

“Mobil platformlar endüstride demokratikleşmeyi sağladı”



iOS platformu için oyun geliştiren Consala Games'in Başkanı Emin Temiz ile keyifli bir söyleşi gerçekleştirdik.

iPad Magazin: Emin Bey, öncelikle sizi tanıyabilir miyiz?

Emin Temiz: İlkokulda top peşinde koşmak ve tüftüf ile yoldan geçenleri vurmaktan başka bir meşgalem yoktu. Bir gün öbür mahalleden arkadaşın evinde bir Mac Classic gördüm. O gün futbol ve askeri kariyerim bitti. Bu acayip makinede oyun oynamak bir yana oyun da yazabiliyordunuz. Kafamı meşgul edebilecek bir aletti. İşte o gün başladım.

Adam asmaca, risk, kızma birader derken oynamaktan daha zevkli olan bir şey varsa o da oyunları hazırlamaktı. Lise bilgisayar labında bilgisayarlara oyun yüklemek yasaktı ama kimse oyun yazamazsınız dememişti. Pascal dilinde oyun yazıp bunları parayla arkadaşlarıma oynatırdım. Jeton sistemine geçmeye az kalmıştı ki üniversite sınavları yaklaştı.

Sonraki dönemlerde ne şanslıyım ki sevdiğim iş olan



Son Korsan



“Adam asmaca, risk, kızma birader derken oynamaktan daha zevkli olan bir şey varsa o da oyunları hazırlamaktı.”

programcılık ile hayatımı kazanma fırsatım oldu. Bugünlerde hem oyun hem de programlamayı birleştirmiş oldum ve bu benim için büyük bir lüks; çünkü kişinin sevdiği işte en verimli olacağına inanırım. Genel olarak strateji oynamayı severim. Son birkaç yıldır kullandığım dil C#; pratik, güçlü ve estetik bir dil.

i.M: Consala Games, Türkiye başta olmak üzere bir çok ülkeye servis sağlayan bir oyun firması. Fikir nereden doğdu? Şirket, kimler tarafından ve nasıl

kuruldu?

E.T: Web oyunlarının patladığı bir dönemde bilgisayar başında iş yapan herkes gibi biz de birkaç oyunun müptelası durumunda idik fakat bu oyunlar bize yetmemeye başlamıştı. Oynadığımız oyunlara ek yazılımlar yazıyordum fakat bir ara neden kendi oyunumuzu yazmayalım dedik ve bugünlere geldik. İlk başta takımımız çok küçüktü. Bana fikir veren ve yardım eden 2-3 arkadaşım vardı.

i.M: Consala Games'in iOS platformlarında yer alan oyunları bulunuluyor. Bizlere bu oyunlardan bahsedebilir misiniz?

E.T: Son Korsan, Türk yazılımcıları tarafından Türk kaynaklarıyla üretilen ilk çok oyunculu web oyunu diyebiliriz. Tabi bu kadar uzun tanımlayınca her şey “ilk” kategorisine girebilir. Bunun farkındayım. Daha sonra yaptığımız Novagun mobil iOS'ta ilk çok oyunculu oyun oldu. Her ikisi de oynanabilir durumdadır. Bir de yakında gelecek olan MineFight oyununun yeni sürümünü mobil ve tarayıcı için tasarlıyorum.

i.M: Oyunların Türk yazılımcılar tarafından hazırlandığını biliyoruz. Biraz detaylandırabilir miyiz? Fikir süreci, hazırlanma ve yayımlanma sürecinden bahsedebilir misiniz?

E.T: MineFight ilk olarak Madeniyet ismiyle çıktı. O günlerde web'de oynadığımız oyunlar tam manasıyla strateji değildi. Örneğin askerlerinizi açık arazide birkaç kişi birleştirip toplu olarak hareket emri verebilmek ve düşmana toplu saldırı yapabilmek gibi şeyler hayaldi. Oyun temaları ya geçmiş ya da öngörülemez gelecek ile ilgiliydi. Yakın zamana ait oyun boşluğu vardı. Oyunda bir takım denenmemiş şeyler yaptık mesela kendinize özel ünite tasarlıyabiliyor ve hatta resmini, simgesini kendi bilgisayarınızdan yükleyebiliyordunuz. Ayrıca işgal etme ve işgalde kalıp sömürme, hasarlı üniteler, ajanlar, borsa gibi inovatif özellikler oyunun tutmasını sağladı.

Hazırlanma sürecinde ilk başta bu oyun projesini ek iş olarak düşündüm. Günlük işimi bırakmadım ve akşamları bu projeyi kodladım. 1 yıl kadar akşamları yaptıktan sonra ekonomik kriz patlak verdi ve elimde sadece bu oyun projem kalmış oldu. Aslında krizler bir manada fırsattır deyip tamamen zamanımı bu





“ABD-Texas’ta yeni pazarlara ulaşabilmek için bir ofis açtık. Batı piyasasına özel değişiklikler yapıldıktan sonra reklamlar ile yeni oyuncu kitlelerine ulaşmayı düşünüyoruz.”

projeye adamaya karar verdim. Sonraki sürümlerde ittifaka ait üsler yaptık. Oyuncu kitlemiz bu özellikleri olumlu karşıladı. Şu anda dördüncü sürümünü yapıyoruz.

Son Korsan ikinci projemiz. İki kişi olarak başladık. Daha sonra üçüncü bir kişi de katıldı takıma. Buradaki proje yöneticisi başka bir arkadaştı: Alper. Benim ana sorumluluk alanım sunucu tarafıydı. Yüzlerce oyuncunun gemisini aynı haritada savaşır-mak ve bunların teknik olarak haberleşmesini sağlama işi diye-bilirim kabaca. Projenin zamanla-

ması doğruydı. Web oyunları gelişmişti ve artık daha eğlenceli, bol grafikli ve ses efektliydi.

Yabancıların yaptığı oyunlarda kültü-rümüze ait şeyleri görmek çok zordur. Yabancı yapım film izlerken bir yerde “İstanbul” duyunca “vay İstanbul dedil” olurduk. Oyunumuzun başarısını biraz da kültürel öğeleri katma-mıza bağlıyo-rum. Osmanlı bahriyesinden ve ünlü levend-lerinden isimler ekledik. Ayrıca dini ve resmi bayramları-mızda Türkiye oyuncusuna özel etkinlik düzenleme-



yen oyun firmalarına inat her bayram ve özel günde hediyeler dağıttık ve etkinlik yaptık. Kandiller dahil. 29 Mayıs İstanbul’un Kurtuluşu için özel kod yazdık ve normalde denizden gitmesi gereken gemiler bu gün boyunca kara-dan gidebiliyordu.

Online oyunlarda oyuncuyla bir çeşit ilişkiye girersiniz ve tüm hareketleri-nizi oyuncu değerlendirir. Sevmediği anda oyunu bırakır. Severse daha çok bağlanır. Oyuncuları dikkate almalı ve fikirlerini önemsemelisiniz. Hack ve bot girişimlerine çabucak cevap verebil-melisiniz. Bu noktalardaki Alper’in başarılı oyun yönetimi oyuncu kitlemizin kopmamasını sağladı.

i.M: MineFight, SonKorsan ve Nova-gun oyunları Türkiye’de hangi boyutta ilgi görüyor? Oyunun global taraftaki rakamlarından söz edebilir misiniz?

E.T: En çok ilgi ve global çapa ula-şan Son Korsan. Avrupa, Rusya ve Amerika’da oyuncuları var. Şu anda Texas’ta yeni pazarlara ulaşabilmek için bir ofis açtık. Batı piyasasına özel değişiklikler yapıldıktan sonra reklam-lar ile yeni oyuncu kitlelerine ulaşmayı düşünüyoruz.

i.M: Türkiye’de mobil uygulama paza-rına yönelik neler söylemek istersiniz? Bu alanda her geçen gün yeni girişimler App Store’da yer alıyor.

E.T: Mobil platformlar endüstride demokratlaşmayı sağladı ve bu küçük geliştiricilere yaradı. Ülkemizin fayda gördüğünü düşünüyorum. Birçok “indie” geliştiriciye kendisini gösterme fırsatı doğdu. Halen mobilin en hızlı büyüyen platform olması bekleniyor ve en büyük firmalar dahi mobile geçiyor. Android ve iOS elbette en önemli olan-lar. Bunun yanında ilk defa denemek isteyenler Windows Phone deneyebilir çünkü şu anda orada çok az oyun var



“Kendi projesini yapmak isteyenlere tavsiyem ise uygulamayı küçük çapta çalışır vaziyete getirip hemen sunmak. Gelen tepkilere göre devam etmek ya da etmemek.”

ve oyuncuların sizi bulması daha kolay olacaktır.

i.M: Geleceğe yönelik planlarınız neler?

E.T: Takımımıza değişik ülkelerden gerek outsourcing gerek in house geliştirici ekleyerek daha büyük projelere daha büyük kitlelere ulaşmak. Bunun yanında başka ülkelerde yapılmış oyunların Türkiye'ye getirilmesi yani yayıncılık da düşündüğümüz konular arasında.

i.M: Türkiye'de uygulama geliştiricilerin sorunları neler? Bu konuyu biraz açabilir miyiz?

E.T: Oyun uygulamaları bazında düşünürsek bence Türkçe pazarı küçük. Uygulamanın İngilizce çıkarılması ve yurtdışı da hedeflenmesi gerekir. Belki en büyük sorunlarımızdan biri İngilizce.

Paylaşımçı bir kültürümüzün olmaması diğer büyük problem. Örneğin San Francisco ve Austin ekosistemlerini

incelediğimde karşıma çıkan en önemli özellikleri her şeylerini paylaşmaları. Önceden girip başarmışlar yeni gelenlere destek oluyor. Başarılı projelerin yanında başarısız olanlar da çıkıp çok rahat neden başarısız olduğunu anlatıyor. Gerçi ülkemizden çıkmadan da anlaşılabilir bu. Bir Google sorgusu yaptığınızda kaç tane yurt içi sonuç çıkıyor kaç tane yurt dışı?

Kaliteli insanların yetişmemesi veya yetişenin yurt dışına kaçması. Son dönemde aldığım haberlere göre birçok kaliteli insan yurt dışında iş bulmuş.

Devletin elini taşın altına koymaması: Düşünün bir kere; devlet olarak gençlerin kültürel olarak dışardan etkilenmelerinin önüne geçebilmeniz için elinizde fazla argümanınız yok. Gençler de ağırlıklı olarak oyunlardan değişik kültürleri tanıyor. Yapmanız gereken oyun firmalarını desteklemek

olmalı. Son zamanlarda bir takım vaatler verildi ama gördüğüm kadarıyla pek bir gelişme yok. Oyunder 'in konuyla ilgili güzel çalışmaları oldu. Örneğin biz oyun firmalarına tekno kent'lerde vergi avantajı çok yok. Oysa oyun dediğimiz şey kolayca yurtdışında müşteri bulabilmekte ve bu da ihracat demek. Devlet için ikinci bir fayda.

i.M: Eklemek istediğiniz başka şeyler varsa memnuniyetle okurlarımıza iletmek isteriz.

E.T: Yeniliklere açık olmak önemli. Dönem dönem yeni diller, platformlar revaçta olur. Bunlara ilk başta yüksek maaş ödenir. Yeniliğe hızlı ayak uydurabilen daha çok ücretle bir işe girecektir.

Kendi projesini yapmak isteyenlere tavsiyem ise uygulamayı küçük çapta çalışır vaziyete getirip hemen sunmak. Gelen tepkilere göre devam etmek ya da etmemek. Eğer başarısız olacaksa hızlıca başarısız olması böylelikle bir sonraki projeye odaklanmak. Projenizi mutlaka ek dil İngilizce yapın ve global yatırımcı açısından kaynak olarak hızlıca yükselmeye çalışın.

Ayrıca yurtdışında başarılı olmuş projeleri ülkemize uyarlamak da başarıya giden yollardan kolay ve risksiz olanıdır. Tabi daha sonra orjinal proje büyüyüp ülkenize gelip sizi saf dışı da bırakabilir.

