

Merhaba,

Sizlere bir hayli geç kalınmış bir bilgilendirmeyi yapmak için bu epostayı yazıyorum arkadaşlar. Konu, Türk oyun sektörünün en eski oluşumlarından biri olan Céidot Oyun Stüdyoları'nın kapanması. Eğer konu sizin ilginizi çekmiyorsa bu uzun epostayı direkt olarak pas geçebilirsiniz.

Bu yazı aslında bir iki paragraflık bir bilgilendirme yazısı olacaktı. Ancak teşekkür listesini yazarken gördüm ki Céidot'un 10 yıllık tarihinde o kadar önemli insanlar var ki, Céidot Türk oyun sektörü için o kadar önemli bir firma imiş ki, Céidot'a daha farklı bir veda mesajı yakışır diye düşünerek yazıyı değiştirdim. Bunun üzerine aşağıdaki yazıyı hazırlamam 1 haftadan uzun zamanımı aldı. Umarım okumaya karar veren herkese faydalı ve keyifli bir çalışma ortaya çıkmıştır.

Geçtiğimiz yılın Aralık ayının son günlerinde, uzun zamandır yaşadığımız finansal sıkıntılar nedeniyle, ekibimizden geriye kalan son arkadaşlarımız da stüdyomuzu terk etmek zorunda kaldılar. O günden beri Céidot kağıt üzerinde aktif bir firma olsa da aslında pratik olarak kapanmış durumda.

Eşim ile birlikte Céidot'u kurtarmak için yaptığımız tüm çalışmalara rağmen ne yazık ki istediğimiz sonucu elde edemediğimiz için yayındaki son oyunumuz olan Céiron Wars'ı 19 Mart günü kapattık.

Mart ayında ODTÜ Teknokent'te bulunan ofisimizi de boşalttık. Şu an yine ODTÜ Teknokent bünyesindeki ATOM'da bulunuyoruz.

Céidot'u tanımayanlar için kısaca hatırlatmak istiyorum:

10 yıl önce Bilkent Üniversitesi dahilinde bulunan Cyberplaza'da kurulduk. İlk projemiz Hükümran Senfoni isimli 3D bir RPG-Strategy oyunuydu. O dönemin gözde grafik motoru olan Gamebryo (Oblivion gibi ünlü oyunlarda kullanılmaktaydı) ile pek çok endüstri standardı oyun aracını (Aegia PhysX, Speedtree, Rad Game Tools, vb...) lisanslayarak güzel bir demo yapmayı başarmıştık. 2 yıl arka arkaya Amerika'ya, Game Developers Conference'a katılarak oyunumuzu yayıncılarla ve teknoloji partnerleri ile buluşturduk. Yurt dışında hem merak ile (özellikle Türkiye'den geliyor olmamız nedeniyle), hem takdir ile karşılanıyorduk. Intel o yıllarda bizim Doğu Avrupa'daki en potansiyelli 3 oyun geliştiricisinden biri olduğumuzu düşünerek bize yayıncı aramıştı. O yıllarda Aegia isimli firmada bulunan PhysX fizik motoru, normal şartlarda çok ciddi bir rakama lisanslanıyorken, demomuzu çok beğenen Aegia bize lisansı ücretsiz olarak tahsis etmişti. Türkiye'de de büyük destek gördük. Bugünün şartlarına göre düşünmemek lazım tabii, o yıllarda oyun sektörü diye bir şey olmadığı için herkes bize uzaylı gözıyla bakarken, değerli oyun medyamız ve "hardcore" oyuncular bize müthiş destek verdiler. Hükümran Senfoni muhtemelen

pek çok açıdan herkesin rüyası olduğu için efsane haline geldi. 2008 yılının başına geldiğimizde, tüm olumlu unsurlarımıza rağmen, yabancı yayıncıların haklı olarak bu çapta bir projeyi Türkiye’de tamamlayamayacağımızı düşünmeleri ve yatırım yapmaya çekinmeleri dolayısıyla projeyi sonlandırmaya karar verdik. Geriye sadece bakarken gurur duyduğumuz güzel bir oynanabilir demo ve dev bir hayal kırıklığı kalmıştı.

2008 yılında ODTÜ Teknokent’e geçtik. O dönem ODTÜ Teknokent yönetimi oyun sektörüne destek olma kararı almış ve hatta bir inkübasyon merkezi kurmayı düşünmüştü. Bizi ODTÜ Teknokent’e davet ettiklerine gurur duyarak davete olumlu yanıt verdik ve daha sonra ATOM adını alacak inkübasyon merkezi içinde naçizane katkılarımızı yaptık. ODTÜ’ye geçtiğimizde aynı zamanda Hükümran Senfoni Online isimli oyunumuza, ilk tarayıcı tabanlı çok oyunculu oyun projemize de başlamıştık. Hükümran Senfoni Online, kısaca HSO, kısa sürede tamamlandı ve Mynet ile birlikte Türkiye’de yayınlandı. Aslında yurt dışında da yayınlıyacaktık, ancak oyun hızla büyük bir oyuncu kitlesine ulaşmasına rağmen, elde ettiği başarı nedeniyle televizyonlara, ana haber bültenlerine çıkmasına rağmen istediğimiz para kazanma becerisine ulaşmadı. Bu da çok doğaldı, çünkü Céidot nasıl kaliteli oyun yapılacağını biliyor, ancak Free 2 Play modelinden nasıl para kazanacağını bilmiyordu. Türkiye’de bu alanda ilk ciddi proje olan HSO’nun çok ileri gidemeyeceğini görünce yeni projeler üzerinde çalışmak zorunda kaldık.

3D MMO kategorisinde bir sokak futbolu oyunu olan Futbol Arena ve daha sonra Türk oyun sektörünün en büyük başarı hikayelerinden biri olacak Umaykut o dönem başladı. Kısa sürede Futbol Arena’yı iptal ettik. Ancak Umaykut çok farklıydı. Son kurşumuz olduğunu, daha fazla başarısız olma şansımız olmadığını biliyorduk. Üstelik bizim çapımıza uygun bir projeydi, sürdürülebilirdi. Ayrıca HSO’dan aldığımız dersler neticesinde Free 2 Play modelini nasıl “monetize” edeceğimizi öğrenmiştik. Oyunumuzu da bu defa kendimiz yayınlıyorduk. Yayıncılıkta belki çok tecrübeli değildik, ancak hiçbir yayıncının yapamayacağı bir şeyi yapabiliyorduk. Oyunumuza kendi çocuğumuz gibi bakıyor, sabah akşam her yerden her şekilde oyuna destek veriyorduk. Oyuncularımız ile müthiş bir dostluk kurduk. Umaykut çok sancılı bir doğum süreci yaşadı ancak ona o kadar sahip çıktık ki, oyunu da o kadar doğru tasarlayıp geliştirmiştik ki, tüm aksiliklere rağmen oyun Türk oyun sektörünün gelmiş geçmiş en başarılı Free 2 Play projesi oldu. Bugün benim görüşüme göre sadece Peak Games’in War of Mercenaries projesi tarafından geçilmiş durumda, ki iki proje arasında yıllar var. Umaykut’un öyküsü ayrı bir kitap olacağı için müsaadenizle geçiyorum. Özetle Umaykut 2010 yılında Peak Games’e satılana kadar 3 milyondan fazla kayıtlı kullanıcıya ulaşmayı başarmış, bize kazandırdığı para sayesinde stüdyomuzun 35-40 kişiye kadar çıkmasını sağlamış, ayrıca Céidot’un 2009 yılında yabancı yatırımcılarla bir anonim şirkete dönüşmesini ve daha iddialı projeler peşinde koşmasını mümkün kılmış özel bir projedir.

Bu projelerimizin dışında 2009-2010 yıllarında yayınladığımız Oynatak isimli bir oyun portalımız (okey, 101, vb...) ve 2010 Dünya Basketbol Şampiyonası için FIBA ve TBF için ürettiğimiz şampiyonanın resmi oyunları da Céidot'un diğer eserleri arasındadır.

Son projemiz olan Céiron Wars ise 2009 yılında başladığımız ve 2,5D RPG/Strategy karışımı web tabanlı MMO idi. Diğer çoğu oyunumuz gibi Facebook'tan da oynanabiliyordu, kendine ait bir sitesi de vardı ve ayrıca Kongregate entegrasyonu da mevcuttu. Rusya'nın en eski ve büyük yayıncılarından Nikita Online ile Rusya'da Rusça olarak yayınlıyorduk. İngilizce ve Türkçe olarak ise biz yayınlıyorduk. Ayrıca Polonya'nın önde gelen oyun medya sitelerinden biri partnerimizdi, Lehçe açtığımız bir site üzerinden onlarla birlikte Polonyalı oyunculara yayıncılık hizmeti veriyorduk. Kimi zamanlar geliştirici ekibinin 70'i gectigi çok önemli bir projeydi. 2010 yılında dünyanın önde gelen tarayıcı tabanlı oyun sitelerinden birinin kullanıcıları tarafından en çok beklenen 3 oyundan biri seçilmişti. Tüm bu güzel gelişmelere rağmen 2009-2013 arasında yaşadığımız sayısız problem yüzünden ekibimiz 2 kere neredeyse baştan aşağı değişti. Ekiplerimiz ellerinden geleni yaptılar, yaşadığımız başarısızlıklar onların suçu değildi. Ancak nihayetinde bu tür krizler bize aylar kaybettirdi. Oyun tam ivmelenirken durakladı, tam ayağa kalkacakken yıkıldı. 2009, hatta 2010 yılında kalitesi ve derinliği ile rakipsiz bir oyun iken, kaybettiğimiz aylar içinde çıkan rakiplerimizin de etkisi ve sektörün değişimi ile oyunumuz için tren kaçtı. Bizim de yaptığımız tasarım hataları, teknik hatalar, vb... mutlaka oldu. Sonuçta çok güzel bir proje, ödüllü bir proje, Umaykut'ta asla yapamadığımız şekilde global pazarda adından söz ettirmiş ve ciddi bir yabancı oyuncu kitlesine ulaşarak beğeni toplamış bir proje olmasına rağmen Céiron Wars da tarihe gömüldü.

Macera, heyecan, hayal kırıklığı, başarı ve başarısızlıklarla dolu bir 10 yılın ardından Céidot'u kapatıyor olmak benim için gerçekten üzücü. Biz bu yola çıktığımızda ülkemizdeki oyun sektörü her açıdan çok hamdı. Şimdiki girişimciler, amatör ve yarı amatör oyun geliştiricileri ve profesyoneller çok daha şanslılar. Sektörümüzün bu günlere gelmesinde en ufak bir payımız olduysa Céidot'un 10 yıllık macerası boşa gitmemiş demektir. Céiron Wars'ın kapanış duyurusunda söylediğim gibi, en nihayetinde evrende hiçbir şey yok olmaz; sadece dönüşür. Céidot da elbette bir şeye dönüşmüştür ve dönüşecektir. Eskiden bizimle çalışmış pek çok arkadaş şu an çok değerli yerli ve yabancı oyun firmalarında çalışıyorlar. Kimileri Kanada'da, Kixeye'da, kimileri İsveç'te, King'de, bir arkadaşımız ise Amerika'da, Microsoft bünyesinde çalışıyor. Kimi arkadaşlar Taleworlds'de, kimi arkadaşlar Peak Games'te, kimileri IBM'deler. Bazı arkadaşlar kendi şirketlerini kurdular ve çok başarılı bir şekilde yollarına devam ediyorlar (He2Apps gibi). Kardeşim dediğim ve yıllarca birlikte mücadele ettiğimiz Serhat Bekdemir gibi çok değerli insanlar bugün Crytek'in Türkiye kolunu yönetiyorlar. Bir süre birlikte çalıştığımız, aynı evde kaldığımız Aykut Sanver ve arkadaşlarının kurduğu Gamesultan bugün Türkiye'nin en önemli oyun yayıncılarından ve e-pin distribütörlerinden biri haline geldi. Bu örnekleri daha arttırabilirim. Hem kişisel olarak, hem Céidot adına kolektif olarak bu arkadaşlarımızın üzerinde

en ufak bir katkımız olduysa ve bu yolla onların sektörümüze katkı yapmalarına hizmet ettiysek ne mutlu bana ve Céidot'a.

Bana gelince... Bu 10 yıllık süreçte çoğu yukarda sayılı 10 kusura oyunun tamamında baş tasarımcı ve yapımcı rollerindeydim. Céiron Wars, Hükümran Senfoni ve HSO gibi hikayesi olan projelerin kurgu, yaratıcı yazarlık ve yazarlık gibi pozisyonlarında da genellikle sadece ben görev aldım. Şirketimizin aynı zamanda hem CEO'su, hem yaratıcı yönetmeni olduğumdan genellikle günde maksimum 5 saat uyuyarak ve sabah 9, gece 1 gibi yoğun bir çalışma düzeni ile işlere yetişmeye çalışarak yıllarca savaştım. 10 yılda 2 kere 1 haftalık tatile gidebildim. Bayram seyranı gibi kavramları kavurma yapıp yedim. Hafta sonlarını çalışma başı, hafta içlerini çalışma devamı ilan ettim. Bu süreçte 3 milyon TL'lik bir yatırımı yönettim. 200'den fazla kişiye iş imkanı sağladım, bu arkadaşların çoğunu sektörümüze yetiştirmiş olmanın gururunu yaşadım. Yönettiğim ve tasarladığım oyunlarımızdan milyonlarca liralık kazanç sağlandı. Bir başka gurur kaynağım ise bu süreçte herhalde 30 civarı seminer ve konuşmamın olması, çok değerli üniversitelerimizin ve öğrenci kollarının bana sık sık ilgi göstermesi olmuştur.

Muhtemelen 10 yılda 3x yaşlanmışımdır. Çok mu doğru ettim? Sanmıyorum. Bir tek şey kesin ki arkadaşlar güzel bir macera yaşadım. Sonu güzel bitmemiş gibi gözüksede yaptıklarımızdan dolayı gururluyum.

Beni yakından tanıyan arkadaşlar pes etmeyen bir yapım olduğunu bilirler. O nedenle elbette er geç bir yerden yine fırlayacağımı da tahmin ederler. Muhtemelen öyle de olacak. Yeni bir oluşum, yeni bir proje, yeni bir macera için yanıp tutuşuyorum. Türkiye'de beni heyecanlandıracak bir oluşum içine giremezsem, yurt dışındaki dostlarımla bir şeyler yapma planları içerisindeyim. Nerede olursam olayım sektörümüze fayda sağlamak için elimden geleni yapacağım.

Uzun hikayemizin sonuna geldik. Son olarak teşekkür etmek istediğim kişiler ve firmalar var. Teşekkür listesiyle ilgilenmeyen arkadaşlar son paragrafa atlayabilir.

Yerel medyamızdan başlarsak; Oyungezer ekibi (başta Tuğbek Ölek, Sinan Akkol, Faruk Furkan Akıncı ve Berkant Akarcan) ile Merlininkazanı ekibi (başta Murat Oktay) bizim için özeldir. TRGamer ekibi de özellikle Hükümran Senfoni'yi geliştirdiğimiz yıllarda bize hep destek olmuştur. İlişkimiz bu kadar eski olmasa da Level ekibi, Bölümsonucanavarı ekibi, Hamdi Kellecioğlu başta Tom's Hardware Türkiye ekibi, Gamex, AliveinGames'ten Murat Sönmez bizi hep desteklediler. Şu an Hürriyet Kampüs'de yazan Talha Turhal kardeşim de Céidot'u ilk gününden beri desteklemiş ve takip etmiştir. FHM'den Berk İybar'ı da unutmamak lazım. Hem röportajlarıyla, hem de yazdığı kitapta bize ayırdığı büyük bölümle bize ciddi destek olmuştur.

Kardeşim Serhat Bekdemir'e ayrı bir parantez açmak isterim. Katıldığımız ilk canlı yayın onun hazırlayıp sunduğu bir programdı (yıl 2005 ya da 2006). O gün başlayan dostluğumuz hiç

kopmadı. İyi günde kötü günde hep bizi destekledi. Enteresan bir şekilde başımıza genellikle aynı anda kötü şeyler geldi, aynı anda iyi şeyler geldi Her şey için teşekkürler Serhat.

Ayrıca yıllarca birlikte savaştığımız ve 2010 yılının sonlarına doğru bizden ayrılan sevgili Deniz Aydınoğlu (ve eşi Neslihan) da özel bir yeri hak ediyor. Bugün Türkiye'nin en başarılı mobil oyun geliştiricilerinden birinin, He2Apps'in kurucu ortakları olan bu iki pırlanta kalpli insanı iyi takip edin. Céidot'ta çok emeği olan sevgili Deniz ve esinin firması çok daha başarılı olacak.

2007 yılından beri yer aldığımız ODTÜ Teknokent'e, başta Mustafa İhsan Kızıldağ ve İlnur İlkyaz Gül'e, ayrıca ATOM ekibine (şu an Crytek İstanbul'da bulunan Ferhan Özkan, bir dönem birlikte çalıştığımız Şevket Ö. Kürkçüoğlu, Emek Kepenek ve an itibariyle ATOM'u çekip çeviren sevgili Elif Buğdaycıoğlu) özel olarak teşekkür etmek isterim.

Kuruluşundan çok kısa bir süre sonra tanıştığımız ve hep dost kaldığımız sevgili Sidar Şahin'e ve arkadaşlarıyla yücelttiği başarı hikayesi olan Peak Games'e de özel olarak teşekkür etmek isterim. Sidar'a dostluğu için, Peak Games'e Umaykut'taki ortaklığımız ve Türk oyun sektörüne kattıkları için...

2005'ten bu yana çeşitli dönemlerde partnerimiz olarak Céidot'a yardımcı olmuş Intel'den Florian Piroth, Ersin Baha, Ersan Cinan, Emergent Game Technologies, Mynet (özellikle o yıllarda bize yardımcı olan Buğra Koç ve Yavuz Yaşar), Üyelikal'dan Abdullah Yazıcı, Gamesultan'dan Aykut Sanver, META Games'ten Alpaslan Bağcı, Mikro Ödeme'den Alper Akcan, Paybyme'den dostum Emre Gürsoy, hem Mynet'te hem Dreamlegion da çalışırken bizlere yoldaşlık yapan Murat YavuzKaplan, Mert Canlı başta Facebook İrlanda ekibi, Blackbow Studios'dan Blake Seow, Nikita Online ailesi (başta Olesya Koroleva ve Elena Roor olmak üzere), GRY Online'dan Maciej Jalowiec ve Pawel Koziel, 2006'dan beri tanıdığım ve Rusya'daki kardeşim dediğim Yaroslav Tugarov, Hükümran Senfoni'yi geliştirdiğimiz yıllarda bize müthiş destek olan, New Age müziğinin efsanesi ve bir çok ünlü oyunun müziklerinde emeği olan büyük ustata David Arkenstone, Hükümran Senfoni'nin ilk yayıncılık sözleşmesini imzalamasında emeği büyük olan (o dönem Noviy Disk'te çalışıyordu) Evgeniy Grigoryev, Gameforge'dan sevgili dostum Benjamin Villhauer, son günlerimizde bize yardımcı olmak için ellerinden geleni yapan Taleworlds'den Armağan Yavuz ve Ali Erkin ile Pixofun'dan Ergun ve Başak Güvenç çiftine, ayrıca uzun bir dönem Sobee'de başarılı işlere imza atan sevgili Dr.Erdal Yılmaz'a çok teşekkürler.

ODTÜ'den hocamız Prof.Dr. Veysi İşler, Bahçeşehir Üniversitesi'nden Dr.Güven Çatak (hocam ne oldu o belgesel işi yahu) , Başkent Üniversitesi ve Alternatif Bilişim Derneği'nden Prof.Dr. Mutlu Binark, sevgili Gürcan Serbest ve Harun Yıldız da kesinlikle teşekkür etmem gereken kişiler.

Ve tabii Céidot ailesinde bulunmuş, başta Yasin Türkdoğan ve Deniz Aydınoglu olmak üzere, tüm ekip arkadaşlarıma sonsuz teşekkürler.

LinkedIn'deki 700 küsur bağlantımı ve elimdeki 1000 küsur kartı tek tek inceleyerek teşekkür etmeyi unuttuğum kimse kalmasın diye çok uğraştım. Umarım önemli kimseyi atlamamışımdır. İtiraf edeyim ki liste çok daha uzundu, çünkü herkesin emeği kutsaldır. Ancak olabildiğince kısaltmak zorunda kaldım. Unuttuklarım ve liste çok uzamasın diye ismini sildiklerim beni affetsin. Herkes hakkını helal etsin.

Görüyorsunuz arkadaşlar. Bir Céidot kolay yaratılmıyor. Bunca değerli insanın yardımı ve bir sürü zeki, düzgün, çalışkan insanın yıllar süren emeği ile oluyor. Ancak Céidot dahi tarihin sayfalarına gömülebiliyor. Ben bu yazıyı Türk oyun sektörünün Céidot gibi firmaları kaybetme lüksü olmadığı için, biraz da ibret ve ders olsun diye yazdım. Tüm geliştirici firmalarımıza destek olalım, sahip çıkalım. Tüm geliştirici firmalarımız da kendine sahip çıksın, değerini bilsin ve dikkatli olsun. Başka Céidot'lar yitirilmesin.

Saygılarımla,

Erkan Bayol

tr.linkedin.com/in/erkanbayol/