

Bir virüs ile başlayan oyun serüveni

Yrd. Doç. Dr. Metin Ersoy / Havadis

Kendini bilgisayara ve bilişim sektörüne adanmış bir kişi. Küçük yaşlardan itibaren bilgisayara ve bilgisayar oyunlarına olan düşkünlüğünü de ifade ediyor. Bilgisayarda araba yarışı oynadığı sıradan bir günde, oyununu bozan bilgisayar virüsü ile tanışıyor. Oyununu bozan bu virüsü o kadar çok merak ediyor ki kendini bilgisayar programcılığının içinde buluyor. Dilerseniz Mehmet Ecevit'e kendini tanıtmayı için fırsat verelim: "Mersin doğumluyum, lise mezunuyum. Bilgi, doğa ve müzik konusunda doymak bilmez bir açlığım var. Çok meraklıyım diyebilirim."

1010!

Mehmet Ecevit, ilk yatırımcılarından Fırat İleri'nin önyak olmasıyla daha sonra ortak olacakları Kaan Karamancı ile tanışıyor ve iki ortağı ile birlikte 2012 yılının sonlarında bir şirket kuruyor. "Gram Games" ismini verdikleri söz konusu şirket Ecevit'in çocukluktan beri hayali olan "oyun" üretiyor. Yaklaşık beş hafta önce piyasaya çıkan 1010! isimli oyunları ile birlikte oyun sektöründe ciddi ve istikrarlı bir hızla yükseliyorlar. Bu işlere Doğu Akdeniz Üniversitesi'nde (DAÜ) öğrenim gördüğü yıllarda meraklı olan Volkan Dinç de katkı sağlıyor. Volkan Dinç bir DAÜ mezunu. Mehmet Ecevit ile tanışmamızı sağlıyor ve günümüzde meraklı ve yetenekli kişilerin bilgisayar ile neler başarabileceğini bizlere gösteriyor.

Üniversiteyi bırakıyor

Değişen dünya medya düzeni sonrasında online medyaya olan ilgi her geçen gün artıyor. Bu düzene adapte olabilen kişilerin ürettikleri oyunlar veya uygulamalar ile ülkelerin ekonomilerine katma değerde bulunuyorlar. Mehmet Ecevit'in bilgisayar tutkusu eğitimini de etkiliyor. Ortaokul yıllarında siyah-beyaz ekranlı bilgisayarlarıyla başlayan programlama heyecanı, lise ve üniversite yaşamı boyunca devam ediyor. Üniversitede ne yaptığını sorguladığı bir gün, okulu bırakıp İstanbul'a gidiyor. Şanslıydı ki aynı gün iş bulup bir dijital reklam ajansında çalışmaya başlıyor.

"Diğer insanlar gibi oynamıyordum"

Ecevit'in daha sonraki iş tecrübelerini ve kendisini şirket kurmaya götüren süreci kendi ağzından aktaralım: "Daha sonraki yıllarda birkaç şirkette yazılım ve bilgi teknolojisi danışmanlığı yaptıktan sonra kendi şirketimi kurma zamanımın geldiğine karar verdim. Kendi ekibimi kurup, kendi ürünümü çıkartmak istiyordum. İlk şirketimin oyun olmasının sebebi sanırım beni bir programcı olarak en çok etkileyen şeylerin başında oyunların gelmesi. Bir araba yarışını ve yahut bir FPS (birinci şahıs nişancı) oyunu diğer insanlar gibi oynamıyordum. Arabanın üzerindeki yansımaları, mermilerin duvarda bıraktığı izleri gördüğümde hep nasıl yapıldığını düşünüyordum. İyi bir ekip kurabilirsem, iyi kötü bir oyun çıkarabilirim diye düşündüm. Ve bu şekilde ilk oyun şirketimi kurdum."

Sosyal yönü güçlü oyunlar

"Gram Games" Mehmet Ecevit'in üçüncü oyun ve ikinci mobil oyun şirketi. Girişimciliğin ciddi tecrübe gerektiğini savunan Ecevit, son şirketinde insanlar arasında bir şekilde bağ kurabilecek sosyal yönü güçlü

mobil oyunlara odaklanmış. 7 kişiden oluşan küçük ve dinamik bir ekibin kısa sürede tecrübe ile birlikte 1010! oyunlarını 7'den 70'e birçok kullanıcı rahatça oynuyor. Ekipte yer alan kişilerin oyun tasarımı, grafik ve kod yazmada uzman olduğunun altını çizmeliyiz. Ecevit, 1010! oyununun başarısını da buna bağlıyor.

1010! neyi hedefliyor?

Basit oyun mekaniği ile oyuncuların gün içerisinde sık sık ziyaret edebilecekleri, kafalarını dağıtabilecekleri bir oyun 1010! Mehmet Ecevit, 1010 oyununun belirli bir hedef kitlesi bulunmadığını vurguluyor ve şöyle devam ediyor: “Sosyal medyadan da görebileceğiniz gibi 5 yaşında küçük arkadaşımızı da oynarken gördük, 70 yaşındaki nenemizi de. Asıl amacımız zaten hedef kitlesi kavramını ortadan kaldırmaktı ve sanırım bunu başardık. 1010!'u herkes rahatlıkla oynayabilir.”

Tüketimden üretime

Yıllarca bilişim sektöründe tüketici olan kişilerin yeni iletişim teknolojileri ile birlikte üretici olmaya başladığını görüyoruz. Mehmet Ecevit ile yaptığım röportajda bu konuya da değindik: “Açıkçası uzun zamandır bilişim sektöründe üreticiyiz, fakat sanırım son yıllarda artık bu işi nasıl yapmamız gerektiğini öğrendik, birbirimizle paylaştığımız tecrübelerimiz birikti. Öne çıkan başarılı şirketlerin hikâyelerine baktığımız zaman bunu görebilirsiniz.” Şu anda yeni bir strateji oyunu üzerinde çalışan Gram Games ekibi, ilerleyen aylarda oyunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor.

“Tecrübe başarısızlıklarımızdan geliyor”

Röportajımızın sonunda Mehmet Ecevit bu alanda çalışma yapmak isteyen kişilere mesaj göndermekten de geri kalmıyor. Eğitim sisteminin genç girişimciler için üzerine düşeni yapmadığını vurgulayan Ecevit, bireylerin mutlaka kendilerini geliştirmek zorunda olduklarını vurguladı ve şöyle devam etti: “2-3 kişi toplanıp oyun yapabilirler ve yahut bir ihtiyacı karşılayan bir mobil uygulama yapabilirler. Başarısız olmaktan da kesinlikle çekinmemek lazım. Tecrübe başarısızlıklarımızdan geliyor.”

Darısı başımıza...

Sonuç olarak içinde bulunduğumuz bilişim çağında bireylerin istemeleri, çalışmaları, araştırmaları ve okumaları halinde imkânları zorlayarak başarılı olmalarının mümkün olduğunu görüyoruz. Gram Games ortakları daha önce yaşadıkları iş deneyimlerini birleştirerek sonunda başarılı bir oyun yaratmayı becerdiler. Şu günlerde mobil uygulamalar kategorisinde hızlı bir yükseliş içinde olan 1010! isimli oyuna her geçen gün ilgi artıyor. Oyunun indirme rakamları standartların üzerine çıkmayı başarmış durumda. Tabii bunda oyunun her kesime hitap etmesi, kolay olması ve ücretsiz olması da etkenler arasında gösterilebilir. Darısı Kıbrıslı Türk girişimcilerin başına diyelim...