

Digital Chocolate virittää pelejä Intiassa

14.11.2007 08:04 — Timo Poropudas
timo.poropudas@sanoma.fi

Digital Chocolate on amerikkalainen mobiilipelejä tekevä ja jakeleva yritys, jonka peliosaaminen tulee Suomen Sumeasta. Helsingin pelistudion väki on yli nelinkertaistunut siitä kun Sumeasta tuli yhtiön Euroopan päämaja.

Pelimaailma, myös vielä markkinoiden alkutaivailta aloitteleva mobiilipelimaailma, muuttuu nopeasti. Pelaajia on enemmän, he pelaavat kevyempiä pelejä, mainokset tulevat peleihin ja pelit integroituvat yhteisöverkostoihin.

Samaan aikaan pelikelpoisia matkapuhelinmalleja tulee lisää.

Digital Chocolate, joka on viime aikoina kahminut alan arvostamia palkintoja, taivuttaa itseään uuteen muottiin. Jatkuva kasvu helpottaa muodonmuutosta.

Ilkka Paananen, yhtiön Euroopan johtaja ja Sumean entinen toimitusjohtaja, sanoi tiistaina, että Digital Chocolate on harvoista alan yrityksistä, joka pystynyt pitäytymään vanhassa, laajassa toimintamallissa. Se kehittää, tuotteistaa ja jakelee itse pelinsä suoraan loppuasiakkaille eli maailman suurille matkapuhelinoperaattoreille.

<p class="MsoNormal"> - Alasta on tullut työvoimaintensiivinen, että se on pakottaa uudelleenjärjestelyihin, Paananen sanoo. Ala on konsolidoitunut sekä yleensä että Suomessa.

- Meillä on suuret levityssopimukset ja ne antavat mahdollisuuden suuriin kiinteisiin kuluihin.

Työvoimaa tarvitaan paljon, sillä Digital Chocolate julkaisee vuodessa runsaat 40 uutta peliä. Ne pitää sovittaa yli tuhannelle eri matkapuhelinmallille ja 7-8 eri kielelle.

Sovitustehtävään yhtiö osti tänä vuonna Bangaloressa, Intiassa toimivan Small Device Mobile Technologies -yhtiön, joka oli keskittynyt sovittamaan sovelluksia monille alustoille. Se jatkaa samaa toimintaa, mutta lisäksi se auttaa pelien lokalisointia Aasian markkinoille. Eurooppalaista

lokalisointia tukee Barcelonasta ostettu Microjocs Mobile - pelistudio.

- Intialaisyriyksessä oli 40 henkeä kun hankimme sen. Tänä vuonna sen työntekijämäärä on noussut noin sadalla, Paananen sanoo.

- Bangaloren yksikön avulla olemme pystyneet tasapainottamaan työvoiman tarvetta pelisovituksessa ja testauksessa, ja luopumaan osasta määräaikaista työsuhteista Helsingissä sitä mukaan kun ne ovat rauenneet. Osa pelisovituksen henkilökunnasta on myös siirretty studioon tekemään pelejä.

- Meillä on Helsingissä kokopäiväisessä työsuhteessa runsaat 130 henkeä. Siinä ovat mukana pelintekijät ja myynnin ja taloushallinnon henkilöstö.

Uusia avauksia Digital Chocolaten toiminnassa ovat pelien tuominen Facebook-yhteisöön ja mainosten tuominen peleihin.

Yhtiö on sopinut Amobeen kanssa mainoskomponentin tuomisesta peleihin. Amobeen Handset Application Programming Interface mahdollistaa mainosten tuomisen yhtiön palvelimelta pelin taukokohtiin, dynaamisesti peliympäristöön tai bannereina sivuille. Mainokset ovat aktiivisia linkkejä mainostajan materiaaliin.

Web 2.0 Summitissa lokakuussa Digital Chocolaten perustaja ja pääjohtaja **Trip Hawkins** sanoi, että pelaaminen on levinnyt teini-ikäisistä pojista ja nuorista miehistä laajemman yleisön keskuuteen ja samalla kevyempien ja helpompien pelien kysyntä on kasvanut.

- Meneillään on pelien leviäminen massamarkkinoille ja kaikista on tulossa pelaajia, Hawkins sanoi InformationWeekin mukaan.

Hawkinsin mukaan nopeimmin kasvavat pelikategoriat ovat viihdepelit, mobiilipelit ja yhteisöpelit.

<http://www.digitoday.fi/viihde/2007/11/14/digital-chocolate-virittaa-peleja-intiassa/200728638/66>