

OYUN TUTKUSUNU BÜYÜTÜP KENDİ GİRİŞİMLERİNİ KURDULAR

🕒 3 hafta önce 📁 Ekonomi 👁 32 izleyici

ANKARA (AA) – Çocukluk arkadaşlıklarını oyun tutkularının etrafından sürdüren genç mühendisler, öğrenimlerinin katkısıyla bu alanda iddialı bir girişimi hayata geçirdi.

Anadolu Ajansının, 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı dolayısıyla hazırladığı "Türkiye'yi geleceğe hazırlayan genç mühendisler" temalı dosya haberin sekizinci bölümü PlayerOnes Kurucu Ortağı Göksu Yalçın'a ayrıldı.

Kuruluş tarihi 2021 olan PlayerOnes'ın hikayesi 14 yıl öncesine uzanıyor. Antalya'da yaşayan ve en büyük tutkuları bilgisayar oyunları olan iki ilkokul öğrencisi Arda ve Göksu'nun, çocukluk arkadaşlığından başlayıp ortak yönlerini keşfettikçe şekillenen yolculuğu bir girişime dönüştü.

Oyun tutkusu, iki arkadaşın bir yandan birlikte keyifli vakitler geçirmesine vesile olurken diğer yandan oyuncuların eksikliğini duyduğu altyapıları keşfetmelerini sağladı.

Üniversite tercihlerini birlikte Ankara'da yapan arkadaşlar, üniversite sınavından sonra 2 aylığına bir ev tutarak adeta bir oyun kampına girdiler. Bunun için Göksu motosikletini, Arda bir koleksiyonunu satmak zorunda kaldı.

Bu sırada rekabetçi oyunlara yoğunlaşıp espor turnuvaları kovalamaya başlayan iki arkadaş, bir çevrim içi turnuva sistemi geliştirmek için kolları sıvadı. Uzun incelemeler sonucu kapsamlı bir proje geliştirerek daha fazla ihtiyacı karşılamayı hedeflemek gerektiğine karar veren Göksu ve Arda, PlayerOnes projesinin temelleri attı.

Alınan küçük bir bütçe, proje için can suyu olurken, ikna edilen bir yazılımcıyla demo için çalışmaya başladılar. Uzun uğraşlar sonucunda demoyu bitirmeye çok yaklaştıysan kısıtlı bütçeleri bitti; morallerin bozulduğu bir dönemde bir oyundan kazanılan ödülle projenin demosu tamamlandı.

Neredeyse uykusuz geçen 20 günlük beta sürecinde 2,5 milyon giriş ve 223 bin tekil kullanıcı gibi inanılması zor veriler elde edildi. Pazarlama bütçesi olmadan elde edilen bu veriler, projenin başarı potansiyelinin en net göstergesi oldu.

Demoyu gerçek bir platforma çevirmek için bir yazılım firmasıyla anlaşılan arkadaşlar, beklentileri karşılanmayınca kendi yazılım ekibi kurdu. Teknopark Ankara'da ekibi ve altyapıyı güçlendiren Göksu ve Arda, planlanan 15 modülden hazır olan 4'ünü mayıs ayında ilk kullanıcılarıyla buluşturdu.

İçerisinde turnuva sistemleri, sıralamalar, detaylı oyuncu-takım profilleri ve arama-filtreleme sistemleri, oyuncu marketi, özel oyuncu sosyal medyası, oyun ve teknoloji temalı haber sitesi olan PlayerOnes;



oyunculara tamamen ücretsiz bir biçimde oyun oynayarak para kazanma, gelişmelerden haberdar olma, kullanıcılar ile aktif rekabet içerisinde bulunup oyun dışı da rekabeti üst düzeyde sağlama, oyunla alakalı her şeyi paylaşabilme iddiasıyla kullanıma sunuldu.

Yaşadıkları sorunlara çözüm arayarak yola çıktılar

PlayerOnes Kurucu Ortağı 23 yaşındaki Göksu Yalçın, AA muhabirine yaptığı açıklamada, Ostim Teknik Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümünden mezun olduğunu söyledi.

Mühendislik ve yönetsel tarafta kendisini destekleyeceğini düşündüğü için bu bölümü seçtiğini ifade eden Yalçın, özellikle girişimcilik kariyerinde bunun etkisini fazlasıyla gördüğünü söyledi.

Kendileri oyuncu olarak bazı sorunları yaşadıklarını, birçok farklı platform kullandıklarını anlatan Yalçın, "Bir yandan esporcu olma hayalimiz vardı. Orada da çok fazla sistem ya da organizasyon bulamıyorduk ya da teknolojinin hızını ve yetkinliğini o dönemlerde kullanamıyorduk. Pazardaki bu sorunu çözmek için 4 yıl önce bir başlangıç yaptık ve bu noktadayız." dedi.

Dünyada 3,2 milyar oyuncu bulunduğuna işaret eden Yalçın, yaklaşık 250 milyar dolarlık bir pazarın söz konusu olduğunu belirtti.

PlayerOnes olarak oyun oynayan internet kullanıcılarının hali hazırda kullandıkları bütün uygulamaları, fonksiyonları yenilikçi bir tasarımla tek bir platformda birleştirdiklerini anlatan Yalçın, şu bilgileri verdi:

"İçerisinde gönderi paylaşabildikleri, gündemi takip edebildikleri, topluluk kurabildikleri, espor turnuvalarına katılabildikleri, sesli görüntülü iletişim kanalları oluşturabildikleri, mesajlaşabildikleri, oyun satın alabildikleri 19 modülden oluşan bir süper uygulama yaptık.

Kullanıcılar burada influencerları, sevdikleri yayıncıları takip edebilir, taraftarı olduğu espor takımlarının formalarını kendi dijital avatarlarıyla giyebilir, kendi topluluklarını oluşturabilir, içerik üreterek de gelir elde edebilir. Aslında sunduğumuz en büyük özellik, kullanıcının hem içeride gelir elde ediyor olması hem de tüm servislere tek bir platformda ulaşabiliyor olması."

Hedef ABD ve Çin'deki popüler uygulamalar

Bunun global bir proje olduğunu ve 1 sene önceki 20 günlük beta testinde 250 bini farklı olmak üzere 2,5 milyon ziyaretçiye ulaştıklarını vurgulayan Göksu Yalçın, son 1 yılda 19 farklı modülün geliştirmelerini tamamladıklarını, 5 farklı modülle projeyi canlıya aldıklarını bildirdi.

Kullanıcıların web ya da mobil uygulama üzerinden projeyi kullanabildiğini dile getiren Göksu, hedeflerine ilişkin şu değerlendirmelerde bulundu:

“Özellikle inovatif yaklaşımlarımızla beraber interaktif bir sosyal medya deneyimi sunuyoruz kullanıcılara. Hem ABD’de hem Çin’de popüler sosyal medya uygulamaları var. Aynı şekilde Türkiye’den de böyle bir proje çıkmasını istiyoruz. Bu tarafta da oyun ve espor pazarında etki yaratacak, belli bir kitleyi domine edecek proje olmasını hedefliyoruz.

Oyun ve espor pazarındaki dinamiklerini biraz değiştiriyoruz. Kısıtlı gelir modellerinin veya pazarın büyümesine dayalı yeni özellikler sunuyoruz, yeni arzlar yaratıyoruz. Buna yönelik teknolojik ve operasyonel çözümler sağlıyoruz.”

Benzer girişimler için önerilerde bulunan Göksu, projenin vizyonuna yönelik doğru teknolojileri tercihinin oldukça kritik olduğunu söyledi. Aynı zamanda iyi bir organizasyonel plana ihtiyaç olduğunu vurgulayan Göksu, “Yeni teknolojilerle beraber yeni yaklaşımlarla hareket ediyor olmaları oldukça kritik. Hayallerinin peşinde koşuyor olmaları o motivasyonu sağlayacaktır. Ekibimizin projeye ve birbirimize olan inancıyla bugüne geldik. Pes ettiğimiz vakit bile hayat yüzümüzü güldürdü, oyuncu olarak elde ettiğimiz bazı şans eseri gelirlerle projeyi sürdürüp buraya kadar getirdik.” dedi.

Muhabir: Göksel Yıldırım