



Bilkent Üniversitesi mezunu Bilgisayar Mühendisi Armağan Yavuz'un çocukluk hayalinden yola çıkarak geliştirdiği bilgisayar oyunu "Mount&Blade" 1 milyonun üzerinde satış rakamına ulaştı. Proje aşamasındayken dünya oyun devlerinin geri çevirdiği savaş oyunu, ABD başta olmak üzere İskandinav ülkelerinde büyük ilgi görmesiyle 3 milyon dolarlık ciro elde etti.

1980'li ihracatının büyük kısmı kayısı, fındık, incir gibi birkaç üründen oluşan Türkiye, girişimcilerin ve genç yeteneklerin kendilerini ifade edecek ortamın oluşturulmasıyla bugün otomobilden iş makinesine, beyaz eşyadan bilişime kadar birçok alanda dünyaya satış yapıyor. Her geçen gün daha çok teknoloji içeren ürün ihraç eden Türkiye, 2008'den itibaren ihracat sepetine genç bilgisayar mühendisinin azmi ve kararlılığıyla bilgisayar oyunu da dahil etti.

Çocukluk hayalinden yola çıkarak geliştirdiği bilgisayar oyunu "Mount&Blade" ile 1 milyonun üzerinde satış yaparak 3 milyon dolarlık ciro elde eden Bilgisayar Mühendisi Armağan Yavuz, AA muhabirine hayalden başarıya doğru ilerleyen serüveniyle ilgili açıklamalarda bulundu.

Küçüklüğünde bilgisayara ve bilgisayar oyunlarına oldukça ilgili olduğunu, o yıllarda hayali kahramanların birbirleriyle savaştığı bir oyun geliştirdiğini aktaran Yavuz, üniversitede bilgisayar mühendisliği eğitimi almaya başlamasıyla hayalini somutlaştırdığını söyledi.

Kendi tanıtımını kendisi yaptı

Bilgisayar mühendisi olan eşiyle birlikte geliştirdiği oyuna "Mount&Blade" adını vererek demo haline getirip uluslararası oyun dağıtım şirketlerine gönderdiğini belirten Yavuz, daha sonra yaşadıklarını şöyle anlattı: "Oyun dağıtım şirketleri oyunumuza ilgi göstermedi. Bunun üzerine madem onlar dağıtmayacak kendi oyunumu ben dağıtıyorum diyerek önce bir internet sitesi açtım. O sitede oyunun ne olduğunu, nasıl oynandığını anlatmaya başladım. Daha sonra ziyaretçilerin oyunu dilerlerse o site üzerinden, dilerlerse bilgisayarlarına indirerek oynamalarını sağlayacak alt yapıyı oluşturdum. Forum sitelerinin de katkısıyla oyun 1 yıl içinde tanınmaya ve sevilerek oynanmaya başladı. Böyle olunca daha önce oyunla ilgilenmeyen oyun dağıtıcılarının oyuna karşı algıları değişti. Bu gelişmeler üzerine oyunun gerçeğini yapmaya başladım."

Armağan Yavuz, "Mount&Blade"i 2008 yılında tamamlayarak piyasaya sunduğunu, oyunun birçok ülkede ilgiyle karşılandığını ifade ederek, bunun üzerine oyunun ikinci versiyonu için ekibi büyüterek ODTÜ Teknokent'te 23 kişilik ekiple çalışmalara başladığını söyledi.

Oyun listelerini alt üst etti

"Mount&Blade Warband" adını verdiği ikinci oyunu programcısından grafikerine, ses uzmanından sanat yönetmenine kadar alanında uzman ekiple 2010'da tamamlayarak dünya pazarına sunduklarını aktaran Yavuz, şunları kaydetti: "Oyunumuzun yeni versiyonuna multiplayer ekledik. Bu sayede oyunun online olarak oynamasını sağladık. Yaptığımız yenilikler o kadar beğenildi ki oyun dünyanın en büyük dijital oyun dağıtım sitesi 'Steam'de milyon dolar bütçeli oyunları geride bırakarak ilk haftadan itibaren birinci sıraya yerleşti. ABD ve İskandinav ülkeleri başta olmak üzere birçok ülkede büyük ilgi gören oyun, 1 milyonun üzerinde satış yaparak 3 milyon dolarlık ciroya ulaştı." Oyunun dünyaca ünlü PC Gamer dergisinin 'tüm zamanların en iyi 100 oyunu' listesinde yer aldığını belirten Yavuz, elde ettikleri başarıyı devam ettirmek için oyunun geliştirilmiş versiyonunu mart ayında, 3. versiyonunu ise yıl sonuna yetiştirmek için yoğun biçimde çalıştıklarını dile getirdi.

"Daha fethedeceğimiz çok kale var"

Armağan Yavuz, dünyada oyun pazarının her geçen gün büyüdüğünü, bunda Facebook ve cep telefonu pazarının önemli bir yere sahip olduğunu dile getirerek, Türkiye'de de Facebook'a oyun geliştiren birçok firmanın bulunduğunu söyledi.

Dünya oyun pazarının yaklaşık büyüklüğünün 60 milyar dolara yakın olduğunu, pazardan en fazla payı ABD ve Güney Kore'nin aldığını belirten Yavuz, "ABD'liler oyun işine 1980'lerde Koreliler ise 90'ların sonunda başladılar. Biz bu pazarda daha çok yeniyiz. Onun için de daha fethedeceğimiz çok kale var.

TÜBİTAK ve KOSGEB'in destekleriyle Türkiye'de özellikle Facebook oyun pazarı çok hızlı büyüyor. Bu alanda gelecekte yurt dışında markalaşan Türk oyunları olabilir. Ülke olarak belli bir potansiyele sahibiz. Finlandiya küçük bir ülke olmasına rağmen dünyaca ünlü 10'dan fazla oyunu var. Bu işe meraklı olanlara tavsiyem programlı, sabırlı ve kararlı olsunlar, gerisi kendinden gelir" diye konuştu.

"Mount&Blade" nedir, nasıl oynanır?

Mount&Blade (orjinal adı: At ve kılıç) oyunculara bir ortaçağ kahramanı gibi at sırtında savaflara katılarak kılıç ok ve yay gibi silahları kullanma imkanı veren bir bilgisayar oyunu. Oyuncular "Kalradya" isimli diyara yeni gelmiş bir maceraperest olarak başladıkları oyunda, ilk başlarda küçük haydut gruplarıyla mücadele ederken zamanla güçlü bir ordu topluyor ve krallıklar arasındaki savaflara katılabiliyor. Krallık yönetimi, meydan muharebeleri, kale kuşatmaları gibi birçok unsuru barındıran oyunu, tek kişilik senaryonun yanı sıra bir sunucuya bağlanarak diğer oyunculara karşı oynamak da mümkün.