilä tokaisee.

Pienellä porukalla tehtäessä panostuksien keskittäminen on myös kustannustehokasta.

Pietilä suhtautuu kuitenkin varauksella Applen sovelluskaupan tulevaisuuteen.

- Markkinapaikka aikuistuu nopeasti ja sinne tulevat isommat pelaajat, joilla on isommat markkinointibudjetit, Pietilä ennustaa.

Vuoden päästä tilanne voi näyttää jo hyvin toisenlaiselta.

- Toistaiseksi yksittäisillä ihmisillä on vielä mahdollisuudet päästä mukaan kärkeihin.

Pelitehtailun ohella Pietilä myykin asiantuntemustaan Qvik-yhtiön kautta. Hän konsultoi yrityksiä, jotka haluavat olla läsnä Applen markkinapaikassa.

<http://www.digitoday.fi/mobiili/2009/06/10/apple-palkitsi-suomalaisen-iphone-pelin/200914202/66>