

ANGRY BIRDS ACTION GAME JA SPACE RACE KIMBLE – matkan varrelta

IDEOITA, VISIOITA JA TUOTEKEHITYSTÄ

Hienoimmat ideat saavat usein alkunsa pienimmistä ärsykkeistä. Tacticin yhteistyön Rovion kanssa töytäisi tietämättään liikkeelle yhden graafikkomme nuorempi poika, joka pelatessaan Angry Birds –peliä puhelimellaan kysyi isältään miksei Tactic tuota Angry Birds –aiheista peliä. Tätä kysymystä ryhdyttiin pohtimaan myös Tacticin tuotesuunnitteluyksikössä Raumanjuovantiellä, ja loppu onkin historiaa.

- Aluksi ei puhuttu ulkopelistä tai action-pelistä, mutta idea hioutui ja siitä tehtiin demovideo, joka lähetettiin Roviolle, pelisuunnittelija Petter Ilander kertoo.

Alkuperäistä digitaalista Angry Birds –peliä on tähän päivään mennessä ladattu erilaisiin laitteisiin yli miljardi kertaa. Tämä tekee siitä yhden kaikkien aikojen suosituimmista digitaalisista sovelluksista, joten luonnollisesti kilpailu Rovion lisensseistä on kovaa. Vaikka ensi yrittämällä lisenssiä ei saatu, seuraava peli-idea valloitti sekä Tacticin että Rovion, ja niin syntyi Angry Birds Action Game.

- Emme hankkineet tätä lisenssiä perinteisiä väyliä pitkin eli lisenssinvälittäjältä, vaan suoraan yritykseltä itseltään. Meidän Angry Birds –aiheiset tuotteemme ovatkin suunniteltu ja toteutettu tiiviissä yhteistyössä Rovion kanssa, graafikko Jussi Lindberg selittää.

Kun yhteistyö kahden yrityksen välillä lähti sujumaan mallikkaasti, oli seuraava askel tutkia mahdollisuuksia sen laajentamiseen. Sellainen löytyi odotettua lähempää. Rovion uusi Angry Birds Space –peli tempaa linnut avaruuteen jatkamaan taistelua possuja vastaan, ja käyttää hyväkseen planeettojen painovoimaa nokkelalla tavalla pelin mekaniikassa. Kimble, joka on yksi Tacticin ydintuotteista, ja sen alkuaikojen menestyksen perusta, sopi Space-teemaan kuin nakutettu.

- Tarkoituksena oli kehittää peli, joka mukailisi alkuperäistä digitaalista peliä mahdollisimman luontevasti, Ilander jatkaa.

Kimble vangitseekin sekä Space-sovelluksen visuaalisen, että pelimekaanisen ytimen.

- Kyseessä oli luonnollinen tuote-adaptaatio, Lindberg hymyilee.

TUOTETURVALLISUUS JA TUOTANNOLLISET HAASTEET

Kuten Tacticin kaikkien muidenkin pelien kohdalla, on tuoteturvallisuus ensisijaisen tärkeää. Tacticin tuoteturvallisuuspäällikkö Elina Marttila kertoo pelien testausta:

- Meillä tuotteita testataan kahdella tavalla. Tuotteita, jotka myydään Euroopan Unionin alueella, testataan eri tavalla, kuin tuotteita jotka menevät Amerikan markkinoille.

Kimble on tietenkin tuttu Tactic-tuote, joten sen testauskin on suoraviivaisempaa. Angry Birds Action Gamen sisältämien monenlaisten osien takia sen testaus oli monimutkaisempaa.

- Kun tuote sisältää pehmeitä osia, pehmeitä muoviosia, paperia, pahvia ja puuta niin kuin Action Game, vie sen testaus luonnollisesti pidempään.

Tacticin työntekijät voivat olla hyvin ylpeitä työstään, sillä suomalaisuus on yrityksessä sekä itsestäänselvyys että arvokas myyntivaltti. Porissa sijaitseva tuotantolaitos on valmiina kesän suuriin tuotantoeriin.

Kesän työvuorot on jo hyvissä ajoin etukäteen suunniteltu niin, että Angry Birds Space Race Kimble saapuu kauppoihin ympäri maailmaa juuri oikeaan aikaan alkusyksystä.

- Tuotantoa on jouduttu sovittamaan uudella tavalla, koska tässä projektissa huomioon on jouduttu ottamaan niin monia seikkoja, tuotantopäällikkö Jari Vuorio kertoo. – Olemme oppineet uutta, ja saaneet mahdollisuuden tarkastella toimintatapojamme.

Suuri projekti, kuten Angry Birds –pelien valmistus ja niiden toimituksiin liittyvä logistiikka on täynnä hienosäätöä ja tehokasta kommunikaatiota, minkä tietää myös tehtaan logistiikkapäällikkö Kai Laaksonen.

- Parasta Tacticissa on se, että me toimimme Suomessa. Näin suuri yritys voisi ostaa kaikki osat Kiinasta, mutta meidän tuotantolaitos on täällä Porissa, Laaksonen sanoo. – Tarvittaessa voimme toimittaa valmista tavaraa asiakkaalle vaikka kolmessa päivässä – Kiinalaisilta valmistajilta saattaa mennä kolme kuukautta!

Vaikka Angry Birds on brändinä, ja tuotteena globaalisti tunnettu, Tacticilla ollaan varmoja siitä että nämä tuotteet erottuvat massasta juuri oikealla tavalla.

- Kyseessä on alkuperäisen tuotteen hauskoja ”line-extensions”, jotka nivoutuvat oivallisesti Angry Birds –brändiin, sanoo markkinointipäällikkö Jemina Heljakka. – Mutta nämä tuotteet toisaalta erottuvat siksi, että niitä pelataan yhdessä, ja ihmiset saavat mahdollisuuden olla aidosti sosiaalisessa vuorovaikutuksessa.

Angry Birds Action Game –auton kiertäessä kesäistä Suomea, Porissa valmistetaan tiiviissä tahdissa pelejä, jotka lähtevät lukemattomiin kohteisiin ympäri maailmaa, tuottamaan iloa käyttäjilleen. Ja näin suomalaisen työn liiton juhluvuonna se tuntuu erityisen hienolta.