

*“Efsane oyun yazarının ilham veren
yaşam ve başarı öyküsü”*



“Muhteşem kariyer!”
Steve Merrett

“Başarılarından gurur duyuyorum”
Jon Hare

“Hayranlık duyduğum değerli arkadaşım”
Charles Cecil

HAYAT BİR OYUN

Mevlüt Dinç
aka Mev Dinc

*“Efsane oyun yazarının ilham veren
yaşam ve başarı öyküsü!”*

Eğer belirtilmemişse, kitapta adı geçen oyun ve görsellerin yazara ait olmayanlar dışındakilerin hakları hak sahiplerine aittir.

Copyright © 2021 Mevlüt Dinç

Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında Yazarın izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Uluslararası Birinci Baskı

Kitap Tasarımı: Mevlüt Dinç & Publishing Push
Kapak Tasarım: Andy Green, Richard Longright & Öncü Özgönül

ISBN: 978-625-7066-13-6

Annem, Babam, Janet, Nejati, Gülsun ve Sıla'ya

Barselona, Londra, İstanbul 2016-2020

Aşağıdaki Bar Kod ile ulaşabileceğiniz video klibi 2012 İstanbul Oyun Zirvesi'nde gerçekleşen **'Türkiye'den Global Oyun Şirketi Çıkar mı?'** başlıklı panelden alıntıdır.

Katılımcılar arasında Mevlüt Dinc, Sidar Şahin ve Erdem Çelik...

Videoda Peak Games'in CEO'su Sidar Şahin'in hakkımda ve Türkiye Oyun Sektörü'ne katkılarımaya yönelik açılış konuşması mevcut.

2020 yılında Zynga Peak Games'i 1.8 milyar US D satın aldı!



Yukardaki Bar Kodu mobil cihazınızın kamerası ile veya cihazınıza yükleyeceğiniz Bar Kod okuyucusu ile erişebilirsiniz.



Mevlüt Dinc, Sidar Şahin, Erdem Çelik

Mevlüt Dinç Kimdir?

Mevlüt Dinç (aka Mev Dinc)

Mevlüt Dinç, programlamayı kendi kendine öğrendikten sonra, profesyonel oyun kariyerine 1985 yılında İngiltere’de başlamış ve dünya oyun sektöründe efsane isimler arasına girmeyi başarmıştır. Dinç, aynı zamanda Sobee Studios oyun şirketinin kurucusudur.

Dinç, Türkiye’deki oyunseverlerin de yakından bildiği Enduro Racer, Last Ninja 2, First Samurai ve Street Racer gibi ünlü oyunların yazarı ve yapımcısı olarak birçok ödül almıştır.

2000 yılının sonunda, İngiltere’de bu alanda edindiği bilgi birikimiyle Türkiye’de Sobee şirketini kurmuş ve ülkemizdeki oyun sektörünün öncü isimlerinden olmuştur. Sobee’deki ekibi ile İstanbul Kıyamet Vakti, C4 Robot Oyunu, I Can Football ve Supercan gibi bir sürü başarılı çalışmaya imza atmıştır.

Mevlüt Dinç, aynı zamanda İngiltere’nin saygın kurumlarından BAFTA’nın üyesi ve 2011 yılında kendi öncülüğünde kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu’nun da kurucu başkanıdır.

İngiltere'deki Ünlü Oyun Geliştirici Arkadaşlarımla Hakkımda Söyledikleri:

Charles Cecil, Revolution Software, Activision

“1988’de Activision’ın İngiltere’deki geliştirme stüdyosunu yönetmeye geldiğimde, ekibim bana yenilikçi ve ustalıklı hazırlanmış oyunlar yaratan genç bir programcıdan hayranlıkla bahsetti. Mev ile tanıştığımda, hakkında söylenenlerin ne kadar doğru olduğunu gördüm: Hem çok yetenekli hem de beraber çalışmaktan zevk alabileceğiniz ender geliştiricilerden biriydi. Türkiye’deki profesyonel oyun sektörünün gelişmesine katkı sağlamak için İngiltere’den ayrıldı.

Mev, hem hayranlık duyduğum hem de çok sevdiğim bir arkadaşım; büyüleyici bir hayatı ve anlatacağı bir sürü ilginç öyküsü var.”

Jon Hare, Sensible Software

“Mev ve ben ilk oyunlarımızı 80’lerin ortalarında yaptık. Mev, Last Ninja 2 oyun serisi ile programlamada büyük bir başarı elde etti. Sonrasında kurduğu Vivid Image şirketi, Street Racer ve First Samurai gibi orijinal oyunlarla İngiltere’nin en önemli oyun geliştiricilerinden biri oldu. Orada edindiği bilgi ve deneyimi kullanarak Türkiye’deki oyun sektörünün kurucusu olmayı başardığı için kendisiyle gurur duyuyorum.

Şeref, Mev!”

Jon Dean, Activision, EA Sports

“Mev’i herkes sever. Cömert ve paylaşımcı, muhteşem bir sohbeti ve arkadaşlığı var. Aynı zamanda acayip zeki, çok çalışkan ve yetenekli bir programcı. Geleceğin programcı ve tasarımcılarına da büyük bir tutkuyla destek veriyor. Kariyerim boyunca kendisini tanıma ve bazı oyunlarının yapımcılığını üstlenme şansım oldu. Ayrıca çok zor durumdayken beni ve birkaç önemli projemi kurtarmışlığı vardır.

Mev bir efsanedir!”

Başlarken

Çocukluğumu, ailenin tek çocuğu olarak, doğduğum köyde annem ve akrabalarımınla geçirdim. Babam, ben daha altı aylıkken bizi ve köyü terk edip İstanbul'a gitmiş.

Annemin bende emeği ve hakkı çok büyük, tüm anneler gibi. O, adeta varlığını bana adadı ve benim için yaşama sarıldı. Yoksulluk içinde olmamıza rağmen babamın yokluğunda beni en güzel şekilde büyüttü. Belki de en önemlisi, herkesin tavsiyelerinin aksine lisede okumamı sağladı.

Babamı ilk defa on-on bir yaşlarındayken gördüm. Lise yıllarına yakın onunla daha sık görüşmeye başladım; o zamanlar Samsun'da Ulusoy Otobüs İşletmesi'nde çalışıyordu.

Hiç niyetim ve planım yokken, üniversite sınavlarından yeterli puan alınca babamın da desteğiyle 1974'te Ankara İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi'ne başladım. Siyasi olayların ve öğrenci hareketlerinin yoğun ve çok tehlikeli olduğu, zor şartların yaşandığı dönemlerdi.

Babam, artık yavaş yavaş delikanlılığa adım atan ve üniversite eğitimine başlayan oğluyla daha çok ilgilenmeye başlamıştı. Ne yazık ki yıllar sonra tanışıp daha yeni yakınlaşmaya başladığım babamı 1975 yılında aniden kaybettim. Bundan sonra hayatım tamamen değişti. Ölümünden önce İstanbul'da birlikte yaşadığı kuzeninin evinde daha çok takılmaya başladım. Arada da Ankara'ya derslere gidiyordum.

Otuzundan önce evlenmek aptallık, diye arkadaşlarına ahkâm kesen ben, kaderin cilvesiyle İstanbul'da tanıştığım bir İngiliz kızla daha üniversite ikinci sınıfta, on dokuz yaşındayken evlendim. Sıfır İngilizcesi olan ben, sıfır Türkçesi olan bir İngiliz kızla evlenip 1979 yılında İngiltere'ye gittim.

Master eğitimi hayalleriyle yanıp tutuşurken kendimi sıradan bir işçi olarak bir kablo fabrikasında buldum. Beş yıl çalıştığım fabrikadaki çalışma arkadaşımın ısrarı üzerine aldığım ZX Spectrum oyun makinesi ile, bilgisayarın b'sini, oyunun o'sunu bilmeden iki yılda kendi kendime oyun programlamayı ve yapmayı öğrendim.

Tesadüfen, girdiğim bu muhteşem sektörde, otuz üç yılda hem İngiltere'de hem Türkiye'de dünya çapında çalışmalar yaparak milyonlarca oyuncuya dokundum.

Kendimi dünyanın en şanslı insanlarından sayıyorum; hem çok sevdiğim ve iyi bildiğim bir iş yaptım hem de başarılı olup hayatımı kazandım. Peki, nasıl oyuna geldim? Hiç oyun oynamayan ve bilgisayara ilgisi olmayan, bu alanda eğitimi ve bilgisi olmayan ben, iki yıl içinde dünya çapında oyunlar programlayan ve isim yapan biri oluverdim.

Gerçekten, bu sorunun cevabını bilmiyorum, kitabı biraz da bunun için yazmak istedim. Belki okurken hayatımın orasına burasına serpiştirilmiş ipuçlarını görebilirsiniz. Bu aşamada ancak şunu söyleyebilirim: Ben doğal yeteneğe inanıyorum. Yetenek ve beceri, yeterli heves ve çabayla birleşince başarı kendiliğinden geliyor. Tabii başarı için ayrıca uygun ortamın ve koşulların da olması şart. Sanırım benim İngiltere'de olmam ve 80'li yıllarda bilgisayar oyunlarının altın çağına başlaması, doğamda olan oyun yapma becerisini ortaya çıkardı bir şekilde.

Birilerine umut ve ilham olur düşüncesiyle, hayatımı ve ürettiğim oyunlarla çalışmalarımı detaylarıyla anlatmak istedim. Elimden geldiğince yaşadıklarımı dürüstçe, samimi ve abartmadan, olduğu gibi anlatmaya çalıştım. Hatta bazı anılarımı, "Amma da abartmış, Yeşilçam'da bile görülmedi böylesi," denmesin diye biraz yumuşatmış bile olabilirim. Herkes kendi açısından bakıp olayları farklı görebilir, farklı yorumlayabilir. Ben de olayları ve yaşadıklarımı hatırladığım şekilde paylaşmaya çalıştım. Bu kitabı Ocak 2016 ile Ekim 2019 arasında yazdım.

Zaten uzun süredir yazmayı düşünüyordum ama Erdem Yurdanur, "Abi hayatını kitaplaştırmalısın, Barselona da bunun için biçilmiş kaftan," dedikten sonra Barselona'da yazmaya başladım, Londra'da devam edip İstanbul'da bitirdim.

Ara ara yazdığım için kitapta kopukluklar oluştu; çok hızlı yazdığım için de her yer hata doluydu, tıpkı yazılımlardaki bug'lar gibi! Hataların bulunması ve düzeltilmesi için güvendiğim bir dostumun yardımını rica ettim. Kitabımın ilk okumasını yapıp değerli yorumları ile önce kopukluk ve eksikleri gidermeme yardımcı olan ve daha sonra çok titiz bir şekilde bizzat düzeltmeleri yaparak kitabı çok daha akıcı kılan arkadaşım Ateş Evren Aydınel'e emeği ve katkısı için gerçekten çok teşekkür ediyorum.

Kitabımı yayıma hazırlama süreci çok yorucu oldu, bu zorlu süreçte bana desteklerini esirgemeyen değerli Cem Alban'a, Rüştü Bozkurt hocama, dostlarım Doğan Şenocak, Turgay Cinoğlu, Haldun Ünlü, Hayri Cem, Dumrul Sabuncuoğlu, Mustafa Kemal Çolak, Kerem Köfteoğlu ve Güven Cem'e çok teşekkür ederim.

Çalışmalarına katkıda bulunan çalışma arkadaşlarıma, yapmak istediklerimi önemseyip destek olanlara ve en çok da oyunlarımı beğenip oynayan tüm oyuncularına gönülden teşekkür ederim.

Şimdi Oyun Başlasın!

Ve Oyun Başlıyor!

Çocukluk ve İngiltere Yılları



Köyüm Cihadiye (Gölköy/ORDU)



Köyümüzdeki Ulu Göl

Doğum Günüm

Ordu ilinin Gölköy ilçesine bağlı, rakımı yaklaşık 1200 metre olan Cihadiye Köyü'nde doğmuşum.

Gerçek yaşıma tam olarak bilmiyorum. Rahmetli anneme gerçekten ne zaman doğduğumu her sorduğumda bana, “Martta doğdun, bizim İlhan’dan dokuz ay küçüksün, Orhan’la yaşıtsın,” derdi. Peki, İlhan veya Orhan ne zaman doğmuş, diye sorunca da, “Ne bileyim oğlum!” deyip geçiştirirdi! Bu yaşıma geldim, hâlâ tam olarak ne zaman doğduğumu ve kaç yaşında olduğumu bilmiyorum. Artık annem de yok ki sorayım!

Şimdilerde daha doğmadan fotoğrafları ve videoları paylaşıyor bebeklerin. Benim ortaokul öncesi on yaşlarımda bir tane fotoğrafım vardı ama onu bulamadım!

Çocukluğumda, hatta üniversite yıllarına kadar doğum günü kutlamalarının varlığından haberdar olduğumu hatırlamıyorum bile. Hem böyle bir gelenekle büyümediğim hem de belki doğum günümü tam olarak bilmediğim için yıllar sonra da doğum günümü kutlamaktan kaçındım hep. Doğum gününü, hatta doğduğu ayı ve yılı bilmeyen bir adam nasıl doğum günü kutlar ki! Aileme ve yakınlarıma da böyle bir kutlamanın tadını yaşatamadığım için üzgünüm! Ne kadar önem veriyoruz yaşa, yılların, ayların hatta günlerin ne kadar çok hesabını yapıyoruz, biraz daha genç olalım veya daha genç olalım veya hissedelim diye. Halbuki ne fark eder birkaç yıl daha yaşlı veya genç olmuş olmak? Giden yıllar geri gelmeyecek şekilde gitti.



Önemli olan kalan yıllarımız, şu anda kaç yaşında olduğumuz değil. Yaşamın her günü kalan yıllarımızın ilk ve belki de son günü. Her gün bitimi, yeni bir yaşa girmiş gibi oluyoruz aslında. Hayat ne kadar kısa, diyoruz ama sanki hiç ölmeyecekmiş gibi yaşıyoruz.

Günü gelince bir anda ölüp gidiyoruz. İnsanoğlu bunu tam olarak anlayıp kabul edene kadar da dünya hep böyle sorunlu olacak sanki.

Her ne kadar ilk dört-beş yılımı hatırlamak zor olsa da, kimseye sorma ihtiyacı duymadan nerede doğduğumu ve nasıl büyüdüğümü biliyor, çoğu şeyi de hâlâ çok net hatırlıyorum.

Detaylarını tam bilmesem de kesin olan bilgi, yaşımın nüfusa büyük yazıldığı. O zamanlar köyde doğan çocuğun kaydı hemen yapılmıyormuş zaten. Diğerleri gibi ben de nüfusa sonradan kaydedilmişim ve büyük dayım beni kaydettirirken köydeki diğer çocuklarla birlikte okula gitmemin daha doğru olacağını düşünerek bir-iki yaş büyük yazdırmış yaşımı. Sadece yıl değil, doğduğum gün ve ay da farklı nüfus kaydında. Nüfusta doğum günüm 17 Mayıs, ama annemin ve diğer büyüklerimin anlattıklarına göre 9 Mart gibi bir tarihte asıl doğum günüm. İlkokula beş yaşlarımda başladım sanırım. Bir de düşünün, bizim ilkokulun sadece tek bir odası ve tek bir sınıfı vardı. Yani beş sınıf aynı anda ve birlikte okuduk. Birinci sınıftan beşinci sınıfa kadar herkes her sınıfın dersini dinledi.

İlk Ve Tek Köy Evimiz



Evimizin olduğu tarla (Foto, 2018)

İlk evimiz ben beş altı yaşlarındayken büyük dayım tarafından yapılmıştı. O zamana kadar tüm köyü ve akrabaları birer hafta aralıklarla dolaşır, orada burada kalırdık. Sabit bir yerimiz ve evimiz yoktu. Daha sonra büyük teyzemlere yakın Sarıçiçek Mahallesi'nde küçük bir tarla alındı ve içine bizim için iki gözlü bir ahşap ev yapıldı.

Tarla, üçgen şeklinde, 300-400 metrekare bir yerdi. Ev, tarlanın geniş ve yola yakın olan kısmına inşa edildi. Tamamı ahşap olan evin küçük bir oturma odası ve bir de yatak odası vardı ama orayı yatmak için kullandığımızı hiç hatırlamıyorum. Çünkü kış aylarında buz gibi soğuk olurdu. Küçük bir şöminemiz mi yoksa sobamız mı vardı gözümde canlandıramıyorum, ama en azından oturma odası daha sıcak olurdu ve kışın orada uyurduk.

Herhalde koku içeri girmesin diye tuvalet de evin dışına yapılmıştı; kullanmak için evden dışarı çıkmamız gerekirdi ve kışın o soğuk tuvalete gitmekten nefret ederdim. Evin dışı hiçbir şekilde soğuğa karşı korunaklı değildi, yani sıra vb bir şey yoktu. Tamamen ahşap olan duvarlardaki tahtalar zamanla kuruyup daralınca aralarında kocaman boşluklar oluşmaya başlamıştı. Hâlâ gözlerimin önündedir, kışın üşümeyelim diye annem sürekli çaputlarla gittikçe açılan duvardaki aralık ve boşlukları kapatmaya çalışırdı.

Şu anda, ben bu satırları yazarken Barselona'dayız ve buradaki evde bulunan klimalı ısıtmayı alerji yapmasın diye açmamaya çalışıyoruz. Buranın yumuşacık ikliminde bile (geceleri 7-10 dereceye kadar düşüyor) üşüyoruz ve battaniyelerle oturuyoruz. Köyde kalınlığı iki metreyi bulan karın yağdığı o buz gibi kış gecelerinde nasıl ısınırdık, o soğukta geceleri nasıl uyurduk hatırlamıyorum bile. Delikleri annem kapatsa da ahşap duvarlar incecikti. Demek ki kat kat giyinip öyle yatıyorduk, iki yün yorganla bir şekilde idare ediyorduk. İnsan her türlü zor ve çetin koşulda yaşamayı öğreniyor ve alışıyor. Çok ilginç bulurum insanın yapısını; hem çok kırılğan hem de çok güçlü olabiliyoruz.

Annem geceleri hep sırtımı kaşır, öyle uyuturdu beni. Şimdi bu satırları yazıp geriye baktığımda, egzama gibi bir şey geçirdiğimi düşünüyorum. Oğlum Nejatı'de olmadı ama kızım Sıla'nın da iki yaşındayken egzaması çıktı ve ben de uzun süre onu sırtını kaşıyarak uyutmaya çalıştım. Her ikimizin de uykusu gözlerimizden akardı ama zavalılık kaşıntıdan bir türlü uyuyamaz ve o uykulu yorgun haliyle bir de bana nasıl kaşımam gerektiğini söylerdi: "Böle yap babacım böle yap!"

O küçücük tarlaya annem patates ve birkaç sebze ekerdi. Hatırlıyorum o küçücük yeri çapaladığını, Pehlül (Dinç) Amcamın kızı Ayşe Ablam yardım ederdi en çok. Ben de genelde evin önünde kendi kendime oynardım onlar tarlada çalışırken.

Çocukluğumda hep lastik ayakkabı giyerdim. Sanırım bir gün kasabamız Gököy'de birinin ayağında plaj ayakkabısı görmüştüm, bugünün sandal ayakkabıları gibi, ama plastikten... O yıllarda yeni çıkmıştı ve pek modaydı sanırım, herkeste de yoktu. Anneme tutturmuştum, bana da al, diye.

Bir gün yine tarlada Ayşe Ablamla çapalarken tutturdum, "Anne bana plaj ayakkabısı al," diye. O zamanlar ne kadara satılıyordu bilmiyorum, ama belli ki annem alamıyordu ve almak istemiyordu; habire beni azarlıyor ve susturmaya çalışıyor, ben de inadına "al" diyordum. Onu o kadar kızdırmış olmalıyım ki çapaladığı topraktan büyükçe bir parçayı bana attı. Toprak hafifçe kafama değip geçti ama ben yere yıkıldım, önce biraz bağırıp sonra öylece susup kaldım. Annem geldi; beni toparlamaya, gönlümü almaya çalıştı. Nasıl da korkmuştu bana bir şey oldu diye...

Bir yandan hafifçe beni dürtüyor, bir yandan da, “Ölme oğlum ölme, sana iki tane plaj ayakkabısı alacağım,” diyordu.

O küçük evimizde, uyumadan önce türkü söyledim bazen, annem de gururla anlatırdı dışarıdan duyan kadınların sesimi nasıl beğendiğini. Teyzemlerin bir radyosu vardı, orada kısa dalgadan habire türkü dinlerdim. Nuri Sesigüzel, Ahmet Sezgin çok sevdiklerimden. Bazı şeyleri çok çabuk öğrendiğimi hatırlıyorum; mesela sevdiğim sanatçıların türkülerini, hatta türkülerin çoğunu hâlâ hatırlıyor ve bazen mırıldanıp söylüyorum bile. Normalde unutkanım, isim ve sözcükleri hatırlamakta sorun yaşıyorum ama melodileri yıllar sonra bile unutmuyorum. Bazı şeylere doğal olarak yatkınlığımız var ve onları icra etmede daha becerikli olabiliyoruz.

Manastır İlkokulu, Cihadiye, 1962

Tek başıma kalmayayım ve yaşı yakın olanlarla aynı anda okula gidebileyim diye dayımın yaşımı nüfusa bir-iki yaş büyük yazdırdığını söylemiştim. Dolayısıyla ilkokula da erken başlamış oldum.

Türküleri çabuk öğrendiğim gibi, daha okula başlamadan ikişerli saymayı da Ahmet (Özmen) Dayımın kızı Melek’ten kolayca öğrenmiştim. Melek de beni hep över ve güzel şeyler söylerdi, bu da beni havalara sokardı. Sonrasında sanırım sevinçten olsa gerek, ilginç bir ses tonuyla konuştuğumu ve Melek’in de buna çok güldüğünü hatırlıyorum.

Karadeniz köyleri çok geniş bir alana yayılır. Hele bizim köyün mahalle ve bazı haneleri birbirinden kilometrelerce uzaktaydı. Zaten birkaç sülale yerleşmişti köye; aynı aile ve sülale üyelerinin evleri nispeten birbirine daha yakındı. Çok büyük olan köyümüz güzel bir dere ve vadinin ayırdığı iki yakadan oluşuyordu. Her iki yakada da birbirinden uzak dağınık yerleşimler vardı. Yine her iki yakada hem anne hem de baba tarafından bir sürü akrabam vardı. Böyle olunca annemle akrabalarda kalmak için köyün her tarafını sürekli geziyorduk.

Köyümüzün yaylasına daha yakın olan, bizim köye birkaç saat yürüme mesafesinde akrabalarımızın olduğu ve çocukluğumda annemle çok gittiğim bir de komşu köy Yuvapınar vardı.

Evlerin bu kadar dağınık ve kilometrelerce mesafede olmasının yanı sıra, köyün her iki yakasında sadece birer ilkokul vardı. Yani bazılarımız kar kış demeden okula saatlerce yürümek zorunda kalıyorduk. Oysa bazen kar kalınlığı iki metreyi bulurdu ve biz günlerce evden dışarı bile çıkamazdık.

Benim gittiğim ilkokul, annemin baba ocağının olduğu ve çocukluğumda kuzenlerle birlikte çok kaldığımız Manastır Mahallesi’ndeydi. Her gün okula gidip gelmek için bizim evin olduğu Sarıçiçek ile Manastır arasını minnacık bacaklarımızla yaklaşık bir buçuk saat boyunca yürürdük.

Sarıçiçek’ten sonra okula daha da uzakta Elmalan Mahallesi vardı, bizim eve yaklaşık yirmi-otuz dakika yürüme mesafesindeydi.

Anne tarafından akrabamız olan Şener Özmen'i beklerdim sabahları.

Çoğu zaman onunla birlikte yürürdük okula.

Özellikle kışları hem köpeklerden korktuğum için hem de çok çetin hava koşullarından dolayı benim yanımda Şener'in olmasına çok sevindirirdim.



İlkokulumuzun şimdiki hali.

Birkaç yıl önce genç yaşında kaybettiğimiz rahmetli arkadaşım, okula gitmeyi hiç sevmezdi kışları. O zorlu kış sabahları yirmi beş-otuz dakika yürüyerek bizim eve kadar gelir, sonra vazgeçerdi okula gitmekten; nasıl da kızar ve üzülürdüm! “Ya oğlum buraya kadar geldin, hadi birlikte gidelim okula!” derdim ama nafile. “Karnum ağiriyor yav!” der ve gerisingeri evine dönerdi, ben de tek başıma ödüm koparak giderdim okula. Daha önce bahsettiğim gibi, Manastır Camisi'nin bitişiğindeki ilkokulumuzun tek bir odası, tek sınıfı ve de tek bir öğretmeni vardı. Yani tek geçerim benim ilkokulu!

Düşünebiliyor musunuz, beş sınıf birlikte aynı sınıfta ve aynı anda eğitim alıyorduk. Belki de bizim köyün okuma başarısı biraz da buradan geliyordu. Öğretmenimiz özellikle dördüncü ve beşinci sınıfla ilgilenirken bize yazma alıştırmaları verirdi. Sanırım bu dersleri daha çok önemsiyordu ve bizim dikkati dağıtmamızı engelliyordu. Mümkün mertebe çok küçük boyutlarda bir sürü şey yazmamızı ve tek sayfaya sığdırmamızı isterdi. Küçük yazabilmek için o kadar konsantre oluyorduk ki gürültü yapıp diğer dersi etkilemiyorduk. Eminim öğretmene duyulan korkunun da etkisi vardır bunda, ama ilkokulda öğretmenlerimizin hiç dayak attığını hatırlamıyorum.

Eminim konsantre olmayı ve hedefe kilitlenmeyi bu süreçte öğrendim. Yıllar sonra bilgisayar kodlamayı öğrenmeye başladığımda inanılmaz bir konsantrasyon ve titizlikle bıkmadan, saatlerce ara vermeden çalışabiliyordum.

Genel olarak derslerim fena değildi, fazla okumaya ve ezbere dayanmayan konular daha çok ilgimi çekiyordu. Eğitim hayatımın tamamında ders ve ödev yapmayı hiç sevmedim, sınıfı geçmek yeterli olurdu benim için. Kısacası tembeldim ve çabuk sıkılırdım!

Toplama çarpma gibi konularda çok iyi olduğumdan, öğretmenimiz beşinci sınıfın en iyi öğrencisi olan Kadriye ile beni karatahtada yarıştırdığında ben kazanmıştım. Ben kaçınıcı sınıftaydım hatırlamıyorum ama gururlanmıştım başarımdan.

Kadriye'nin ise üzüldüğünü ve hatta ağladığını görünce de acayip üzülmüş ve suçlu hissetmiştim.

İlkokul Yıllarımdan İlginç Kesitler

Gerçekten çok fazla kar yağardı çocukluğumda, bazen günlerce evlerden çıkamadığımız olurdu. Okulun tek sınıfında, tek bir sobayla ısınmak için de tek çare vardı: Bol bol odun yakmak! Okulun kendi odunu yoktu tabii, her öğrenci okula bir elinde okul çantası, diğer elinde de bir odunla giderdi. Okul çantası derken yanlış anlaşılmasın hani, annemizin diktiği bez torbadan bahsediyorum. Karda kışta ıslanır ve donardı, yeterince üşümüyormuşuz gibi bir de onun verdiği fazladan soğuğu taşırdık! Evet, okula kış aylarında her gün odun taşırdık o gün yakıp ısınmak için.

İleriki yıllarda soğuk olmadığı halde odun taşımaya devam etmiştik hiç de istemeyerek. Odunlar bu sefer de Amerika'dan gelen ve bize okulda verilen rezalet süt tozundan yoğurt yapmak için kullanılırdı! Doğanın dibinde doğal yoğurt yiyerek büyüyen çocuklar olarak o tatsız şeyi hem yapıp hem yemek zorunda kalmak işkence gibiydi! Eminim bir sürü kişiyi yoğurt yemekten soğutmuş olabilir. Kendimi dahil etmiyorum, çünkü yoğurt bugün bile çok keyifle yediğim, en çok tükettiğim yiyecek! Kızım Sıla'yı da bebekliğinde yoğurda alıstırmıştım ve benim gibi çok sever, hatta yediği her yemeğe yoğurt katar. Herkese de ballandırarak anlatır bu yoğurt aşkımızı: "Babamla o kadar yoğurt seviyor ve yiyoruz ki her yemeğe ekliyoruz, hatta yoğurt çorbasına bile!" Oğlum Nejati de seviyor yoğurdu, bebekliğinde biz İngiltere'deyken sevdiğim bir yoğurt bulup ona yoğurt sevgisini aşılayamasam da. Belki de genlerimizde var yoğurt sevdası!

Artık kendi organik yoğurdumu yapıyorum evde, hem de haftada dört kilo. Söylemesi ayıp, her yiğidin yoğurt yiyişi gibi yoğurt yapışı da farklıdır; yoğurdumu ailece büyük keyifle yiyoruz. Bazen, "Acaba yoğurt işine soyunsam, yeni bir Chobani markası yaratabilir miyim?" diye düşünmüyorum değilim!

Ama Bir Şekilde Okula Odun Götürmeliydim!

Şu okulda odun yakma meselesine geri dönmek istiyorum, paylaşmak istediğim güzel bir anım var. Her öğrencinin evinde okula getirebileceği odunlar vardı; sonuçta her tarafı ormanlarla ağaçlarla çevrili bir köyde yaşıyorduk ve erkek çocuklar babaları ve abileri ile ormandan bol bol odun getirir, kışa hazır olurlardı. Ancak annemle benim ormandan odun kesip getirme gibi bir imkânımız yoktu, baltamız bile yoktu. Sanırım teyzemlerden ve oradan buradan biraz odun temin diyorduk, bunlar kendi evimizi bile ısıtmaya zor yetiyordu. Rahmetli Kâmil (Özmen) Dayım köyün imamı ve aynı zamanda da iyi bir marangoz ustasıydı. Çok titiz, bilgili ama çok da sinirli biriydi.

Annemle çok benziyordu bu huyları; annem de çok sinirliydi, çok çabuk tepesi atardı! Aslında İhtiyaroğulları sülalece sinirli olarak bilinirdi.

Dayımın evi bizim evle okulun ortalarında bir yerdeydi ve yol boyunca epeyce tarlası ve arazisi vardı, yol kenarı tamamen çitlerle çevriliydi. Allah affetsin (umarım Dayım da helal etmiştir!) ama ben odunları dayımın çitlerinden araklardım hep! Dayım tabii çitlerde habire eksilen yerleri söylenerek, bazen de küfür ederek tamir eder dururdu. Bir keresinde yine çok sinirli ve küfürlü bir şekilde söylenirken, ailenin en küçüğü olan Kadriye Ablam, “Baba, o kadar bağırıp çağırma, bir de küfür ediyorsun, bizim Mevlüt alıyor onları, çocuk okula götürüyor odun olarak,” gibi bir şeyler söylemiş! Dayımın tepesi daha da atmış, “Ney dedi! Pok herif, madem hırsızlık yapacak başkasınınkini çalsa ya!” demiş!

Dayımla ilgili çok güzel hikâye ve anılarım var, dost ortamlarında da hep büyük bir keyifle paylaşıyorum.

Hadi Bir-iki Anı Daha Paylaşayım, Israrınızı Hissettim!

Dayımla karşılıklı sohbet etmek imkânsızdı. O istediği zaman büyük bir zevkle sohbe başlar, yanındakilere bir şeyler anlatırdı ve pürdikkat dinlemek zorunda olurdu herkes.

Aslında bence ülkemizin en büyük sorunlarından biridir bu; (özellikle baba-oğul ilişkisinde) çocukların büyüklerle rahatça iletişim kuramaması, sohbet edememesi, gülüp eğlenememesi. Şimdilerde biraz daha iyi ama bizim zamanımızda özellikle köylerde ve bazı bölgelerde çok kötüydü bu durum.

Yıllar sonra İngiltere’ye gittiğimde çocukların babalarına isimleri ile hitap etmelerini çok garipsemiştim. İtiraf edeyim hâlâ biraz garipsiyorum ancak aralarındaki rahat iletişim ve sohbeti de acayip kıskanır ve çok da ilginç bulurum. İletişimin en önemli araç olduğuna, karşılıklı sevgi ve saygının toplum yapısına olumlu katkı sağladığına inanıyorum. “Sus sen bacaksız ne anlarsın, konuşma!” gibi tavırlar bizde hem büyük özgüven eksikliği yaratmış hem de toplum içindeki diğer hiyerarşik ilişkileri beslemiştir. Babası ve büyükleri ile bile rahat ve dengeli ilişki kuramayan, sohbet edemeyen, sürekli azar işiten abi de kendi küçüğüne aynı şekilde davranır. Okulda öğretmen öğrencisine, askerde uzman asker acemiye bu şekilde davranmaya devam eder ve toplum, sevgiden ziyade korkuya dayalı yalan ve yapay saygıyı beslemiş olur.

Unutmadan Dönelim Dayımın Hikâyelerine!

Cumartesileri kasabanın çarşı/pazar/alışveriş günü olurdu ve çevre köylerden Gök köy’e çoluklu çocuklu akın ederlerdi. Yine bir cumartesi, yaklaşık bir-bir buçuk saatlik yürüyüş mesafesinde olan kasabaya dayım, Kadriye Ablam ve ben birlikte yürüyerek iniyorduk.

Evet gerçekten iniyorduk, köyün rakımı 1200 metre, Gölköy'ünki belki 500 metreydi). Dayım, özellikle keyifli hissettiği günlerde sürekli bir şeyler anlatmayı severdi ve biz de yol boyunca kendisini dinlemek zorunda kalırdık. Anlatırken de ara ara durur, bize döner, birkaç dakika gözümüzün içine bakarak konuşurdu; anlattıklarını iyi dinlediğimizden ve anladığımızdan emin olmak istercesine. Ona itiraz etme gibi bir seçeneğimiz yoktu, "Dayıcığım, biraz hızlanalım, sinemaya yetişmek istiyoruz," veya "Arkadaşlarla buluşacağız," gibi şeyler söyleme şansımız ise sıfırdı!

Maalesef dinleye dinleye her seferinde aynı hikâyelere defalarca maruz kalarak inerdik kasabaya.

Arada ufaktan yavaşlar, aramızdaki mesafeyi açar ve kendi aramızda fısıldayarak bir şeyler konuşmaya başladık. Dikkatlice, o durmak üzereyken biz de hızlanır, hemen yanında olur ve beklediği gibi pürdikkat dinlercesine ve söylediklerini onaylarcasına başımızı sallardık. Bir keresinde arka arkaya aniden dönüp durma hamleleri yapınca bizim biraz arkada kaldığımızı ve belki de kendisini doğru dürüst dinlemediğimizi fark etti ve büyük bir sinirle bize patladı: "Ney dedi poklar, siz beni dinlemiyersunuz!" Kadriye Ablam, "Dinliyoruz baba," dedi. Dayım bana baktı ve ben de, "Vallaha dinliyoruz dayı," gibi bir şeyler mırıldanınca biraz daha sesini yükseltip beni de parmağı ile dürterek, "Peki ben ne dedum biraz once, ne anlattum, söyle bakalum!" diye sordu. Tabii biz gerçekten bilmiyorduk son söylediklerini... Öyle süt dökmüş kediler gibi kalakalınca bize çok kızdı, hatta küstü ve hızlı adımlarla bizden uzaklaşarak yürüdü gitti, bir kez bile geriye bakmadan!

Bir Başka Hikâye

Küçük dayım Ahmet Özmen'in eşi ve çocukları Manastır Mahallesi'nde (ilkokulun olduğu yer) aile ocağında oturuyorlardı. Annem ve ben de çok kaldık orada, çocukluğumun büyük bir kısmı orada geçti. Düriye Yengem müthiş yemekler yapardı ve yıllar sonra İngiltere'den Türkiye'ye döndüğümde, çok sevdiğim o yemekleri bana tekrar yapıp yedirmişti. Hatta son yıllarda ben tekrar Londra'da yaşamaya başladığımda o yemeklerden bazılarını yapmaya başladım, hem de çok başarılı şekilde!

Küçük dayımın ortanca oğlu Mehmet ile evin önünde yolda bir şeyler oynuyorduk. Kâmil Dayım da köyümüzün önemli şahsiyetlerinden ve marangoz ustası Peyzi'nün Mehmet (Ekin) (Gürcüler F'yi P diye okur, yani Fevzi'nin Mehmet!) ile evin çatısını tamir ediyorlardı. Bir ucunda Mehmet Usta, diğer ucunda dayım, ellerinde keser ve çiviler, çatıyı çakmaya çalışıyorlardı. Benim bir gözüm çatıda ve onlardaydı, doğal olarak bir vukuat olacak diye bekliyordum, adım gibi emindim dayımın illa bir kusur bulup Mehmet Usta'ya patlayacağından!

Bana anlatacak malzeme çıksın diye bekliyordum yani... Mehmet ile oyun oynarken bile bir gözüm ve dikkatim çatıdaydı, multitasking (aynı anda birkaç iş yapma) yapıyordum. Programlama ve kurgulama becerilerim ta o zamanlar varmış demek!

Mehmet Usta keserle vuruyor, çivi ikiye ayrılıp kırılıyordu, o da bir türlü çivileri çakamıyordu. Bu arada Mehmet Usta'yı gözüyle kesmekte olan dayım, ufaktan mırıldanıp sinirlenmeye başladı... Birbiri ardından gidiyordu güzelim çiviler! Bu böyle bir süre devam edince dayım artık dayanamayıp neredeyse çatıdan düşercesine hızlıca gitti Mehmet Usta'ya: "Ney dedi pok herif, bir de marangoz ustası diye geçinürsun, çivi bırakmadun be! Ver şuni bana!" Başladı dayım keserle çivilere vurmaya, aynen Mehmet Usta'da olduğu gibi çiviler iki parça olup uçtu etrafta. Birkaç deneme sonrası hem keseri hem çivileri savurdu: "Ney dedi, pokyenün ülkesinde çivi yapmayı bile bilmeyenler be!"

Dayımla Son Bir Anı Daha!

Dayım istediğinde evinin önünden geçenlerle uzun uzadıya sohbet eder, daha doğrusu onlara bir şeyler anlatır öğütlerdi. Acil işiniz varsa yandınız, yakaladıysa bırakmazdı kolayca.

Bir keresinde komşu köyden atı ile geçen bir adamcağız selam verip yoluna devam etmek istemiş ama dayım tam da sohbet edecek birini beklermiş, "Dur hele bir," demiş adama, "sana bir şey anlatacağım." Adam inmiş atından ve başlamış dayımın koyu sohbeti. At da evin karşı tarafındaki harmanda başlamış otlanmaya; otlar öyle güzel ki siz bile otlarsınız, o derece yani. Dayım sohbet ederken bir gözü de atta, bakmış at götürüyor otları; bilenleriniz bilir, atlar muhteşem dişleri ile otları tıraşlar resmen ve çok da hızlı otlanırlar.

Dayım bakmış harmandaki güzelim otlar gidiyor, hemen adama, "Ney dedi, senin işün gücün vardır, sen yoluna devam et," demiş. Adam dünden razı, hemen atına atlamış ve uzaklaşmış oradan.

Dayım harmana çıkmış, şöyle bir bakmış harmana, hasar tespiti yapmış. Gözlerine inanamamış, bu kadar kısa sürede bu kadar otu hem de tırpanla biçercesine nasıl yemiş mübarek hayvan! Adeta şoke olmuş ve çok da kızmış! "Ney dedi, pokyenün altinde da dişleri varmış üstinde da, kelpetin gibi kesmiş otları!"

Coruh Hüseyin (Mert)

Coruh Hüseyin Ayşe Teyzemlerin komşusuydu, bizim iki gözlü evimiz de teyzemlere komşu yapılıncı Coruh Hüseyin Amca'ya ben de komşu olmuşum. Eşi çok severdi beni, hele büyük kızları Fatma Ablam... Belki de kendi kardeşleri Şaban ve Ahmet'ten de fazla severdi desem abartmış olmam. Annem İzmit'te yaşıyorken Fatma Ablamın annemde çok emeği ve desteği olmuştur, hiçbir zaman unutmam.

Köyümüzde âdet imiş, hasta ziyaretine sıcak çorba götürülürmüş. Bir akşam ay ışığında (elektrik filan yoktu tabii) Coruh Amca ile sanıyorum köyümüzün muhtarı ile hasta ziyaretine zar zor sohbet ederek yürüyorlarmış, biraz arkadan ama çorbayı dökmek için daha dikkatli yürüyen Hüseyin Amca'nın ayağı bir şeye takılmış ve sendeleyerek düşmüş. Bunu fark eden muhtar geriye dönmeden ve bakmadan,

"Hüseyin Dayı dikkat et, düşersun," demiş.

Hüseyin Amca, "Bir şey yok merak etme kalkıyerum," demiş, "Aman Dayıçorbayı dokarsun," diye eklemiş muhtar. "Tası ariyerum," demiş Hüseyin dayı!

Yani sadece kalktığını ve tası aradığını söyleyerek bizimki ne düşüyor nede çorbayı döküyor!

Yarımağa (Hüseyin Ateş)

Köyümüzde gerçekten çok ilginç karakterler vardı. Bunlardan biri Yarım Ağa'dır, neden tam ağa olamamış hâlâ bilmiyorum, belki sonradan ağa olduğu veya habire ağa olup tüm varlığını sıfırlayıp tekrar tekrar ağalığa yükselmesindendir! Tam bir oyun gibi işte!

Aşağıda paylaşacağım olayı küçük oğullarından bizzat duymuştum memleket ziyaretlerimin birinde. Ne güzel de anlatmıştı, yıkılmışlık gülmekten, aklımda kaldığı kadar paylaşıyorum.

Yarım Ağa ve oğlu bir gün yazıhanede oturuyorlar, çok acil banka müdürüne ulaşması gerekiyor telefonda ama o sabah hatlarda sorun var. On-on beş dakikada bir Yarım Ağa, "Oglum şu bankayı bi daha ara be," diyor, oğlu da her seferinde kayıtlı telesekreter ile karşılıyor, 'şu anda aradığınız yönde tüm hatlar meşgul, lütfen on dakika sonra tekrar deneyiniz'. "Baba, hatlar meşgul diyor, on dakika sonra yine denerim."

Böyle birkaç kez deneyip aradan da epeyce zaman geçince bizimki iyice kızıyor tabii, "Oglum ara şuni bi daha, çok acil işum var!" Oğlu babasına durumun yine aynı olduğunu söyleyince, "Ver şuni be, bir ben ariyeyim, çevir şu numarayı," diyor.

Oğlu arıyor numarayı ve veriyor ahizeyi Yarım Ağa'ya. "Şu anda tüm hatlarımız meşguldür, lütfen on dakika sonra tekrar deneyiniz." Telesekreterdeki kadın bu mesajı birkaç kez tekrar edince bizimki patlıyor adeta; "Kızum çok önemli bir işum var, sadece bir dakika konuşacağum, lütfen rica ediyorum, bağla şu muduri!" Mesaj tekrar edince kim tutar ağayı: "Sana yalvarıyerum dedum be kızum, sadece bir dakika diyerum, vay senun..."

Yukarıda anlattığım gibi hem çok ilginç karakterler hem de çok komik hikâyeler vardı köyümüzde. Sırf bu hikâyeleri derlesem başlı başına küçük bir kitap olur.

Başarıda Eğitim, Yetenek ve Ortamın Etkisi

Doğal yeteneğin önemine çok inanıyorum ben. İnsan çalışarak mutlaka her şeyi öğrenebilir. Kimi çok iyi, kimi bir miktar ama temelinde yeterince yetenek ve beceri barındırmıyorsanız ne kadar çabalarsanız çabalayın, bazı şeyleri anlamlı seviyede öğrenmek neredeyse imkânsız. Örneğin türkü söylemeyi çok severdim, daha önce paylaştığım gibi çocukluğumda teyzemlerin radyosunda Nuri Sesigüz, Ahmet Sezgin gibi ustaları dinlerdim.

Çok çabuk öğrenip, sanatçıyı taklit etmeye çalışarak söylerdim hem de. Sesim çok iyi ve güçlü değildi ama tam benzetemesem de yorumu çok iyi tutturduğumu hatırlıyorum. Her sanatçının farklı yorumlarını kolayca kavrayıp onlar gibi şarkı söylüyordum.

Konu açılmışken doğal yetenek konusunda kendimden çok somut bir örnek daha vermek istiyorum. Özellikle lise ve üniversite yıllarımda saz çalmayı çok istedim. Ruhi Su ve Neşet Ertaş gibi ustaların muhteşem icralarını duyunca onlar gibi çalmayı istedim hem de. Müzik dinlemeyi çok severim, saatlerce evde müzik dinleyerek vakit geçirebiliyorum. Hâlâ arada kendimi sahnede süper saz veya gitar çalarken hayal etmiyorum değil, ne diyelim kaderutansın.

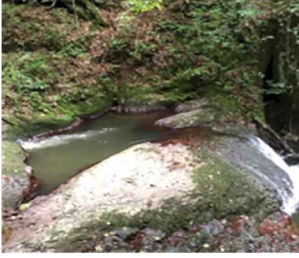
Üniversitede Sivas yurdunda kaldım, sekiz kişilik, ranzalı, hapishane koğuşunu andıran bir odamız vardı. Sivaslı bir oda arkadaşım çok güzel bağlama çalardı. Zavallı, uzun süre bıkmadan yorulmadan bana bağlama çalmayı öğretmeye çalıştı. Aradan iki yıl filan geçmişti sanırım, bir gün geldi bana, "Sana kuru fasulye ısmarlayayım, konuşmak istiyorum seninle," dedi. Sanki başka yemek ısmarlama şansı varmış gibi... Yemekhanede kuru fasulyeden başka yemek nadir olurdu. Hayırdır, dedim kendi kendime. Oturduk masaya, söyledik yemeklerimizi; yemeğe başlar başlamaz bana, "Sana bir şey diyeceğim ama kızmak gücenmek yok, söz mü?" diye sordu. Ben de, "Peşinen bana ne söyleyeceğini bilmediğim bir şeye kızmam filan demem," dedim! Sanırım çok kırılacağıma düşündüğü için dikkatli davranıyordu ama sonunda şefkatli ve kucaklayıcı bir tonda, "Dostum, tam iki yıldır seninle saz çalışıyoruz."

Kulağın iyi, çok güzel de türkü yorumluyorsun, hatta güzel taklitler de çekiyorsun Orhan Gencebay'dan Ali Ekber Çiçek'e kadar! Ama n'olur sen şu saz sevdasından vazgeç, hem sen hem ben bu işkenceden kurtulalım! Hiç kusura bakma ama iki sene oldu, hâlâ odun gibi çalışyorsun!" dedi.

Haklıydı, büyük hayal kırıklığına uğradım ama o gün gerçekten zorla güzelliğin olamayacağını öğrendim. İleriki sayfalarda İngiltere'de bilgisayar oyun sektörüne nasıl giriş yaptığımı ve o işi kısa sürede profesyonel boyuta nasıl taşıdığımı okuduğunuzda, doğal yetenek konusundaki düşüncelerimi daha iyi anlayacaksınız.

Spora Yatkınlığım; Futbol, Masatenisi, Yüzme...

İlkokulun erken yıllarında topa ilk ayak vurduğum zamanı hayal meyal hatırlıyorum ama esas keyifle hatırladığım şey, çok kısa sürede öğretmenimin ayağımın çok iyi olduğunu ve iyi bir futbolcu olabileceğimi söylemesiydi. Uzun yıllar hep amatörce de olsa top oynamaktan acayip keyif aldım; çok iyi çalım yapar ve bolca gol atardım. Ortaokulda müzik öğretmenimizden masatenisi öğrendim ve iki hafta sonra onu yenmeye başladım.



Kazangölü

Yıllar sonra İngiltere'de kablo fabrikasında çalışırken bir İngiliz çalışma arkadaşımдан squash oynamayı öğrendim ve kısa süre içinde onu da yenmeyi başardım. Yani bazı şeylere yatkınlığımın olduğunu çok net fark ettim; yüzmeyi de çok çabuk öğrenmişim köy deresinde. Kazangölü diye küçük, göl gibi bir şeyimiz vardı o güzelim dere.

Çocukluğumun en güzel anılarının büyük kısmı, işte o Kazangölü'ndendir! Ağaçların tepesinden, o kayalıkların arasındaki iki metre bile olmayan derinlikteki suya nasıl da atladığımı, suyun altında uzun süre nasıl kaldığımı unutamam. Bu yaptıklarım çocukluk arkadaşlarımı ve kuzenlerimi çok etkiler, bana da epeyce özgüven kazandırır.

Kaymakamdan Ödül; İlkokul Önlüğü

Köyümüzde üç gün süren çok güzel köy düğünleri olurdu. Özellikle çocuklar için bayram gibiydi, güzel yemeklere ve özellikle tatlılara doyum olmazdı! Yemeklerin çoğunu da Ahmet (Özmen) Dayımın eşi, becerikli Düriye Yengem yapardı! Bu güzel insanı 2017'de kaybettik, çok üzüldüm ölümüne. Çok uzun ve sağlıklı bir ömür yaşadı, torunlarının çocuklarını bile görmek nasip oldu.

Beni gerçekten çok sever ve kendi çocuklarından ayırt etmezdi, ben deonu annem gibi severdim. Allah rahmet eylesin.

Gürcüler her ne kadar geleneksel danslarının çoğunu Türkiye'ye taşımasalar da, Karadeniz'in ruhuna uygun şekilde müthiş birkaç horon seti oluşturmuşlardı. Sanırım buraya kadar Gürcü olduğumu söylemedim size, nasıl da atladım bunu! Annem de babam da Gürcü, atalarımız 1900'lü yılların başında Ordu'ya yerleşmiş. Çok övünürüm Gürcü olmakla. Eşim Gülsun çok kızar bana bu konuda, hatta ırkçı olduğumu bile söyler. Cihadiye Köyü tam bir Gürcü köyüydü. Büyüklerimiz Artvin'den gelip önce Ordu'ya, sonra da sivrisinek ve sıtma hastalığından kaçarak yetmiş kilometre içeride olan bizim köye yerleşmişler. Bayağı bir kaçmışlar anlayacağınız. Belli bir yaşa gelip köyümüzden amele olarak fındık toplamaya Ordu'nun köylerine geldiğimizde büyüklerimize az takılmadık: "Tamam, sıtma hastalığından kaçtınız da hiçbir şey yetişmeyen dağ başında ne işiniz vardı! Biraz Ordu'nun dışına çıksanız yetmez miydi! Bizim de fındık bahçelerimiz olurdu şimdi!"

Köyümüzde herkes gelenek ve göreneklerine çok düşkündü. Düğünlerde harika horon tepen bazı delikanlı abilerimiz ve büyüklerimiz adeta şov yaparlardı. Kesmik Hüseyin diye müthiş zurna çalan ama özellikle de bizim Gürcü horonlarını en iyi şekilde becerebilen komşu köyden bir büyüğümüz vardı. Allah rahmet eylesin, çok eğlendik sayesinde; onun zurnasına ben deaz oynayıp tepinmedim!

Çok erken yaşta öğrendik horon oynamayı, her fırsatta da büyüklerle birlikte oynardık. Benim gibi iyi oynayan gençleri büyüklerimiz teşvik ederdi; düğünler çok keyifli geçerdi, herkes bizi izlerdi. Hele genç kızlar bizi izlerken ayağımızın altı acıyana kadar tepinirdik!

İlkokul üçüncü veya dördüncü sınıftayken bir okul etkinliği vardı; detayları hatırlamıyorum ama birkaç komşu köy okulu ile birlikte bir araya gelmiştik. Tam bir festival havası vardı. Öğretmenimiz çok iyi horon oynadığımızı bildiği için ben ve diğer iki okul arkadaşımızdan kaymakam ve yanındaki misafirler için oynamamızı istedi.

Arkadaşlarım Horoz Mehmet (Mert) (çok iyi horoz taklidi yapardı!) ve Koreli Selahattin (Ekin) (babası Kore Savaşı'na katıldığından öyle bilinirlerdi!) ile birlikte davul zurna eşliğinde çok güzel bir şov yaptık. Öğrenciler etkinlikte güreş ve benzeri bir sürü başka şeyler de yaptılar ama kaymakam en çok bizim horonumuzu beğenmiş ve her birimize birer okul önlüğü ile beyaz yakalık hediye etmişti. Normalde giydiğimiz ucuz önlüklerden çok daha güzel ve kaliteliydi; o kadar ki giymeye kıyamazdık.

Ashında bu ödülün bende çok büyük bir önemi var. Şöyle ki, daha o yaşlarda bazı konularda etrafımdaki bir sürü yaşıttan daha becerikli ve yetenekli olduğumu fark etmeye başlamıştım. Öğretmenimiz de bana bu yönde güzel şeyler söylemişti daha önce, ama kaymakamın ödül vermesi sanki bunu iyice tescil etmiş ve bana ekstra özgüven kazandırmıştı.

Başarıda özgüvenin önemine de çok inanırım; İngiltere’de atıldığım oyunmaceramda bu özgüvenin bana çok yararı oldu.

Horon oynamayı çok severdim ve çok da özlemiştim. Yıllar sonra İngiltere’den Türkiye’ye döndüğümde, birkaç akraba düğününe gitmiştim. Nerde o güzelim köy düğünleri ve horonları! İyi kötü bilgisayarda kaydedilmiş birkaç horon parçasına eşlik ettim. Ne kadar da keyif aldım, nasıl kurtlarımı döktüm. Bilenler büyük bir keyifle hatırladı benim bu yeteneğimi, bilmeyen gençler de acayip şaşırdı ve dakikalarca horon oynadılar benimle birlikte.

Nasıl da özlüyor insan kaybolan değerleri ve eski güzellikleri.

Doğal Kayak

Genelde bir sürü şeyi ben organize ederdim; fazla risk almayı sevmem ama öne çıkmayı da seviyorum. İyi olduğum konularda başarılı olmayı ve keyfini çıkarmayı bilirim ama bunu hiçbir zaman hava atmaya dönüştürmem. Başarılı olduğumda da çok mütevazı davranmam; gerektiğinde kendi düdüğümü kendim çalarım, hep başkalarını beklemem övgü için!

Dengesi önemli bunun ve kendi adıma bu dengeyi iyi tuttuğumu düşünüyorum. Oyunlarımı oynamış oyuncularla karşılaştığımda veya bana gönderdikleri mesajlarda genelde şöyle söylerler: “Elde ettiğin başarıya rağmen çok mütevazı davranıyorsun ve bizimle geçirdiğin zaman içinde seni çok seviyoruz.” Bu beni çok mutlu etmiştir hep. Oyuncularımıza her zaman önem vermiş, onlara elimden geldiğince zaman ayırmaya çalışmışımdır.

Spora olan yatkınlığımdan bahsetmiştim. Okulumuzun arkasında çok güzel ve dik bir yamaç vardı ve kışın oradan çok güzel kayardık. Ayağımızda öyle kışlık ayakkabı, bot, çizme filan yoktu.

Yaz kış lastik ayakkabı giyerdik; belli süre sonra aynen araba lastikleri gibi altları aşınır ve zamanla dümdüz olurdu. Karda kaymaya çok uygun hale gelirdi lastik ayakkabılarımız. Kayaklar kadar hızlıydı desem abartmış olmam!

Tahsin Ekin diye bir arkadaşımızın takma adı Bosos idi (sanırım buldozer gibi bir şey), kocaman bir poposu vardı da ondan sanırım! Kış günlerinde akşamları okul bitince onu en tepeye çıkarıp poposunun üstüne oturarak, çok yavaş ve düzgünce aşağıya kadar çekerdik. Ertesi gün geldiğimizde yaptığımız parkur üzerine kar da yağmış olurdu; altı donar ve gerçekten inanılmaz hızlı bir kayak pistine dönüşürdü!

Sabah okula gelir gelmez ilk işimiz yeni pistimizi denemek olurdu. Her zaman olduğu gibi, ilk ben denerdim yeni pisti. Herkes merakla beklerdi aşağıda, bu sabah ne kadar hızla ineceğim, acaba bu sefer düşer miyim?

Gerçekten çok riskliydi yaptığımız şey, çok dik bir yamaç ve buzlanmış bir pist. Dümdüz lastik ayakkabı ve bir de denge sağlamak için uzunca bir odun parçası!

Aşağıdakilere bakıp yavaştan hazırlık yapar, herkese “hadi başla” dedirtircesine yavaş hareket eder, heyecan yaratırdım biraz.

Bir sabah geldik; akşam normalden biraz fazla kar yağmış, pist tamamen kapanmıştı ama ben hazırdım kendimi göstermeye. Başladım kaymaya; zerre kadar abartmıyorum, ilk defa resmen ödüm patladı daha pistin başındayken. Her zamankinden çok daha hızlı iniyordum, korkuyordum ama acayip de keyif alıyordum, kanat takmış gibiydim. Aşağıdakiler de helal, uçuyorsun resmen, diye bağırıp alkış tutuyordu.

Okula üç-beş metre kala ayağım tümsek gibi bir şeye takılınca ben gerçekten uçtum, tepetaklak okulun bitişiğindeki caminin sıvasız taş duvarına tosladım! Bayılmış ve kanlar içinde yatmışım orada bir süre. Çocuklar olayın ciddiyetini fark etmemiş, bazıları kurban kestik diye şakalaşmışlar bir de. Şansıma öğretmenimizin evi eczane gibiydi; her türlü ilaç bulunurdu acil durumlar için. Aslında öğretmenimiz, köyün eczanesiydi diyebiliriz ve çok dabilgilydi.

Belki de tüm köy öğretmenleri bu şekilde ilk yardım ve benzeri sağlık konularında eğitim almışlardı bilmiyorum, ama o gerekli ilk müdahaleyi yapmış ve kafamdaki koca yarığı yıkamış, ilaçlamış, sargı bezi ile bir güzel bağlamıştı. Belki de beni ölümden kurtardı diyebilirim. Tabii doktor filan yoktu köyde. Kasabamız Gölköy'den en az bir-bir buçuk saatlik yol vardı, ayrıca, doğru dürüst ne araba yolu ne de araba vardı! Böyle şiddetli bir kışta araba olsa da yollar kapalı olurdu zaten. Dolayısıyla öğretmenimiz bir sürü görevi birden yapıyordu, iyi ki de öyleymiş. Ne öğretmenlerimiz varmış, hem aynı anda beş sınıfa birden hocalık yapıyordu hem de doktorluk ve eczacılık! Yaşayanlara selamet, ölmüş olanlara rahmet diliyorum!

Gerçekten o kış kıyamette her gün okula gitmek bayağı zorluydu. Bazen acayip tipi ve fırtına olurdu, akşamları erken kararan hava yoğun kar yağışı ve sis ile yürümeyi ve önümüzü görmeyi imkânsız hale getirirdi. Bir sürü olay yaşamışızdır ama hiç unutamadığım bir tanesi var: Yine yoğun bir fırtına ve tipinin bastırıldığı bir okul sonrası eve dönüş yoluna koyulduk. Kimler hatırlamıyorum ama İlhan Şeker kesin vardı, çünkü hâlâ her görüştüğümüzde hatırlar birbirimize takılırız; nasıl hayatta kaldık diye!

Detayları hatırlamıyorum ama tamamen önümüzü göremez ve yolumuzu kaybetmiş durumdaydık. Yürüye yürüye nasıl olduysa köyün karşı tarafına filan gitmiş, ertesi gün de İlhanların evine, daha sonra da eve gelmiştim. Zavalı annem bütün gece meraktan ölüp ölüp dirilmiştir!

Tek Çocuk Olarak, Çok Çocuklu Ve Kendine Ait Olmayan Evlerde Büyümek

Uzun süre kendi evimiz olmadığı için köydeki tüm akrabaları dolaştığımızdan ve onlarda kaldığımızdan bahsetmiştim. Bu yıllarca böyle devam etti. Sürekli bu şekilde orada burada kalarak büyüdüm. Doğal olarak bazı evlerde daha rahat ediyordum, bazı evlerde sıkılıyordum; yeterince eğlenceli olmuyordu veya pek istenmediğimi hissediyordum. Yaşıtım olan çocuklu akrabalar daha iyi oluyordu tabii. En çok keyif aldığım yerlerden biri Moda Mehmet (Özmen) Dayımlardı. Büyük oğulları Turgut yaşıtımdı ve kardeş gibiydik. Annemle kuzendi Moda Mehmet (sanırım takma adı, onun çok şık giyinmesinden geliyordu).

Çarşıda bana harçlık verip sinemaya gitmemi sağlayan Mehmet Ali Dayı vardı, Moda Mehmet onun oğluydu. Mehmet Ali Dayımlarda da çok kalırdık; onlar köyün karşı yakasında Kındıra Mahallesi'nde otururlardı; orada olmaktan çok keyif alırdım. Hemen alt taraflarında onun en büyük oğlu Ahmet vardı, orada olmaktan da keyif alırdım. Yaşıtım sayılacak en küçükleri Cemal ve büyüğü Yaşar Abi vardı. En büyükleri Hanife Abla hem annemi hem beni çok severdi. Bana, bizim mahalleye komşu, Gürcü olmayan kadınların taklidini yaptırdı; nasıl da gülerdi, çok da güzel bir gülüşü vardı. Şimdilerde de her görüştüğümüzde aynı sıcaklık ve şefkatle sarılır, eski günleri yad edip bol bol güleriz!

Moda Mehmet Dayımın eşi Gülayşe Yengem çok iyi bir insandı ve hem anneme hem bana kendi evimizdeymişiz gibi hissettirirdi. Mehmet Dayımdan epeyce dayak yemişliğimiz vardır, çoğu kez annemin teşviki üzerine. Kışın evlerinin üst tarafında bulunan yüzlerce metre uzunluğundaki güzel yamaçta saatlerce ve müthiş bir keyifle kaydığımızı hatırlıyorum. İlkokulun arkasında kendi yarattığımız pistte edindiğimiz tecrübeyi konuşturuyorduk bu geniş ve uzun doğal pistlerde. Kışlık pantolon diye bir şey yoktu, kısa sürede sıırıslıklam olurduk ve elbiseleri sürekli ıslatıp yıprattığım için annem çok kızardı. Fakirlik işte, yenisini almak zorunda kalmak istemezdi. O nedenle de bir daha yapmamamız için dayak attırırdı bize. Öyle çok ağır dayaktan bahsetmiyorum, çünkü sürekli kaydığımızı hatırlıyorum dayığa rağmen; belki de o kadar zevk alıyorduk ki değişiyordu dayığa! Biraz da annemin gönlü olsun diye vururdu bize eminim; çok güzel bir insandı Moda Mehmet!

Daha önce belirttiğim gibi köyümüz ve akrabalarımız çok geniş bir alana yayılmıştı; bir hafta orada, iki hafta orada derken kocaman bir yıl biter, tekrar başlardı dolaşmamız. Anneciğim de kaldığımız yerde çalışırdı ev halkıyla. Ne olursa yapardı; tarlada toprak işler, patates eker, mısır biçerdi. Ben de evin çocuklarıyla takılırdım, mal güderdik (hayvanları değişik yerlerde otlatırdık), onlarla birlikte ben de giderdim.

O kadar daldık ki oyunlarımıza, unuttuk inekleri çoğu zaman. Hayvanlar uzağa giderdi ve bulamazdık ya da başkalarının tarlalarına girip zarar verirlerdi. Çok azar işitip fırça yemişliğimiz var. Çoğu zaman ben suçlu hissedirdim tabii, benim yüzümden çobanlığımızı unutup oyuna daldık, diye düşünürdüm.

Her ne kadar çoğu akrabamız bana gerçekten çok iyi davranmışsa da hiçbir zaman rahat edemedim; insanın kendi evi gibisi var mı! Evin çocukları acıktığında gidip mutfaktan bir şeyler alıp yerlerdi, çoğu da bana vermeyi akıl etmezdi ve bundan dolayı çok kötü hissedirdim. Benim de canım isterdi ama cesaret edip bir şeyler alıp yiyemezdim.

Bugün bile en yakınlarımın veya arkadaşlarımın evinde kalmaktan kaçınıyorum ve herkes bu yüzden bana biraz alınır ve kırılır. Demek çocukluğumun bende bıraktığı büyük bir rahatsızlık bu.

Oz Büyücüleri'ndeki Dorothy boşuna dememiş "ev gibisi yok" diye, kendi evini kastediyor tabii!

Köyün Yaylası; Süzme Yoğurttan Boğulma Tehlikesi...

Çok az da olsa birkaç kez köyümüzün yaylasına gitmişliğim var. Hayvanımız filan olmadığı için yaylaya gitmek için bir neden de yoktu ama birkaç kez akrabalarımıza gitmiş, hem de yaylaları görme şansı yakalamıştım. Muhteşem bir doğası vardı ve oralarda dolaşmak çok keyifliydi. Hiç unutmam, buz gibi ama şerbet tadında bir suyu vardı, istediğin kadar yemek ye, bu sudan içip biraz uyuyunca insan tekrar acıkmış hissedirdi kendini!

Çok fazla anım yok hatırladığım; aklımda kaldığı kadarıyla çok eğlenerek oynadığımız büyük bir tahterevalli yapmıştı abilerimiz. Bir keresinde Pehlül Amcamlarda (babam tarafından önemli büyüklerimizden ve yakın akrabamız) kalmıştım; detayları hatırlamıyorum ama evde tek başımaydım, aniden gözüme muhteşem bir süzme yoğurt ilişti. Hızlıca etrafı taradım gelen giden var mı diye ve elime aldığım tahta kaşıkla arka arkaya iki kaşık birden tıkadım ağızma, kimse görmeden çabucak yiyip gideyim diye düşünerek.

Mübarek süzme yoğurt boğazımda kaldı geçmiyor; az kalsın boğulacaktım, ne yapacağımı bilemedim. Epeyce bir panikle azıcık su attım ağızma ve o şekilde yoğurdu yutmayı başardım. Kimse görmesin, yakalanmayayım diye aceleyle getirip biraz da açgözlülük yapınca az kalsın süzme yoğurda kurban gidiyordum.

Teyzemin Gelin Gittiği Komşu Gürcü köyü, Yuvapınar

Bu köy, bizim köyden yürüyerek iki-üç saat uzaktaydı ve oraya hep yayan giderdik. Ortanca teyzem evlenip oraya yerleştiği için senede iki kez filan gider, bir-iki hafta kalırdık. Orada da çok güzel geçerdi zamanım, hem büyükler hem çocuklar çok severdi beni. Tatil köyü gibiydi diyebilirim.

Kaç yaşlarındaydım hatırlamıyorum ama bazen o kadar istemeyerek giderdim ki yolda sürekli mızızlık eder, bir türlü o uzun yolu yürümek istemezdim. Annemi çok kızdırırdım; sonunda beni sırtına alır, bir müddet o şekilde yürürdü. Küçük bacaklarımla sürekli oraya buraya yürümekten yorulmuştum ben de; okula, akrabalara hep yürüyorduk; dere tepe demeden iki-üç saatlik Yuvapınar yolculuğunu gözüm kesmezdi bazen!

Ortaokul - Gölköy

Ortaokul yılları, belki de kişilik gelişiminde en önemli öğretim/egitim dönemi bana göre. Kişiliğin, yeteneklerin ortaya çıktığı ve becerilerin şekil almaya başladığı yıllar.

Köyden yürüyerek her gün okula gidip gelirdik, yine yaklaşık bir-bir buçuk saatlik yoldu; okula gidiş genel olarak yokuş aşağı olduğundan dönüşünden çokdaha kolaydı.



Ortaokul, 2018



Gölgölü, 2018

O yollarda yürürken büyüklerin sözlerini ve öğütlerini çok önemseydiğimi hatırladım. Kim bilir kaç yaşındaydım, ama birkaç büyüğümden, “Yerde ekmek parçası görürseniz sakın üzerine basmayın, nimettir, nimete basmak günahtır, hatta kaldırın ve yolun kenarına bırakın,” diye sözler duyduğum çok net aklımda.

Ben de okula gidip gelirken hep bastığım yere dikkat eder, ekmek parçasına basmamaya gayret eder ve her gördüğüm ekmek parçası nimeti alır yolun kenarına koyardım, kuşlar veya karıncalar karnını doyurur diye sevinirdim.

Tabii bu şekilde dikkatle yere bakarak yürürken, her yerde karıncaların olduğunu fark ettim ve ekmek parçalarından çok onların üzerine basmamak daha önemli hale geldi benim için. Nasıl da her yerde karınca vardı, yürürken Allah bilir kaç tanesinin üzerine insanlar farkında olmadan basıyordu, diye üzülererek düşünürdüm.

Bu yaşıma geldim, hâlâ karıncaları incitmemeye çalışıyorum! Mutfak ne kadar temiz olsa da, karıncalar giriyor içeri, sayıları az da olsa. Ben de onlara zarar vermeden evden uzaklaştırmaya çalışıyorum, girdikleri delikleri tespit ederek tikiyor ve girmelerini engellemeye çalışıyorum ama nafile, inanılmaz bir şekilde başka bir yol bulup yine giriyorlar tabii. O minnacık şeyler muhteşem hayvanlar aslında, çok akıllı ve becerikliler, aramızda oyun oynuyoruz adeta!

Yıllar sonra Türkiye'ye döndüğümde zamanla fark ettiğim en önemli şeylerden biri, atasözlerimizin neredeyse hiç kullanılmıyor olmasıydı, bu beni çok şaşırtmıştı. Yirmi bir yıl kaldığım İngiltere'de neredeyse Türkçeyi unutmuştum ama atasözlerimizin çoğunu hatırlıyor ve sohbetlerimizde kullanıyordum.

Nedense atasözleri bende önemli bir yer edinmiş, sebebini bilmiyorum ama çoğu atasözü çok yerinde ve hâlâ geçerli, gerçek yaşamdan edinilen tecrübe ve dersleri yansıtıyor.

Epeydir atasözleri ile ilgili bir oyunlaştırma gibi bir şey yapmak istiyorum, gençlere ve yeni nesileengin bilgi ve tecrübe yüklü bu önemli sözleri öğretmek çok yararlı olabilir diye düşünürüm hep.

Ortaokul yıllarına geri dönersek, aklımda kalan, hafızamda yer etmiş ve çok önemseydiğim bir anıdan bahsedeyim. Resim hocamız bizi okulun bahçesinde bir ağacın karşısına oturtmuş, şu ağacı çiziniz demişti. Bunu çok garipsediğimi hatırlıyorum; ormanlarla çevrili köylerde ağaçların arasında büyüyen bizlere neden, "Bu ağacı kopyalayın," demişti hocamız da, "Hayalinizdeki ağacı çiziniz," dememişti!

Doğal yeteneğin öneminden bahsetmiştim; yıllarca dünya çapında bilgisayar oyunları geliştirdim, ama çöp adam bile çizemem mesela. Ama okulda daha iyi bir resim eğitimi alsaydık sanatsal anlamda belki en azından biraz bir şeyler öğrenir, kendimi geliştirebilirdim. Oyun yapmaya başladığım ilk yıllarda biraz da olsa çizim yapmayı becerebilmeyi, kimseye muhtaç olmadan en azından denemeler yapabilmeyi çok isterdim. O zamanlar şimdi olduğu gibi hazırda kullanılabilecek materyaller de yoktu.

Ortaokul yıllarından hiç unutamadığım ve zaman zaman eş dost sohbetinde paylaştığım, belki de hayatımın en önemli anlarından birini paylaşmak istiyorum. Yıllar önce rahmetli olan bir Bekir (Dinç) Dayım vardı (annemin hala oğlu), ayrıca babam tarafından da çok yakın akrabam, Pehlül Amcamın oğlu.

Ben hep kendimden yaşça büyük olanlarla takıldım; büyüklerle olmak ve onlarla sohbet etmek beni çok daha rahat hissettirirdi. Bekir Dayımla da çok zaman geçirdim ve çok da keyif aldım. Kolayca çok yükseklerle zıplayan küçücük kauçuk toplardan vardı bizde. Çocukluk yıllarımın büyük bir kısmının geçtiği Bekir Dayımların o ahşap evinde, o minicik topla evde çok futbol maçı yaptık!

Köy evi ve her şey ortada, her taraf eşya dolu, tencere tava vs, tüm kapılar da açık. Top bir o odaya bir bu odaya, arada sırada tencerelere filan girerek sürekli oyunumuzu kesiyor. Ama acayip hızlı ve keyifli; nasıl koşuşturuyoruz, topu bir an önce bulup tekrar oyuna sokuyoruz, sırtımızdan da terler akıyor.

Bekir Dayım ve ben de canlı yayın ve yorum yapıyoruz bütün bunlar olurken:

“İnanılmaz sayın seyirciler, top yine kazana girdi ve böylece muhteşem birgol daha son anda önlendi!

Bu top bizden daha iyi oynuyor, top kazandan zıplayıp tencereye, oradan tavaya ve sonrasında Mevlüt’e süper bir pas ve evet, nefis bir gol daha!”

Ölmediğim İçin Şanslıyım!

Okula gidiş genel olarak yokuş aşağı olduğundan, dönüşünden çok daha kolaydı. Kış aylarında ortaokula gidip gelmek çok zordu ve bazen öyle bir fırtına ve tipi olurdu ki o koşullarda eve gitmek hayati tehlike taşırdı. Bir keresinde ben daha kasabadan ayrılmadan yoğun bir kar yağışı başlamıştı ve birlikte okula gidip geldiğimiz arkadaşların tamamı kasabada akrabalarında kalmaya karar verdiler, ben de kendimi tek başıma eve giderken buldum. Tam hatırlamıyorum o zamanlar Gölköy’de kim vardı, nerede kalabilirdim ama bir türlü o cesareti bulup birilerinin kapısını çalmayı göze alamamış, hızlı adımlarla bir an önce eve gitmek için yola koyulmuştum. Daha önce zaten hiç Gölköy’de kaldığımı hatırlamıyorum, hep bir şekilde köye gittim okul sonrası.

Kar ve tipi bastırıyordu, acayip soğuktu, öyle ahım şahım kışlık giysi filan da yoktu üstümüzde. Üstüste giydiğimiz bir sürü kazak ve ayaklarımızda da yün çorap ve lastik ayakkabı...

Yokuşa doğru hızlı yürümeye çalıştığım için daha da yoruluyor ve zorlanıyordum. Belli bir süre sonra kasabaya yakın köylerden iyice uzaklaştım ama yolu ancak yarılamıştım ve hep mola verip o güzelim suyundan içtiğimizçeşmeye varmıştım. Elimden geldiğince hızlı yol almaya devam ettim ama ben yükseldikçe ve köyümüze yaklaştıkça tipi iyice bastırmaya ve kar yağışı artmaya başlamıştı!

Artık köye giden o küçük patikayı doğru dürüst göremez olmuştum. Acayip üşümeye ve korkmaya başladım, zar zor yürümeye devam ediyordum.

Bekir Dayım arşıya ok giderdi; kahvede takılır, kumar da oynardı biraz! Rahmetli babası da leydi; maalesef kymzde kumar byk bir sorundu! Kk Dayım Ahmet zmen de kumardan dolayı her Őeyini kaybetmiŐti.

Normalde bu tr tipi ve fırtınalı kış gnlerinde kyden arşıya (kasabaya) gnbirlik inenler eve dnmez, kasabada kahvede sabahlarıydı. Ama o gzelinsan Bekir Dayım, o akŐam her nedense kahvede kalmamıŐ, eve dnmeye karar vermiŐ; kim bilir neden, belki btn parasını kaybetti, morali ok bozuktu, kye dnmek istedi. Sebebini bilmiyorum, ama tek bildiğim, hızır gibi imdadıma yetiŐip beni kurtarmasaydı byk ihtimalle lmŐ olacaktım! O nden ben arkadan, zar zor onların eve vardık ve o akŐam onlarda kaldım. İletişimin sıfır olduėu o ortamda zavallı annem meraktan lp lp dirilmiŐtir.



Bekir Dayım



Kuzenlerim Glderen Bayrak (saėda) ve Ali zmen ile arkadaŐım AteŐ Aydınel (kitabımın ilk okuma dzeltmesini yaptı).

Bu foto tam da Bekir Dayımın imdadıma yetiŐtiėi patika yolda ekildi, 2018.

Sportif Yanım Ortaokulda Gelişiyor

Ortaokulda müzik öğretmenimizin bize masatenisi öğrettiğini paylaşmıştım. Öğretmenlerimiz dahil herkesi yeniyordum masatenisinde. Öğretmenlerimiz



Ortaokuldan arkadaşlarımla:
Soldan sağa Şanser Tuğran, Berat
Güven ve Hacı Ahmet Şahin
Ve arkada ben.

bazen öğlenleri simit ve gazozuna oynarlardı benimle. Benim kazanacağımı bile bile oynarlardı; belki de ekonomik olarak bana destek vermek için yapıyorlardı, bilmiyorum. Herkes gibi simitle gazoz, benim de favori öğleyemeklerimdendi ve sayelerinde bu şekilde öğleyemeğimi çıkarıyordum.

Ama en çok sevdiğim öğle yemeği, fırından aldığımız sıcak çeyrek ekmeğe koyduğumuz bir miktar tahin helvasıydı. Genelde günlük yirmi beş kuruş kadar cep harçlığım olurdu, bununla o zamanlar ancak bir çeyrek somun ekmeği alabiliyorduk. Masatenisi sayesinde bazen para biriktiriyor ve ekstra yirmi beş kuruşla tahin helvası alıyordum ekmeğin yanında. Sıcak ekmek, helva ve soğuk çeşme suyunun tadı hâlâ damağımda.

Nasıl da yavaşça, hemen bitmesin diye küçük lokmalarla yemeyeçalışırdım! Her ısırık sonrası su içerdim üstüne, müthiş bir kombinasyondur. Sanki yeni şerbetlenmiş tatlıya dönüşüyordu ağızımdaki lokma.

Yirmi bir yıl İngiltere’de kaldıktan sonra 2000 yılının sonunda Türkiye’ye döndüğümüzde, o eski güzelim helvalardan çok aradım. Sonunda Trabzon’dan gelen bir helva buldum, hatırladığım tada çok yakındı. Hâlâ büyük keyifle her fırsatta alırım yerim. En son, Taraklı’dan gelen ve tam olarak sevdiğim helvayı anımsatan ev yapımı bir helva buldum. Arada alıp büyük bir keyifle yiyorum, yanında bir bardak soğuk suyu da ihmal etmeden tabii, ama suyun tadı kesinlikle aynı değil!

Öğretmenlerimi yenerek biriktirdiklerimi bazen bir liraya tamamlayıp sinemaya gidiyordum. Zamanımızın en büyük ve en büyüleyici eğlencesiydi bizim için, çok da lükstü tabii, bir lira büyük paraydı bazılarımız için.

O zamanlar öğrencilere sinemaya gitmek için sadece çarşambaları izin vardı. Sanki askerdeydik; devriye gezen hocalarımız vardı ve her akşam öğrencileri kontrol ederlerdi; dışarıda olanları not eder, ertesi gün sorguya ve dayığa çekerlerdi!

Rahmetli büyüklerimizden Ramiz Dinç Amcamızın Gölköy’de bir kahvesi vardı. Oğullarından Ömer Abi ile bir akşam sinemaya gittik; o benden iki sınıf üstteydi. Bu arada ilkokul ve ortaokulda köyümüzden evli barklı abilerimizle okuduğumuzu söylemeyi atladım galiba!

Zamanında okul ve öğretmen olmadığı için çok sonra ilkokula başlayan, bizden çok büyük abilerimiz vardı! Büyük bir heyecanla Ömer Abi'den cesaret alarak, ama yine de korkuyla sinemaya gittik. Ne izlediğimizi hatırlamıyorum. Nöbetçi öğretmen bizi görmüş ve adlarımızı not etmişti. Ertesi gün sabah bizi Hasan Hocamız sorguya çekti. Fen derslerine girerdi ve çok iyi bir öğretmendi. Bir şeyler mırıldanmaya ve durumu izah etmeye çalıştık ama nafile. Ömer Abi bir-iki tokat yedi ama Hasan Hoca beni çok sevdiği için ve daha geçen hafta sınavdan on aldığım için dayak yemeden atlattım o günü!

Aklıma Sinema İle İlgili Bir-iki Anı Daha Geldi!

İlki, kuzenim İlhan Özmen'le ilgili. Küçük dayım köyümüzün değil aynı zamanda kasabanın en zenginlerinden olmayı başarmış, çok güçlü bir kişilikti. Ama ne acıdır ki o çok başarılı adamcağız, maalesef her şeyini kumarda kaybetti! Küçük dayımlar biz çok küçükken bile Gölköy'de yaşıyorlardı. Annemle biz de kalırdık orada arada sırada. Hayal meyal hatırlıyorum, anneannem çok yaşlı ve hastaydı. Sadece yaşlı ama şefkat dolu cici yüzü kalmış aklımda. Ne zaman onu ansam o şekilde hatırlıyorum onu.

Sinema ile tanışmam ortaokul yıllarına veya ilkokul son sınıflara denk geliyor, tam hatırlamıyorum ama birkaç kez gitmiştim sinemaya.

Çok etkilenmiş ve çok da sevmiştim. İlk kahramanım Orhan Günşiray'dı. Her dönemin iki iyi jön aktörü oluyor sanırım; o yıllar ya Ayhan Işık ya da Orhan Günşiray tutulurdu futbol takımlarında olduğu gibi. Benim favorim Günşiray'dı nedense, onu daha karizmatik ve daha yürekli bulurdum. Belki de ilk onun filmini izlediğim ve etkilendiğim içindir. Yıllar sonra, tercihim Cüneyt Arkın'a karşılık Yılmaz Güney'de kullanacaktım! Demek ki tercihim biraz politik, biraz da duruş ve iyi rol oynama gibi nedenlere bağlı olarak yapıyordum.

Kuzenim İlhan ile ilk defa birlikte sinemaya gidecektik. Yine çok müthiş bir Günşiray filmi, nasıl heyecanlıyım, İlhan da ilk defa izleyecek ve sürekli soruyor nasıl bir şey diye. Ben de, "Çok güzel, aksiyon var," diye anlatıyorum ballandıra ballandıra, "Silahlar yumruklar konuşuyor."

Filmin bir yerinde, Günşiray'ın silahla kötülerin arkasından koşturup kurşun yağdırdığı sahnelerden birinde, silahı tam da bize doğru çevirip boşaltıyor kurşunları! Baktım İlhan korkusundan altına edecek, sandalyelerin altına sinmiş kendini korumaya çalışıyor, zor ikna ettim, "Oğlum bir şey olmaz bu film gerçek değil," diyerek! Hâlâ kendisi de büyük bir keyifle sürekli anlatır o anımızı!

Unutamadığım Sinema Anılarımdan Biri Daha...

Cumartesi günleri kasabının çarşı/pazar günüydü. Bizim köylüler ve tüm çevre köylüler satacakları hayvan, sebze, yumurta, patates ve diğer mallar için Gölköy'e akın ederlerdi. Biz çocuklar ve gençler de giderdik çarşıya. Varsa imkânımız, sinemaya giderdik. Dedğim gibi, bir lira büyük paraydı. Dört günlük öğle yemeği harçlığını biriktirmem demektir!

Genelde ben mal (hayvan) pazarına gider, akraba büyüklerimi-zin etrafında döner durur, harçlık verirler umuduyla dikkatlerini çekmeye çalışırdım. Çoğu zaman bir şekilde birileri bir lira verirdi, ben de koştura koştura arkadaşlarıma giderdim ve birlikte sinemanın öğlen matinesini beklerdik. Cumartesi çok önemli bir film vardı; uzun süredir bekliyorduk gelmesini; hatırlamıyorum ama yine bir Günşiray filmi olabilir. Ben dolanıp duruyordum mal pazarında, ama kimse oralı değildi! En çok harçlık veren, karşı yakadan çok yakın akraba büyüğümüz Mehmet Ali dayım, o gün yoktu!Allah rahmet eylesin, bana en çok harçlığı o verirdi.

Harçlık bulmak zor olacağı benziyordu, o nedenle daha çok dolaşıp tüm akraba büyüklerimin dikkatini çekmeye ve bir şekilde harçlık koparmaya çalışıyordum. Kesinlikle ve hiçbir şekilde harçlık istemek yok, kendiliğinden olacaktı. Ama maalesef kimse oralı değildi, "N'aber Mevlüt?" diye hal hatır soruyorlardı ama kimse elini cebine atmıyordu.

Sanki ben ne kadar çok istersem onlar da o kadar uzak duruyordu harçlık vermekten! Arkadaşlarım sıkıştırıyordu bir yandan, el işaretleri filan: "Acele et, daha fazla beklemiyoruz, biletleri alıp gireceğiz iyi yerde oturmak için." Sonunda, "Tamam, siz gidin ben biraz daha dolaşayım, bulursam harçlık gelirim," gibi bir şeyler söylemeye çalıştım! Arkadaşlarım gitti, bense artık ümidi kesmiş, öyle dolaşıp bakınıyordum etrafa.

Son bir tur daha atmak ve bir kez daha şansımı denemek için şöyle bir hızlıca pazarı tekrar dolandım. Tüm ümitlerim kaybolmuş ve yıkılmış bir şekilde pazardan ayrılıp sinemaya doğru gitmeye başladım. İçeri giresem deoralarda takılayım, belki bir şekilde sinema sahibi vicdanlı davranıp bana acır ve içeri alır, diye düşündüm. Bazen de ara verilince açarlardı kapıları, dışarıdaki çocuklar girip filmin kalanını izlesin diye!

Tam pazar yerinden ayrılırken, bana daha önce hiç harçlık vermemiş olan baba tarafından akrabamız Pepel Mehmet (Demirkale) Amca ile karşılaştım; selamlaştık, bana "Gel hele" dercesine işaret etti ve cebinden çıkardığı parayı bana uzattı. Baktım, bir lira. Şansa bak sen, uçuyordum sevinçten; nasıl koştum anlatamam, parçalıyordum kendimi; film başlasa da en fazla beş-on dakika olmuştur. Çok yakındı zaten. Sinemanın bilet gişesi hâlâ açıkta ve sinemanın sahibi mi yoksa çalıştırana mı hatırlamıyorum, Sabri oradaydı!

Nefes nefese vardım ve, “Bir bilet,” dedim uzatarak bir lirayı. “Çabuk ol,” dedi, “başladı film!” Bileti kesti ve tam bana uzatırken benim verdiğim bir liraya şöyle bir bakıp gişenin o ufacık camından yüzüme küfürle fırlatmaz mı?!

Şoke oldum ve bir kez daha yıkıldım tabii, bileti vermediği gibi bağırıp çağırmaya devam etti: “Bacaksız, beni mi kazıklamaya kandırmaya çalışıyorsun bu geçmez parayla!” Sevincim kursağında kaldığı gibi, farkında olmadan yaptığım bir şey için çok kötü laflar işitmişim, gururum çok kırılmıştı. İlk defa o zaman öğrendim tedavülden kalkmış geçmez para olayını. Eminim Mehmet Amca da farkında olmadan bana tedavülden kalkmış bir para vermişti!

Ben de Az Film Çevirmedim!...

Ortaokul yıllarında sürekli bir aşı durumu vardı; tabii önemini pek bilmiyorduk, sadece aşı yaptırmamız gerekiyordu. Arada bir okula sağlık memurları gelip aşı yapardı. Hâlâ en korktuğum şeylerden biridir iğne yaptırmak, düşüncesi bile ödümü patlatıyor! Kızım Sıla da bana çekmiş, kan tahlili vs yaptırabilmek için bizlere neler çektiirdi. Yirmi yaşına geldi, hâlâ benim gibi kaçıyor iğneden! Nejati'nin iğne ile arası nasıl hatırlamıyorum açıkçası, tüm aşılarını İngiltere'de yaptırmıştık.

Bir gün okuldayken yine aşı yapılacağını öğrendik; ben resmen camdan atladım ve kaçtım. Akrabamız ve büyüğüm olan sağlık memuru Cemal Mert gelmişti bu kez. Arkamdan sınıf arkadaşlarımdan biri ile haber gönderdi: “Söz veriyorum yapmayacağım ona aşı, ama sınıfa gelsin.” Beni çok sevdiği için saf saf inandım ve gittim sınıfa, ilk aşıyı bana yapmaz mı!! Nasıl küsmüştüm ona beni kandırdı diye!

Cemal Abi'den bahsetmemin esas sebebi aslında köyde kendisi ile çok keyifli zamanlar geçirmiş olmam. Bizim evden birkaç kilometre ileride oturuyorlardı, ancak tam bizim evin karşısında da ikinci evleri ve hayvanları otlattıkları geniş ve çok güzel arazileri vardı. Beni çok severdi ve bizim oraya geldiği her seferde birlikte çok zaman geçirirdik. Uzun boylu, yakışıklı bir delikanlıydı; sinema ve aktörlerden bahseder, sonrasında da kendi çapımızda kısa filmler çevirirdik.

Hayal gücümüzü kullanarak ve sevdiğimiz filmlerle aktörlerden de esinlenerek, o muhteşem yeşil çimler üzerinde Ayhan Işık-Orhan Günşiray ve Yılmaz Güney-Cüneyt Arkın dövüş sahneleri kurgular ve saatlerce oynardık. Nasıl da abartarak rol yapar, yuvarlanır, taklalar atardık, belki bir yönetmen görür de anında bize bir filmde rol verir diye hayal ettiğimi hatırlıyorum.

Belki de hiç farkında olmadan oyun kurgulama ve geliştirme becerilerimin tohumlarını atıyordum o güzelim çimler üzerinde!

Ortaokulda hiç dersten kalmadan ama doğru dürüst de ders çalışmadan mezun oldum. Matematikten birkaç kez iyi not aldığımı hatırlıyorum. Fen dersinden de öyle ama her iki konuda da çok iyi olduğumu düşünmedim hiç. Fransızca'yı çok iyi kavradığımı ve sınıfın en iyisi olduğumu, ama doğru dürüst çalışıp kelime haznemi geliştirmedığımı hatırlıyorum. Fransızcaya olan hâkimiyetim lisede de devam etmişti.

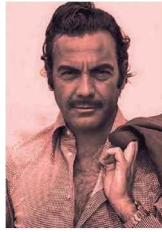
Fransızcadan bahsederken aklıma bizim köyden aynı sınıfta olduğum Böcük Ali geldi. Köyde herkesin bir takma adı vardı neredeyse; benim var mıydı hatırlamıyorum, ama olsa hatırlardım.



Yılmaz Güney



Orhan Günşiray



Ayhan Işık



Gölköy Sineması

Dill ve Telaffuz

Daha önce bahsettiğim gibi Gürcüler bazı harfleri söylemekte zorlanır, F yerine P, I yerine İ kullanırlar.

Ortaokul birinci sınıftı sanırım, Fransızca'ya köylümüz olan Aydın Çoruh girerdi ve arada rastgele birini kaldırır, sözlü test ederdi. Bir gün bizim Böcük Ali'ye denk geldi ve fırladı ayağa. Aydın Hoca, "Rouge!" dedi, bizim Böcük de Türkçesini söyleyecek. Saniye geçmedi ve bizimki emin bir şekilde, "Kırmızı!" dedi, evet, aynen yazıldığı gibi I yerine İ ile, öyle söyleyebiliyor çünkü. Öğretmen beğenmemiş olacak ki, "Rouge!" diye tekrar etti, Böcük biraz düşündü bu sefer ama yine yüzde yüz emin şekilde, "Kırmızı!" dedi.

Hoca üçüncü kez kelimeyi tekrarlayınca bizimki iyice afalladı, başladı düşünmeye; herkes ona bakıyor, şaşkın bir yüz, "Yahu eminim kırmızı bu ve iki kez söyledim, acaba neden kabul etmedi?" Biraz daha düşünüp yine emin bir şekilde, "Kırmızı!" deyince hoca tokatı patlattı Böcük'ün yüzüne ve, "Oğlum kırmızı değil kırmızı!" dedi! Yani köyümüzün insanı olduğu için bilmesi gerekirdi I'ları söylerken çocuğun zorlandığını, ama güya doğru Türkçe telaffuzu öğretmeye çalışıyordu.

Laf Lafı Açıyor; Çocukluk Arkadaşlarımdan Birkaç Anı

Cumartesileri köyden kasabaya giderken tavuğu, yumurtası, patatesi, yağı ve peyniri olanlar kasabaya götürürdü satmaya. Çocuklar da satılacak şeyleri çarşıya taşımak için büyüklere yardımcı olurdu.

Cumartesi günleri ilkokul yarım gündü ve bazı çocuklar cuma akşamından öğretmeninden izin alırdı erkenden çarşıya gidebilmek ve taşımaya yardımcı olmak için. Öğretmen de bilirdi bunu ve çoğu zaman izin verirdi.

O cuma son derste, “Öğretmenim, izin alabilir miyim, babama yardım edeceğim,” cümleleri duyuldu yine. Birkaç öğrenciden sonra öğretmen, “Tamam yeter, birkaçınız bari okula gelin,” deyince bizim Böcük de kaldırdı elini. “Ali tamam artık, babaya yardım filan yok yarın,” deyince bizim hazırcevap Böcük, “Yok öğretmenim, ben çarşıya gitmiyorum, yarın hasta olacam!” deyiverdi. Bütün sınıf, pardon sınıflar öğretmenle birlikte güldük. “Tamam,” dedi, “sen de yarın hasta ol bakalım.”

Süt kardeşim Ahmet vardı benimle aynı sınıfta; bir türlü ödev yapmaz, derslerine de çalışmazdı. Öğretmen bıkmıştı onu azarlamaktan ve bir gün yine dersini yapmayınca onu cezalandırmaya karar verdi hepimizin önünde.

Tek ayağının üstünde sektirerek tam yirmi beş kez, “Öğretmenim ben dün dersimi çalışmadım, bundan sonra çalışacağım, sınıf sen de duy, sandalye sen de duy, duvar sen de duy,” dedirterek sınıfı dolaştırdı. Hâlâ gözlerimin önüne geliyor, seke seke ve söyleye söyleye sınıfta dolaşması.

Lise Yılları, Ordu...

Aslında lisede okumam, Ordu filan tamamen rahmetli annemin azmi ve özverisi sonucu gerçekleşti. Ordu’da ev tutup okumak için yeterli paramız yoktu. Annem fındık fabrikasında çalışıp birkaç kuruş kazanarak kıt kanaat idare etmemizi sağladı ve bir şekilde liseyi bitirdim.

Lisedeyken babam benimle biraz daha ilgilenmeye ve yakınlaşmaya başlamıştı. O zamanlar Samsun’da Ulusoy’da çalıştığı için okul tatillerinde kendisini ziyarete Samsun’a çok giderdim. Lise masraflarım için katkıda bulunuyordu ama ne kadar ve nasıl hatırlamıyorum; sanırım harçlık veriyordu ve daha da önemlisi arada üstüme başıma güzel şeyler alıyordu.

Her şey o kadar plansız ve amaçsız gidiyordu ki ilk önce düz liseye kayıt yaptırmış, daha sonra tamamen kendi isteğim ve düşüncemle ticaret lisesine geçmiştim. Ortaokuldan arkadaşım Kont Hacı Ahmet Şahin de beni takip etti. Ticaret lisesini bitirmesine vesile olmuş oldum. Türkiye’ye geri geldiğimde, inşaat sektöründe aktif olduğunu öğrendim kendisinden.

Kim bilir, İngiltere'ye gidip oyun yapmayı öğrenmesem belki ben de banka müdürü olarak emekli olurdum. Ticaret lisesine geçmemdeki mantık da buydu zaten. Nasılsa üniversiteye gidemeyeceğimi düşünerek, bir bankaya kapak atmak için ticaret lisesinden mezun olmak mantıklı olur, diye düşünmüştüm.

Liseye gitmiş olmam bile bir mucizeydi. Akli başında olan herkes anneme, "Gölköy'de bir yerde işe girsin, meslek sahibi olsun bir an önce," diye öğütüyordu. Çok zeki ve akıllı olduğumu söylerdi herkes ama çok az insan okumamı istedi. Mevcut imkânsızlıklar içinde sanırım okumamı gerçekçi bulmuyorlardı. En popüler öneri, köyümüzdeki meşhur Mehmet Ali Acar terzi abimizin yanında çalışmamdı. Annemin özverili desteği sayesinde sorunsuz bir şekilde ve doğru dürüst ders çalışmadan liseyi bitirebildim.

Genelde iyi bir öğrenci olarak bilinirdim. İlkokul ve ortaokulda da kendimi fazla kasmadan, özellikle bazı derslerden en yüksek notları alırdım. Örneğin ortaokulda cebir ve fen derslerinden fazla çalışmadan (on üzerinden) dokuz-on alırdım. Bazı derslere yatkınlığım vardı; sınıfta öğretmenlerin anlattıklarını çabuk kavıyor ve öğreniyordum.

Lisede de Fransızca'da çok iyiydim ve hep dokuz-on civarı idi notlarım, ayrıca daktiloda da sınıfın en iyilerinden biriydim. Fransızca sınavlarında öğretmenimiz beni diğer öğrencilere yardımcı olmayayım diye kürsüye oturturdu. Ben de önceden hazırlanmış boş fişlere soruların cevaplarını yazıp sevdiğim arkadaşlara öğretmenin göremeyeceği anlarda buruşturup atardım. Nasıl yakalanmadım hiç hatırlamıyorum, büyük ihtimalle öğretmen görmezden gelmişti!

Fransızca hocam çok severdi beni ve sürekli kelime haznemi geliştirmemi önerirdi. Beni Fransa'ya göndereceğini ve gitmeme yardımcı olacağını söyleyip gaz verirdi hep, ama hiç ders çalışmaya meylim ve niyetim yoktu. Gerçi Fransa'ya nasıl gideceğim konusunda hiçbir fikrim ve inancım olmadığından kendisini çok ciddiye almamış da olabilirim. Fransa'ya gitmedim ama yıllar sonra hiç İngilizce bilmeden İngiltere'ye gidecektim; hayat nelere gebe!

Ticaret Lisesindeki Maliye Hocamız

Maliye dersimize Vergi Dairesi'nde çalışan emektar bir memur gelirdi, Hüseyin Avni Akman. Çok ilginç bir tipti, tam Hababam Sınıfı'na uygun. Biraz kekemeydi ve çok da komik bir şive ile konuşurdu. İsmiini hatırlayamadığım bu güzel insan inanılmaz bir özveriyle bize ders anlatırdı, ama kimse doğru düzgün dinlemezdi. Gerçek bir öğretmen olmadığı için ciddiye alınmıyordu yeterince. Ders kitabını da kendi hazırlamıştı. Saman kâğıdına basılmış kocaman bir şeydi.

Ben onun dersinde en ön sırada oturur, gözüne girmeye çalışırdım. Beni çok severdi; dersi özenle dinler, söyleyeceği bir sonraki kelimeyi ağzından alırsöylerdim. Acayip hoşuna gider, “Aferin evladım!” der ve sanki dersi sadece bana anlatırcasına önümde dururdu. Sınıfın özellikle arka sıralarında herkes gülüşüyordu. Açıkçası ben de kendimi zor tutuyordum gülmek için.

Hiç unutmuyorum, bir keresinde çok önemli bir sınavımız vardı; herkesin iyi not alması gerekiyordu, yoksa sınıfın çoğu kalacaktı. Benim durumum fena değildi, ortalama gittiğim için çok sıkıntım yoktu, hoca ile de aram iyiydi, en az beş-altı alırım diyordum. Sınavlarda arkalarda otururdum etrafımdakilere yardımcı olmak için; benden beter tembel olup dersleri kötü olanlar benden medet umardı.

Neyse, sınav başladı; bizim hoca sürekli bir aşağı bir yukarı volta atıyordu, kimse kopya çekmesin diye acayip dikkatliydi. Herkes o kocaman teksir kâğıdına basılı kitapları dizlerinin üzerine koymuş, arada bir sayfaları çevirip soruların cevaplarını bulmaya çalışıyordu. Birkaç sayfa birden açılınca müthiş bir ses çıkıyordu. Hocanın duymaması mümkün değildi, aniden dönüp bakıyordu nereden geliyor diye, herkes hareketsizdi.

Birkaç kez bu tekrarlanınca hocanın tepesi attı! Sınıfa döndü ve; “Bir teğsür (teksir) uğultusu geliyor emme,” dedi cebinde sürekli taşıdığı çakı bıçağını da çıkarıp bize sallayarak, “bir yakalarsam kulağınızı keserum!” Gülmek için kendimizi zor tutuyoruz, bu şekilde sınav bitti. Tabii sonraki hafta herkesin kopya çektiğini anladığı için ben dahil hepimize sıfır vermiş ve sınavı tekrarlatmıştı.

Üniversite Yılları; Ankara-İstanbul

Babam lisede benimle daha çok ilgilenmeye başladığı için biraz da laf olsun diye üniversite sınavlarına girdim. Ticaret lisesi mezunları için farklı giriş puanları olan İstanbul, Ankara ve Eskişehir’de olmak üzere gidebileceğimiz üç tane akademi vardı. Benim puanım üçüne de yetiyordu ama en pratik olduğunu düşündüğüm Ankara İktisadi ve Ticari İlimler Akademisi’ne kaydımı yaptırdım, yanlış hatırlamıyor-sam en iyisi de buydu. Öğrenci kredisini kabul koşullarını hatırlamıyorum ama babam o zamanlar yeni çıkan öğrenci destek kredisini aldirtmıştı Samsun’da.

Tabii üniversite yılları ülkemizde bir daha yaşanmaması için dua ettiğimiz o zorlu dönemde geçti; 1978’e kadar nasıl okuduk, nasıl hayatta kaldık hâlâ inanamıyorum! Tüm mantığım ve aklımla hareket edip hayatta kalmaya ve aynı zamanda da elimden geldiğince siyasi açıdan doğru yerde durmaya çalışıyordum. Sivas yurdu yepyeni bir yurt olduğundan henüz siyasi bir tarafa oturmamıştı ama karşısında ve hemen yukarısında ülkücülerin kalelerinden sayılan Giresun ve Adana yurtları vardı. Hiç unutmuyorum, bazen komşu yurtlardan ülkücüler, bazen de Hukuk Fakültesi’nden devrimci öğrenciler gelip bizi kazanmaya ve yurdu etkileri altına almaya çalışırlardı.

Üniversite eğitimimin ilk aylarında tam olarak ne olup bittiğini anlamaya çalışıyordum. Sonraları ise ölmediğimize şükrettiğimiz zorlu günlerle geçti. Tam tarihi hatırlamıyorum ama kaldığımız yurt bir gece kurşunla taranmıştı. Pencere kenarında, ranzanın üstünde yatan bir arkadaş dizinden yaralanmıştı. Nasıl da korkmuş, sabaha kadar uyuyamamıştık, büyük bir panik içinde polisin gelmesini beklemiştik. Polisler sabah geldi ama sanki biz suç işlemiş gibi bize çok sert davrandılar. Zaten panik içinde olan bizlere daha çok korku saldılar. Polisler de sağ ve sol kamplara bölünmüştü. Bir şey arıyor gibi davranmıyorlardı, dolaplarımızı kırarak açıyor ve içindekileri etrafasaçıyorlardı.

Hiç unutmuyorum, genç bir polis benim dolabı açmış, dolap kapısının iç tarafına yapıştırılmış küçük bir afişi görmüş ve acayip sinirlenmişti. FIRT dergisi vardı, arka sayfalarda çok güzel genç kadın resimleri olurdu Yavru adı altında. Polis sınırlı bir şekilde sayfayı yırtarak bana, “Bu ne lan!” demiş, ben de gayri ihtiyari, “Yavru,” demiştim! Daha da kızan polis, “Başlarım senin yavruna!” deyip dolabımı tekmeleyerek yere yıkmıştı. Beni tekmeleyecek sandım! Yurdumuzu Giresun yurdunun taradığını duyduk, ama olay öyle kapandı gitti. Çok daha zor şeylere ve günlere alışacaktık; biz de unuttuk gitti. Geriye dönüp bakınca gençlerin nasıl da siyasi kutuplara bölündüğünü ve birbirlerini kırdırıp yeni bir rejimin Türkiye’ye yerleşmesi için zemin hazırlandığını görebiliyoruz. O dönemi bizzat yaşayan ve hayatını inandığı duruş ve görüş uğruna feda etmeye hazır olanlar, o yıllarda kullandıklarını kendileri de kabul ediyor.

Zorlu Dönemi Şanslı Atlattım

Bizim okul o yıllarda ağırlıklı olarak ülkücülerin kontrolü altındaydı. Okulda sürekli polis ekipleri vardı. Bazen sağcı, bazen solcu polisler geliyordu. Devam mecburiyeti olmadığı için okula genelde sınav ve önemli dersler için gidiyorduk. Çok iyi hocalarımız vardı, Kamuran İnan ve dönemin okul başkanı Onur Kumbaracıbaşı gibi.

Çok iyi arkadaşlar edinmiştim memleketim Ordu ve Giresun'dan. Nasıl oluyorsa dönemin Ankara Valisi'nin kızı bizim sınıfta ve arkadaş grubumuzda idi. Eminim herkes tanıyor ve biliyordu onu, dolayısıyla bizim okula rahatça girip çıkmamızda çok faydası olmuştu.

Kutuplaşma: Toplumların En Büyük Düşmanı

12 Eylül öncesi oluşan siyasal kutuplaşma ağırlıklı olarak öğrenci ve gençler arasındaydı. Polis, öğretmenler ve asker içinde de kutuplaşmalar vardı. Bence bu kutuplaşmanın ağır sonuçlarını ülkemiz hâlâ çekiyor.

Maalesef 2000'li yıllarda oluşan siyasi kutuplaşma bana göre çok daha tehlikeli sonuçlara gebe. Çünkü bugünlerdeki kutuplaşma toplumun tamamını kapsıyor veüzülerek görüyorum ki toplum tam olarak ikiye bölünmüş durumda.

İleride oluşacak yüksek seviyede gerginlik ve çatışmalar korkarım ki tüm toplumu içine alan sivil bir çatışmaya kolayca dönüşebilir. Ülkemizde bulunan ve geleceği belirsiz milyonlarca insanı da bu sürece dahil ettiğimizde, nelerin olabileceğini kestirmek zor. Umarım yanılıyorum.

Üniversite: Olgunlaşma Yılları

Her şeye rağmen yurttaki çok güzel dostlar ve arkadaşlar edindim. Memleketten Reşat Özer ve bizim yurttaki ve aynı odada birlikte kaldığımız için tanışma şansı bulduğum sevgili Morukçum, Uğur Doğan. Kendisi aslında Hukuk Fakültesi'nde okuyordu! Çok güzel zamanlar geçirdiğimizi hatırlıyorum Uğur ile. Öğrencilik yaparken Şekerbank Genel Müdürlüğü'nde çalışıyordu. Çok da cömertti bana karşı, sayesinde çok güzel yemekler ve baklavalardan yedim. Kitabın ilerleyen sayfalarında paylaştığım güzel anılarım var.

Yurttaki odamızda genelde sabahlara kadar tartışırdık: siyaset, politika, hayat. Genel olarak herkes çok bilinçli ve bilgiliydi. Bizim nesil iyi okuyan bir nesildi. Sadece siyaset ve politika değil, felsefe gibi konuları da araştırıyorlardı gençler. Ayrıca müziğe de yoğun ilgi vardı. Ben de o muhteşem sesleri ve ozanları Ankara'da öğrendim! Ruhi Su, Rahmi Saltuk, Aşık Mahsuni, Neşet Ertaş.

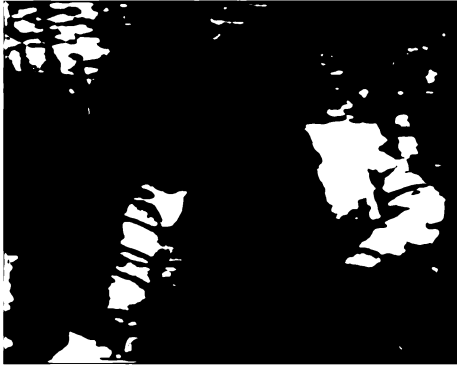
Her ne kadar devrimci ve solcular Neşet Ertaş'ı sevmese de ben gerçekten çok beğenirdim rahmetliyi; bence yazık oldu o şekilde dışlanması. İnanılmaz sesi ve yeteneğinin yanı sıra, gönlü sevgi ve insanlık dolu bir sanatçıydı aslında. Yıllar sonra, biraz geç de olsa, herkesin gönlünde yer almayı başardı. Ruhi Su'nun acı durumunu İngiltere'deyken duymuştum, yüreğim parçalanmıştı. Ülkemizin yetiştirdiği bu nadide ses ve besteciye tedavi için yurtdışına çıkış izni bile verilmemişti. Bu güzel ülkenin kötü yöneticileri her dönem her kesimden pek çok güzel insana büyük kötülükler yaptı ve daha da üzülererek söylüyorum, hiç ders almamışçasına hâlâ yapmaya da devam ediyorlar. Çok yazık.

Tüm zorluklara rağmen, üniversite yılları yine de verimli geçti diyebilirim. Okulda zaten devam mecburiyeti yoktu, sınıfta ve derslerde çok şey öğrendim dersem yalan olur. Ama müthiş bir sosyalleşme yaşadım ve farklı grup ve kişilerle tanışarak olgunlaştım, onlardan çok şey öğrendim.

Bu nedenle gençlere her zaman, ne olursa olsun mutlaka üniversite bitirin, diye öğütlerim hep. Gerçi sosyal medyanın tavan yaptığı bu ortamda gençler gerçekten ne kadar sosyalleşiyor, ayrı bir konu.

Aramızda bazen hayat, eş ve iş tartışmaları da olurdu hükümetleri yıkıp yaparken. Ben sürekli herkese büyük bir inanç ve inatla "Otuz yaşına kadar evlenmek aptallıktır, önce hayatı tam öğrenmek, algılamak lazım," filan derdim. Kısa süre sonra öğrenecektim büyüklerin sık sık tekrarladığı "büyük laf etmeyeceksin" sözünün ne demek olduğunu.

Üniversite Yıllarından



Rahmetli Kuzen Abdullah Dinç ile, 1974



Uğur Doğan ile, 1975

Babamı Bulmuşken Kaybetmem (1975)Hayatımın Değiştiği An

Daha üniversitenin ilk yıllarında, çok büyük bir acı yaşadım. Babamı tam bulmuşken çok ani ve çok üzücü bir şekilde kaybettim. Hayatımı tamamen değiştiren olaylar zincirinin ilk halkası buydu bence.

Samsun'da yıllarca Ulusoy'da çalışan ve aynı evi kuzeni Ekrem Korkmaz ve çocuklarıyla paylaşan babam, Ekrem Amcamla birlikte İstanbul'a taşınmaya karar verdi. Benim de gönlümü almak için Ankara'ya geldiler yengemle. Çok istediğim bir durum değildi açıkçası, maalesef babamla konuşup onu ikna edecek şansım yoktu ama olaya çok sıcak bakmadığımı fark ettirdim bir şekilde. Detayları hatırlamıyorum, babamla birlikte bir otelde muhteşem sanatçımız Yaşar Özel ile buluşmuştuk; nereden, nasıl tanıyordu babam onu hiçbir fikrim yok. Yıllar sonra Türkiye'ye döndüğümde ve Emirgân'a yerleştiğimde Yaşar Özel'in de oralarda oturduğunu öğrendim, hatta birkaç kez kendisini Çınaraltı çay bahçelerinden geçerken gördüm. Kendisine gidip, babamdan bahsedip Ankara'da o zaman buluştuğumuzu söylemek istedim ama bir türlü beceremedim.

Ekrem Amcamların ben yaşlarda, Şadan adında ve çok sevdiğim, birlikte çok güzel zamanlar geçirdiğimiz bir oğlu vardı. Şadan bir ara bunalıma girmiş ve sonunda Samsun'dan İstanbul'a kaçmıştı. Geri gelmeyeceğini anlayan amcamlar da peşinden İstanbul'a gidip oraya yerleşmeye karar verdiler. Babam da yıllardır birlikte yaşadığı bu aile ile birlikte İstanbul'a yerleşti.

Okul tatillerinde normalde Ankara'dan önce Samsun'daki babama uğrar, biraz orada kalır, sonra Ordu'ya anneme giderdim. Dönüşte de tam tersi şekilde olurdu. Babamın sayesinde hep Ulusoy'la seyahat ederdim; önemli bir ayrıcalıktı bu. Şoförün yanında hostes koltuğu da olursa orada oturur, çoğu babamın çok yakın dostu olan şoförlerle bol bol sohbet eder ve babamla ilgili hikâyeler dinlerdim. Bir de dinlenme tesislerinde şoförlere verilen çok daha lezzetli ve kaliteli özel yemeklerden yiyebilirdim. Tabii babam İstanbul'a geçince benim alışılmış basit programım altüst oldu ve Ankara'dan ta İstanbul'a, sonra oradan ta Ordu'ya ve oradan Ankara'ya gitmek çok zor geldi. Her seferinde on iki-on beş saat süren otobüs yolculuğundan bahsediyoruz.

Biraz da babama tepki olsun diye, 1975 yaz tatilinde İstanbul'a gitmeden önce anneme gitmeye karar verdim. Ben Gölköy'de tatilde ve hayatım boyunca unutamayacağım bir şekilde tek başıma çarşıda dolaşırken Nüfus Müdürü acı haberi verdi bana. Yıkıldım tek kelimeyle, ilk aklıma gelen "Neden ilk babama gitmedim?" düşüncesi idi, nasıl kötü ve suçlu hissettim anlatamam. Akla gelebilecek ne kadar negatif, kötü düşünce ve his varsa tüm benliğimi kapladı!



Babam



Soldan sağa yengem, Şadan, Ekrem Amcam, Gülen ve ensağda oturan ben. Önde solda babam, Sultan ve sanırım

kurbanı kesecek amca.

Ahmet Çoruh

Eczacı Ahmet Çoruh, babam 1975 yılında İstanbul'da vefat ettiğinde arabasıyla gidip İstanbul'a gitmiş ve babamın cenazesini bizzat Gölköy'e getirmişti; bunu hiç unutmadım. Gölköy'ün önemli esnaf ve şahsiyetlerinden Ahmet Abi'ye hep saygı duymuşumdur, o da beni hep sevmiştir. Babamı da çok severdi. Ben de memlekete her gittiğimde mutlaka fırsat yaratır, kendisini ziyaret etmeyi ihmal etmezdim. Çayını içer, defalarca anlattığı güzel anılarını dinlerdim. Kendisini ziyaret etmeyi önemseyip, hal hatır sormak için uğramamdan ve kendisi ile sohbet etmemden her seferinde çok memnun kalırdı.

2015'in başında Ahmet Abi'nin vefat haberini alınca çok üzülmüştüm. Babamı kaybettiğimdeki olduğum yaşta kendi çocukları vardı artık ama onlarla bir türlü tanışma fırsatımız olmamıştı.

Haberi alır almaz bir an önce Ordu'ya gitme kararı aldım. Hiç tanımasam da çocuklarının yanında olmak ve onlara bir nebze olsun destek olmak istedim. Köyde defnedilen cenazesine yetiştim ve çocuklarının yanında oldum; ne kadar iyi hissettiğimi anlatamam. Çocukları da mutlu olmuştu cenazeye katılmamdan; meğer rahmetli benden ve babamdan hep bahsedermiş onlara. Yanlarında olmam çocuklarına çok iyi geldi; beni de ailenin bir ferdi gibi yanlarından ayırmadılar cenaze boyunca. Başsağlığı dileklerini birlikte kabul ettik.

Ver Elini İstanbul!

Babamın ölümü çok etkiledi beni; her şeyden soğudum; hayat, okul, Ankara, ne yapacağımı bilemez oldum. İyi ki devam mecburiyeti yoktu okulda. Sonra İstanbul'a amcamlara gidip biraz orada takılmaya karar verdim. Belki de İstanbul'da olup babamı ölümünden önce ziyaret etmeyerek yaptığım hatayı telafi ederim, diye düşündüm. Birlikte olmaktan keyif aldığım ve kardeşim gibi sevdiğim Şadan'la bol bol zaman geçirmeye ve acımı hafifletmeye çalışıyordum. İstanbul'u bilmiyordum doğru dürüst. Hatırlayabildiğim kadarıyla önceleri Fatih'te bir yerde kalıyorduk, daha sonraları Bahçelievler'de. Amcam, Şadan bir baltaya sap olsun diye bir kahve kiraladı ve bizden kahveyi çalıştırmamızı istedi.

O zamana kadar birkaç kez köyden Ordu'ya amele olarak fındık toplamaya gitmek dışında hayatımda doğru dürüst çalışmamıştım. Söylemesi ayıp, bir yolunu bulup çok az fındık topladım hep. Ya patronun kızından ya da yemekleri yapan yengemden torpilli olup hep kaytarmayı başarırdım. Fındık toplarken az türkü söylemedim ama... Kim bilir, belki de o nedenle herkes gözyumardı benim kaytarmalarım.

Kahve nasıl işletilir bilmiyoruz tabii. Güya bir de iktisat okuyorum, iyi mi! Kahvede, okeyi başlatmak için dördüncü olarak kahveci de oturmuş masaya başka bir müşteri gelene kadar. Ama bizim Şadan bir türlü kalkmak bilmezdi masadan, bütün ocak ve servis işini bana yıkması yetmiyormuş gibi, büyük emekle ve uykusuz gözlerle kazandıklarımızı da adam okey masasında oynayıp kaybediyordu. Biz hazır stokları tüketip duruyorduk, sonrasında çay, şeker veyeni malzeme almak için paramız kalmıyordu.

Şadan'la maalesef sonraları tamamen koptuk; özellikle ben İngiltere'ye gidince yıllarca hiç haberleşmedik bile. Yirmi küsur yıl sonra İngiltere'den Türkiye'ye döndüğümde en çok görmek istediğim kişilerdendi. Çok üzıldüm, ölmüş olduğunu öğrendiğimde! Allah rahmet eylesin!

İngiliz Kızı Janet İle Tanışmama Vesile Olan Abi

Şadan'la kahveyi bu şekilde çalıştırmaya ve ayakta tutmaya çalışırken, tanışmamızın detaylarını bir türlü hatırlayamadığım, Almanya'dan Türkiye'ye kesin dönüş yapan ve Aksaray'da küçük bir bakkal dükkânı açan babamın çok iyi arkadaşı Trabzonlu bir abinin yanında takılmaya başladım sıkça. Sanırım Şadan tanıştırdı, belki Ekrem Amcam bahsetmişti. Dedğim gibi, hatırlayamıyorum ama sürekli oraya gitmeye başladım. Çok keyifli geçiyordu zamanım onunla; sürekli babamla olan dostluklarından ve maceralarından bahsediyor, adeta babamı göklere çıkarıyordu.

Babamı çok sevdiği ve saydığı belliydi; bu güzel anılarını benimle paylaşması babamın acısını biraz olsun hafifletiyordu ve aynı zamanda babama olan sevgim ve saygım da artıyordu.

Babamı ilk tanıdığım on iki yaşına kadar annemi ve beni altı aylıkken bırakıp gittiği için ona hep kin ve nefret beslemiş, büyüyünce de gereğini yapmayı planlamıştım. Annem hep iyi bahsederdi babamdan; ona kızdığına bile kötü söz söylemekten kaçınırdı. O zamanlar, öyle bir köyde annem babama kaçmıştı. Belli ki çok sevmişlerdi birbirlerini ama kısa süre sonra ayrılmışlardı. Ama ikisi de bir daha evlenmedi, sanki birbirlerine söz vermişçesine.

Düşünebiliyor musunuz, babam bir kez bile bana annemden bahsetmedi, onunla ilgili bir şey söylemedi. Kültürümüzdeki büyük iletişim eksikliğinden bahsetmişim ya, ne kadar istemişim sormayı ve öğrenmeyi, bizleri neden bırakıp gittiğini. Onu böyle büyük bir karara itenin ne olduğunu... Çok üzücü, hayatım boyunca hep kulaktan kulağa oradan buradan duyduklarım ile yetinmek zorunda kaldım ve maalesef hâlâ bilmiyorum nedenini. Herkes bir şeyler söylüyordu abartarak ve çarpıtarak, bildiğiniz dedikodu şeklinde. Annem de anlatmadı tam olarak, gerçekten bilmiyordu veya bilme-mi istemiyordu.

Dönelim İstanbul Aksaray'daki abiye... Esas macera şimdi başlıyor, acıklı Yeşilçam senaryo sınırlarına dayanıyoruz neredeyse!

Cüneyt Arkın'la Tanışma, Şaka Değil

Sadece kendi hatırladığım bir anı için "Cüneyt Arkın'la tanışmak" demek komik tabii ama gerçekten öyle oldu, sonuçta yengem tanıştırdı beni adamla. Sebebini bilmiyorum veya hatırlamıyorum ama unutmadığım şey, yengemin Cüneyt Arkın'ın evine beni de götürdüğü ve Arkın'ın hacı babası ile görüştüğü. Levent'teki villasına gitmiştik ve sanıyorum hâlâ orada oturuyor kendisi.



Öğlen saatlerine yakındı, odaya girdi ve bize, "Hoş geldiniz," dedi. Adeta büyülenmişim; beyazperdede ne kadar yakışıklı olduğunu filan görüyor ve çok etkileniyorduk ama yüz yüze görünce daha da etkilenmişim. Gerçekten de en parlak zamanındaydı. O muhteşem saçları, sinekkaydı tıraşı; çok etkilenmişim.

Aslında ben Yılmaz Güney'i tutardım, Arkın'ı o kadar sevmezdim. Tarık Akan'ı da süt çocuğu deyip eleştirirdik, belki de kıskanıyorduk yakışıklı oluşlarını. Tarık Akan sonraları ben İngiltere'deyken muhteşem bir aktör oluvermişti. Çok saygı duydum kendisine ve genç yaşta ölümüne çok üzülüm.

Yengem, Cüneyt Arkın'ın babası ile görüşürken ben oturma odasında bekliyordum. Cüneyt Arkın odaya girdi çıktı bir-iki kez, her defasında bakakaldım kendisine. Bir umutla belki bana bir şeyler söyler, belki çağırır kendi odasına diye bekledim. Sürekli birileri vardı etrafında. Nasıl da öykünmüştüm ona. Kendimi bir an onun yerine koydum yine, daldım hayallere; çimlerde çevirdiğimiz filmler geldi aklıma; cesaret bulsam da anlatsam kendisine diye geçirdim içimden; nasıl da dövmüştüm onu Yılmaz Güney olarak.

Daha sonra yengemle çıktık gittik, Allah bilir içimden nasıl kızmışımdır kendime, adamın evine git tanış ve cesaret bulup da konuşama... Belki aktör bile olabilirdim!

Hayatım Şekillenmeye Başlıyor: İlk Evliliğe İlk Adımlar, 1976

Babamın arkadaşı abime ziyaretlerim ve onunla sohbetlerim devam etti. Bu arada nadiren de olsa Ankara'ya okula gidip yurttaki birkaç gün kalıp dönüyordum. Yüzde otuz devam mecburiyetimi tamamlamam gerekiyordu.

Bir keresinde abi bana, "Almanya'dan misafirlerim gelecek," dedi. Evliydi ve çocukları vardı ama ailesi Trabzon'daydı. "Misafirlerim" dediği ise kendisinin Almanya'dayken sevgilisi olan Sivash bir kadın ve onunla gelen, benim daha sonra eşim olacak olan genç bir İngiliz kıızıydı, Janet!

Misafirler geldi ve tanıştık. Abinin Beşiktaş'ta bir evi vardı ve orada kalıyorlardı ama herkes Aksaray'daki bakkalda buluşuyordu. Başlangıçta Şadan da takılıyordu ara sıra, kahveyi ve okey masasını kime bırakıyorduysak... Bu şekilde birkaç hafta devam ettik; hep birlikte abiyi bakkalda bırakıp biz gezmeye çıkıyoruz, sürekli dolaşıyoruz orada burada. Bu aşamada zerre kadar ilgim yok İngiliz kıza, zaten olsa ne yazar, İngilizcenin İ'si paranın P'si yok! Abi, sevgilisi ve Janet Almanca konuşuyorlar ve bizim birkaç kelimelik sohbetlerimiz de Almanca-Türkçe-Almanca şeklinde tercüme ediliyor aramızda. Dedim ya, Yeşilçam sınırlarına dayandık diye!

Bu arada rahmetli Şadan kızdan hoşlandığını söylüyordu ama Janet bunu hissettiği ve Şadan'ın ilgisinden hoşlanmadığı için birlikte dolaşırken hep bana yakın takılıyor, hatta koluma giriyordu. Benim yanımda çok güvende hissediyordu kendisini belki, ama gerçekten hiç orali değildim. Hâlâ çok üzgündüm babamın ölümünden dolayı.

Bu gezmelere ara vererek bir kez yine Ankara'ya gittim. Bu arada öyle para pul yok ama babamın arkadaşları sayesinde Ulusoy'la seyahat hâlâ ücretsizdi bana. Yurttaki çok ilginç ve farklı arkadaşlarımız vardı, bir tanesi TED Koleji mezunu olduğu için İngilizcesi çok iyiydi.

Ben herkese İstanbul'u anlatıyorum, Janet'ten, dil bilmemenin zorluklarından, düşülen komik durumlardan, nasıl Almanca-Türkçe-Almanca üçgeninde komikçe sohbet etmeye ve zorlandığımızdan bahsettim. Kolej mezunu arkadaşım bana, "Sana birkaç cümle yazayım İngilizce, İstanbul'a dönünce havanı atarsın," dedi. Ben de çok saf bir şekilde, "Olur, hiç fena fikir değil," dedim. Dedim ya İngilizce sıfır, adamın ne yazacağını ve yazdığını bilmeden, anlamadan evet dedim.

Döndüm İstanbul'a ve yine klasik bakkal buluşmamız, gezmeye çıkmadan önce gazoz simit sefamız, Tarzanca Almanca karışık sohbetlere devam. Bir keresinde bakkalda oturup sohbet etmeye çalışırken baktım aralarında Almanca kaynatıyorlar, unuttular beni. Tam zamanı, diye düşündüm, şu İngilizce dilinde havamı atayım şuracıktaki. Ve çıkarttım arkadaşımın yazdığı cümlelerin olduğu iki fişi cebimden. Epeyce pratik yapmıştım arkadaşla, bana telaffuz için yardımcı olmuş ve birkaç kez tekrarlatmıştı. Hatta unutmamak ve rezil olmamak için cümlelerin altına Türkçe telaffuzunu da yazmıştım.

Hava Atacağız, Karizmayı Çizdirmeyelim

Herkesin ve özellikle Janet'in de dikkatini çekip İngilizce bir şeyler söyleyeceğim, diyerek anlamını zerre kadar bilmediğim cümlelerin ilkinin başladım okumaya büyük bir titizlikle. Cümlelerin son kelimesini tamamlar tamamlamaz Janet'e bir şeyler oldu, çığlıklar atıp büyük bir heyecanla oturduğu tabureden fırlayarak üzerime atladı adeta. Başladı ağlamakla gülme arasında bir şeyler söyleyerek bana sarılmaya, ama ne dediğini anlayan beri gelsin. Hiçbirimiz İngilizce bilmediğimiz için sadece kendisi biliyor ne dediğini, abi ve sevgilisi de benden daha şaşkın olanlara.

Abi sordu Janet'e ne oluyor, diye. Janet de başladı onlara anlatmaya her şeyi. Benim hâlâ anlam veremediğim her şeyi. Onlar da başladı sevinmeye ve Janet'le birlikte kutlamalara. Ben ise öyle aptal aptal bakıyorum ve anlam vermeye çalışıyorum olanlara. Dedim bana da anlatsanız olup biteni de, ben de katılsam sevinme ve kutlamalara.

Meğer bizim kolej mezunu kerata arkadaşımın yazdığı ve benim söylediğim ilk cümle şuymuş: "Nobody can love you more than me." Türkçe meal: "Hiç kimse seni benden fazla sevemez!"

Tam "buyrun buradan yakın" durumu, ben de yaktım bir cigara hâlâ olup bitene anlam vermeye ve hazmetmeye çalışırken. Yurttaki arkadaşlardan birinin cümleleri yazıp verdiğini, bana tamamen başka şeyler olduğunu söylediğini, gerçek anlamını bilmeden okuduğumu anlatmaya çalıştım abi ve sevgilisine. Dedim kıza ayıp olmasın, bilmeyerek söyledim o cümleyi.

Onlar tam olarak Janet'e nasıl tercüme etti söylediklerimi bilmiyorum, ama sanki kızcağızın heyecanı kursağında kalmasın diye başka şeyler söyleyerek geçiştirdiler gibi geldi bana.

Hem İngilizceye hem Almancaya Fransızdım, konuşulanları hiç anlamıyordum; bir şeyler oluyordu gözümün önünde ama hiçbir şey göremiyordum. Janet'in heyecanı ve mutluluğu aynen devam etti bu arada.

Ben acayip şaşkın, Janet ise bir o kadar mutlu, her zaman olduğu gibi yine kol kola ama daha da yakın bir şekilde gezmeye devam ettik birkaç gün. Janet'in bu aşırı pozitif tepkisi yavaş yavaş beni de etkilemeye başladı ve ona karşı olan hislerimde değişimlere neden oldu. Anlayacağınız, birbirimize abayı yaktık. Birlikte daha çok zaman geçiriyorduk ve artık abinin Beşiktaş'taki evlerine de gidip gelmeye başlamıştım.

En sağda kazaklı olan benim, bana sarılan arkadaşım da anlamadığım İngilizce cümleleri yazıp bana veren ve ilk eşim Janet ile evlenmemize vesile olan kişi.



Beyoğlu'nun Kabadayıları İle tanışıyoruz

Bu arada abinin kız arkadaşının kuzeni mi neydi, tam hatırlamıyorum ama çok ilginç tiplerle tanıştık ve onlarla da zaman geçirmeye başladık. Yani gerçekten ilginç tipler, neyse ki isimlerini hatırlamıyorum, hatırlasam da saklardımsanırım.

Küçük kardeşe Baba diyelim, Beyoğlu'nda İstiklal Caddesi'nin arkalarındabir yerde dikim atölyesi vardı. Blucin çok yeni ve çok meşhurdu o dönemde, onları dikiyor ve Beyoğlu'ndaki esnafa satıyordu.

Yeşilçam diyorum ya arada bir, artık fiziksel olarak da içindeydım. Çok sonra öğrendim ki, her esnaf her hafta belli bir miktar ceket, pantolon vs satın almak zorundaydı. Ben de Baba ile esnafı geziyordum, küçük kardeşi gibi nereye giderse beni de götürüyordu. Eski kulağı kesiklerden olduğunu öğrenince hem acayip heyecan hem de korku sardı beni. Hele Beyoğlu'nun o kuytu köşe ve sokaklarında dolaşırken... Acayip hikâyeler duyuyordum hakkında. Çok seviyordu beni ve Janet'i, bize pantolon, ceket ve etek gibi bir şeyler veriyordu sürekli. Zavallı esnaf bıkmıştı, aldıklarını satamıyorlardı. Baba'nın beni çok sevdiğini bilen yaşlı bir esnaf amca bir gün beni çekti kenara resmen yalvardı:

Zavallı esnaf bıkmıştı, aldıklarını satamıyorlardı. Baba'nın beni çok sevdiğini bilen yaşlı bir esnaf amca bir gün beni çekti kenara yalvarırcasına: "Seni çok seviyor, kırmaz, n'olur söyle abine, bana biraz daha az versin, satamıyorum, depoda yer kalmadı koyacak!" Nasıl üzıldüm adamcağıza, Baba'dan rica ettim, sanki ben alıyormuşçasına yalvardım adeta, en azından bu amcaya biraz daha az ver diye. "Biliyorsun seni çok seviyorum ve kolay kolay kırmam ama bu konuda maalesef isteğini yerine getiremem. Racon bu, bozulursa olmaz," dedi. "Başkaları da duyar, benzer şekilde daha az vermeme isterler. Sen merak etme ve üzülme," diye ekledi. "Amca bir yolunu bulup satarhepsini."

Baba'nın bir abisi vardı, ne yapardı bilmiyorum. Normalde çok tatlı, babacan birine benziyordu ama içince bambaşka bir kişiliğe bürünürdü. Bazıları için gerçekten şişede durduğu gibi durmuyor meret. Bazı akşamlar Beşiktaş'taki evde buluşur, çok güzel donatılmış bir rakı masasında çok keyifli zamanlar geçirirdik. Gerçi sonu bir şekilde tatsız biterdi ve her zaman sebebi de Baba'nın abisi olurdu.

Aralarında çok ilginç bir ilişki vardı. Güzel geçen bir gecenin sonuna doğru abi Baba'ya takılmaya başlar, sürekli bir ağız dalaşı içine girerler ve bu durum ittirip kaktırmaya kadar ilerlerdi. Baba, abisine saygısından dolayı her seferinde kendini tutmaya ve aldırmamaya çalışırdı. Biz de elimizden geldiğince sakinleştirmeye çalışırdık. Bir keresinde abi çok ileri gitti, sürekli itip kakıyor, laf atıyor. Baba ise, "Tamam abicim, haklısın, bir şey demiyorum," filan derken abi ise, "Bak lan bir de bana karşılık veriyor," diyerek daha da artırdı itip kakmayı. Bizi çok seviyorlardı ve yanımızda bu şekilde atışmalar olduğu zaman ortalık pek gerilmezdi. Ama o akşam ne olduysa Baba adeta patladı ve o iri cüssesiyle abisinin üzerine yürüdü, babamın arkadaşı ve ben araya girip ayırmaya çalışırken bir yandan da ara dayağı yemeyelim diye çabalıyorduk. Neyse bir şekilde ayırdık, yatıştırdık her ikisini ve gece kazasız belasız bitti.

Eminim başka bir sürü irili ufaklı ilginç anılar olmuştur ama her şeyi çok net hatırlayamıyorum. Zaten kısa süre sonra Janet ve ben İzmit'e gittik ve evlenip orada yaşamaya başladık!

Evlenme Kararı!

Para yok pul yoktu ama kararlılık vardı. Yurtta arkadaşlara, “Otuzundan önce evlenmek aptallık,” diyen ben hayatımın en aptalca ve mantıksız adımını atıp evlenme kararı aldım. Aslında Janet’in Türkiye’de uzun süre kalabilmesi için tek ve doğru yol buydu. Nasılsa seviyoruz birbirimizi, evlenelim gitsin! Abinin kız arkadaşı da çok destekledi bu fikri. Meğer onun da amacı Janet’le İstanbul’da küçük bir butik dükkân açıp birlikte işletmekmiş. Janet’le Almanya’da çok yakın arkadaş olmuşlardı, onu kız kardeşi gibi seviyordu. Mevlüt’le evlenirse burada kalma ve oturma sorunu çözülmüş olur, diye düşünmüş o da. Yani herkesin işine geliyordu bu evlilik.

Karar verildi evleneceğiz, oturma işlemleri için emniyete gidip geliyoruz. Babamın yıllarca çalışmasının karşılığı olarak bana sigortadan beş bin lira para gelecek, ama işlemler o kadar yavaş gidiyor ki ne zaman gelecek belli değil. Ordu bağımsız milletvekili Kemal Gönül yardımcı olmasa, sigorta parası konusunda adım bile atamazdım. Neyse, en azından böyle bir para var, yavaşda olsa gelecek, ben buna güvenerek evlenmek için hamlelere başlıyorum.

Memlekete Gidiş; Annemi İkna Süreci Ve Borç Para Bulma, 1976

1976 Şubat-Mart ayı gibiydi, hâlâ memlekette acayip kar vardı, havalar feci soğuktu. Üstümde bir parka ile annemi ve büyüklerimi ikna edip dayım ve amcamdan da aklım sıra para alıp geri dönüp evlenecektim.

Annem Nuh diyor Peygamber demiyordu. Herkesin de kafasını bulandırıyor. “Para yok pul yok, gâvur kızı, daha öğrenci nasıl geçinecek,” filan. Hepsi de yerinde itirazlar ve sebeplerdi annem için. Beni çok seviyordu ama bir türlü de ikna olmuyordu. Bu arada dayım köyün imamı olarak kesinlikle karşı çıkıyor ve herkese de bu konuda telkin, veriyordu sakın teşvik etmeyin ve desteklemeyin, diye. Hüsnü Amcam biraz daha yumuşak davranıyordu ama habire oyalıyordu beni; para vereceğim filan diyordu ama benden kaçırıyordu hep.

Bu arada çocukluk arkadaşlarımdan hepsi seferber olmuştu, bir tanesi bile sorgulamıyordu kararımı. Harıl harıl para nasıl bulunur onu düşünüyorlardı. Banka kredisinden tefeciye kadar tüm opsiyonlar masaya yatırılıyordu.

Bu arada İstanbul ile iletişim sıfır, orada ne olup bittiğini bilmeden beni bekliyorlardı. Ben de bir an önce her şeyi halledip dönmeye çalışıyordum. Neredeyse iki hafta olacaktı ama bir arpa boyu yol almamıştım. Saç sakal karışmış, üstümde parka ve uzun saçlar, çok dağınık ve perişan bir haldeydim.

Bari annemi ikna edip gönlünü alayım önce, para ile ilgili başka bir yol bulurum, dedim ve anneme gittim son bir kez. Artık ne olacaksa olsun, kararlıydım. Anneme giderken sülalemizin en önemli şahsiyetlerinden adaşım Derviş Mevlüt (Dinç) Amcama konuyu taşımaya karar verdim. Anneme de aynen şöyle söyledim: “Anne, Janet için gâvur kızı diyor ya herkes, gidelim Derviş Amcama, konunun en büyük uzmanı o, anlatalım durumu ve o ne derse sen de ben de kabul ederiz.” Annem fikrin üzerine atılcasına, “Tamam oğlum, ne iyi fikir,” dedi. Gittik bu güzel adamın yanına ve bizi oturttu dizinin dibine. Annem başladı ballandıra ballandıra anlatmaya iki haftadır tekrarladığı şekliyle: “Efendi abi, paramız yok pulumuz yok, tutturmuş bu yaşta evleneceğim diye; daha öğrenci. Bir de zaten gâvur kızı. Sanki Türkiye’de evlenecek kız kalmamış!”

Derviş Amcam o bembeyaz sakalı ve yüzüyle bana döndü, “Oğlum,” dedi. “Sen gerçekten seviyor musun bu kızcağızı?” Sanki kararlılığımı hissedercesine. “Evet, Derviş Amca,” dedim çok kararlı ve inandırıcı bir sesle.

Anneme döndü, çok sakın ve sevecen bir şekilde, “Gogi, gogi, gençlerin arasına girmeyelim,” dedi. Bu arada gogi, “cici küçük kız” demek Gürcücede, Derviş Amcam anneme bu şekilde hitap ederdi hep.

Annemin yüzü morardı, sinek düşse yüzünde ölürdü. Hiç böyle bir tepki beklemiyordu belli ki Derviş’ten, yıkıldı kadıncağzı. Derviş Amcam annemdeki çöküşü tamir edercesine ve ona moral vererek, güzel ve ikna edici sesi tonu ile, “Gogi, gogi,” dedi. “Bu misafir kızımız gelmiş oğlumuzu âşık olmuş. Bırakalım gençleri evlensinler, sevap bile kazanırız.”

Mübarek adam, sesini biraz daha yükselterek tam bir otorite ile devam etti annemi ikna etmeye: “Ha bir de şöyle düşün, olur mu bilinmez ama olur da olursa ve eğer bu gâvur kızımız oğlumuzla evlenip bir de sonrasında Müslüman olursa, var ya, bırak seni seni sülalece cennetlik oluruz.” Annemin morarmış yüzü adeta parladı. Sanki pencereden yüzüne güneş ışığı düşmüştü. Biraz önce morali bozulmuş, ne diyeceğini bilemeyen kadın, son derece mutluydu. Oh be, diye düşündüm, en büyük engellerden birini aştım.

Annemin gönlünü Derviş Amcam sayesinde aldıktan sonra artık sadece para bulmaya konsantre olup bir an önce bu konuyu çözmeye çalışmalıydım.

Üç Bin Lirayı Nasıl Buldum; Ziraat Bankası, Masar Abi

Bu arada neden üç bin lira miktarına karar verdim açıklayayım. Hatırlarsanız plana göre babamdan beş bin lira gibi bir sigorta parası gelecekti. Babamın İstanbul'dan Gölköy'e getirilmesi için de iki bin lira ödemem gerektiğini öğrendim. Dolayısıyla gelecek sigorta parasından ancak üç bin lirakalacaktı.

Para işi iyice zora girdi. Dayım görmesin diye kaçıyordum ondan. Amcam da benimle karşılaşmamak için benden kaçıyordu. Kaçan kaçana yani. Bu arada zaman da uçup gidiyor ve İstanbul'dakiler meraktan çatlıyordu.

Sonra kim akıl verdi, nasıl gündeme geldi hatırlamıyorum ama o sıralar Ziraat Bankası köylülere kredi veriyordu ve ben de köyün bir köylüsü olarak hakkım olabileceğini öğrendim. Orada köyümüzün büyüğü, herkesin korkulu rüyası, anne tarafından yakın akrabamız Masar (Özmen) Abimiz çalışıyor. Rahmetli içkiyi severdi ama içki onu çok sevimsiz bir yaratığa dönüştürür, herkes o halinden kaçmak zorunda kalırdı. Kime ne zaman nasıl bela olacağı belli olmazdı.

Bir önceki yıl, yine bir kış tatilinde Gölköy'deydim. Masar Abi beni çok severdi, bir akşam misafirim ol, demişti. Meşhur, kasabanın en bilinen mekânlarından Çelik Masa kahve/restoran vardı. Hep orada içerdi o sıralar, bazen her akşam. Ona misafir olacağım akşam orada yemek yedik, içtik, gece yarısına kadar sohbet ettik. Bana sürekli, "Bibimin (hala) oğlu, beni bir şey acayip rahatsız ediyor, birisi var, bulup bir-iki vurmadan bu akşam uyku haram bana," dedi. Abi boş ver, filan deyip geçiştirdim ama o ikide bir konuyu yine oraya getiriyordu: "Bir bulabilsem şöyle yapacam böyle yapacam. Nasıl beceriyorsa kaçıyordu benden," şeklinde anlatıyordu bir şeyler. Neyse, kalktık eve gideceğiz, restorandan çıkarken sahibinin oğlu okul arkadaşım İsmail Atas, kulağıma, "Mevlütçüm ya, şunu birkaç akşam içki içmeye başka bir yere götürsene. Bize geliyor ve o burada olunca kimse gelmiyor, valla sinek avlıyoruz," diye fısıldadı.

Yavaş yavaş eve doğru yürümeye başladık. Meşhur Köprübaşı'nın ortalarına doğru kuzeni ve büyüğü olan Bahattin (Gümüş) Abi Masar Abi'ye laf attı: "Yine çekmiş kafayı ayakta zor duruyor, şu zıkkımı adam gibi içsene." Masar Abi de, "Büyüğüm olmasa var ya, tekme tokat girişirdim ve şöyle bir rahatlardım," dedi. "Boş ver abi, büyüğümüz bizi kolluyor işte," dedim ve yürümeye devam ettik.

Tam köprünün sonuna geldiğimizde ayakta zor duran, bana tutunarak sürekli söylenen Masar Abi, aniden kolumdan fırladı ve karşıdan gelen birine tekme tokat girişmeye başladı. Kim olduğunu bilmediğim adam öyle birkaçmaya başladı ki anlatamam.

Bizimki ayakta zor duruyor. “Abi n’oldu n’apıyorsun!” diyerek girdim koluna ve yine başladık yürümeye. Nasıl da rahatlamış bir hali vardı, ayrılmıştı sanki. “Ya bibimin oğlu, ben gerçekten Allah’ın adamıyım, Allah’ın sevdiği kullardanım, eminim buna. Günlerdir bu adamı arıyordum, sana akşamdan beri bahsettiğim şerefsiz, bizim küçük bacıya laf atan düzü buydu! Gördün işte bıldırcın gibi avucumun içine düşürdü Allah onu. Bir de hakkımda şudur budur derler! Oh be, nasıl rahatladım anlatamam, bir güzel uyurum bu gece!”

Bu köylü kredi işini çözmek için bankaya gidip Masar Abi’ye içinde olduğum durumu anlattım. Nasıl günlerdir borç para bulmaya çalıştığımı ama başaramadığımı paylaştım. Perişan bir durumdaydım, moral sıfır, saç sakal karışmış, tüm ümitler tükenmiş. Masar Abi şöyle bir yüzüme baktı ve, “Hadi gel gidelim bizim banka müdürüne anlatalım durumu, iyi adamdır, eminim bir yolunu bulur, şu köylülere verilen kredi işini halleder bir şekilde,” dedi.

Müdür beyin odasına girdik; gerçekten çok sevecen ve anlayışlı biriydi. İçinde olduğum duruma çok üzüldü, anlattıklarımı ve samimiyetime de inandı sanırım. Nasılsa babasından dolayı gelecek sigorta parasından da borcunu öder, diye düşündü. “Muhtar da köylü kredisini kabul eder ve imzayı atarsa üçbin lira kredi veririz,” demez mi! Oh be, nasıl rahatladım anlatamam, uçacağım havalara, hemen gittim muhtarı buldum ve getirdim müdüre. Ama muhtar birtürlü ikna olmuyor, Nuh diyor Peygamber demiyor.

Tutturdu imza atamam diye: “Kâmil Hoca (dayım) duyarsa mahveder beni, o adam sinirlenince ne yapacağı belli olmaz.” Sabırla muhtarı dinleyen Masar Abi patladı sonunda: “Eğer imzalamazsan bırak Kâmil Amcamı, ben seni öldürürüm muhtar!” Muhtar biliyor Masar Abi’nin gerçekten sağı solu belli olmaz, hem korktu hem de belki sonunda o da acıdı aciz durumuma ve imzaladı kredi başvurusunu. Sonunda parayı buldum, öyle bir rahatladım ki!

Annemin de gönlünü almışım, artık kim tutardı beni, bir an önce İstanbul’a gitmeliydim. Ama kışın tam ortası, havalar çok kötü ve acayip kar yağıyor. Yollar tehlikeli ve kimse de gitmek istemiyor Ordu’ya.

Bir An Önce İstanbul'a Dönmek İstiyorum

Rahmetli kuzenim Abdullah Dinç ile karar verdik, gideceğimiz bir şekilde. Gölköy-Ordu yolunda keskin virajları ile meşhur Dokuz Dolambaç olarak bilinen tehlikeli yeri bu zor kış koşullarında geçmek çok tehlikeli, neredeyse imkânsız, ama kararlıyız. Çok genç ama iyi şoförlüğü ile tanınan çok iyi bir taksicimiz vardı. “Ben götürürüm sizi,” dedi. Zincirledi arabayı ve koyulduk yola. Yaptığımızın gerçekten tam bir delilik olduğunu ve hayatımızı çok büyük riske attığımızı biliyoruz ama bir an önce de İstanbul’a dönmek için can atıyorum, hem de canımpahasına.

O meşhur Dokuz Dolambaç’ın başına gelir gelmez korktuğumuz başımıza geldi. Araba bir santim gidemiyordu, öylece kaldık oracıkta. Orada kaldığımızı şükrediyorduk ama yaklaşık birkaç yüz metre yürümemiz lazım ki yol kenarındaki bizim meşhur Turşucu Asım’ın yerine varalım. Işık ve hayat belirtisi göremiyorduk, ama arabada kalırsak donardık, en iyisi Asım’ın oraya yürümekti. Başladık yavaş yavaş yürümeye; yolu zor ayırt ediyoruz, acayip de üşüyoruz. Hayal meyal hatırlıyorum nasıl zar zor vardığımızı, kolayca donabilirdik Asım’ın yerinevarmadan.

İçeri girdiğimizde artık elimiz ayağımız tutmuyordu. Bizden saatler önce, eski meşhur arazili Land Rover ciple yola çıkan Gölköy milletvekilimiz Kemal Gönülve yanındakiler de Asım’ın orada konaklamaya karar vermişler. Bizi harıl harıl yanan sobanın etrafına çok da yakın olmayacak şekilde oturttular.

Yavaş yavaş ellerimizi avuçlarımızı ovarak ısınmaya ve kendimize gelmeye başladık. Sonra da Asım’ın meşhur turşu ve menemeniyle bir güzel karnımızı doyurduk! Birkaç saat sonra tipi ve kar iyice durunca Kemal Gönül’ün cipiyle sağsalim Ordu’ya vardık.



Meşhur Dokuz Dolambaç'tan görüntü, 2018'de çektiğim foto.

İki Hafta Sonra İstanbul'dayım Ama Janet Perişan!

İstanbul'a geri döndüm; annemi ikna etmiş, çok zor da olsa parayı da bulmuştum ama başımdan geçenleri anlatsam kimse inanmazdı. Zaten babamın arkadaşı dışında olanları anlatacak kimseler de yoktu ortada. Ben bakkala uğruyordum ama abi hiç oralı değildi, sürekli oyalıyordu beni, "Yarıngelecekler, bir yere gittiler," filan.

Evlerine gidip kontrol etmeyi düşünmedim mi, nasıl oldu tam hatırlamıyorum. Aklımda kalan sürekli bakkala gidip büyük bir sabırla ama çok yorgun, üzgün ve daralmış durumda beklediğim. Çok kötü bir durumdaydım. Sonunda ne de olsa babamın çok yakın dostu olan abi benim o halime daha fazla dayanamadı ve bir gün, "Kalk gideyruz bizim eve," dedi.

Yolda anlattı bana her şeyi, kız arkadaşının nasıl paniklediğini. "Janet seninle evlenip İstanbul'dan ayrılırsa kendi planlarının nasıl suya düşeceğini düşündü." Ben de epeyce gecikince kıza, "Mevlüt gelmeyecek, daha önce de öyle kandırmış başka turist kızları," demiş! Janet de bakmış ben gerçekten yokum ortalıkta, kaç hafta olmuş, kabullenmiş durumu ama adeta yıkılmış, çökmüş. "Janet'in durumu çok kötü," dedi abi. "Umarım toparlar."

Neyse, eve vardık. Abi başladı yüksek sesle Almanca bir şeyler söylemeye, kız arkadaşı müdahale etmeye çalışınca çok sert bir dille susturdu onu ve Türkçe, "Yeter artık, yalan dolan yok bundan böyle!" dedi.

Ben öyle bekliyorum orada. Janet'e döndü, ona da bir şeyler söyledi Almanca. Janet inanılmaz bir sevinçle, gözyaşlarına boğularak sarıldı bana. Gerçekten perişan olmuştu kız, yüzü sivilcelerle dolmuştu. Gözleri ağlamaktan kıpkırmızı olmuş, çökmüştü adeta. Her ikimiz de birbirimizden habersiz çok zor günler geçirmişiz meğer. Tekrar normale dönmüş gibiydi her şey. Emniyet Müdürlüğü'nden gerekli izinler alındı, işlemler yapıldı. Bu arada İzmit'te yaşayan halam, en küçük oğlu Hilmi (Egemen) Abimi İstanbul'a beni görmeye göndermişti. Bana sahip çıkmaya ve yardım etmeye karar vermiş. "Gelsin bizde kalsınlar. Burada evlensinler biz yardımcı oluruz," diye haber göndermiş.

Babamın ölmeden önce satılmasına aracı olduğu tarladan ve bunun üzerinden babama da kalan bir miktar paradan bahsetmişlerdi bir ara. Babamın ölümünden sonra bu para kardeşler arasında paylaşılmış, bana düşen paradan cenaze masrafları düşülerek ödeme yapılmıştı. Çok şaşırmıştım, en azından amcam ve halam kendilerine düşen payları benimle ve küçük amcamın yetimleri ile paylaşırlar diye düşünmüştüm. Sanırım bu konuların dedikodusu köyde akrabalar arasında da dönüyordu, "yetim çocuklara nasıl vermemişler paraları" diye.

Tam olarak ne oldu, nasıl oldu hiç bilmiyorum açıkçası. Belki de halam bu dedikodulara son vermek istediği ve ölen kardeşine karşı sorumluluk hissettiği için bana sahip çıkmaya karar verdi, kim bilir. Sonuçta İstanbul'da durumum hiç de parlak değildi, elimizdeki para ile nereye kadar idare edecektik, iş yok güç yok... Janet'in de pek parası yoktu. Arkadaşı ile İstanbul'a gelip birlikte kuracakları butik dükkânla geçineceklerdi.

Bu koşullarda, İzmit'te halamlara gidip orada kalmaya karar verdik. Janet ben nereye dersem oraya gitmeye hazırdı. Kendisini nerede nelerin beklediğini o da bilmiyordu. Hayatın akışında ilerliyorduk, plansız programsız. Abinin kız arkadaşı haklıymış bu arada, gerçekten ben Janet'i aldım ve İstanbul'dan ayrıldım. Neyse, o da kabullendi durumu bir şekilde, umarım çok beddua etmemiştir arkamızdan.

Memleketten Manzaralar



Asım Abi ile 2018'de.

Asım Abi'de yeğenim Hüseyin ve arkadaşlarım Erkan ve Ateş.



Meşhur Dokuz Dolambaç'tan görüntü, 2018'de çektiğim foto.

Evlilik ve İzmit Macerası, Ağustos 1976

İzmit'te şehrin biraz dışında Alikâhya diye bir köyde halamlara yerleştik. Alikâhya, 1960'lı yılların sonuna doğru halamın kocası Csaim (Egemen) Eniştemin, ileride kendilerine verilecek tapu karşılığında köylülerden topladığı paralarla satın aldığı kocaman bir çiftlikti. Sabancı'nın Lassa, Kordsa gibi fabrikalarının olduğu yerin üst tarafı. Şimdi İzmit Büyükşehir Belediyesi'ne dahil edilmiş kocaman bir yerleşim yeri olmuş.

O yıllarda, Cihadiye Köyü'nün neredeyse tamamı buraya taşındı. Akrabalar, çocukluk arkadaşlarım, kuzenlerim herkes burada yaşıyordu artık. Herkes çok ilginç buluyordu Janet'i. İletişim çok zordu, merak ediyordu herkes, onu görmek için gelenlerle ev dolup taşıyordu; ilginç bir durumdu. Janet de şaşırıyordu, bu ilgiye ama hoşuna da gitmiyor değildi.

Janet'in öğrendiği çat pat Türkçe ile iletişim kurulmaya çalışılıyordu. Ben de yeni yöntem ve tekniklerle Türkçe iletişimimizi kolaylaştırmaya çalışıyordum, Tarzanca öğrenmeye başlamıştım yani. Bu kadar karmaşanın içinde bir de İngilizce öğrenecek halim yoktu ama bu arada Janet Türkçeyi epey hızlı öğreniyordu. Hem kendisi çok çabalıyordu hem de herkes ona yardımcı oluyordu. Gürcüce, Türkçe karman çorman bir dil öğrenmeye başladım. Tarzanca+ gibi bir şey!



Janet, ben ve 32 paça pantolon!

Janet'le Ağustos 1976'da İzmit Belediyesi'nde Hilmi Abimin şahitliğinde evlendik ve böylece İzmit'te yaşamaya başladık. Herkes ısrar edince hayatımın ilk takım elbisesini bir terziye diktirmiştik; hayal meyal hatırlıyorum, açık mavi (turkuvaz belki) geniş yaka, geniş paça takım elbise. Başka hiç takım elbise giyip kravat takma durumum olmadı; ikinci takım elbisemi, yıllar sonra Dijital Oyunlar Federasyon Başkanı olarak dönemin Başbakanı Erdoğan'ın 2012'de verdiği iftar davetine aniden katılmam gerektiğinde o gün alıp giydim!

Hilmi Abim nikah şahidimiz olmuştu, çok sade bir nikah oldu, sadece üçümüz vardık nikahta!

Bizi nelerin beklediğini bilmeden, hiçbir şeyi umursamadan evlendik. O kadar naif ve hazırlıksız bir şekilde ilerliyorduk ki sanki hayat bize rolleri biçmişti, biz de bu rolleri elimizden gelen en iyi şekilde oynuyorduk. Gerçekten detayları hatırlamıyorum, ama sanırım o sıralar İzmit ve Sakarya çevrelerinde yoğun bir cemaat/tarikat hareketliliği vardı. Halamın kocası hacıydı, evinde bazen misafirler ve toplantılar olurdu. Misafirler gelmeden Janet'i resmen gizlerlerdi gelenler görmesin diye. Sanırım, başı açık gâvur kızıo ortamda görünmese daha iyi olur, diye düşündüler. Belki de misafirlere bir sürü dert anlatmak istemediler. "Gelmiş yeğenimizle evlenmiş vs." Çok komik bir durumdu. Ben de evdeysem, Janet'le birlikte çıkar giderdik bir yerlere. Ben de saçları uzun, üniversitede okuyan devrimci komünist bir tiptim. Bu arada, halam da şöyle demişti: "Janet diye isim mi olurmuş Türkiye'de! Ona Türkçe isim bulalım." Janet de beğendi bu fikri ve isim önermeye başladı herkes. Bir de, tamamen Janet'in kendi fikriydi ama belki de halam bir şekilde ona önerip tetiklemiş de olabilirdi tabii: "Türkçe isimle birlikte Müslüman da olayım tamolsun," olmuştu resmen.

İsim bulunmuştu ve Janet aynı anda hem Ayla hem de Müslüman oldu. Derviş Amcam demek ki bunu öngörmüş ve annemi, "Müslüman olursa sülalece cennete gideriz," diye rahatlatmıştı. Sülalemizin yatıp kalkıp Janet'e dua etmesi gerekir.

Ekmeğimi Kazanmak İçin İş Arayışı...

İktisat okuyorum ya güya, iyi kötü kendime çekidüzen verip İzmit'te bankalarda iş aramaya koyuldum. Saçları kestirdim, sakal tıraşı oldum ve başladım başvurulara. Bir an önce iş bulup bizim için şehir merkezinde küçük bir ev tutmayı hedefliyordum. Halamlardan ve yaşadığımız bir sürü ufak tefek sıkıntıdan kurtulmak istiyordum ama maalesef bütün girişimlerim sonuçsuz kaldı. Bankalar görüşme yapmadan kapıdan çeviriyordu neredeyse.

Banka işinin olmayacağını anlayınca, ne iş olursa yaparım/yapmam gerekir moduna girdim, ama öyle kolay değildi iş bulmak. Hele ki benim gibi öğrenci ve deneyimsiz biri için. Balık pazarında köşede bir tavukçu dükkânı vardı.

Sahibi ile nasıl tanıştığımızı hatırlamıyorum ancak kendisi de Ankara'da okuduğum okuldan mezun olduğu için (AİTİA) benimle ilgilendi, sohbet etti. Belki de dükkânın camında iş ilanı vardı.

Kültürümüzün sevdiğim özelliklerindendir; hemşerilik, asker arkadaşlığı, sınıf ve okul arkadaşlığı gibi bir sürü ortak zeminde hemen dostluk ve ilgi ortamı yaratmak mümkün oluyor. Tavukçu dükkânının sahibi çok ilginç ve zeki bir adamdı. Benim durumum da ona çok ilginç geldi.

Yardımcı olmayı çok istediğini ancak kendi durumunun da çok iyi olmadığını, birkaç hafta önce şirketinin iflas ettiğini, bu noktaya nasıl geldiğini tüm detayları ile paylaştı. “Normalde dükkâna uğramıyorum, sürekli alacaklılar geliyor,” dedi. Çok üzıldüm adamın durumuna, imkânım olsa benona iş verecektim, o derece.

Bu adamcağız, Türkiye’de parça tavuk işini ilk başlatan kişi. Süper bir sistemle, çok hızlı bir şekilde büyümüştü işi. İzmit, Sakarya ve Düzce çevrelerindeki köylülerle anlaşma yapmış, tavuk çiftlikleri kurmuş. Her şeyi sağlıyormuş. Köylüler sadece çiftliklere bakıyor, tavukları yemliyormuş vs. O da sonra o tavukları parayla geri alıp kesim için İzmit’e getiriyormuş. Köylüler için de çok güzel bir hazır işmiş ve onlar da epey para kazanıyorlarmışbundan. Bu iş alanı çok popüler olmaya ve birkaç güçlü rakip oluşmaya başlamış. Hatta bu güçlü rakiplerden birisi, adamcağızın çiftliklerindeki kendisine ait tavukları köylüleri ikna edip satın almış. Yani köylüler kendilerine ait olmayan tavukları, başka bir tavukçuya satmış. Herhalde aralarında sözleşme filan da yokmuş ki adam ortada kalmış, çok zor duruma düşmüş ve borçlanmış.

Neyse, dükkânın sahibi çok net olarak bana maaşlı iş verecek durumda olmadığını, ancak benim gibi güvenebileceği birinin de dükkâna bakmasının iyi olacağını, benim en azından dükkânı çevirmeye yardımcı olabileceğimi söyledi. Yani kısacası, gel buraya göz kulak ol, benden maaş isteme, karın tokluğuna çalış, diyordu. “Burada tavuk, yumurta ve peynir var, istediğin kadar al götür eve.” Tam da böyle birini arıyormuş.

Kabul ettim hemen, zaten öyle fazla seçeneğim de yoktu. Kaldı ki, dediği gibi eve her gün yiyecek bir şeyler götürebilecektim. Tavuk kızartıyordum, bütün tavukları güzelce parçalarına ayırıyordum.

İşi bayağı kapmıştım ve sürekli gelen gidenim de oluyordu artık. Balık pazarı yoğun bir yerdi; karşımızda gıda toptancıları vardı. Epeyce sosyalleştim oradakilerle, güzel dostluklar ve arkadaşlıklar kurdum. Belki ileride daha iyi bir iş bulurum, diye düşünerek burada aylarca çalıştım.

İzmit’teki Evimiz

42 Evler semtinde, iki gözlü küçük bir yer tuttuk. Çok basit, biraz yıkık dökük ve uyduruk bir yerdı ama en azından kendi evimiz vardı artık. Yemek için de eve bol bol tavuk, yumurta ve peynir de getirebiliyordum. Boğaz tokluğuna çalışıp yaşıyor, geçinip gidiyorduk.

Komşular ve halamın kızının kocasının ailesi bizi çok sevdiler. Arada sırada onlar da eve yiyecek bir şeyler de getiriyorlardı, ama diyetimizin yüzde doksanı yine de tavuk, yumurta ve peynirden oluşuyordu. İçimiz dışımız tavuk, peynir ve yumurta oldu.

Çok komik bir durumdaydık ama işi şakaya vuruyorduk: “Bu akşam tavuğun neresini yesek, dün but yemiştik, göğüs ve yumurta olsun, yarın başka bir kısmını yeriz.”

Orada nasıl hayatta kaldık, nasıl hastalanmadık hâlâ anlamış değilim. Bodrum katındaydık ve duvarlardan resmen su akıyordu, o kadar nem vardı evde. Bir gün işe giderken küçük bir kedi yavrusu gördüm, tellere takılmış, kurtaramıyordu kendisini. Onu kurtarmaya uğraşırken, kedi panikleyip çok kötü bir şekilde beni tırmaladı ama tellerden de kurtulmuş oldu. Ben olsam öylece giderdim işe, ama Janet büyük bir panikle, “Hemen hastaneye gidiyoruz,” dedi. Uunttum kaç kuduz aşısı vurdular ama sonuna doğru iğne girmeyecek kadar sertleşmişti her tarafım.

Kaç ay böyle devam etti bilemiyorum ama tavuk, yumurta ve peynir diyetinden gerçekten gına gelmeye başlamıştı. Arada komşulardan gelen o güzel yemekler olmasa, küsüp yemeyecektik birkaç gün tatlarını unutulım diye. İmdadımıza benim çalıştırdığım tavukçu dükkânının karşısındaki gıda toptancısında çalışan genç arkadaşım yetişti. Kendisi de yeni evlenmişti, sohbetvs derken bayağı yakınlaştık, kanka olduk. Sık sık görüşüyorduk ama hep biz onlara gidiyorduk (çok güzel bir daireleri vardı İzmit’in batısında), böylece arada sırada da olsa adam gibi yemek yemiş oluyorduk.

Arkadaş biliyordu eve habire tavuk, yumurta ve peynir götürdüğümü. Arada şakalaşıyorduk. “O kadar çok tavuk yedim ki yumurtlamaya başlasam şaşırmam,” dedim bir gün; çok güldük, trajikomik bir durumdu. Aniden durumun ciddiyetini anlayan arkadaşım, bir öneride bulundu: “Biraz takas yapsak ya, sen bana tavuk, yumurta ve peynir ver, ben de sana karşılığında pirinç ve makarna filan vereyim.” Süper fikirdi, takas sayesinde haftada bir-iki de olsa diyetimize pilav ve makarna ekleyince midemiz bayram etti.

Bu şekilde düşe kalka, hiç maaş almadan ama tavuk, yumurta ve ara sıra pilav ve makarna ile neredeyse bir buçuk yıl yaşadık İzmit’te. Haksızlık yapmayayım, 1977-1978 yılbaşında çok iyi satış yapmış ve iyi para kazanmıştık. Dükkân sahibi de sağ olsun bana bin lira vermişti.

Alacaklılardan biri dükkânı mahkeme ile satışa çıkarttırmıştı ve ben de dükkân sahibi adına açıkarttırmaya girdim fiyatı yükseltmek için. Nasıl bir panikle bunu yaptığımı hatırlıyorum: Ya dükkân üstüme kalırsa ve parayı benden tahsil etmeye çalışırlarsa? Neyse, dükkân iyi bir paraya birine satılmışve ben de çok rahat etmişim görevimi başarı ile yapmış olduğum için.

Bu arada, babamdan kalan sigorta parası beş bin lirayı aylar sonra aldım. Bankaya olan üç bin lira kredi borcumu da hemen vadesi gelmeden ödedim. Büyük bir yük kalkmıştı üstümden, nasıl rahatlamıştım. Çok da güzel bir mektup aldım banka müdüründen. Sanırım hem biraz şaşırmış hem de etkilenmişti kredi borcunu zamanından çok önce ödediğim için.

Bu şekilde devam edersem sırtımın yere gelmeyeceğine, hayatta hep başarılı olacağıma inandığını yazmıştı.

Kuzenim Hilmi Abi'nin o yıllarda BMW 2002 model arabası vardı. Arada Janet ve beni gezdirirdi. Hilmi Abim arabaları ve araba kullanmayı çok severdi; çok da iyi bir şofördü ama biraz hızlı kullanırdı. Bir keresinde Gölcük- Karamürsel'e gidiyorduk ve bayağı kalabalık görünen merkezin içinden geçerken çok kötü bir kaza yaptı.

Aslında çok hızlı gitmiyordu, hatta yavaşlamıştı o kadar kalabalığı görünce. Karşıya geçmeye çalışan insanlar vardı cadde kenarında; yaya geçidi ve trafik ışıklarını kullanma kültürü sıfır, ne acıdır ki ülkemizde hâlâ böyle bu durum.

Maalesef yedi-sekiz yaşlarında bir kız çocuğu, daha sonra halası olduğunu öğrendiğimiz kadının elini bırakarak adeta bizim arabanın önüne attı kendini. Küçük kız ölmüştü; yıkıldık hepimiz tabii, çok da ürtük. Herkes etrafımıza üşüştü. Yetim kızcağız halasının yanında misafirmiş, başka kimsesi yokmuş. Olay bir sürü insanın gözü önünde oldu ve herkes şoförün suçu yok diye halayı teselli etmeye çalıştı. Polis geldi, durumu olduğu gibi anlattık, hep birlikte haftasonu olduğu için nöbetçi hâkimin veya savcının karısına çıktık, çok net hatırlamıyorum. Olanları gördüğümüz gibi anlattık. Hilmi Abi'yi ve beni dışarı çıkarttı hâkim, sadece Janet'in içeride kalmasını istedi. Janet de olanları anlatmıştı, belki İngilizce anlattı bilmiyorum. Hâkim bana ve Hilmi Abime inanmadığını ama eşim olan yabancı misafire inandığını ve Hilmi Abi'nin büyük bir cezadan kurtulduğunu söyledi.

Ver Elini İngiltere, 1978

Bu arada Ankara'ya okula gidip geliyordum arada sırada. Olayların en yoğun olduğu dönemlerdi; ortam çok karıştı, olaylar almış başını gitmişti. Durum hiç iyi değildi; ben bunun bu şekilde devam edemeyeceğini, bir şeyler yapmamız gerektiğini düşündüm. Paramız yoktu, başka iş bulamıyordum. Janet'i ikna ettim. "Sen önden İngiltere'ye git, orada iş bul, ben de sınavları tamamla, arkandan gelirim," dedim ve bir plan yaptık.

Janet İngiltere'ye gitti. Ben de olaylar, sınavlar derken epeyce uğraşıp durdum Türkiye'de. Baktım sınavlar bitmek bilmiyor, Ulusoy'un yardımı ile Samsun'da Hacca giden şoförler kontenjanından pasaportumu çıkarttırdım. İstanbul'da bankalarda bazı işlemler yapmam gerekti, sanırım birkaç yüz dolar döviz almak için. Yanlış hatırlamıyorsam Uğur Doğan yardımcı olmuştu bu konuda. Böylece hem ilk kez uçağa binmiş hem de İngiltere'ye ilk yolculuğumu yapmış oldum. İlk izlenimlerimi zar zor hatırlıyorum ama etkilenmiştim kesinlikle; çok daha oturmuş, düzenli ve gelişmiş görünüyordu her şey.

Yanlış hatırlamıyorsam Janet, ablası Carol ile beni havaalanında karşılamıştı. Detayları hiç hatırlamıyorum; pasaport kontrolünden nasıl geçtim, Janet gelip beni aldı mı, vs. Trenle Londra'dan Janet'in ailesinin yaşadığı önemli bir limankenti olan Southampton'a gittik. Yaklaşık bir buçuk saat sürdü tren yolculuğumuz. Etraf çok güzel ve düzenliydi. Her taraf Karadeniz gibi yemyeşil ve griydi. Buradaki iklim memlekete çok benziyor, diye düşündüm. Geçtiğimiz irili ufaklı köy ve kasabalardan çok etkilenmiştim, çok cici evler, düzenli tarla ve çiftlikler vardı. Kısacası çok gelişmiş ve yerleşmiş bir yer olduğu hissini veriyordu. Türkiye'nin o güzelim doğasında geçtiğimiz köylerde bile genel olarak çirkin sıvasız beton binalar görmek içimi karartmıştır hep. Bu, zenginlikten çok estetik anlayışıyla ilgili. Yunanistan bizden çok zengin değildir, ama bilirsiniz, onların evleri cici renklerle, çiçeklerle süslenmiştir ve insanın içini açar.

Janet uzmanlık alanı olan sosyal yardım hemşireliği gibi bir görevle, bir huzurevinde çalışıyordu. Aldığı maaş yıllık üç bin sterlin idi. 1978 için bile çok düşük sayılacak bir miktar. Ev ve kira masraflarını düşününce, geçinmek hiç de kolay değildi böyle bir para ile. Janet ailesinin evinde kalıyor ve onlara kira ve yemek desteği veriyordu. Bizdeki gibi çocukların anne baba evinde bedavaya oturup ve yaşamaları söz konusu değil orada. İngiltere'de maaşlar yıllık olarak telif edilir, üç bin sterlin aylık değil, altını çizeyim istedim.

Kayınpederim uzun yıllar Southampton Limanı'nda işçi olarak çalışıp emekli olmuştu. Güzel bir bahçesi olan, üç odalı, geniş sayılabilecek ikiz villa tipi bir evde kiracı olarak oturuyorlardı.

Nasıl Türkiye’de komşularca Janet merak edilmişse beni de İngiliz komşular merak etmişti; ama bizdeki gibi öyle gelmeler, oturmalar, yemek vermeler yoktu tabii. Ayaküstü merhabalaşma, o kadar; zaten sohbet edecek dil yok, İngilizcenin İ’si yok henüz. Janet ile Türkçe konuşmaya çalışıyoruz İngiltere’de!

Janet’in Ailesi İle Yaşamaya Başlamak

Janet’in evli bir ablası vardı, Carol ve kocası Roy (Holly); bize çok yakın oturuyorlardı. Janet çalıştığı huzurevine gidip geliyor, bazen akşam nöbete kaldığı oluyordu. Ben henüz evde takılıyor, haftada bir-iki kez alışverişe filan gidiyordum Carol ile. Bacanağım Roy ise daha sonra benim de beş yıl işçi olarak çalışacağım kablo fabrikasında muhasebeciydi. Detaylarını daha sonra paylaşacağım; fabrikaya işçi olarak girmeme Roy yardımcı olmuştu.

Dil bilmemek kadar zor bir şey yoktur diye düşünüyorum; konuşuyorlar, gülüşüyorlar hiçbir şey anlamıyorum, korkunç bir şey.

Kayınvalidem Doris, hafta sonları fırında dana eti yapardı ve gerçekten süper olurdu; her pazarı iple çekerdim. Fırında et (Sunday Roast) İngilizlerin çok önemli geleneksel bir yemeği. Haftada bir et yemek, ailece bir araya gelmek için de bahane oluyor. Bu yemek için bayağı bir hazırlık yapıldı, iki-üç kilo büyüklüğünde kocaman bir et parçası fırında tandır gibi pişirilir, masada ince kesilerek servis edilirdi. Yanında genelde Brüksel lahanası veya karalahana, bezelye ve fırında kızartılmış patates olurdu. Ayrıca kayınvalidemin çok iyi yaptığı Yorkshire puding ve custard (muhallebi kıvamında) sos olurdu. Et gerçekten çok lezzetli olurdu, Yorkshire puding ve custard da çok sevdiğim arasındaydı. O yüzden pazar günlerini iple çekerdim. Tadı hâlâ damağımda diyebilirim.

Ama bezelye ve lahana çok tatsız olurdu. Haşlayıp getirirlerdi masaya; hiç tadı tuzu yoktu, yani biberin ve tuzun bile kurtarma şansı yok. Pazar günü spesiyali olan fırında et ve bir-iki başka yemek dışında yemekler oldukça farklı ve tatsız gelmişti bana. Yemeklere alışmam zor olacaktı.

Bacanak beni bir akşam sürekli gittiği mahalledeki bir puba götürdü; bira içtik filan, sonra arkadaşı ile dart oynamaya başladılar. Ben öyle aval aval bakınıyor ve etrafı izliyordum olup bitenden bihaber. Bana bakıp bir şeyler söyleyip gülüşüyorlardı; çok rahatsız oluyordum ve çok da çaresiz hissediyordum hiçbir şey anlayamadığım için, ama yapacak bir şey yoktu.

Bir ara bacanak dart oynamam için ısrar etti. Hayatımda oynamadığım bir şeydi, ama genel olarak spor oyunlarına yatkınlığım var. Futbol, masatenisi, bilye (mile) gibi oyunlarda iyiydim ve oldukça da çabuk öğrenmiştim hepsini.

Bunu da öğrenirim nasılsa diye hemen denemek istedim. İlk atışlarımda oklar yerlere düşüyor, dart tahtası hariç her yere gidiyor, onlar da bolca gülüyorlardı. Benim yamuk atışlar böyle devam edince tepki ve gülmeler de arttı. Günahlarını almayayım, davranışlarında ne kadar dalga geçme ve aşağılama vardı bilmiyorum, ama belli ki eğleniyorlardı benimle. Sonraları, özellikle kablo fabrikasında işçi olarak çalışırken İngilizlerin yabancı çalışanlara karşı ne kadar ırkçı davranıp onlarla acımasızca dalga geçtiklerine tanık olacak ve bu davranışlara ben de epeyce maruz kalacaktım.

Neyse, ben bir-iki derken biraz da “koyver gitsin” modunda atmaya başlayınca bayağı iyi oynamaya ve puan yapmaya başladım. Onlar işaretle yoluyla, şurayı hedef al, filan diyor ben de ona göre atıyordum; kuralları bilmiyordum çünkü. Beş-on dakika sonra bayağı alıştım ve daha iyi oynamaya başladım. Ben daha iyi oynamayı başardıkça onlar da daha sıcak ve yakın davranmaya başladılar. Roy ile çok az görüştük; her nedense o kadar yakınlaşma olmadı aramızda bir türlü, belki beni kabullenemedi. Dil olmayınca verimli bir ilişki kuramadık tabii başlangıçta. Ama yıllar sonra ben İngilizceyi öğrenip oyun konusunda başarılı olduğum dönemlerde de öyle çok görüşüp sohbet etmedik. Pek fazla ortak noktamız da yoktu aslında. Özel günlerde ve Noel zamanlarındaki ailece görüşmelerle yetindik.

İngiltere çok gelişmiş, düzenli ve tertemizdi. Evler genelde villa şeklindeydi ve hepsinin bahçesi vardı. Şehirler yemyeşildi, bahçeli evler, yol kenarında kocaman ağaçlar ve tabii bir sürü parklar vardı. Evler böyle olunca fakiri de zengini de bahçeli evlerde oturuyordu, büyük apartman tarzı yerleşimyerleri çok azdı.

Liman işçiliğinden emekli olan kayınpederimin ailesinin kendi evleri yoktu ama çok güzel bahçeli ikiz bir villada kirada oturuyorlardı. Evin önünde küçük bir bahçe, arka tarafında ise içinde tavuk kümesi ve küçük kulübesi de olan kocaman bir bahçe vardı. Bu beni çok etkilemişti; şehrin göbeğinde her şeye sahip olabiliyordunuz. Kümeden arada kendi yumurtalarımızı toplamak ve yemek çok keyifliydi.

Tavukları yemlemek, su vermek vs... Düşünün, çocuklar böyle evlerde vebu şekilde büyüyorlar.

Kayınpeder George, kulübesinde çok zaman geçiriyordu. Orada marangozluk, tornacılık, her türlü ufak tefek şeyle uğraşır, sürekli bir şeyler tamir eder veya yapardı. Bir sürü alet edevata sahipti, adeta yok yoktu. Bayağı marangoz ustası olan rahmetli Kâmil Dayımın evinin altında bile bu kadar çeşitli alet görmemiştim.

Neredeyse her evin bahçesinde bu şekilde bir kulübe vardı ve orada bir şeylerle meşgul oluyordu herkes. Ne güzel, dedim, herkes kendi bahçesinde boş zamanlarını bir şeyler yaparak ve üreterek geçiriyor.



Janet'in ailesinin evi.

Türkiye'de ise yaşlı ya da genç, çoğu erkekduman altı kahvelerde bol olan boş zamanlarını boşa harcıyordu. Gerçekten toplumu ileriye taşıyacak şekilde üretmek yerine kahvelerde laf üretiyorlardı. Hâlâ da böyle, kahvelere bir de sosyal medya eklendi.

Üç günlük Londra-İstanbul Tren Yolculuğu, Orient Express Değil!

İngiltere'de biraz kaldıktan sonra sınavlara biraz çalışmış şekilde Ankara'ya döndüm. Durum çok kötüydü ve ortalık acayip karışık, kan gövdeyi götürüyordu. Boykotlar vs derken, yanlış hatırlamıyorsam sadece bir sınava girebildim. Ben bu şekilde iki-üç kez sınavlar için Türkiye'ye gidip geldim ama yol ve diğer masraflar için yeterli paramız da yoktu. En son yolculuğumu daha ucuz olsun diye trenle yapmıştım; hayatımın en kötü yolculuğuydu diyebilirim.

Üç gün filan sürmüştü! Janet daha önce uzun tren yolculuğu yaptığı için bana yolluk bir şeyler hazırlamıştı, kuru köfte, peynir ekmek vs vermişti yanıma. Yatak filan yok tabii. Nasıl yorucu bir şeydi, hiç bitmeyecek gibi geldi. İranlı bir genç ile tanıştık ve birlikte yaptık yolculuğu İstanbul'a kadar. Zavallı, tamamen hazırlıksız binmişti trene, yiyecek hiçbir şeyi yoktu. Neyse ki benim yiyecekleri paylaştım onunla; nasıl da dualar etmişti!

İngiltere'ye Yerleşme, 1979

Janet'in dedesi ve anneanesi bizim kaldığımız mahalleye yakın yaşıyorlardı. Arada yemeğe gelirlerdi; özellikle pazar günleri geleneksel fırında et yemeğinde bir araya gelirdik. Anneanne iriyarı, çok sert mizaçlı bir kadındı. Dede de tam tersine minnacık ama çok sevimli biriydi. Dil sorunundan dolayı anlaşılmıyorduk ama Janet aracılığı ile 1915'te Çanakkale'de bulunduğunu ve Türklerin çok yaman askerler olduğunu anlatmıştı. Keşke konuşabilseydim onunla, çok isterdim daha detaylı sohbet edebilmeyi.

Sigara içmeyi çok severdi ama yasaktı, eşinden de çok korkardı yakalanacak diye. Ben yakardım sigara ve birlikte içerdik. Nasıl da hoşuna giderdi, sürekli kapıya bakardı yakalanmaktan korktuğu için. Adamcağız şöyle ağız tadıyla sigara içmeden öldü gitti. Dede ölünce anneanne de yıkıldı adeta, o sert kadın çöküverdi. Hayata tutunacağı kimse kalmamıştı, kocasına öyle bağırıp çağırıyordu ama aslında o, kendisini hayata bağlayan en önemli şeydi. Deden sonra anneanne de çok geçmeden öldü. Bunu çok duydum okudum; yaşlı eşlerden biri ölünce diğeri de arkasından çok geçmeden gidermiş. Keşke insanlar birbirinin değerini ve önemini hayattayken daha iyi anlayabilse.

Ben normal şartlarda çok çabuk uyum sağlayabiliyordum; sonuçta çocukluğum sürekli farklı evlerde, farklı aile fertleriyle geçti. Herkesle uyumlu şekilde yaşamayı öğrenmek zorundaydım ve öğrendim de. Bu bakımdan İngiltere'ye alışıp uyum sağlamam da zor olmayacaktı, ama tabii bambaşka bir ülke ve kültürden bahsediyoruz. Yemeğinden havasına, aile ilişkilerine kadar çok farklı ve alışkın olmadığım şey vardı.

Mesela birkaç kez Janet ve ablası ile alışverişe gitmiştik süpermarkete. Çokdetaylı bir alışveriş listesi olurdu ellerinde. Fiyatları sürekli kontrol eder, her şeyi hesaplarlardı ve planlananın üstünde harcama yapmazlardı. Türkiye'de alışveriş yaparken, pazarda özellikle, bir kilo da şundan ver, hadi biraz da ondan alayım filan olur. Gerçi artık eskisi gibi değil, pazardaki fiyatlar el yakıyor. İngilizler alışveriş bütçelerini kuruşu kuruşuna hesap yaparak oluşturuyor ve bu hesaba sadık kalıyorlardı.

Beni esas şoke eden ise Janet'in ablası Carol'un anne ve babaları için alışveriş yaparken onlar için alınanları ayrıca not etmesiydi. Eve geldiğimizde anne ve babası için yaptığı alışverişini onlara verir ve sonra da toplam harcamayı kayınavalideye gösterirdi. Atıyorum, beş sterlin altmış beş kuruş. Anne beş sterlin vermez veya Carol beş ver yeter, demezdi, kuruşuna kadar hesaplaşırlardı her seferinde. Çok tuhafıma gitmişti bu. Türkiye'de bırakın altmış beş kuruşu almayı, beş lira da alınmaz.

Ama İngiltere gibi daha yerleşik ve oturmuş toplumlarda herkesin aylık gelir düzeyi ve harcaması hep ayrı olunca, hayatı da ona göre düzenlemek gerekiyor. Aynı zamanda tabii kültürel farklılıklar da kesinlikle söz konusu. Yine Türkiye’de bir lokantada birkaç arkadaş yemek yediğimizde, biri veya ikisi öder parayı. İngiltere’de kesinlikle herkes kendi parasını öder mesela.

Bakkallardan bir şeyler alırken iki-üç kuruş eksikim olurdu ve bir kere olsun “sorun değil, sonra verirsin veya kalsın” demezlerdi. O iki-üç kuruş için on, hatta yirmi sterlin bozardı bakkal. Bu da çok garip gelmişti bana. Ama sonuçta İngiltere’ye kültürüyle, havası ve yemeğiyle, kısacası her anlamda uyum sağlamam gerekiyordu.

Bu şekilde başladı İngiltere’de yaşam. Bu arada Türkiye’ye git gel, sınavlara gir çık derken 1979’da İngiltere’ye tam olarak yerleştim ve Türkiye’ye bir sonraki dönüşüm 1991’de iki aylık kısa dönem askerlik için oldu.

İngilizcem sıfırdı, bir an önce öğrenmem lazımdı. Yeterli paramız olmadığından yabancılara destek olmak için haftada birkaç saat ücretsiz İngilizce kurs veren bir koleje gitmeye başladım. Normalde ders çalışmayı hiç sevmeyen biriydim, ama evde Janet dışında kimseyle konuşamamak ve dışarıda konuşulanları anlamamak iyice canıma tak etmişti. Ayrıca hâlâ aklım sıra ekonomik planlama üzerine yüksek lisans yapıp Devlet Planlama’nın başına geçmeyi hedefliyordum. Üniversite yıllarımda başarısız bulduğum beş yıllık kalkınma planlarını çok eleştirmiştim ve çok daha iyisini yapmaya hazırdım.

Birkaç ay içinde İngilizce dilbilgisini çözdüm. Yavaş yavaş kelime haznem de genişliyordu. Kısa süre içinde kolejden ilk sertifikamı aldım. Yüksek lisans eğitiminde gerekli olan İngilizce için Southampton Üniversitesi’nde ekonomistlere uygun olarak verilen ücretsiz İngilizce kursuna katıldım.

Orada bir Türk gençle tanıştım; lisans yapmaya gelmişti. Sürekli Türkçe konuşuyorduk; o kadar özlemiştim ki şöyle rahat rahat konuşup kahkaha atmayı... Baktım bu şekilde İngilizce öğrenmem zor olacak, Türkçe konuşmağımı zorlaştırıyor, yıllarca bilinçli olarak Türklerden ve Türkçeden uzak durdum. İşe de yaradı bu kararım ve İngilizceyi gerçekten kısa sürede sökmeye ve kavramaya başladım. Daha önce belirttiğim gibi, ortaokul ve lisede çok çalışmadan Fransızcadan hep dokuz-on alırdım. Demek ki dil öğrenmeye yatkınlığım var, diye düşünüp biraz daha gaz verdim kendime. İngilizce dil dersleri aldığım teknik kolej birkaç ay sonra sınav yaptı. Bu sınav İngiltere’nin, hatta dünyanın en saygın üniversitelerden olan Cambridge’in hazırlayıp organize ettiği önemli bir sertifika sınavıydı.

İngilizce İle İmtahanım!

İlk İngilizce sertifika sınavına girdim ve çok iyi bir sonuç almayı başardım. Birkaç hafta sonra sertifikayı aldığımda üstüne “passed with credit” gibi bir şey yazıyordu, yani “kredi ile geçti.” Artık İngilizceyi öğrendiğimi sanıyorum yaaklımca, sertifikada yazan “with credit” (kredi ile) ibaresini şöyle yorumladım: O kadar iyi bir başarı elde etmişim ki bana kredi/para verecekler.

Sertifikayı alıp kolejdeki yönetici kadına gittim. Sertifikayı ve üzerindeki ibareyi işaret ederek, ne kadar para bu ve ne zaman ödenecek gibi bir şeyler söylemeye çalıştım. Kadın şaşkın bir şekilde bakıyordu bana, ne dediğimi anlamadığından veya saçmaladığımı düşündüğünden. Tekrarlayınca kadın anladı parayı sorduğumu ve istediğimi, peşinden de bastı kocaman bir kahkaha. Bu sefer ben şoke oldum, ne demiştim ki!

Kadıncağız anladığımdan emin olacak şekilde yavaş yavaş anlattı; meğer sınavda çok başarılı olmuşum, kredi ile sınavı geçmişim, yani bir nevi takdir almak gibi bir şey. Biraz utandım, hatta üzuldüm halime ama ben de bastım birkahkaha. Ulan, dedim eğer bu İngilizceyi bir İngiliz kadar öğrenmezsem ben dene olayım!

Birkaç ay sonra üniversite girişleri için gerekli olan Joint Metropolitan Board (JMB) sertifikasını da başarıyla aldım. İngilizcem istediğim hızda ilerliyordu; okulda dilin temelini ve gramerini oturtmayı başarmış oldum. Artık bol bol konuşup pratik yaparak daha da ilerletebilirdim.

Demir Leydi Thatcher Başbakan Oluyor, 1979

Bu arada Demir Leydi Thatcher iktidara geldi. İngiltere’de inanılmaz bir değişim başladı; “her şey iyi ve farklı olacak” diye pompalanan iktidar propagandası, kısa sürede ülkenin sosyal yapısını altüst etti. Sonradan duyduğuma göre Türkiye’de de Turgut Özal hükümeti bu İngiliz politika ve siyasetinden esinlenmiş. Önemli kurumlar özelleştiriliyor, sendikalar etkisiz hale getiriliyor, maden ocakları kapatılıyordu. Daha sonra, Türkiye’de “kelle vergisi” olarak bilinen vergilerle birlikte İngiltere’de bayağı bir sosyal patlama oldu. Bir yandan sosyal haklar kısıtlanırken diğer yandan gelir vergisinde indirimler yapıyordu. Daha sonra Falkland Savaşı ile birlikte Thatcher yıllarca iktidarda kaldı.

Bu arada Demir Leydi Thatcher iktidara geldi. İngiltere’de inanılmaz bir değişim başladı; “her şey iyi ve farklı olacak” diye pompalanan iktidar propagandası, kısa sürede ülkenin sosyal yapısını altüst etti. Sonradan duyduğuma göre Türkiye’de de Turgut Özal hükümeti bu İngiliz politika ve siyasetinden esinlenmiş. Önemli kurumlar özelleştiriliyor, sendikalar etkisiz hale getiriliyor, maden ocakları kapatılıyordu. Daha sonra, Türkiye’de “kelle vergisi” olarak bilinen vergilerle birlikte İngiltere’de bayağı bir sosyal patlama oldu. Bir yandan sosyal haklar kısıtlanırken diğer yandan gelir vergisinde indirimler yapıyordu. Daha sonra Falkland Savaşı ile birlikte Thatcher yıllarca iktidarda kaldı.

Bu politikaların beni kişisel olarak en çok etkileyen kısmı ise yabancı öğrencilerden alınan yıllık dokuz yüz sterlin öğrenci ücretinin üç bine fırlaması oldu, yani Janet’in bir yılda kazandığı maaş! Benim yüksek lisans hayalleri de suya düşmüş oldu böylece.

Başladım iş aramaya. Üniversite mezunuydum ya, aklım sıra stajyer bölüm menajeri/müdürü gibi işler arıyordum. Bu yönde eğitimi ve yeteneği olanları işe alıp eğiten şirketlerin iş ilanları vardı. Sanırım yirmi küsur yere başvurduğum. Çoğu cevap bile vermedi. İlk defa ciddi bir şekilde iş arıyordum, ne kadar zor olacağını, nelerle karşılaşacağımı bilmiyordum.

Aradan haftalar geçtikçe bu şekilde iş bulamayacağımı anladım. Para kazanmak için günübirlik götürü işler bulmaya yardımcı olan bir yer buldum, Manpower gibi bir adı vardı. Bildiğiniz amelelikten bahsediyorum. Kamyon yüklemek/boşaltmak veya birkaç gün bir işyerinde, fabrikada geçici işçi olarak çalışmak gibi. Daha önce böyle ağır işler yapmamıştım hiç, ama para kazanmamız lazımdı ve başka alternatif de görünmüyordu. Kayıt oldum bu iş bulma kurumuna ve bu tür işleri yapmaya başladım. Haftalar boyunca, birkaç gün süren çeşitli işler yaptım. İnşaatta kum, çakıl taşımaktan kamyon yükleyip boşaltmaya kadar bir sürü iş... Acayip yorucuydu ve parası da o kadar iyi değildi, ama yine de iyi geldi bana. En azından bir şeyler yapıyordum ve az da olsa birkaç kuruş kazanıyordum.

Ben de artık bir şeyler kazanmaya başlayınca iki odalı küçük bir daire tuttuk bir belediye sitesinde. Artık şehir merkezine daha yakındık ve en önemlisi kendi evimiz vardı iyi kötü. Böylece yeterli ve düzenli para kazanmak daha da önemli hale gelmiş oldu. Kira, yeme içme derken zar zor getiriyorduk ay sonunu. Türkiye’de yaşadığımız sefil hayattan pek fark yoktu neredeyse ve 1979’un sonuna geliyorduk. Belediyeden kiraladığımız ev, İzmit’te duvarları su içinde olan evimizden çok çok daha iyiydi tabii. Yerden ısıtması, sıcak suyu, her şeyi vardı.

“İşçisin Sen İşçi Kal”

Bir akşam bacanaklarda yemek yerken ben direkt Janet’e sordurdum, bacanak bana yardımcı olur mu diye. Sonuçta adam önemli bir fabrikada muhasebeciydi. “Sen fabrikada yapamazsın, çok sıkıcı ve uzun saatler çalışmak gerekiyor. Ayrıca dışarıdan işçi almıyorlar, sadece orada çalışanların tanıdıklarını işe alıyorlar, çok kapalı bir sistem,” diye anlatmaya başladı. “Çalışanlara yüzde yirmi beş mesai yaptırıyorlar fazla işçi almamak için,” filandiye de ekleyerek çok kötü bir tablo çizdi, “sen bu işi unut” dercesine.

Resmen yalvardık bacanağım Roy’a; “Başka çaremiz yok, masraflarımız çok fazla, sen de beni akraba kontenjanından aldırırsana,” diye rica ettim. “Söz vermiyorum ama yönetimle konuşurum,” dedi. Kısa süre içinde bir görüşme ayarladı, iyi kötü İngilizcemle iş görüşmesi yaptım. Aynen Roy’un yaptığı gibisürekli işin çok kötü ve sıkıcı olduğunu, benim gibi üniversite mezunu biri için uygun olmadığını vs anlattılar. Sanırım işi ne kadar isteyip istemediğimi test ediyorlardı veya gerçekten yapamayacağımı düşündüler. Ama ben ısrarla bu işi istediğimi ve en iyi şekilde yapacağımı anlatıp onları ikna etmeye çalıştım.

Uzatmayayım, bir şekilde ikna oldu yönetim ve beni çok da istemeyerek işe aldılar. Sanırım en büyük korkuları, benim işe ve zorluklara dayanamayıp kısa süre içinde ayrılma ihtimalimdi. Dünyanın en büyük kablo fabrikalarının birinde beş yıl sürecek “kablo işçiliği” maceram böylece başlamış oldu. Tamamen tesadüfi de olsa, büyük hayal ve beklentilerle geldiğim dünyanın en gelişmiş ülkelerinden, İngiltere’de işçi olarak çalışıyordum. Cem Karaca’nın “İşçisin Sen İşçi Kal” şarkısını mırıldanmaya başladım bile.

Standart Telephones and Cables (STC) kablo fabrikası dünyanın en önemli fabrikalarından biriydi. Kıtaları birbirine bağlayan, on binlerce kilometre uzunluğunda, denize ve toprağa gömülen telekomünikasyon kabloları üretiyorduk! Bu şekilde bir fabrikada işe başlamak moralimi çok bozmuştu ama aynı zamanda da kararlıyım, dayanacaktım ve çalışacaktım burada. Bir defa parası çok iyiydi, mesai bile yapmadan Janet’ten iki-üç misli daha fazla para kazanıyordum, maaşlarımızı da haftalık alıyorduk.

İş gerçekten çok uzun ve sıkıcıydı. On iki saat vardiya, sabah yediden akşam yediye kadar. Bu kadarla olsa yine iyi, dört gün gündüz, dört gün gece vardiyası; uyku düzenim allak bullak olmuştu. Gecedен gündüze, gündüzden geceye geçişler çok zorluyordu. Bir de üstüne yüzde yirmi beş mesai, iki haftada bir dört gün yerine altı gün; daha da kötüsü, sanki normal işimiz yeterince kötü değilmiş gibi, mesai yaptığımızda da hep en kötü ve ağır işler veriliyordu.

1985 yılında fiber optik kablolarla geçiş ve üretim denemeleri başladı. Mühendislerle ilk denemeleri ben yaptım.

Ta o yıllarda yavaş yavaş analog kablolar, fiber optik kablolarla değiştirilmeye başlandı ama 80'li yıllarda ürettiğimiz on binlerce kilometre analog kablo hâlâ bir sürü ülkede kullanımda ve bu kablolarda benim de emeğim var. Mesainin yanı sıra, üretilen kabloların çok büyük gemilere yüklenmesi gibi bir iş de vardı. Fabrika Southampton Limanı'na çok yakındı ve müthiş bir sistem kurulmuştu. Fabrikada üretilen kablolar direkt fabrikadan gemideki devasa tanklara yükleniyordu, binlerce kilometrelik kablodan bahsediyorum. Kabloların toprağa gömülen kısımları son derece kalın ve ağırdı. Paslanmasın diye tamamen ziftle kaplanıyordu.

Kablonun gemilere yüklenmesi işinden çok para kazanılıyordu. İşçiler adeta yükleme bizim vardiyaya denk gelsin diye dua ediyorlardı. Parça/götürü iş gibiydi ve belli bir ücreti vardı. Yükleme tamamlanınca paydos edip eve gidiyorduk. Dolayısıyla, deli gibi çalışıp bir an önce işi bitirmeye çalışıyorduk.

İngiliz İşçi Sınıfı İle Haşır Neşir Olmak...

Genel olarak fabrikadaki işlere ufak ufak alışmaya başlamıştım ama mesaiden nefret ediyordum, özellikle kablo yükleme kısmından. Günlerce her tarafım ağrırdı. Hele o ziftli kabloları yükleme sonrasında günlerce saçlarımdan zifti çıkaramazdım. Çok güçlü, özel ama rezalet bir şampuan vardı kullandığımız. Eminim saçlarımdan dökülmesi genetik, ama zift ve şampuanın da bunda çok etkisi oldu.

Çok şanslı veya torpilli olursan kablonun fabrikadan gemiye akış hızını ayarlayan kontrol istasyonunda iş alırdın ve o zaman “yaşardın.” Mesela sendika temsilcilerinin yakınları veya arkadaşları hep torpilliydi. İnsan dünyanın her yerinde aynı, sistemi suistimal edip bireysel avantaj sağlamak bizim bencil doğamızda var. Hız kontrol panelinde çalışmak bana da bir kez denk geldi nasılolduysa.

Bu kablo yükleme işi beni mahvediyordu. Parası batsın istemiyordum, artık belim de ağrımaya başlamıştı ve korkuyordum bir taraflarımı sakatlayacağım diye. Bir yolunu bulup kaytarmalıyım. Sağlık ocağındaki doktoruma gidip adeta yalvardım. Bana, “Bu tür ağır çalışmalar için beli uygun değil,” diye rapor verdi. Eminim devam etseydim belim gerçekten çok daha kötü olacaktı.

Sendikacılar ve yönetim birkaç kez tehdit etti beni, “Herkes gibi sen de yapacaksın, mesai ve gemi yüklemesini yoksa işten atılırsın,” diye. “Kimseye haksızlık yapmıyorum, kimsenin hakkını yemiyorum ki.

Benim yerime çalışmak için can atan bir sürü işçi var, gerçekten belim kaldırmıyor bu ağır işi, yapamıyorum,” dedim ve ikna oldular. Gerçekten de benim yerime yüklemeyi yaparak ekstra para kazanmak isteyen onlarca işçi vardı.

Kısa sürede işin sıkıcılığına ve zor koşullara rağmen fabrikaya, işçilere ve ortama alışmaya başladım. Bu arada İngilizcem çok hızlı geliyor, işçilerden de sokak dilini ve argo ne varsa öğreniyor, hatta bir kısmını da tam anlamadan kullanıyordum.

Eppeyce Pakistanlı ve Hintli vardı fabrikada. İngilizler çok acımasızdı onlara karşı. Onlara çok kötü davranıyor, sürekli küfürlü konuşarak dalga geçiyorlardı. İngilizlerin ırkçı olduklarını çok hızlı fark etmişim, ama bu kadar kötü davranacaklarını düşünmemişim.

Ben zaten görünüş olarak İspanyol veya Fransız da benziyor olabilirdim; tam olarak nereden geldiğim belli olmuyordu ama herkes biliyordu Türkiye’den geldiğimi. Diğerleri kadar olmasa da benimle de dalga geçiyorlar, hakaret filan ediyorlardı arada sırada. Ama eşimin İngiliz olması, yani “enişte” olmamdan dolayı biraz torpilliydim sanki.

Yaptığım işi çok iyi kavradım, birkaç ay içinde kablonun ilk üretim hatlarından birinin başına geçtim, yani usta işçi oldum. On iki saatlik vardiyada bir saat çalışıyor, bir saat kantinde dinleniyorsun. İş o kadar yavaş, sıkıcı ve yorucuydu ki... Kantinde genelde kâğıt oynanıyordu, kimi kitap okuyor, kimi dinleniyor (uyuyor), bir şekilde geçiyordu zaman.

Kablo Üretirken Fikir Üretiyorum

Çalıştığım üretim hattıyla ilgili sürekli kafa yorup akıllı çözümler üretmeye çalışıyordum. Üretimde çok fazla tasarruf sağlanabilecek yerler ve boşluklar görmeye başladım, bunlara yönelik sürekli araştırma yaparak çözümler önerdim. Bazen mühendislerin hoşuna gitmiyordu bu; işçi gelmiş onlara akıl veriyor, işlerine karışıyordu, ama sendikanın da desteğiyle üç önerim kabul gördü ve söylendiğine göre önerilerim sayesinde yüz binlerce sterlin değerinde tasarruf sağlandı. İlk iki önerim için elli’şer sterlin ödül aldım. Üçüncü ve en önemli önerim için, ki en büyük tasarrufu bu sağlamıştı, sadece beş pound verdiler. Neymiş efendim, bu fikir daha önce mühendisler tarafından konuşulmuş ama henüz uygulamaya sokulmamış. Fazla üstüne gitmedim, belki hakkımı arasam daha fazla ödül alabilirdim ama günün sonunda gördüm ki en fazla elli-yüz sterlin veriyorlardı.

Bu durumda verilen para ödülünden ziyade, başarılı olduğum ve çok yerinde çözümler önerip iyi sonuç aldığım için çok memnundum. Akıl ve mantık yürüterek, bilmediğim bir işte öneri ve çözüm üretecek kadar ilerlemek bana çok keyif veriyordu. Beş sterlin kâğıt parayı hattın üzerindeki elektronik kontrol panelinin üzerine astım.

Üçüncü başarılı önerim ise şuydu: Kor kablo, bir sürü tel bobinin otomatik olarak dönerek ilerleyen üretim hattında önce çelik halata dönüştürülüp, aynı anda etrafı bakır ile kaplanıp kaynak ile kapatılıyordu. Bu sistem tam hız çalıştığında dakikada yirmi metre kor kablo üretebiliyordu. Bu kablo hatasız olmak zorundaydı, yani içinde kırık tel veya iyi kaynak yapılmamış, dikişinde açık olan bir bakır kaplama içermemeliydi. Üretim hattı tam hız çalışınca yüksek gerilim oluşuyordu ve sistemde onlarca bobin hızlı bir şekilde döndüğü için bobindeki kötü sarmalamadan kaynaklanan en ufak bir kasma çelik telin kopmasına neden olabiliyordu. Bobinler otuz-kırk metre uzunluğunda korumalı kafesin içinde belli aralıklarla dönüyordu; tel kırılınca/kopunca otomatik alarm sistemi devreye girip üretim hattındaki ustaları uyarırdı. Usta hemen sistemi yavaşlatır ve kopan kablo ucu halatın oluşma noktasına gelmeden önce üretim hattını durdurup uçları bulup kaynak yapar ve sistemi tekrar çalıştırırdı. Kaynak yapılan yer daha sonra gemilerde özel bir şekilde tamir edilirdi.

Bobinlerin durumlarını kontrol etmek veya üretim hattının başka safhalarında üretilen kabloyu kontrol etmek için usta hattı dolaşırdı. Bu esnada ve özellikle öndeki bobinlerden birinin teli koptuğunda zamanında sisteme müdahale edip hattı yeterince yavaşlatmak çoğu zaman imkânsız olurdu. Ben de, ustanın müdahale etme durumunu minimize etmek ve olası büyük kayıpları önlemek için, tel koptuğunda sistemin otomatik olarak yavaşça hız düşürmesini önerdim. Mühendisler bu önerimi kısa sürede ve başarılı bir şekilde sisteme entegre etti. Benim çalıştığım yıllarda en azından on-on beş kez sistem bu şekilde yavaşlamış ve onlarca metrelik kablonun hurda olmasını önlemişti. Yanlış hatırlamıyorsam, kablonun bir metrelik üretim maliyeti yaklaşık yüz-yüz elli sterlindi. Tabii tel kopup üretim hattının halat safhasını geçtiğinde sistemin tamamen devre dışı kalmasının ve bazen saatlerce tekrar kalibre edilip normal hale gelmesinin maliyeti de çok yüksekti.

Tel kopunca sistem otomatik olarak yavaşlıyor ve usta panel başında olmasa da otomatik yavaşlamayı fark edince hemen gerekli müdahaleyi yapıp sistemi durduruyor, kopan teli bulup gerekli tamirâtı yaparak sistemin hızlıca çalışmasını sağlıyordu.

Karmaşık bir üretim hattında yapılan basit ama pratik bu çözüm, belki de fabrikaya uzun vadede yüz binlerce, hatta milyonlarca sterlin tasarruf sağlamıştır.

Fabrikadaki İngiliz İşçilerin Yabancılar Karşı Tutumu

Genel olarak herkesle iyi geçiniyordum; çok yakın olduğum bir Avustralyalı ve bir de Jamaika asıllı bir İngiliz arkadaşım vardı. Futbol, squash gibi oyunlar oynadığım İngiliz arkadaşlarım da vardı.



Kablo Fabrikasından Gemiye Yükleme

İngilizler sürekli hakaret ve küfür savuruyorlardı. Özellikle genç bir Pakistanlı vardı; onun çok üzerine gidiyorlardı, çok da üzüyorlardı. Bir gün Avustralyalı arkadaşımın bana İngilizleri çok kızdıracak bir küfür/hakaret öğretmesini rica ettim. “Görüyorsun, bana da kötü davranıyorlar, biz Avustralyalıları İngiliz bile saymıyorlar,” dedi, “ve biz genelde onlara ‘pommy bastard’ deriz ve hiç hazzetmezler.” Avusturyalıların İngilizlere karşı kullandığı aşağılayıcı argo sözcüktür bu.

Ben iyice yerleştirdim bu hakareti kafama ve kullanmak için fırsat kollamaya koyuldum. Bir gün kantinde oturuyoruz; klasik İngiliz grup, çay, kahve, sohbet, gırgır... Bizim Pakistanlı kapıdan girer girmez başladılar yine, “Hey Pakistanlı, bize şuradan çay al gel, çabuk ne duruyorsun!” ve ardından bir sürü küfür sıraladılar. Çocuk çok üzgün yine, ağlamaktı.

Şöyle bir kalktım herkesin dikkatini çekercesine, pürdikkat bana baktılar. “Hey you! Enough! Stop it you pommy bastards!” diye bağırdım. “Bana bakın! Yeter! Kesin artık sizi gidi pommy piçler!” gibi bir anlamı vardı bunun.

Abartmıyorum, kimsenin ağzını bıçak açmıyordu; bizim Avustralyalı kıs kıs gülüyordu. İngilizlerden biri sordu, “Nereden öğrendin bunu?” diye. Ben de, “Önemli mi nereden öğrendiğim, önemli olan doğru olduğu!” deyince herkes kahkahayı bastı. O minnacık hakaret zaferi hem bizim Pakistanlıyı sevindirdi hem de İngilizlerin yabancılara karşı davranış ve tavırlarında epeyce yumuşama sağlamış oldu. Sonra öğrendiler hakareti Avustralyalıdan öğrendiğimi; “Eğer dikkat etmezseniz daha başka hakaretler öğreneceğim,” diye de uyardım takılarak.

Hoş Geldin Bebek Nejati! Kasım 1980



Artık ev, iş filan vardı, yavaş yavaş yuva tamamlanıyordu. Janet Nejati'ye hamile kaldı ve Kasım 1980'de oğlumuz dünyaya geldi. İnanılacak gibi değildi, üniversite yıllarında arkadaşlarımla nasıl da hararetle tartışırdım, "Otuz yaşına kadar evlenmem," diye. On dokuz yaşında, hem de hâlâ üniversitedeyken evlenmiş, Nejati'nin gelişi ile şimdide genç yaşta baba olmuştum.

Nej çok sağlıklı, dört kiloya yakın bir bebek olarak dünyaya geldi.

Oğlum doğmadan önce hayal gücümü zorlayarak ilginç bir olasılık üzerine beklentiye girmiştim; babamsarışın ve mavi gözlüydü, Janet de öyle, benim gözler ise kahverengiydi. Acaba oğlumun bir gözü mavi, diğer gözü yeşil olabilir miydi? Nasıl da müthiş bir şey olurdu!

Öyle bir şey olmadı tabii ki, ama Nej'in çok güzel mavi gözleri oldu. Yıllar sonra David Bowie'nin iki farklı renkte gözü olduğunu fark edince çok da saçmaladığımı düşünmüştüm.



Sonra bunun doğal olmadığını, bir arkadaşının attığı yumruk sonucu bir gözünün renginin değiştiğini öğrenince de çok şaşırmıştım! Çok güzel bir bebektir Nej. Bir yaşındayken Kodak'ın bir fotoğraf yarışmasında kategori birinciliği almışlığı bile vardı. Fotoğraftaki güzel çocuk, büyüyünce de yakışıklı bir delikanlı oldu.

Oğlum olursa babamın adını vermek istemişim. Janet de hiç itiraz etmedi ve öyle yaptık. Babamın adı nüfusa, "Necati değil Nejati" olarak kaydedilmişti. Ben de aynı şekilde, düzeltmeden babamın ismini verdim oğlana. Geriye dönüp baktığımda keşke hem İngilizce hem Türkçe isim verseymişim, diyorum. Tamamen İngiliz gibi görünmesine ve anadili İngilizce olmasına rağmen isminden dolayı çocukcağının okulda ve genel olarak arkadaşları arasında çekmediği kalmadı. Sürekli onunla dalga geçtiler ve takıldılar ismiyle ilgili. Kahrolsun ırkçılık!



Janet'le 1980 yıllarında

Janet Ercan Gündoğdu'nun Ölümünü Haber Veriyor!

Tam tarih ve günü hatırlamıyorum, fabrikada gece vardiyasında çalıştığım için o sabah eve gelir gelmez uyumuştum. O gece Janet rüyasında kuzenim Ercan Gündoğdu'nun öldüğünü görmüş.



Janet o sıralar Tarot kartları ve medyumluk ile yoğun şekilde ilgileniyor, arada bana bilgi veriyordu; söylediği bazı şeyler çok da şaşırtıyordu açıkçası. Ama benim pek ilgimi çekmiyordu, ciddiye de almıyor ve inanmıyordum.

Öğleden sonra uyandığımı fark edince yanıma geldi ama çok üzgün olduğu yüzünden anlaşılıyordu. "Akşam çok üzücü bir şey gördüm, çok üzüleceğini bildiğim için söylemek istemiyorum ancak söylemem gerektiğini de düşünüyorum," deyince şaşkın şekilde bakarak,

"Çok üzülsem de bilmek isterim," dedim. Çok üzülmeyeyim diye büyük bir çaba içinde başladı anlatmaya, sanki birisi olanları ona haber vermiş, o da bana aktarıyordu. "Çok üzgünüm ama kuzenin Ercan ölmüş," demez mi? Şoke oldum tabii, ama yeni uyanmama rağmen aklım ve bilincim yerindeydi; kendisinin çok üzgün olduğunu gördüğüm için hafiften kızarak, "Sen nereden bilebilirsin Ercan'ın öldüğünü, kimse ile yazışmıyoruz, kimseden haber almıyoruz, telefon vs bilimiz bile yok kimsede," dedim.

“Biliyorum sana saçma gelecek ama,” dedi ve devam etti anlatmaya, “akşam rüyamda gördüm, Ercan’ı vurdular, hem de arkadan, epeyce yerde kendini sürükledi ama kimse yardımına gelmedi ve oracıkta öldü,” gibi zor hatırlayabildiğim şeyler söyledi. Janet, Ercan ile İstanbul’da tanışmıştı İngiltere’ye dönmeden önce.

Tabii yıkılmıştım ama inanamıyor ve inanmak da istemiyordum. Gerçektende ilk yıllarda Türkiye ile neredeyse hiç iletişimim yoktu, kuzenim Abdullah Dinç ile mektuplaşmıştık birkaç kez, Nejatî’nin ilk aylardaki fotoğraflarını paylaşmıştım kendisi ile.

Tabii aradan yıllar geçti, tam detayları hatırlamam çok zor ama 1991 yılında ilk Türkiye’ye döndüğümde Ercan’ın ölüm detaylarını kuzenim Ali Özmen’den (Ercan’ın dayısı) öğrenmiş, Janet’in anlattıklarına ne kadar benzediğini fark etmişim.

Geçmiş Hayatta 7. Henry olmak!

2016-2017 yıllarında tekrar İngiltere’ye yerleştiğimizde, geçmiş hayatımda İngiltere’nin krallarından 7. Henry olduğumu da Janet’ten öğrenecektim! Janet ile birkaç kez görüşmüş, Southampton’da bir bakımevinde çok hasta olan annesini de birlikte ziyaret etmişim. Görüşmelerimizde Nejatî’den kızım Sıla’ya, Türkiye’den İngiltere’ye bir sürü şeyi konuştuk.

Sohbet ederken, konu nasıl açıldı hatırlamıyorum ama insan ve dünya meseleleri, insanlığın ve dünyanın geldiği noktanın ne kadar üzücü olduğu vs gibi ciddi şeyleri konuşurken bu medyumluk olayı gündeme geldi. “Tekrar dünyaya geldiğimizde hem insanoğlu hem dünya çok daha güzel olacak,” gibi bir şey söyleyince biraz da kızarak, “Sen inanmıyorsun benim bu medyumluk olaylarına biliyorum, ama istersen geçmişte kim olduğumu söyleyebilirim,” dedi. Ben de, “Söyle bakalım, merak ettim şimdi kim olduğumu,” dedim. “Gülme ama,” dedi ve devam etti, “sen İngiltere Kralı 7. Henry idin,” demez mi! “Yok ya!” dedim! “Şimdi anlaşıldı ta Cihadiye Köyü’nden kalkıp seninle evlenip İngiltere’ye niye geldiğim! Ama 8. Henry olsam daha iyi olurmuş sanki, kader utansın,” gibi bir şey deyince epeyce gülüştük. İçimden de hemen Orhan Gencebay’ın gençliğimde çok söylediğim “Kaderimin Oyunu” parçasını mırıldandım!

Ve Annem İngiltere’de

Annem İzmit’te bizimle zor da olsa biraz kaldı. Janet’le tanıştı ve onu çok sevdi. İngiltere’deyken aklım hep Türkiye’de, annemdeydi. Sonunda bir şekilde ikna edip getirdik İngiltere’ye. Dil yok, eş dost yok... Biliyordum çok zor olacağını, ama torunu Nejati ile idare eder, diye düşündüm. En azından birlikte olmamızıydı.



Janet de çok destek ve yardımcı olmaya çalıştı. Çat pat Türkçe konuşmaya çalışıyorlardı, annemi gezdiriyordu, birlikte vakit geçiriyorlardı.

Southampton’da tanıdığım sadece bir Türk erkek vardı. Onun da eşi İngiliz’di ve onun da annesi gelmişti bir ara. Çok iyi oldu annem için, ailece görüştük birkaç kez. Ama anneme yetmiyordu sınırlı sayıdaki görüşmeler ve Türkçe sohbetler.

Aradan aylar geçince artık Nejati de yetmemeye başladı ona. Akli hep Türkiye’deydi ve sürekli beni ve bizi ikna etmeye çalışıyordu, Türkiye’ye dönün, diye. O da haklıydı, bizden başka kimsesi yoktu İngiltere’de. Her ne kadar hayatını adadığı oğlu ve şimdilerde de çok evdiği torunu olsa da, bu yabancı ülkede sıkılıyordu. Yemeği, dili, dini, eş dost akraba yokluğu çok zorlamaya başladı annemi. İnanılmaz zor bir durumdu benim için de; Türkiye’de darbe olmuştu, her şey altüsttü... Biz ise iyi kötü İngiltere’de bir yuva ve hayat kurmaya başlamıştık ve eve bakacak kadar para kazandığım bir işim vardı. Tekrar Türkiye’ye, meçhule doğru iki-üç yaşında bir çocukla nasıl gider, gitsek orada n’apardık? Janet ile yaşadığımız zorlukları tekrar ve hele Nejati varken nasıl göğüsleyebilirdik? Bir sürü zor ve cevabı olmayan soru...

Çok detay hatırlamıyorum ama bir ara annem benim Türkiye’ye dönmemi o kadar çok istemişti ki, Janet ile kavga etmeye ve beni ona karşı kıskırtmaya başlamıştı zavallı kadıncağız. Bazen sabahın köründe yorgun argın eve geldiğimde daha kapıdan içeri girmeden hem annem hem Janet birlikte beni karşılar, biri Türkçe diğeri İngilizce birbirlerini bana şikâyet ederlerdi. Ne zor bir durumdu; başlangıçta her ikisini dinler, ortamı yumuşatmak için çok uğraşırdım ama hiçbir faydası olmazdı. Giderek birbirlerine resmen düşman olmuşlardı. Nasıl detaylı anlatırlardı şunu yaptı, böyle yaptı diye... Sonunda artık dayanılmaz hale gelmişti durum benim için. Artık kapıdan girer girmez, daha ağızlarını açmadan her ikisine kendi dillerinde artık dinlemeyeceğimi, çok yorgun olduğumu ve dinlemeye çekileceğimi söylemeye başlamıştım.

Artık annem de anlıyordu benim Türkiye'ye dönüşümün çok zor olacağını. Kendisi de içinde olduğu duruma daha fazla katlanmak istemiyordu. Bir sürü sorun ve zorluğa rağmen üç küsür sene kaldı bizimle İngiltere'de, ama sonunda Türkiye'ye döndü. Çok üzgündüm bu duruma ama yapabileceğim bir şey yoktu. Elimden geldiğince uzaktan da olsa gerekli her türlü desteği vermeye çalıştım. Pehlül Amcamın oğlu çok sevdiğim Ahmet Dinç, yine çok sevdiğim eşi Fatma Yengem ve diğer akrabalarımız sayesinde İzmit'te kalmaya başladı. Allah hepsinden razı olsun, iyiliklerini hiç bir zaman unutamam. Kuzenim İlhan Özmenlerin de İzmit'te olması büyük şans idi.

Kluki, 51 Kâğıt Oyunu

Fabrikada bir saatlik dinlenme vaktinde kantinde en çok yapılan şey, çay kahve eşliğinde kâğıt oynamaktı. Geleneksel olarak biz gençler Türkiye'de okey veya 51 oynardık. Benim de lisede ve özellikle üniversitede çok oynamışlığım vardı. Ama nedense fabrikada İngiliz işçilerin oynadığı oyun hiç ilgimi çekmedi; ne oynadıklarının farkında bile değildim.

Çok canım sıkılıyordu dinlenme saatlerinde. Kitap okuma alışkanlığım yoktu. Ayrıca o zaman müzik konusuna da henüz sarmamışım ki ilgili dergileri okuyayım. Arada sırada etrafta bulunan gazete, dergi ne bulursam okuyordum ama genelde sohbetle geçiyordu zaman.

Bir gün çekişmeli bir kâğıt oyunu dönüyordu; ben de yakından izlemeye koyulunca anladım ki bildiğimiz 51 oynuyordu adamlar. Hem de parasına, bir eli on-yirmi kuruş. Neden ben de oynamayayım, dedim. Bizim 51 oyununa benziyor, hem vakit geçiririm hem de İngilizlerle sohbetim artar, onlara daha da yakınlaşırm, diye düşündüm. Teklif ettim oynamayı, klasik tepkilerini verdiler, "Sen ne anlarsın bilmem ne Türk, öyle basit bir oyun değil," filan diye. "Öğretin bana lütfen, ben de oynarım sizinle, benim de param İngiliz sonuçta," dedim. "Kaybedersem benden de para kazanmış olursunuz." Bir tanesi, "Doğru diyor," dedi, "öğretelim, biraz geri alalım kazandığı İngiliz paralarını."

Birkaç el oynadık; bildiğiniz bizim 51 oyununu güya bana öğretiyorlardı. Ben acemi numarası yapıyordum. Bakalım anlayacaklar mı oyunu iyi bildiğimi, diye düşündüm. Sonra başladık ciddi oynamaya, güya öğrenmişim oyunu bu kadar kısa sürede ve parasına oynuyorduk artık. Parasına oynamaya başladığımız ilk elde, emin olmak için bana kâğıt atana elimi gösterip, "Bu olmuş mu?" filan diye sordum. O da, "Aptal, n'apıyorsun elini göstermesene, ben sana ihtiyacın olan kâğıtları atmam," dedi. "Önemli değil, birkaç el daha yardım alıp iyice öğreneyim, biraz param gitsin n'olacak," dedim! Gülüşüp bu şekilde birkaç el devam ettik oynamaya. Ben tabii başlangıçta birkaç el kaybettim.

Molanın bitmesine de yaklaşık on dakika vardı.

Son bir-iki el daha oynayalım, dedik; bana bir de çok güzel kâğıt gelmez mi! Tabii kısa sürede elimi bitirdim. Nasıl kızdılar anlatamam, “Adama bak ya, daha yeni öğrendi bizi yeniyor,” filan dediler. “Durun ya, tesadüfen iyi kâğıt geldi şans eseri bir el kazandım, kaç eldir kaybediyorum,” diyerek geçiştirdim.

Artık her molada baktım resmen beni bekliyorlar; keklik buldular ya, yolacaklar akılları sıra... Başladık oynamaya, nasıl kâğıt geliyor anlatamam. Neredeyse ayıp olmasın diye bazı elleri kazanmak istemiyorum, ama izleyenlerde var, anlamasınlar diye mecburen kazanıyorum.

Bu şekilde aylarca devam ettik; o zamanlar sigara içiyordum ve sigara paramı bu oyundan çıkarıyordum. Üzerine bir de millete çay kahve filan ısmarlıyordum, iyi mi! Nasıl kızıyorlardı, çıldırıyorlardı adeta: “Bu kadar şansımı olur, adam bizden oyunu öğrenip bizi soyuyor resmen.”

Merhaba ZX Spectrum!

HayatımıDeğiştiren Cihaz, 1982



Jamaika asıllı arkadaşşımdan bahsetmişim. Vito Dos Santos idi tam adı. Kalite kontrol mühendisiydi, günde birkaç kez üretim hattına gelir, kontrolleri yapar, giderdi. Harika bir işi vardı aslında, on iki saat oradaydı ama bu birkaç kontrol dışında bir işi yoktu.

Geceleri bol bol uyuyordu, gündüzleri

de kitap okur veya bilgisayarında oyun oynardı. Benimle bazen üretim hattında epeyce kalır ve sohbet ederdi. Çok iyi arkadaş olmuştuk, hatta bazen ailece de görüşüyorduk. Bu sohbetlerde genelde ben sürekli mızızlanırdım ona. Mevcut durumumla ilgili yakınırdım: “Üniversite bitir İngiltere’ye gel, fabrikada çalış, adalet bunun neresinde!” “En azından çalışıyorsun para kazanıyorsun,” derdi. Arada sırada başka şeyler yap, diyecek gibi olur, sonra vazgeçerdi çünkü gerçekten benim pek başka bir şey yapacak şansım yok gibiydi. Bu fabrikadan emekli olabilirdim; etrafımda yirmi küsur yıldır burada çalışıp daha kırk yaşlarında çökmüş insanlar vardı. Durum iyi görünmüyordu yani. Bana arada sırada işe getirip oyun oynadığı ZX81 adlı bilgisayardan bahsederdi. (Clive Sinclair’in ZX Spectrum öncesi çıkarttığı bilgisayar. Z80 olarak bilinen işletme sistemini kullanıyor, 81’in 80’i oradan geliyor. 1 ise sahip olduğu hafıza (RAM), 1 kilobyte! Bu minnacık hafıza ile satranç oyunu bile yazıldı 80’li yıllarda.)

Oyun oynadığından ve keyif aldığından, ayrıca onu kodlamaya çalıştığından filan bahsetti birkaç kez. Ben bilgisayarın ne olduğunu bile bilmiyordum açıkçası; öylesine dinledim ama ilgilenmedim. Tam anlamamıştım zaten neden bahsettiğini. Bir keresinde üretim hattına getirdi makineyi bana göstermek için. Uyduruk, basit bir şeye benziyordu. Bir-iki oyun gösterip, “Bunları makineye yükleyip oynuyorum, televizyona bağlıyorum, orada görünüyor her şey,” gibi detaylar paylaştı. Ben hâlâ pek ilgilenmiyordum doğru dürüst, merak bile etmemiştim. 1982’lerin başıydı, koşarak bana geldi, “Bak benim makinenin yenisi geliyor, inanılır gibi değil, bu sefer renk ve ses de var,” dedi. Hem de 16KRAM2 varmış! (16K RAM: ZX81 1K (Kilobyte, 1.024 hane, tane) iken bu yeni bilgisayar on altı misli daha geniş hafızaya (RAM) sahip! Bugün en basit cep telefonunun bile bundan yüzlerce kez daha fazla kapasitesi var!)

“Ben adımı yazdıracağım, sen de al bir tane, sen de yazdır adını.” Ben ne yapacağım alıp; ilgilenmiyorum, bilmiyorum, oyun oynamıyorum, pek de istemiyorum, paraya yazık.

“Al işte bir tane, takılırsın, kafanı dinlersin, belki hoşuna gider de şu mızımızlanmandan kurtuluruz,” demez mi?! Bu şekilde birkaç kez gelip epeyce ısrar edince, tamam dedim, ben de adımı yazdırıyorum. Unuttum kaç paraydı, ama bir hafta sonu mesailik para bizim için, diye düşünmüştüm, yüz yirmi beş-yüz elli sterlin belki.

Aylarca sıra bekledik, sanırım üç ay filan. Neyse, sıramız geldiğinde Vinonasıl da heyecanlıydı, postayı beklemek istemedi. Fabrikayı aramış, gelip elden alacağız, diye. İkimizin de çalışmadığı bir günü ayarladı ve arabayla gidip fabrikasından elden teslim aldık makinelerimizi. İnanılmaz bir şeydi, o kadar mutluydu ki anlatamam, çocuk gibiydi ve sanki kocaman bir bayram hediyesi veriliyordu kendisine. Oyunlara olan bu tutkunun ne olduğunu ve hangi boyutlara gelebileceğini ben de çok sonra öğrenecektim.

Aldık makineleri ve geldik. Ben attım bir kenara kutuyu ve haftalarca açıp bakmadım bile. Vino habire soruyor: “Açtın mı, baktın mı, şu oyunu da al oyna çok güzel, sana kopyasını da yaparım.” Anlatıyor ama ben geçiştiriyorum, hiç orali değilim. Bir gün yine bana geldi, “Bizim aldıklarımız 16K, 48K’sı çıkmış, ekstra para verip alabiliyoruz. Daha güçlü ve daha büyük, güzel oyunlariyor,” diye anlatıyor ballandıra ballandıra.

Gittik yine fabrikaya, resepsiyonda çok yardımsever bir kız vardı, geçen ziyaretimizden de hatırladı bizi. Ne istediğimizi sorunca ben de, “Bu bizim makineler 16K’ymış, biz ise 48K aldığımızı sanıyorduk,” gibi bir şeyler geveledim. Her taraf ZX Spectrum 48K’larla dolu, üst üste yığılmış kutular hertarafta. Resepsiyondaki kızcağız, “Onları bırakın öyle kenara, oradan iki tane 48K olanlardan alın o zaman,” demez mi. Vino ile birbirimize baktık ve çok büyük keyifle ikimiz de 48K kutulardan birer tane alıp 16K’lık olanları bıraktık ve çıktık resepsiyondan. Vino nasıl mutlu anlatamam. “Sana süper bir yemek ısmarlayacağım,” dedi, “nasıl yaptın bu işi?” “Ben bir şey yapmadım, kız çok hayırsever çıktı, bize kıyak yaptı bence,” dedim. Sanırım bizim fabrikaya kadargeldiğimizi görünce, fark istemeden değiştirmemize göz yummuştu; aradaki fark neydi hatırlamıyorum ama herhalde kırk-elli sterlin civarıydı.

Yavaş Yavaş Oyuna Geliyorum, 1983

Haftalarca öylece kenarda durdu makine. Sonunda Vino patladı: “Ya en azından şunu aç bir kur kurcala, belki ilgini çeker, nasıl bir adamsın sen!” Haklıydı, en azından açıp bakmalıydım; o kadar para verdik, zahmet ettik, gittik geldik. Kim bilir, belki de dediği gibi biraz rahatlamamı sağlar, beni meşgul ederdi; hatta keyif bile alabilirdim oyun oynamaktan... Daha üç yaşınıbile bitirmemişti ama belki Nejati’nin de ilgisini çekerde ilerde.

Açtım kutuyu; minicik bir şey, neredeyse tamamı klavye olan bir makine. Güç kablosu ve bir de epey kalın bir elkitabı var, o kadar. Kitaba baktım, biraz kurcaladım, pek bir şey anlamadım içeriğinden. Örnek programlar var ama ilginç bir formatta yazılmış. İngilizce kelimeler, ama bilmediğim ve anlamadığım şeyler. Bunun BASIC denilen bilgisayar programlama dili olduğunu öğrenecektim sonra. Nasıl kurulur diye bir baktım kitaptaki bilgilere. Bir de ne göreyim, televizyon lazım ayrıca bu şeye, iyi mi! Hayda, dedim, bir de ayrı bir televizyon mu alacağım buna, koydum her şeyi tekrar kutuya ve attım yine kenara.

Vino’nun evindeydik bir akşam, bana tekrar sordu, “Spectrum ile nasıl gidiyor?” diye. “Açtım kutuyu, elkitabına baktım ama pek bir şey anlamadım,” dedim. “Bir de televizyon gerektiğini öğrendim, televizyon filan almam arkadaş,” dedim, sanki Vino bana eksik ve yanlış bir şey satmışçasına şikâyet ederek. Vino, “Tabii ki ekstra şeyler gerekli, bu sadece makinesi; programları ve oyunları görmek için televizyon lazım,” dedi. “Neyse, bende var bir tane 35 cm (14 inç) siyah-beyaz, onunla başla,” diye ekledi ve bir de oyun verdi, ama bildiğimiz müzik kaseti şeklinde.

Daha ne olsun, arkadaşım televizyon ve oyun verdi, denerim en azından. Evime döner dönmez kutuyla gelen kablo ile televizyonu taktım makineye. Elektrik kablosu da tamam olunca çalıştırdım. Beyaz bir ekran ile karşılaştım, öylece duruyor. Klavyeye basınca bastığım tuşların harfleri ekranda görünmeye başladı ve tamam dedim, en azından makine ile konuşabiliyorum.

Vino’nun verdiği oyun kasetini ne yapacağım? Makineye bakıyorum, öyle koyacak bir yer yok, televizyonda da yok. Hayda, tekrar elkitabına bakmaya başladım kurulum ve kullanımla ilgili yerlere. Atlamışım tamamen, hiç aklımın ucundan bile geçmemiş tabii. Bir de ne öğreneyim, oyunları makineye yüklemek ve oynamak için bir de kasetçalar gerekiyormuş. Şimdi artık hem merak hem heyecan bastı, bir an önce gidip kasetçalar almalıydım. O kadar pahalı değildir herhalde, diye düşündüm.

Biraz araştırıp müzik aletleri ve televizyon satan bir yer buldum. Orada birkaç çeşit vardı, nasılsa müzik dinlemeyecektim. Oradaki görevliye de danışarak en ucuzlarından bir tane aldım ve doğru eve gittim. Ufaktan oyun maceram başlıyordu, daha emekleme aşamasında olsam da...

Vino'yu aradım birkaç kez: "Ya bu verdiğin oyun bozuk, bir türlü açılmıyor." Bir şeyler anlattı telefonda, "Oyunu kasetçalardan bilgisayara yüklemen lazım," filan diye. Biraz Vino'nun, biraz da el kitabının yardımıyla başladım oyunu yüklemeye ama habire hata veriyordu. Çıldıracaktım, ne biçim bir şeydi bu! Baktı olmuyor, sonunda Vino atladı geldi bana. "Yükleme hatası veriyor, kasetçaların kafayı ayarlamak gerek," dedi.

"O zaman kafayı yemiş kasetçalar," dedim. Vino da, "Kafa ayarı kardeşim," diye cevap verdi.

Cebinden küçük bir tornavida çıkardı, şu saatçilerin kullandığı minicik olanlardan. Kasetçaların kafasına ayar çekti. Özetle, kasetçaların okuma kafasının vidasını sağa sola çevirdi ve birkaç kez oyunu yüklemeye çalıştı. Ne yaptığını bana da gösterdi ve ileride benim de benzer ayarı tekrar yapmam gerekeceğini söyledi. Sonunda ayar tuttu ve oyun da yüklendi.

"Bu oyun makinesi de kafayı yemesin arada, onun da ayarı varsa böyle tornavida filan da yetmez. Kafayı ayarla filan derken, böyle giderse ben de kafayı yiyebilirim," diye dalga geçip takıldım Vino'ya. Epeyce şakalaşıp gülüştük. Oyun yüklenirken tuhaf sesler çıkarıyordu makine, biraz zaman almıştı bu işlem.

Ekrana güzel bir görsel çıktı, sonra menü ve benzeri yazılar çıkınca, bayağı güzel bir şeye benziyor, dedim içimden. Benim televizyon siyah-beyaz olduğundan renkleri göremiyordum. Vino, "Renkli olsa çok daha iyi olur tabii," dedi. "Ben zaten maymun iştahlı biriyim," dedim, "hemen gidelim kasetçaları aldığım müzik dükkânına, orada bir sürü televizyon vardı, buluruz bir tane." Açıkçası ekranda oyun görünce biraz daha ilgimi çekmişti, renkli daha güzel olur, diye düşünmüştüm.

Arkadaşım Brian Marshall İle Tanışma

Gittik müzik dükkânına, kasetçaları alırken yardımcı olan arkadaşın yerine Brain Marshall diye biri bakıyordu. "Ben satış tarafına bakmıyorum pek. Elektrik mühendisiyim, müşterinin getirdiği bozulan televizyonları tamir ediyorum," dedi, "arkadaş dışarı çıktı ama ben yardımcı olurum." Vino, "14 ekran televizyon bakıyoruz bilgisayarımız için, renkli olsun, yeni çıkan ZX Spectrum oyun makinesi için," dedi. Brian bize birkaç model gösterdi, hepsinin fiyatı farklıydı. Ben, "Çok pahalı olmayan bir şey yeter, sadece oyun oynayacağım," deyince Brian, "Aslında tamir edip sattığımız birkaç ikinci el televizyon da var. Sanki bir tane olacak 14 ekran, hem de çok iyiydi," dedi. Getirdi ve prize takıp çalıştırdı. Vino, "Çok iyi bu," dedi, fiyatı da çok makuldü, hemen aldık. Kaç para verdiğimizi hatırlamıyorum.

Brian'a teşekkür ettim. "Televizyonla ilgili sorun olursa her zaman beklerim, hemen getir ücretsiz tamir ederim," dedi.

“Çok teşekkürler, bol bol oyun oynayacağım, epeyce açık kalıp çalışacak, büyük ihtimalle bozulur birkaç kez,” dedim. “Sorun değil, bozulursa getir ben hallederim,” diye nazik bir cevap verdi. Vino, “Şansın yaver gitti, hem ucuza kaliteli bir şey aldın hem de böyle iyi bir tamirci arkadaşla tanıştın,” dedi.

Kısa süre içinde Brian ile arkadaş olacağımızı, hatta onun ileride benim ilk yapacağım oyunların müziğini yapacağını ne Brian ne ben ne de Vino biliyorduk bu aşamada. Hayat gerçekten bir oyun. Vino’nun bana Spectrum aldırmasıyla başlayan büyük oyun, böylece yavaş yavaş şekillenmeye başladı.

Artık sistem tamamdı, hem çalışıyordu hem de renkliydi. Oyunu istediğim zaman yükleyip oynamaya çalışıyordum ama ne yalan söyleyeyim o kadar keyif almıyordum, beceremiyordum da oynamayı. Oynamak zormuş, spora olan yatkınlığımın zerresi yok burada, diye düşündüm. Hem şaşırdım hem de üzüldüm biraz. Oyundan keyif alamayınca, el kitabındaki örnek programları tarif edildiği gibi makineye girip denemeye başladım. Hatalar yapıyordum girerken, hemen çalışmıyor, tek tek kontrol edip hataları düzeltince o zaman çalışıyordu. Çok hoşuma gidiyordu başarınca. Birden çok etkilenmeye başladım. Sadece oyun alıp oynamak gerekmiyordu, bir sürü şey deneyebilirdim bu şekilde. Program yazmak daha ilginç gelmişti bana. Nasılsa oyunu oynayamadım ve keyif de almadım o kadar, bari bu şekilde farklı programlar girip denemeye devam edeyim, dedim.

Zaten daha sonra başka birkaç oyun daha oynayıp deneyince hiç de iyi bir oyuncu olmadığımı ve oyun oynayarak keyif alamayacağımı anladım, hatta kabullendim. Böylece, oynamak yerine makinenin özelliklerini ve girdiğim örnek programlarla neler yapabileceğimi ve öğrenebileceğimi merak etmeye başladım. Oyun oynamak yerine oyun yapmak kendiliğinden benim temel hedefim olmaya başladı.

Kodlama Öğrenmeyi Kafaya Taktım!

Kasetçaların kafasını ayarlamaktan kafayı yerim bu gidişle, diye düşünürken kodlama/programlama işini öğrenmeye kafayı taktım. Ciddi bir merak aldı beni. Bu nasıl oluyor, nasıl çalışıyor, şu satırı şu şekilde değiştirirsen ne olur gibi... Bir an önce bir sürü şey öğrenip denemek ve görmek istiyordum.

Hiçbir altyapı yok tabii. Matematikim de o kadar iyi değildir. Ondalık (decimal) sistemini bile o kadar iyi bilmiyorken HEX ve Binary gibi numara sistemlerini iyi derecede öğrenmem gerekecekti. (HEX: Binary, HEX bilgisayar programlamada kullanılan rakam ve sayıların ifade edildiği farklı formatlar. Bir nevi Romen rakamları gibi, 5 ve V aynı şey mesela; 15 ile OF (HEX) de aynı şey, Binary formatında da her şey 0 ve 1’lerle ifade edilir. 1 = 00000001, 8 = 00001000)

Ticaret lisesi ve akademi mezunuyum, matematiğe ileri seviyede ihtiyacım da olmadı okul hayatımda. Ortaokul ve lisede cebir ve genel olarak formüllerdede iyi olduğumu hatırlıyorum.

Kitaptaki BASIC örneklerle iyi kötü BASIC programlamayı anlamaya çalışıyordum ama arada ondalık, HEX gibi şeylerle karşılaşınca kafam karışıyordu. Bu şekilde kafa göz yararak ilerliyordum. Makine bozulur mu, kötü bir şey olur mu bilmiyordum, o nedenle rahattım, her şeyi deniyordum. Makine saçmalıyor, kilitleniyordu; fişi çekiyor, reset atıyor ve yine başlıyordum kurcalamaya. Tam bir çocuk edasıyla yaklaşıyordum her şeye.

(BASIC: En basit ve nispeten daha kolay kullanımı olan bilgisayar programlama dili. Normal İngilizce kelimelerden oluşan komutlar içerir. LET A=10 (A değişkenin değeri 10'a eşit olsun, gibi).

Ben bu şekilde kurcalamaya devam ettikçe, elkitabı yeterli gelmiyordu artık. Başka nerelerden ne girebilirim makineye, diye bakmaya başladım. Normal birkaç iyi ve popüler oyun dergisi vardı ama neredeyse hep BASIC örnek programlar yayınlanıyordu. Aynı zamanda çok basit bir görünümü olan ve her hafta çıkan bir dergi vardı: Popular Computing Weekly. D&R benzeri WH Smith mağazası vardı ve orada her türlü dergi ve kitap bulunurdu. İnsanlar dergilere saatlerce göz gezdirir, en beğendiklerini alır, diğerlerinin de önemli kısımlarını ücretsiz okumuş olurlardı. Yıllar sonra sırf bu yüzden dergilerin çoğu açılmaz şekilde, naylon ambalaj içinde gelmeye başlamıştı.

Populer Computing Weekly dergisini almaya başladım. Çok ucuzdu zaten ve işime yarayacağı kesindi. Sanki daha çok programlama öğrenmek isteyenler içindi. İçinde kodlama ile ilgili makaleler olurdu ve daha da önemlisi makine kodu (machine code/assembly) diye ayrıca bir köşe ve bölüm olurdu. Hem haftalık hem de bilgi doluydu. İple çeker oldum yeni sayısını. Başlangıçta öğrendiğim şeylerin yüzde yetmiş'ini bu muhteşem dergiden öğrendim dersem, abartı olmaz.

Bir sayısında, "Eğer oyun yapmak ve oyun programcısı olmak istiyorsanız BASIC programlamayı unutun, çünkü çok yavaş; makine dili öğrenin," diye yazmıştı. Hatta iki dil arasındaki hız farkını gösteren çok güzel bir örnek programı da dahil etmişti makaleye. Tabii ki hemen denedim ve gerçekten deikisi arasında epeyce bir performans farkı olduğunu gördüm.

(Makine Dili (Machine Code/Assembly): BASIC dilinin aksine en yavaş ve zor olarak bilinen programlama dili. Çok az sayıda komut içerir ama performansı BASIC'ten çok daha iyi, kullanımı daha zor, çok az sayıda komutla her şeyi yapmaya çalışıyorsunuz. Çok daha az sayıda kelime hazinesi ile çok iyi bir şiir veya makale yazmak gibi. BASIC'teki LET A=10 makine dilinde Z80 işlemcisinde (bilgisayarın beyni) LD A,10 olarak ifade edilir.)

Madem kodlama öğrenmeye kafayı taktım, en iyisini, yani makine dilini öğreneyim dedim. Tabii arada nasıl bir fark var, makine dili kolay mı zor mu, hiçbir bilğim yoktu. Ama hiçbir şey umurumda değildi, fazla düşünmeden karar verdim makine kodunu öğrenmeye. Sonuçta, iyisi makine kodu, diyen adam haklıydı.

Ben dergideki az sayıda makine dilinde örneklerle bakıyor, onları kullanarak mantığını kavramaya ve anlamaya gayret ediyordum. Artık makine dili ile yatıp kalkıyordum. Dergideki örnekler ve bilgiler de yetmiyordu artık.

Makine dili olunca HEX gibi ek bilgiler öğrenip anlamam gerekiyordu. Spectrum işlemcisi Z80 beyninin kendine has bir kodlama seti vardı, onları öğrenmeye başladım. Makine kodlama üzerine kitap ve kaynak bakmaya başladım. Artık detaylı incelemeye ve bilgi edinmeye ihtiyaç duyuyordum. Öğrenecek o kadar çok şey vardı ki, hem kodlamayı hem de Spectrum'un kendisini öğrenmem lazımdı.

Fabrikada boş zamanımın tamamını makine dilinde kodlamaya ayırıyordum. Sürekli okuyor, bir şeyler deniyordum kâğıt üzerinde, sonra eve gidince direkt Spectrum'da denerim diye. İş arkadaşlarım çok dalga geçiyorlardı bu arada: "Bırak bunun peşini, zamanını boşa harcıyorsun, gel Kluki oynayalım, sigara paranı çıkar. Sen ne anlarsın program yazmaktan."

Fabrikada yarım veya eksik kalan şeyleri, eve ne kadar yorgun argın gitsem de hemen tamamlamaya çalışırdım. Hâlâ belediye evindeydik ve ayrı bir odada çalışma imkânım yoktu henüz. Yemek masasına kurardım sistemi ve başlardım çalışmaya. On iki saatlik uzun mesai sonrası ne yorgunluk ne uykusuzluk etkiliyordu beni. O kadar heyecanlı ve istekliydim ki yirmi dört saat kodlayabilirdim. Janet de çok destekleyiciydi, başaracağıma çok inanıyor ve teşvik ediyordu beni.

Fabrikada artık Kluki oyunu veya başka hiçbir şey beni ilgilendirmiyordu; gerçekten kafaya koymuştum, öğrenecektim kodlamayı. Hatta kendi oyunlarımı bile yapabilirim, diye düşünmeye başladım. Hayatımda ilk defa çok net bir hedef koymuştum kendime ve çok da azimli ve istekliydim. Kesinlikle başarmaya odakladım kendimi. Genelde tembel olduğumu söylemiştim, öyle pek büyük istekle bir şey yapmazdım normalde, ama maymun iştahlı olduğum için bir şeyi istediğimde de hiç bekleyemezdim. Enkisa sürede elde etmem veya halletmem gerekirdi. Biraz ınatçıyım, kolay kolay pes etmem bir işi kafaya koyduğumda.

Kafam sürekli soru işaretleri ve problemlerle doluydu. Yeni şeyler öğrendikçe yeni zorluklarla, anlayamadığım ve kafamın basmadığı şeylerle karşılaşırıyordum. Ama sürekli yeni bir şey öğrenmek ve azıcık da olsa ilerleme kaydetmek müthiş bir keyif veriyordu. Yarın ne öğrenecektim, nasıl bir problemle karşılaşacaktım? Bu çok heyecanlıydı.

Gerçekten bir oyun oynuyor gibiydim. Her gün biraz ilerleme kaydediyor, daha sonra belli aşamaya gelince sanki level atlıyordum veya yeni bir bölüme geçiyordum.

Epeyce yol kat ettim, dergiye ve bir-iki basit kitaba bakarak bir sürü ufak tefek kod yazmaya başladım, ama bir problem vardı ki mantığına akıl erdiremiyordum. Bu 8 bit bir makine, yani her hafıza adresine ancak 0-255 değer sığıyor ve 255'ten büyük rakamlar için iki adet hafıza adresi gerekiyor. Bunu anlıyorum, ancak 255'ten büyük değerlerin hafızadaki kaydedilmiş değerlerine bakıyorum, akıl erdiremiyorum.

Nasıl oluyor da bu iki değer bu rakamı oluşturuyor? Tek tek iki değere baktığımda bir anlam çıkaramıyorum. Farklı rakamlar giriyorum ama bir türlü girdiğim rakamın nasıl o değer olarak bilgisayarda görüldüğünü veya algılandığını anlayamıyorum. Çıldıracağım resmen, o kadar okudum araştırdım ama bunu çok net açıklayan ve kolayca anlamamı sağlayan bir şey bulamadım.

Belli ki öyle dergilerle öğrenilecek iş değildi, biraz daha profesyonel ve akademik desteğe ihtiyaç vardı. Düşündüm ve karar verdim. Önce Southampton Üniversitesi'ne gittim, orada bir öğretim görevlisi buldum bilgisayarlarla ilgili bilgi verebilecek. Ona durumu ve yaşadığım sorunları anlattım. Bana makine dili öğrenmem konusunda yardımcı olabilirler mi diye merak ediyordum, belki bir kurs vardır, sonuçta koskoca bir üniversiteydi burası...

Adam, "Biz burada sadece Cobol mu Pascal mı, onlardan biri var, onu öğretiyoruz," dedi. Hatırlamıyorum hangisiydi, hangisi daha eskiyse o diyelim. "Nasıl bir programlama dili olduğunu bilmiyorum, ilk defa duyuyorum. Bu nasıl bir şey ki, yoksa makine dilinden de iyi mi?" dedim. "Yok," dedi, "bu da BASIC gibi ama kullanması biraz daha kolay, İngilizce diline daha yakın olduğu için öğrenmek de daha kolay." Daha kolay öğrenmek deyince acaba bunu mu öğrensem, diye geçirdim aklımdan ama hemen vazgeçtim, en hızlısının makine dili olduğunu öğretim görevlisi de teyit etti. Hay Allah, makine dili öğrenmeye devam o zaman, kurs filan da yok. "Çok zorlu bir şey seçmişsin kendine," dedi, bol şans diledi ve daha iyi kitaplar alırsam daha hızlı yol alabileceğimi söyledi.

(Cobol/Pascal: BASIC gibi, daha basit ama biraz daha güçlü ve optimize edilmiş, performans BASIC dilinden biraz daha iyi programlama dili.)

Kitap aramaya başladım tekrar: Benim gibi yeni başlayanlar için yazılmış, sorun yaşadığım şeyleri daha iyi anlatan ama makine dili için yazılmış kitaplar. Sonunda buldum aradığım kitabı: Spectrum Machine Language For The Absolute Beginner. Kabaca Türkçesi: Sıfırdan Başlayanlar İçin SpectrumMakine Dili.

Sanki birileri benim için kitap yazmış gibi, diye geçirdim içimden; nasıl sevindim anlatamam. Yazarçok akıcı ve kolay anlaşılır bir dilde yazmıştı kitabı. Verdiği örnekleri ve benzetmeleri anlamak bayağı kolay ve keyifliydi.



Kodlamanın Büyüsünü Çözüyorum...

Kitabı, acaba ne tür başlıklar ve bölümler var, diye karıştırırken tam da takıldığım, büyük rakamların hafızada nasıl tutulduğu konusunun işlendiği bölümü buldum. İnanamadım okuduğumda, tekrar tekrar okudum emin olmak için. O kadar basit ve açıklayıcı bir formülle açıklamıştı ki anında anladım meseleyi.

Şimşekler, ışıklar çaktı kafamda. Valla Newton nasıl hissetti bilmiyorum ama ben gerçekten o anda, “Kodlamayı çözdüm,” dedim kendi kendime; havalara uçuyordum sevinçten. Şimdi kod yazmayı öğrenmeye başlayabilirim artık, diye düşündüm. Yolun başındaydım ama önemli olan doğru yoldaydım ve doğru yoldayken hızlıca ilerleyebilirdim. Nasıl rahatlamıştım anlatamam. En önemli sorunu çözdüm ve haftalarca beni delirten sorundan kurtuldum, dedim kendi kendime!

Kitapta bir sürü etkileyici başka örnek vardı ve ben bu kitapla epeyce yol aldım. Çok hızlı ilerliyordum. Sürekli bir şeyler deniyordum. Kodları kurcalıyordum, değerlerle oynuyordum, bazı kod satırlarını bozuyordum, farklı şeyler denemeye çalışıyordum ve farklı sonuçlar elde etmeye başlıyordum. Denemelerin bir kısmı hüsrarla sonuçlanıyordu ve hiç beklemediğim şeyler de oluyordu ama olsun, bilgisayarı yeniden başlatıp tekrar deniyordum.

Bu şekilde örnek olarak girdiğim ve sürekli değiştirdiğim kodlar bir süre sonra benim kodlarım olmaya başladı. Tam olarak kodların ne yaptığını ve nasıl çalıştığını biliyordum artık ve bu bana büyük bir özgüven ve yeni şeyler deneme ve öğrenme şevki veriyordu. Öğrenmenin en iyi yolu bu olmalı, diyordum kendi kendime, hem de hiç bilmediğin bir şeyi. Arada inanmakta zorlanıp gülüyordum kendi kendime, ama şaka maka kodlamayı bayağı öğreniyor ve çok hızlı yol alıyordum.

İlk Profesyonel Oyunumu Yazmaya Hazırım, 1985

Yaklaşık iki sene bu şekilde nasıl geçti ben de anlamadım açıkçası. Evde, işte bulabildiğim bütün boş ve uygun zamanları kodlamaya ayırdım. Artık fabrikada herkes benden bahsediyor, “Adam kafayı yemiş, resmen kafayı takmış,” diye konuşuyordu. Vino da çok şaşkıncı, kendi kendime bunu nasıl başardığıma inanamıyordu. Benden çok daha önce uğraşmaya başlamıştı ama oyun yazma aşamasından çok uzaktı, sadece BASIC ile ufak tefek bir şeyler yapabiliyordu.

Vino çok da memnundu olup bitenden, hem benim bu işe başlamama vesile olduğu için hem de tam dediği gibi mızızlanmayı bıraktığım için.

Bana arada yeni oyunlar veriyor, ben onları kırıyordum (hackliyordum), bazı kritik şeyleri değiştirip ona yeni kopyalarını veriyordum. Mesela oyun üç can vermişse ben onu dokuz canlı veya ölümsüz yapıyordum. Artık profesyonelce yazılmış oyunlara bakıp onlardan yeni teknikler ve metotlar kapıyordum, hatta bazı kodları biraz daha geliştirip bazı şeylerin performanslarını artırıyordum.

Vino 1984'ün sonuna doğru fabrikadan ayrılıp ailesiyle Amerika'ya yerleşti, kendisine ve çocuklarına orada daha iyi bir gelecek kurma hedefiyle. Fabrikada çalışmak ona artık fazla geliyordu. Ben ise var gücümle programlamayı öğrenmeye devam ediyordum. Ufaktan küçük oyun demoları yapmaya başlamıştım bile. İlk deneme oyunum 9 Taş idi, iki kişi için yazdım ve başarıyla uyarladım. Çocukluğumda, özellikle kış aylarında kuzenlerimle en çok oynadığımız oyundu. Oyunun tüm kurallarını ve akışını kodlamayı başardım, çok da güzel olmuştu. Başından sonuna kadar tamamlanmış bir ürün çıktı ortaya. Nereden nasıl esinlendim hatırlamıyorum ama, 9 Taş'ın İngilizcesi 9 Men's Morris idi. Nerede gördüm bilmiyorum ama bunun 9 Taş olduğunu öğrenince bu güzel oyunu kodlamaya karar verdim. Yani ilk bilgisayar oyunudenemek benim çocukluğumda oynadığım bir oyun oldu.

Daha sonra çok güzel bir grafik editörü yazdım; oyun yapacaksam grafik gerekecekti. *(Grafik Editörü: Kendi oyunlarımda kullanacağım görsellerin oluşmasına imkân sağlayan bir yazılım aracı, bu editör ile genç bir grafiker bulup ilk oyunumda ihtiyaç olan tüm grafikleri yaptırmıştım. Tabii şimdilerde bir sürü ticari ve çok güçlü araç var bu tür görsel ve içerik oluşturmak için, en yaygın ve en çok bilineni Photoshop mesela!)*

Ben çöp adam bile çizemem, ama Janet kendisi için çok güzel illüstrasyonlar yapıyordu. Eğer Janet'in bile kolayca kullanabileceği bir uygulama yazarsam bilgisayar grafikleri daha rahat üretilir, diye düşündüm. Çok fonksiyonlu ve kullanışlı bir grafik editörü yazmayı başardım. Janet bir sürü deneme yaptı ve çok beğendi. Karakterler oluşturuyor, hatta ufak tefek animasyonlar bile yapabiliyordu. Daha sonra Londra'da katıldığım oyun fuarlarında bu editörü birkaç şirkete gösterdim ve çok güzel övgüler de aldım.

Övgü aldıklarından biri de daha sonra ilk oyunumu yayınlama kararı alacak Tony Rainbird idi, İngiliz Telekom'un kurduğu oyun şirketinin genç Genel Müdürü!

Fabrikadan Ayrılmayı Düşünüyorum!

1984'ün sonuna doğru fabrika yönetimi gönüllü emeklilik kararı aldı. Erkenden ayrılmak isteyenlere iyi tazminat vererek uzun süre çalışanları ve yaşlıları temizlemek istiyorlardı. Çalışma süresine göre 15-20 bin sterlin alanlar bile olacaktı, büyük para. Zamanlamaya bak, dedim, ben de tam kendimi fabrikadan ayrılmaya ve profesyonel oyun yapmaya hazırlıyorken, biraz da para alarak ayrılırsam süper olurdu tabii ki.

İşler istediğim gibi gitmezse elimde biraz birikim olurdu. Ben de başvurdum. Çok başvuru olmuş, özellikle de gençler başvurmuştu bu arada. Herkese toplu para alma fikri tatlı gelmişti anlaşılan. Bazı çalışma arkadaşlarım beni uyardılar, “Yeni öğrendiğin bir işe soyunacaksın, başaramazsan çok zorluk çekersin, buraya geri de gelemezsin, çok iyi düşün,” diye.

Ben zaten kararımı vermiştim. Ayrılacağım kesin de, para alarak ayrılmak ödül gibi olurdu. Onun için, “Ben de başvuruyorum,” dedim. “Siz hâlâ inanmıyorsunuz bu işi öğrendiğime ve profesyonelce yapabileceğime. Ne kadar zeki olduğumu, Kluki oyununu kısa sürede öğrenip sizi nasıl yendiğimi söylüyorsunuz ama bilgisayar işini yapabileceğime inanmıyorsunuz. Ben kendime çok güveniyorum, bu işi başarabilirim,” dedim.

Gerçeği Söylemenin Tam Zamanı!

“Bu arada bu Kluki konusu açılmışken sizinle bir şey paylaşmak istiyorum. Nasılsa ayrılacağım yakında, anlatmadan gidersem içimde ukde kalır ve üzülürüm,” dedim.

Herkes dikkat kesildi, büyük bir merakla hem bana hem birbirlerine bakıyorlardı. “Hadi anlat neymiş bakalım şu Kluki konusu.”

Başladım anlatmaya: “Hani şu Kluki oyunu var ya bana öğrettiğiniz, aslında bu oyunun adı Kluki değil, 51,” dedim.

Neredeyse hepsi birden, “Git işine, dalga mı geçiyorsun! Biz de ciddi bir şey anlatacaksın sandık,” diye çıkıştı.

“Yok çok ciddiyim,” diye ikna etmeye çalıştım. “Bir dinleyin. Evet, ben gerçekten zeki birisiyim, kendi kendime bilgisayar kodlamayı bile öğrendim, ama öyle birkaç elde böyle bir oyunu öğrenip sizi yenecek kadar zeki olmam mümkün mü? Bana oyunu öğretirken daha birkaç elden sonra sizi yenmeye başladım, hatırlıyorsunuz değil mi?”

“Evet, ama biraz da şanslıydın,” dediler. “Hayır, şans önemli ama bunun öğrenme ile ilgisi yok. Ben zaten bu oyunun ustasıydım siz bana öğretirken. Türkiye’nin geleneksel oyunlarından biridir bu ve adı da 51’dir,” dedim. Biraz da abartmaya başladım, iyice keyfini çıkarayım bari, diyerek. “Lise ve üniversitede neredeyse lisansını yaptım. Arkadaşlarla sürekli oynardık.” Bu doğrudu, gerçekten de çok oynadığım ve iyi de bildiğim bir oyundu 51. Tepkileri muhteşemdi, adeta şoke olmuşlardı. Hepsinin şaşkınlığını görmek çok hoştu. Aylar sonra onlara olayın gerçek yüzünü açıklamam çok hoşlarına gitti. Gerçekten de o kadar kısa sürede oyunu öğrenip onları yenmem biraz saçmaydı. Sanki biraz da hoşlarına gitti ve rahatladılar anlattıklarımın, sonuçta usta adama yenilmişiz, diye düşünüp iyi hissettiler sanırım.

Fabrikadan Tazminat İle Ayrılmayı Başarıyorum, 1985

Fabrika yönetimi, gönüllü emeklilikten yararlanmak isteyenlerin neredeyse tamamının gençlerden oluştuğunu fark edince yeni ayrılma koşulları getirdi. Beş seneden az çalışanlara bu hak tanınmadı mesela. Ayrıca fabrikada beş-on sene arası çalışmış olanlara yeni iş bulmaları ve yeni işyerinden resmi bir yazı getirme koşulu getirildi. Kısacası yeni giren ve genç olanların önü kesilmek istendi.

On beş-yirmi yıl fabrikada çalışıp neredeyse başka hiçbir şey yapmayanların ve başka bir iş bilmeyenlerin dışarıda iş bulmaları o kadar kolay olmayacaktı. O nedenle daha yaşlı olan işçiler kalmaya karar verdiler ve yaşlıların ayıklanma projesi biraz geri tepti. Gençler de ayrılıp toplu para alabileceklerini hayal ediyorlardı. Yeni araba, belki daha büyükçe bir ev almak, evin eşyalarını yenilemek gibi şeyler yapabileceklerdi. Ama yeni koşullar genç olanların ayrılmasını zorlaştırdı.

Ben ise kararlıydım ve ayrılacaktım. Toplu para ile ayrılmak iyi olurdu tabii, ama olmasa da kafaya koymuşum zaten gitmeyi. Ben beş yılı yeni tamamlamıştım ve sekiz-on bin sterlin gibi iyi miktarda bir para geçebilirdi elime. Bu para yepyeni bir dünyada yepyeni bir işe atılmamı kolaylaştırdı. Ocak 1985'te ayrılacak şekilde ben de başvurduğum emeklilik için ve başladım yerel gazetede bilgisayar oyun programlama alanında iş ilanlarına bakmaya.

Acaba Spectrum programcısı arayan var mıdır? Hem de yaşadığım Southampton'da, nasıl da harika olurdu!

Tesadüfün bu kadarı, dedim ya, kader ağlarını örmüş diye, Commodore 64 (C64) programcısı olan bir arkadaş ilan vermiş ve Spectrum programcısı arıyordu. *(Commodore 64 (C64 da olarak kullanılır) ZX Spectrum ile birlikte oyun sektörünün en önemli oyun makinelerinden biridir. Amerika'da üretilmiştir, Spectrum'dan daha iyi renklere ve sese sahiptir. Her iki makinenin güçlü ve zayıf tarafları vardır, ama her ikisi de bana göre aym derecede önemlidir.)*

Bu kadar olur, adam beni arıyor, dedim. Sanki benden başka Spectrum programcısı yoktu Southampton'da. Belki de yoktu. İlanda meşhur ZX Spectrum oyunu 3D Ant Attack oyununun C64'e uyarlanması için kendisi ile çalışacak bir ZX Spectrum programcısı aradığı yazıyordu. 1984'ün sonunda kaç tane ZX Spectrum programcısı olur ki, hem de Southampton'da, hemen arayayım dedim arkadaş. Aradım. Hint asıllı bir İngiliz, Surjit Dosanjı'dı adı.

Kendini tanıttı, C64 programcısı olduğunu ve Quicksilva için Ant Attack oyununu C64'e uyarlayacağını söyledi. Quicksilva İngiltere'nin ilk önemli ve başarılı geliştirme stüdyolarından biriydi. Şirketin başında ise sonradan İngiltere oyun sektörünün en önemli işadamlarından biri olacak Rod Cousens vardı. Quicksilva, Ant Attack oyununun orijinal Spectrum versiyonunu yayınlamış ve çok da başarılı olmuştu.

Haliyle C64 versiyonunun da başarılı olmasını bekliyorlar ve çok iyi şekilde C64'e uyarlanmasını istiyorlardı. Surjit Spectrum versiyonunu iyi anlamak ve kavramak için iyi bir Spectrum programcısına ihtiyaç duyduğunu anlattı. ZX Spectrum'la ilgili hâkimiyetimi, makine kodu ile programlamayı öğrendiğimi görüp ikna olunca bana iş teklif etti.

Buluştuk ve detayları konuştuk. Birlikte yapalım, dedi oyunu. Bana da alacağı gelirin yüzde otuz'unu verecekti. Çok iyi bir oran, diye düşündüm. Hazır işi paylaşıyordu adam. Ayrıca C64 versiyonunun tamamını o kodlayacaktı. Ben sadece Spectrum versiyonunu anlamak ve bazı şeylerin nasıl çalıştığını kavramak için ona yardımcı olacaktım.

"Tek şartla seninle çalışmaya varım," dedim. "Bana hemen yazılı bir teklif yapıp aynı zamanda senin yanında ve projede çalışacağım ile ilgili şirketinin antetli kâğıdına yazılı bir mektup vermeni istiyorum. Şu anda çalıştığım fabrikadan ayrılmak için ihtiyacım var böyle bir mektuba," diye de ekledim. Fabrikada çalışıyor olduğumu duyunca şaşırmişti. "Uzun hikâye," dedim. "Çalışmaya başlayınca anlatırım, nasılsa birlikte bolca vakit geçireceğiz." "Benyarına hazır ederim ve sana postalarım mektubu, daha resmi olur," dedi.

İşte buydu! Beş yılımı doldurmuş ve fabrikadan ayrıldıktan sonra da çalışacak yer bulmuştum. Fabrikadan toplu para alarak ayrılmam için bir engel kalmamıştı. Ama o da ne, bu sefer fabrika yönetimi ayrılmamı istemiyordu. Sendikayı bile devreye sokmuşlar, gelip beni ikna etmeye çalıştılar. İnanamıyordum, "Ben tüm koşulları yerine getirdim, bana haksızlık yapamazsınız. Benim de herkes gibi bundan yararlanma hakkım var," dedim. Kalmamı istemelerinin nedeni ise şuydu: O sıralar analog kablodan fiber optik kabloya geçiş yapılıyordu ve son üç aylık denemelerde fabrika işçileri arasından sadece ben bulunmuştum. Ayrılırsam hemen benim yerime geçecek kimse yoktu. GE ile birlikte fabrikada yeni bir fiber optik hattı kurulmuştu, neredeyse tamamen otomatik ve bilgisayar destekliydi üretim hattı.

Ben bilgisayar kodlamayla da uğraştığım için ve daha önce kablo üretim hattı için başarılı öneriler getirdiğim için mühendisler yapılan tüm testlerde beni kullandılar. Halbuki ben birkaç kez uyarılmıştım kendilerini, "Ben yakında ayrılıp oyun işine gireceğim, o nedenle bir-iki işçiyi daha eğitmeniz iyi olur," diye. Ama hiç ciddiye almadılar beni, sen gidene kadar testler biter merak etme, diye geçitirdiler. Sonra da bana, "Ayrılamazsın, ortada kalıyor testler!" demezler mi?! Birkaç görüşme sonrasında bir uzlaşmaya vardık. İki ay daha geç ayrılacaktım ve bir-iki işçinin testlerde eğitimine destek verecektim. Karşılığında bana bu ekstra iki ay için ek tazminat ödemeyi bile kabul ettiler ve ben 1985 Mart'ında on bin sterlin ile fabrikadan ayrıldım. Böylece işçilikten resmen oyun programcılığına geçiş yapmış oldum.

Profesyonel Oyun Kariyerim Başlıyor, Mart 1985

Daha fabrikadan ayrılmadan Surjit'e ufaktan destek vermeye başlamıştım. Benkendi oyunlarımı yapmak için yola koyuldum, ama Surjit benim beceri ve yeteneklerimi keşfedip bana değer vermeye başlayınca çok da hoşuma gitti onunla çalışmak. Bu işbirliğinden de bir şeyler öğrenebilirdim.

Fabrikadan ayrıldıktan sonra belli bir süre Surjit'e Ant Attack oyunundagerekli desteği vermiştim ve böylece sözümü tutmuş oldum. Artık bir an önce kendi oyunumu yapmaya başlamak istiyordum. Detayları tam hatırlamıyorumama Surjit benim Spectrum ve Z80 işlemcisine olan hâkimiyet ve tecrübemden yararlanmak için Ant Attack sonrası da benimle birlikte çalışmak istediğini söyledi. Hatta o sıralar Sony, Toshiba ve Panasonic gibi şirketler Microsoft'u destekleyerek MSX adı altında oyun makineleri üretmeye başladılar.

Bu yeni makineler ZX Spectrum gibi Z80 işlemcisine sahip oldukları için ben de ilgilendim bir ara. Surjit ile bu makineler için birlikte bir şeyler yapmak istedik. Ancak yine tüm detayları hatırlamıyorum, ben bir süre sonra Surjit ile olan gidişattan pek memnun kalmadım. Sürekli yeni şeyler öneriyordu, ayrıca MSX makinelerinde uyumsuzluk sorunu vardı, birinde çalışan kod diğerinde çalışmıyordu. Neredeyse bugünkü PC'lerde olduğu gibi, aynı işlemci ve işletim sistemi ama farklı donanımlarda sorunlar oluyordu. Bu arada yine Z80 işlemcili olan ve İngiltere'de Alan Sugar adlı ünlü işadama tarafından üretilen Amstrad CPC makinesi için de bir şeyler yapmaya beni ikna etti Surjit.

Bu şekilde bir müddet birlikte takıldık ama Surjit ile sonunda yollarımı ayırdım ve en başta hedeflediğim gibi kendi planımı uygulamaya koyuldum. Tamamen bana ait olan, kendi geliştirdiğim oyunları yapacaktım.



MSX Bilgisayar



İlk profesyonel projem meşhur Ant Attack!

İlk Profesyonel Oyun Projem: Gerry the Germ!

Yepyeni bir dünyaya adım atıyordum, bilinmeyenlerle ve heyecanlarla dolu bir macera başlıyordu. İlk oyunum için ayrılmadan önce hazırlıklar yapmıştım. İlk oyunum olacağından, sadece iyi kodlamanın yetmeyeceğini, ilgi çekmek ve fark yaratmak için çok farklı bir şey olması gerektiğini düşünmüştüm. Normalde oyun kahramanları sinemada olduğu gibi hep kötülerle mücadele edip kazanmaya çalışır; ben tam tersini yapayım, dedim. Gerçekten riskli bir konu seçmiştim ama ses getireceğini ve bir şekilde ilgi yaratacağını düşündüm. Kodlama da yeterince kaliteli olursa herkesi biraz şaşırtmış olurum.

Ne tür bir oyun yapabilirim, diye düşündüm. İnsan vücudundan daha güzel bir oyun ortamı ne olabilir, ayrıca oyunun kahramanı da bir mikrop olursa, yeme de yanında yat. Bundan daha ilginç ve daha çok ses getirecek ne olabilir ki?! Dediğim gibi, insan vücudu oyunun ortamı. Güzelce tasarlanmış ve kullanmak için de her şey var ve hazır. Farklı organlar ve bölgeler oyunun farklı bölümleri ve oyun fikirleri için mükemmel bir ortam.

Daha önce belirttiğim gibi, ben çöp adam bile çizemem, ama eşim Janet karikatür tadında güzel çizimler yapabiliyordu. Yayınlanmamıştı ama birkaç resimli çocuk kitabı da yazmıştı. Fabrikadan ayrılmadan önce çok güzel bir grafik ve animasyon editörü yazdığımı söylemiştim. Mikrop karakterinin ilk çalışmalarını Janet bu editör ile yaptı, basit birkaç animasyon da ekledi. Oyunu özetleyen küçük bir proje dosyası hazırladık, ana unsurlar, farklı bölümler ve mikrop ile birlikte bazı ek grafikler içeren bir dosya.

Grafik editörünü ve daha önce yaptığım birkaç demoyu Londra'da katıldığım ilk oyun fuarında birkaç yayıncı firma ile paylaşmış, çok da güzel yorum ve geri dönüşler almıştım. Zaten bu olumlu yorumlardan güç alarak fabrikadan ayrılma ve oyun işine profesyonelce girme kararını almıştım.

Büyük Oyun Firmaları İle Görüşmeler Başlıyor!

İlk denediğim şirket Mirrorsoft oldu. Medya imparatoru Robert Maxwell'in meşhur tabloid Daily Mirror gazetesinin de dahil olduğu Maxwell grup şirketlerinden birisi, ismini de Mirror gazetesinden alıyor. Düşünün, ta 1985'te medya ve diğer sektörlerden önemli şirketler oyun sektörü ile ilgilenmeye başlıyorlar. Vizyoner ve gelişmiş ülke olmak böyle bir şey işte... Ülkede ve dünyada yepyeni ve önemli bir şeyler oluyor. İngiltere'nin devleri de ülkenin en önemli kuruluş ve markaları olarak bu yeni sektörde yerimizi almalıyız, diyorlar. Sektöre ilk girenlerin en büyüğü ise henüz özelleştirilmemiş kamu kuruluşu İngiliz Telekom'du. Rainbird ve Firebird markasıyla iki oyun şirketi kurmuş durumdaydı.

Telekom demişken, şimdiden değinmek istiyorum. Ben yıllar sonra, ta 2000 yılının sonunda oyun sektörünün Türkiye’deki ilk önemli adımlarını atmaya başlarken kaç tane büyük marka Türkiye’de böyle düşünüyordu acaba? Kaç tane büyük marka ve kuruluşla görüşüp zaman harcadım, bir ben biliyorum. On üç yıl aralıksız sürdürdüğüm çaba ve çalışmalarım da çok az marka kolaycı yaklaşımların ötesine geçebildi. Şimdi bu satırları yazarken hâlâ çok fazla şeyin değişmediğini görmek daha da üzücü. O zaman Türk Telekom Genel Müdürü olan Paul Doany’nin vizyonu ile 2009’da şirketim Sobee’yi tamamen satın alan firma, dört yıl sonra 2013’te benim de ayrılmama neden olacak şekilde oyundan koptu, çok yazık.

Dönelim tekrar otuz dört küsur yıl öncesine, 1985’e. Yapmak istediğim oyunu Mirrorsoft ile paylaştım. İnsan vücudu, mikrop vs duyar duymaz çok şaşırmışlardı. Aldığım negatif tepkiyi ve bende yarattığı negatif etkiyi bugün olmuş gibi hatırlıyorum. Adeta şok yaşamıştım, tüm hayallerim yıkılmıştı. “Biz İngiltere’nin en büyük ve saygın gruplarından birinin önemli bir markasıyız, böyle riskli ve negatif unsurlar barındıran bir oyunu yayınlamamız mümkün değil,” diyerek kestirip attılar.

İnanın kendimi toparlamam birkaç gün aldı. Bu sefer İngiliz Telekom’un oyun şirketi Rainbird’in Genel Müdürü ve kurucusu Tony Rainbird’e gitmeye karar verdim, ama hiç umudum yoktu açıkçası. Mirrorsoft böyle tepki gösterince, İngiltere’nin en önemli kamu kurumu olan İngiliz Telekom’un tepkisi daha da olumsuz olur diye kaygılanmıştım.

Ama denemekten başka çarem yoktu, artık bu işe soyunmuş ve bu yola koyulmuştum. Ben hâlâ fabrikada çalışırken ve kodlamayı öğrenirken demolar yapmış ve çalışmalarımı göstermek ve tepki almak için Londra’da bir-iki fuara katılmıştım. Demomu görenlerden biri de Tony idi. Çok daha genç olan ve farklı oyun ve ürünlerin peşinde olduğu izlenimini veren Tony fuarda çalışmalarımı çok beğenmiş ve ileride benimle çalışabileceklerini ima etmişti. Bir şekilde Tony ile toplantı ayarladım ve Londra’ya İngiliz Telekom’a giderek görüşme yaptım. Mirrorsoft’un negatif tepkisinden sonra biraz daha dikkatli olmaya çalışıyordum. Oyunun genel çerçevesini, ana unsur ve fikirlerini paylaştım ve ilk oyunumla farklı bir ilgi yaratmaya çalıştığımı dilim döndüğünce anlattım. Tony’nin ilgisi tam tersine çok pozitif ve hatta bayıldı fikrime. Biraz riskli ama böyle özgün bir fikirle ilk oyunumu yapma isteğimi çok beğendi ve beni tebrik bile etti. Belli etmemeye çalışıyordum ama uçacaktım sevincimden, bu iş oldu, diye geçirdim içimden.

Bu satırları yazarken bile o heyecanı tekrar benliğimde hissettim. Başladık pazarlığa ama inanamıyorum, ciddi ciddi oyunu yapmayı konuşuyoruz. Ama ne isteyeceğim, ne alabileceğim, neyin makul ve adil olduğu konusunda hiçbir fikrim yok. Tecrübe ve bilgi sıfır, ilk denemem. Google amca da yok ki bir şeyler sorayım!

Ne istersin, dedi. Ben de dürüstçe bunun ilk oyunum olduğunu, ücretle ilgili hiçbir fikrimin olmadığını, ancak sekiz ay gibi bir sürede oyunu geliştireceğimi ve bunun için bir de grafiker çalıştıracığımı, ayrıca müzik için de bir miktar ödeme yapmam gerektiğini söyledim. Evli ve beş yaşında bir oğlum olduğunu, konut kredisi ödemeleri yaptığımı, oyun yapmak için de beş yıl çalıştığım fabrikadan ayrıldığımı detaylı ve net bir şekilde anlattım. Aylık ihtiyacımın yaklaşık bin sterlin civarında olduğunu söyledim.

Biraz şaşırmış bir şekilde, “Yani yaklaşık sekiz bin sterlin istiyorum diyorsun,” dedi. Ben de, “Evet, yaklaşık sekiz bin sterline ihtiyacım olur,” dedim, istiyorum yerine. Sonuçta ilk defa böyle bir pazarlık içinde bulmuştum kendimi, elimden geldiğince dürüst oldum ama ne istediğimden çok neye ihtiyacım olduğuna vurgu yapmaya çalıştım. Tony, “Durumunu çok iyi anlıyorum, aile sorumlulukların var, diğer programcılar on yedi yaşlarında gençler, aile ve çocukları da yok. Çok güzel oyunlar yapıyorlar, içlerinde deneyimli olanlara bile en fazla iki-üç bin sterlin ödüyoruz oyun başına,” demez mi! “Oyun satışlarından da ayrıca iyi oranda komisyon ödüyoruz,” diye de ekledi. “Ben sekiz ay iki-üç bin sterlin ile geçinemem, gerçekten ihtiyacım olan sekiz bin, belki biraz gecikme de olabilir,” diye ekledim.

“Ben fikri beğendim ve yapabileceğine de inanıyorum, sen de ben de biraz düşünelim,” dedi. Üzüldüğümü görünce, “Ben seni ararım ve son teklifimizi veririm,” gibi bir şey de ekleyerek biraz moral verdi sanki. Aceleye getirip de öyle üç bine razı olmak istemiyordum. Zaten yetmezdi ki o para; tamam, kenarda ayrılırken aldığım para vardı ama ona dokunmak istemiyordum. Ya ileride lazım olursa? Üç bine şimdi evet dersem ve ileride de buna benzer paralar vermeye devam ederlerse iyice zorlanırdım.

Üzgün bir şekilde döndüm Southampton’a ama ufaktan çalışıyordum proje üzerinde. Tam olarak hatırlamıyorum ama en az bir hafta geçti, ne arayan var ne soran. Ben de aramıyordum elimi zayıflatmamak için ama dua ediyordum her gün arasın diye; geçmek bilmiyordu zaman. Janet, “Merak etme arayacak seni, beğenmiş ya fikri,” diye moral vermeye çalışıyordu.

Ben kodlamaya devam ediyor ve aynı zamanda da benimle çalışacak bir grafiker arıyordum. Tim Boone diye bir grafiker buldum, anlattım durumu, eğer Telekom’dan istediğimi alırsam ona bin beş yüz sterlin vereceğimi söyledim. Çok sevindi, on sekiz yaşında filandı sanırım. Tim çok sonraları eniyi oyun dergilerinden olan C&VG’nin editörlüğünü yaptı. Bu arada altını çizmem lazım, Tony’nin de belirttiği gibi oyun yapanların neredeyse hepsi onaltı-on sekiz yaşlarındaydı, yani iki-üç bin sterlin çok iyi para onlar için. Ben ise yirmi sekiz yaşındaydım, evli barklı kocaman adamdım onların yanında.

Dolayısıyla yaşam ihtiyaçlarım da onlardan çok daha fazlaydı.

Ve Tony Rainbird Arıyor!

Gerry The Germ, 1985! (Firebird - Telecomsoft)

Hiç unutmuyorum, bir çarşamba günüydü, eğer aramazsa o gün ben arayacaktım artık. Bekliyordum sabahtan beri belki o arar diye; bir gözüm telefonda, bir gözüm çalıştığım televizyon ekranındaydı. İlk o arasın diye bekliyordum. Artık dayanılacak gibi değil, ne olursa olsun arayacağım Tony'yı, dedim kendime. Son anda yine engel oldum kendime ve öğleden sonra kesin ararım, diyerek başladım beklemeye ve çalışmaya.



Zerre abartı yok, tam saati hatırlamıyorum ama 14.00 gibi kalktım ve telefona yöneldim ki telefon çaldı. Janet kaldırdı telefonu, o benden çok bekliyordu telefonun gelmesini; biraz bekledikten sonra adeta bağırarak, “It’s Tony!-Tony bu!” demez mi? Koşarak gidip aldım ahizeyi; Tony karşımdaydı! Uzun uzun düşündüğünü ve ekibi ile konuştuğunu, fikrimi çok sevdiği ve benim de bu işi yapacağıma inandığı için istediğim parayı vereceğini söylemezmi! Sevinçten uçabilirdim.

Çok sakın ve emin bir şekilde verdiği karar için teşekkür ettim ve elimdengelenin en iyisini yapacağıma, kendileri ile çok yakın çalışacağıma söz verdim. “Ama lütfen aldığın miktarı kimseyle paylaşma,” dedi. Ben de zaten kimi tanıyorum, kiminle paylaşacağım ki, diye düşündüm ve, “Rahat ol, hiç kimse bilmeyecek, hatta eşime bile söylemem,” diye de takıldım.

Artık Kim Tutardı Beni!

Bu arada söylemeyi unuttum, fabrikadan ayrılmadan önce fabrikada kazandığım para yeterli olduğu için mortgage (konut kredisi) ile kayınpederlere yakın bir yerde üç odalı ve bahçeli güzel bir ev satın almıştık. Gece gündüz çalışıyordum; kayınpeder evin bir odasına üç kişinin çalışabileceği uzunlukta güzel bir çalışma masası yaptı. Tim'i dahil ettim projeye ve başladı harıl harıl grafikleri yapmaya, ben de habire kodluyordum.



İngiltere'deki ilk evimiz

Müzik parçalarını bestelemek ve yapacağım oyunlardaki ses işlerini halletmek için iyi bir müzik ve ses editörü yazmıştım. Hatırlarsanız, müzik aletleri satan bir dükkândan televizyon alırken tanıştığım ve daha sonra çok kez görüştüğüm ve çok iyi arkadaş olacağımız Brian'dan bahsetmiştim. Brian sayesinde müzik dinlemenin de keyfini çıkarmaya başladım. Onun desteği ile küçük bir müzik sistemi aldım. Brian amatör ama çok yetenekli bir müzisyendi; hem kendi müziklerini yapıyor, hem de küçük bir grupta davul çalıyordu. Birçok kez gittim ve canlı izledim onları, adeta grubun bir üyesiydim. Her ay bir pubda çalışıyorlardı; bu sayede bölgenin en güzel publarını da ziyaret etmiş oluyordum. Brian da çok ilgileniyordu oyun yapmamla. Tabii inanamıyordu, daha iki yıl önce kasetçalar ve televizyon almıştım oyun oynamak için ve şimdi de kendi oyunumu yapıyordum. Oyunun ses ve müziklerini konuşurken ona çok güzel bir müzik editörü yazdığımı ve Spectrum'un o beep sesi ile çok ilginç sesler üretebildiğimi söyledim. Klavyenin orasına burasına rastgele dokunup ilginç sesler çıkarınca Brian, "İnanmıyorum, o beep sesi nasıl böyle seslere dönüşüyor?" diyerek, başladı bir şeyler denemeye. İkimiz de şaşkındık, Brian müthiş keyif alıyor ve sürekli on beş-yirmi saniyelik çok güzel melodiler ürettiyordu. Ben de çok keyif alıyordum; böyle bir sonuç beklemiyordum açıkçası. Bir müzisyen eli değince benim yarattığım sesler çok ilginç melodilere dönüşüyordu.

Güzel bir şey elde edince ben hafızadaki melodiyi hemen kasete kaydediyordum, yoksa kaybolurdu. Ortaya çıkan melodiyi editleme şansımız olmadığı için beğendiğimiz melodiyi baştan sona tekrar deniyordu; her seferinde biraz daha farklı ama daha iyi sonuçlar elde ediyorduk. Bu şekilde beğendiğimiz en az altı melodi çıktı ortaya.

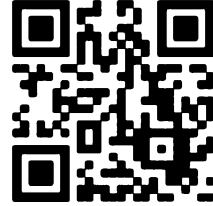
Brian oyuncuların da çok beğendiği ve zamanının çok ilerisinde müzikler bestelemişti benim ilk oyunlarım için. Spectrum ve Amstrad versiyonlarının tüm müziklerini yaptı ve oyunlarımda zaten onun da adı vardı. Sizin de dinlemeniz için Brian'ın bestelediği müziklerden birkaçının YouTube linklerini koyuyorum. Unutmayın, bu müzikler uyduruk bir ses ve klavyesi olan Spectrum'da 1985-1988 yılları arası yapıldı.

İlk oyunumun Commodore 64 müzikleri efsane müzisyen Rob Hubbard tarafından bestelendi, çok şanslıyım. Rob benim için yağtığı müziklerin en favori çalışmalarından olduğunu söylemiştir hep. Bir örnek paylaşıyorum.

Commodore 64'ün çok iyi bir ses işlemcisi vardı (SID), Rob Hubbard, Ben Dalglish ve Matt Grey gibi çok yetenekli müzisyenler çok güzel oyun müzikleri yaptı.

Beste: Rob Hubbard,

Oyun: Gerry the Germ Commodore 64 (1985)



Müzik enstrümanı çalamıyorum ama müzik dinlemek en büyük hobim. 1998'den beri ünlü İngiliz marka ATC sistemini kullanıyorum. İki kez Fabrikalarını ziyaret edip kurucu sahibi Bill Woodman ile sohbetimkanım oldu.

Bu foto 2016 yılındaki ziyaretimden.

Sağımızdaki benim hoparlörden biri. İstanbul'dan İngiltere'ye getirtmiş fabrikada güncellettirmiştim sistemi.

Farkında Olmadan Çok İyi Bir Sistem Kurmuşum!



Oyunun Spectrum versiyonu çok iyi gidiyordu. Aynı işlemciye sahip ve kolayca programlayabileceğim yine İngiltere’de çıkan Amstrad CPC makinesi için de oyunu yapmaya karar verdim.

Ben bu şekilde Gerry the Germ dahil kendi kodladığım tüm oyunların hem Spectrum hem de Amstrad versiyonlarını programladım. Kendime Amstrad CPC 128 aldım; makinenin bu versiyonu 128K, yani daha yüksek hafıza ve bir de üç inç disk sürücüsü ile geliyordu.

Kısa süre sonra bu Amstrad’ı kendim için geliştirme sistemine dönüştürdüm. Tüm kodlamayı Amstrad üzerinde yapıp RS232 denen iletişim portlarını kullanarak özel yapılmış bir cihazla her iki makineyi birbirine bağlıyor ve kolayca birinden diğerine veri aktarabiliyordum. Ben yine de 2-3 dakikalık sürenin uzun olduğunu düşünmüştüm. Sonraları öğrendim ki 1985 yılında bu sistem çok hızlıymış, ama ben farkında değilmişim.

Daha sonra Commodore 64 (C64) versiyonunu da yapabilmek için Southampton’da yaşayan bir programcı aradım. Edwin Rayner adında çok genç ama çok yetenekli birini buldum. Hemen anlaştık, benimle çalışmak istedi. Benim oyunların C64 versiyonlarını yazacaktı. İleride ben C64’ü de kodlamayı öğrendim ve gerektiği zaman çalışmaları hızlandırmak için Edwin’edestek de verdim.

Aslında bilmeden kendime çok iyi ve hızlı bir geliştirme platformu oluşturmuşum. Projenin sonunda doğru, yani programın en büyük hali bile üç-dört dakika içinde derleniyor ve Amstrad’dan Spectrum’a test için aktarılıyordu.

İlk Oyunu Üç Platforma Birden Geliştiriyorum

Londra'ya gidip Tony ile konuştum, Amstrad ve C64 versiyonlarını da yapabileceğimi anlattım. Çok hoşuna gitti, “Ne kadar versiyon olursa o kadar iyi olur,” dedi ve bu ek versiyonlar için de üç bin sterlin ek ödeme almayı başardım. Çok iyi başlamıştım ve her şey yolunda gidiyordu. Güzel grafikler, çok iyi müzikler ve daha ilk oyunumu üç makinede birden yapıyordum. Gerçekten inanılmazdı benim açımdan.

Oyunu zamanında teslim etmeyi başardım ve teknik olarak tüm makinelerde gerçekten çok kaliteli iş çıkardık; Spectrum, Amstrad ve C64. Oyun içerik olarak çok küçüktü ve sadece vücudun beş-altı organını işleyebilmişim; kalp, pankreas gibi. Her bölüm kendine has özgün görseller ve oyun mekanikleri içeriyordu. Ama ilk oyunum çok zordu. Oyuncular çıldırmıştır herhalde. Kolayca ölüyorsun ve öldükten sonra da bölümleri geçebilmek için bölümü oynamaya baştan başlıyorsun.

Bir de dergilerin çoğu, oyunun konusunu “iğrenç” buldu. İnsan vücudunu tahrip etmeye çalışan mikrobu oynamak... Ama teknik olarak oyunun da başarısını görmezden gelmediler. Oyunun teknik başarısına on üzerinden on verenler oldu. Hâlâ bu oyunun ne kadar zor olduğu konuşulur. Oyun oynamadığım ve zorluk derecesini iyi ayarlamadığım için böyle olmuştu. Edwin ve Tim de oyunu çok iyi bildikleri için nispeten daha kolay oynuyorlardı ve çok zor bulmamışlardı. İleride öğrenecektim zorluk dengelemesinin ne kadar önemli olduğunu, hem de oyunu geliştiren ekibe bırakılmayacak kadar önemli.

İngiltere’de Gerry the Germ satışları çok iyi olmadı ama hâlâ anlam veremediğim bir şekilde Amerika’da adeta oyunun kült bir kitlesi oluştu. Çok şaşırmıştım sonuca, çok küçük miktarlarda da olsa aylarca komisyon (royalty)ödemeleri geldi Telekom’dan. Telekom’un sözleşmesi çok adildi ve çok iyi maddeler içeriyordu. Komisyon ödemeleri ve sözleşme maddeleri ileride yapacağım anlaşmalarda ve iş yapmaya bakış açımda önemli rol oynadı. Her zaman sözleşmelerime komisyon ve telif hakları maddeleri koydurdum mesela. İlk oyunumu başarı ile tamamlamış ve teknik başarıdan dolayı da iyi bir programcı olarak sektörde anılmaya başlamıştım. Hiç de fena bir başlangıç değildi, maddi olarak da istediğimi fazlasıyla elde etmiştim. Daha iyi işlere imza atmak için hazırdım.

Prodigy, İkinci Oyunum, 1986



Daha Gerry the Germ bitmeden bir sonraki oyunum için fikirler üretmeye başlamıştım. Daha önce Alien 8oyununu yapan Ultimate Play the Game şirketi daha da cici olan Knightlore diye bir oyun yapmıştı. Teknik ve görsel olarak Spectrum'da çok etkileyici bulmuştum, çok da başarılı bir oyundu. Madem kısa sürede teknik olarak beğenilen bir programcı oldum,

Knightlore gibi ama daha etkili bir şey yapmalıyım, diye düşündüm. İlk oyunumda farklı bir şey denemiştim, ikinci oyunumda da farklı ve iddialı bir şeyler yapmalıydım. Prodigy oyunu bu düşüncelerden ortaya çıktı. Knightlore gibi 3B izometrik görsellik taşıyacak, yepyeni fikirlerle donatılmış ama çok büyük ve etkileyici teknik yönü ile fark yaratacaktı. Oyun ekranı statik değil, kayıyor olacaktı ki ben oyunumu bitirmeden önce kimse yapmazsa kesinlikle bir ilke imza atacaktım.

Benim de desteğimle Edwin bunu C64'te bile yapmayı başardı, ki bu tür oyunları C64'te yapmak hiç de kolay değildi. Daha sonra piyasaya çıkacak efsane oyunlardan Last Ninja 1, görsel olarak bir adım daha ileri giderek izometrik oyuna yeni bir bakış katmış, müthiş grafiklerle büyük bir başarı yakalamıştı ama ekranlar statikti.

Gerry the Germ oyunumu yayınlayan Firebird, Prodigy oyunumu da çok istiyordu, ancak daha önce 3D Ant Attack projesinde kısaca da olsa tanıştığım ve şimdi Activision'a ait olan Electric Dreams şirketini yöneten Rod Cousens ve Activision'ın kendi içinde kurduğu oyun geliştirme departmanını kuran vebaşında olan Jon Dean de Prodigy, oyununu mutlaka bize ver, diyorlardı. Ayrıca Electric Dreams de Southampton'daydı. Ben kendime, ayağının dibinde bir yayıncı varken ne işin var Firebird ile, filan derken sıkı bir pazarlık süreci sonunda çok iyi bir teklifle oyunu almayı başardılar ve onlarla sözleşme yaptım. Tony üzülmüştü ama gerçekten hem iyi bir teklifti hem de aynı şehirdeydik. İstedığımız zaman kolayca bir araya gelebiliyorduk, ayrıca Activision çok daha büyük bir firmaydı. Böylece Electric Dreams'e Prodigy oyunumun yayın haklarını satmış oldum. Rod Cousens ve Jon Dean ile hâlâ devam eden dostluğumuz da böylece başlamış oldu.

Prodigy, teknik olarak gerçekten çok iyiydi ama yine maalesef oyun çok zordu ve acımasızdı. Oyuncu bir sürü zorlukla, bir sürü ekran geçmesine rağmen ölünce ta başa dönüyordu. Bir de havalı olsun diye, oyuncuyu, aynı geldiği gibi başa dönecek şekilde, ekranları kaydırarak geri gönderiyorduk; eminim oyuncu her seferinde küfrü basıyordu.

Bir de teknik olarak çok gurur duyduğum, ama daha sonra iyi bir ders çıkardığım bir şey daha yapmıştım. Oyuncu göremese bile oyun dünyasının diğer yerleri sürekli güncelleniyordu. Yani kamera dışındaki yaratıklar görevlerini gerçek zamanlı yapıyordu. Etrafı gözlemliyor ve devriye geziyorlardı mesela. Daha önce ziyaret ettiğin yere geri gittiğinde hiçbir şey bıraktığın gibi olmuyordu. Kocaman oyun dünyasını bu şekilde sürekli gerçek zamanlı olarak güncellemek gerçekten teknik olarak etkileyiciydi, ancak oyuncuya yeterince görsel veya başka türlü geri dönüş olmadığı için çok belirgin değildi ve oyuncuyu da genelde çok etkilemiyordu. Yani bir anlamda anlamsız bir başarıydı.

Ama ileride yapacağım oyunlarda hem oyunun oynanış açısından daha dengeli olması (gereksiz yere çok zor olmaması) hem de teknik başarının oyuncuya net ve keyif aldıracak bir şekilde yansıtılması konusunda ısrarcı olacaktım. Prodigy oyunumun bu anlamda bana çok büyük faydası oldu.

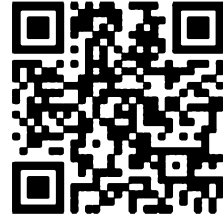
Yukarıda yaptıklarım artık neredeyse tüm büyük oyunlarda yapılıyor. Kamera dışındaki olaylar oyuncuya çok daha küçük ölçekli oyun haritasıyla oyuncuya sunuluyor. Oyuncu uzakta olup biteni de takip etmiş oluyor. Ben tam da bunu başarmıştım ancak oyuncuya görsel geribildirimle bunu sunmayı tatlamıştım.

Oyun yine basın tarafından teknik olarak çok büyük övgüler aldı ama bir kadar da zor ve acımasız bulunmuştu. Bu da oyunun maddi başarısına negatif olarak yansdı. Oyunu yaparken aldığım ücretten başka ek gelir gelmedi. Neyse ki üzerinde anlaştığım ücret epeyce yüksekti ve hep para kazanıyordum yaptığım oyunlardan.

Durmak veya yılmak yok...

Aslında Spectrum'un sahip olduğu ses yeteneği o kadar ilkel idi ki duyacağınız inanılmaz sesleri nasıl ürettik ben de bilmiyorum. Brian uyduruk klavyede böyle bir besteyi oluşturur ken nasıl keyif aldığımızı anlatamam! Hâlâ çok beğenilen bir parça, Meşhur punk müzik grubu Prodigy bile kıskanmış olabilir!

Beste: Brian Marshall
Oyun: Prodigy (1986)



Enduro Racer (1986), İlk Ses Getirecek Başarım

Artık ZX Spectrum programcısı olarak isim yapmaya başlamıştım. İngilizler Mevlüt demekte zorlanıyorlardı. Her seferinde nasıl telaffuz ediliyor sorusunu yanıtlamaktan da gına gelmişti bana. “Bana Mev deyin, hem siz hem ben rahat edelim,” dedim. Ondan sonra herkes Mev demeye başladı, hatta oyun dergilerindeki haberlerde ve röportajlarda ismim MevDinc olarak yazılmaya başlandı. Mev hem kolaydı hem de karıştırılması gibi bir riski yoktu.



Bu da çok çabuk tanınmama ve meşhur olmama yardımcı oldu diyebilirim. İlginçtir ki yıllar sonra çok tanındığımda, Türkiye’ye dönme kararı aldıktan sonra ismimi açıp Mevlut olarak kullanmaya başladım ve herkes hemen Mevlut demeye başladı. Nasıl telaffuz ediliyor, diye de sormuyorlardı. Sanki artık seni iyice tanıyoruz, arkadaş ve adam yerine koyuyoruz ve gerçek isminle hitap ediyoruz, yabancı muamelesi yapmıyoruz, diyorlardı, kim bilir.

Ben bir sonraki yeni oyun projem için hazırlık yaparken Rod ve Jon ısrarla meşhur ZX Spectrum oyunu Enduro Racer’i Amstrad CPC makinesine uyarlamamı istediler. Çok önemli olduğunu ve Noel’e yetistirmeleri gerektiğini, Spectrum versiyonunu yapan orijinal geliştiricilerin yapmak istemediklerini ve tamamen ortada kaldıklarını anlattılar.

Bu tür uyarlama (conversion) işlerini yapmak istemiyordum, kendi özgün oyun projelerimi geliştirmek benim ana hedefimdi. Çok ısrar edince ve iyi depara teklifi yapınca en azından ekiple tanışayım, bir bakayım belki kısa sürede işi bitirir, güzel de para kazanmış olurum, diye düşündüm. Ama bu arada böyle bir işi almaktan da çekiniyordum, başarabileceğimden emin değildim.

Gerçekten de yapılan iş on numaraydı ve Sega Arcade makinesindeki meşhur motosiklet oyununu (Türkiye’de Atari diye bilinen ve oyun salonlarda bir zamanlar çok rağbet gören büyük oyun makineleri) ZX Spectrum’a çok büyük bir başarı ile uyarlamışlardı. Geliştirici şirket İskoçyalı Giga Games adındaki küçük bir stüdyoydu. Herkes bu oyunu konuşuyordu o günlerde.

Bir şekilde benim de bu projeye dahil olmam kariyerim açısından da iyi olurdu, diye düşünmedim değil. Ama dediğim gibi çekiniyordum; çok zorlu bir iş başarmışlardı ve altından kalkamam, diye düşündüm. Bayağı 3B bir yarış oyunuydu ve Spectrum’da çok iyi performansla çalışıyordu. O yarış parkurlarını nasıl oluşturduklarını anlayamamıştım, çok zeki, matematikleri de çok iyi olmalıydı.

Programcılar Southampton'a geldiler ve Electric Dreams ofisinde buluştuk (Activision'ın ek şirketi). Bana tüm kaynak kodlarını, grafikleri, ne varsa vereceklerini söylediler. Sanırım bir saat bana oyunu nasıl yaptıklarını, özellikle o 3B parkurları nasıl kodladıklarını anlattılar.

Abartmıyorum, anlattıkları bir kulağımdan girip öbüründen çıkıyordu. Tahmin ettiğim gibi çok büyük bir iş başarmışlardı ve benim yapabileceğim bir şey değildi. Ben yine de anlıyormuş gibi dinleyip, bravo çok iyi yapmışsınız, filan diyerek geçiştirmeye çalıştım. Konuyla ilgili bir şey soracaklar diye ödüm patlıyordu. Teşekkür ettim, her şeyi teslim aldım. İnceleyip detaylı bakacağımı, Amstrad'a nasıl uyarlayabileceğimi değerlendireceğimi söyledim.

Rod ve Jon'a da benzer şekilde anlattım durumu, "Evde inceleyip size dönerim," dedim. Ama ikisi de beni gaza getirmeye çalışıyorlardı, "Ancak sen altından kalkarsın bunun, sana güveniyoruz, lütfen yap bu işi," diye. "Komisyon da öderiz, çok satacak nasılsa."

Evde biraz baktım kodlara, acaba altından kalkabilir miyim, diye ama nasıl yapabileceğimle ilgili hiçbir yol göremiyordum. Kodun çoğunu anlamıyordum, özellikle parkurları çizen oluşturan en önemli kısımları. Grafikleri daha sonra başka bir oyunda birlikte çalışacağım çok iyi bir grafiker olan Nick Cook yapmıştı. Burada sorun yoktu, grafikleri aynen kullanacaktım zaten, ses vs hallederdim bir şekilde, ama kodun altından nasıl kalkacaktım?

Çok kafa yormaya başladım, nasıl yaparım, ne tür bir yöntem izlersem altından kalkabilirim diye. Öyle çok zamanımız da yoktu, iki-üç ay ya var ya yoktu.

Spectrum'u Amstrad Makinesinde Emule Etme

Oyunlarımı Amstrad makinesinde geliştirdiğim için bu makineye olan hâkimiyetim çok iyiydi. Zaten kendi oyunlarımı da kolayca Amstrad'a aktarıyordum. En sonunda şöyle bir fikir geldi aklıma: Amstrad CPC'nin hafızası Spectrum'dan daha fazlaydı, ikisi de aynı işlemciyi kullanıyordu. Yani akıllıca hareket edersem Spectrum kodunu neredeyse aynı şekilde kullanabilirdim, parkurları oluşturan kodlar dahil.

İlk etapta oturdum, bana verdikleri kaynak kodlarını iki-üç gün zaman harcayarak editledim ve kendi Assembly Editörüm ile çalışacak şekilde değiştirdim. Onlar neyle yazmışlar kodu bilmiyorum ama bir sürü şey benim editörde/derleyicide hata veriyordu. *(Derleyici/Compiler: Ben Assembly olarak yazıyorum kodları, tam ham makine kodu değil, derleyici benim yazdığım Assembly kodlarını bilgisayarın anlayacağı makine diline yani 0 ve 1'ere çeviriyor.)*

Onlar da oyunun tamamını makine kodu ile yazmışlar ki bu benim için iyi bir şeydi. Ama kullandıkları Label'ları (kod içinde orada burada referans için kullanılan isimler) benim editör ve derleyici kabul etmiyordu.

Yüzlercesini tek tek deęiřtirdim ve koddaki hata oluřmasını diye de elli kere dikkatlice kontrol ettim. Çok yavař deęiřtirebildiđimi tahmin edersiniz, en çok zamanımı bu iřlem aldı.

Ben Oxford Üniversitesi mezunu birilerinin yazdıđı bir editör ve derleyici kullanıyordum. Derleyici hata vermeyene kadar tüm düzeltmeleri tamamladım ve kendi sistemimde Spectrum versiyonunu hatasız çalıştırmayı bařardım. Süper, çok büyük bir yük kalkmıřtı üstümden. řimdi Spectrum'da çalışan bu oyunu Amstrad'da çalıştırabilir miyim, neleri ve ne kadar deęiřtirmem gerekir üzerinde kafa yorup çalışmaya bařladım.

Spectrum'da kendi ortamımda hatasız çalışan versiyonu Amastrad'a uyarlamak çok daha kolaydı. Zaten programları Amstrad CPC'de hazırlıyor ve Spectrum'a gönderiyordum. Ek olarak bir Amstrad CPC 64 almıřtım Electric Dreams'ten.

Bařladım bir řeyler denemeye. Çalışan Spectrum kodunun tamamına çok az dokunarak, sadece gerekli yerlerde müdahale yaparak ve çok az yeni kod yazarak oyunun Amstrad'da çalışmasını hedefledim. Ses gibi ilgili yerleri geçici olarak devre dıřı bıraktım, sonra bir řekilde hallederdim. Diđer donanımdan kaynaklanan farklılıkları da ayıkladım ve yeniden yazdım; klavye, joystick ve diđer kodlar.

Geriyeye sadece parkurların, motosiklet ve diđer hareket eden obje ve grafiklerin önce buffer dediđimiz ikinci kopya ekrana çizilmesi (makinenin hafızasında kendimizin ayırıp kullandıđı bir alan) ve sonrasında da bu kopya ekranın en hızlı biçimde gerçek ekrana kopyalanması kaldı. Spectrum'da ben çok önceden bu kopya ekranın gerçek ekrana hızlı řekilde aktarılması/ kopyalanması için çok hızlı çalışan bir kod yazmıřtım. Bu kopyalama kodunu zaten ben kendi oyunlarımda Amstrad için optimize etmiřtim ve kullanıyordum. řimdi aynı řekilde bu kodu Enduro Racer oyununda kullanacaktım.

Spectrum versiyonunda kullandıkları kopyalama kodu benimki kadar hızlı deđildi ama oyunun kendisi çok iyi optimize edilmiřti. Benim kopyalama kodunun hızlı olması bana yeterince avantaj sađladı, çünkü ben Amstrad hafızasında oluřan Spectrum ekranını gerçek zamanlı olarak Amstrad ekranına kopyalarken Spectrum ekranını Amstrad ekran formatına dönüřtürüyordum.

Birkaç deneme ve hata düzeltmesi sonrası bütün oyun hatasız ve eksiksiz çalışıyordu artık. Arada arıyorlar beni nasıl gidiyor diye, ben de, "Fena deđil, hâlâ nasıl yapacađımdan tam emin deđilim," diyorum. En son konuřmamızdan sonra üç gün içinde de müzik ve sesleri hallettim. Toplam üç hafta gibi bir süre sonra oyunun tamamı bitmiř haldeydi. Ben Electric Dreams ofisine gittim; bir řeyler yaptıđımı ve bir demo oluřturduđumu, onlara göstermek istediđimi söyledim.

Nasıl da heyecanlandılar anlatamam.

Haftalardır bekliyorlardı; bazen aramalarına ama cevap vermiyordum. Bazengecelediğim günlerin sabahında arıyorlardı, Janet, “Uyuyor,” diye cevap veriyordu. Zaten genelde beni 11.00-12.00’den önce kimse arayamazdı!

Enduro Racer Amstrad Versiyonu Demoya Hazır!

Gittim ofise, hem Rod, hem Jon büyük bir heyecanla baktılar demoya. Jon yükledi oyunu. Menüler ve diğer her şey yerli yerindeydi. “Ooo çok güzel görünüyor,” dedi ve başladı oynamaya. Şaşkınlıkla hem oynuyor hem de, “Mev, bu çok güzel olmuş, bravo, biliyorduk yapabileceğini. Umarım oyununtamamını bitirirsin Noel için,” diyordu.

Oynamaya devam ediyor, başka parkurlar derken yavaş yavaş anladılar ki oyun bitmiş. Nasıl mutlular, Jon’un bana sarılmasını hatırlıyorum, ben de nasıl keyif aldım anlatamam. Artık gerçekten Activision için çok önemli bir programcıydım. Ne istersem yapacak durumdaydılar.

Amstrad İngiltere’de o kadar popüler değildi ama İspanya ve Fransa’da çok yaygındı, oyun her iki ülkede de çok sattı ve büyük başarı yakaladı. Artık Mev Dinc Fransa’da da büyük bir programcı olarak isim yapmış oldu. Fransız oyun dergileriyle de epeyce röportajlar yaptım. Hatta bir dergi, yılın programcısı seçmişti beni.

Bir sonraki projeye geçmeden önce oyunlarımı geliştirdiğim Amstrad platformu ile ilgili bir anımı paylaşacağım. Daha önce de belirttiğim gibi oyunlarımı Amstrad CPC 128 makinesinde kodluyordum ve Spectrum’a derlenmiş kodu gönderiyordum. Yukarıda anlattığım Enduro Racer oyununun Amstrad versiyonunu yaparken Electric Dreams ofisinde 64 için başka bir oyun yapan üç kişilik bir geliştirici ekip ile tanıştım. Oyunda çok ciddi hatalar(bug) olduğu için ofise gelmiş orada çalışıyorlardı ve herkes de hataları bulmak için yardımcı olmaya çalışıyordu. Benden de rica ettiler yardımcı olmam için, belki bir fikir verebilirdim hataların kolayca bulunup çözülmesi amacıyla.

Geliştirme yapmak için kullandıkları sistemlerini ilk gördüğümde acayip etkilenmiştim. Apple II (1977’de Apple tarafından piyasaya sürülen en başarılı ilk kişisel bilgisayarlardan - PC.) gibi bir makineleri vardı, onun üzerinde yapıyorlardı geliştirmeyi. 2 adet 5 çeyrek disk sürücüsü var. Vay, dedim, benim sistemden de iyi görünüyor bu, çok havali.

Oturduk bakıyoruz kodlara, anlatıyorlar şudur budur diye... Kendi programlarımda uyguladığım birkaç basit tekniği onlara da önerdim. Programın belli yerlerine gösterge olabilecek şekilde bir şeyler ekleyelim, sonra çalıştıralım bakalım oyun tam olarak nerde takılıyor görürüz, diye önerdim. Ekranın kenar (border) rengini farklı renklerle değiştirmek veya ekrana belli yerlerde ve sırada bir rakam yazmak gibi...

Daha sonra gelişmiş üçüncü parti geliştirme platformlarının derleyicileri, bu tür hataları bulmak için adım adım ilerleme (single stepping) ve bazı yerlere koda takoz koyma diyebileceğim (break point) gibi yöntemler dahil etmişti. Program takoz konulan yerde duruyordu, oraya kadar çalışmışsa problem kodun daha ileriki saflarında demektir. Böyle bir sürü farklı yerlere takozlar koyarak hatanın oluştuğu yeri tespit etmeye çalıştık.

Kodun içine birkaç yere bu yerleştirmeleri yazdıktan sonra ben hemen şunu bir deneyelim, sonra diğer yerlere de yerleştirme yapıp deneriz deyince programcılardan biri, "Hemen derken ne kastediyorsun bilmiyorum ama bizim her derleme 45 dakika sürüyor," demez mi! Resmen şoke olmuştum, benim sistemim programın en büyüğü zaman bile ortalama üç-dört dakikada derliyordu ve ben bunu yavaş sanıyordum. Meğer ne hızlı ve muhteşem bir geliştirme ortamına sahipmişim. Benim sistem derlerken ben kahve filan yapıp küçük bir mola veriyordum; bu arkadaşların derleme süresinde biz yemek yiyip geldik.

Activision - Aliens, Big Trouble in Little China ve Nightmare Oyun Projeleri, 1987

Enduro Racer oyununda elde ettiğim büyük başarı artık beni Rod ve Jon için en önemli programcı konumuna getirmişti. Bir Noel öncesi yine kapımı çaldılar: "N'olur bize yardımcı ol, iki büyük film lisansımız var ve bunların Noel'e yetişmesi lazım." Oyunun Amerika'da yapılan versiyonu İngiltere'de hiç tutmamıştı. Ama İngiltere'de geliştirilen Aliens oyununun Amstrad versiyonu gerçekten süperdi ve Activision bunun bir an önce Commodore 64'e uyarlanmasını istiyordu. C64 programcım Edwin Rayner ile Aliens oyununa destek verip Big Trouble in Little China filminin de oyununu ben yazacaktım. Oyunu aylardır yapmaya çalışan bir geliştirici stüdyo varmış ama sürekli gecikiyor ve bir türlü gerekli ilerlemeyi kaydedemiyormuş.

Sonunda projeyi onlardan alıp bana yaptırmak istediler. Bir demo gösterdiler ama ortada kod filan yok, statik bir örnek oyun ekranı. Nick Cook'un (Enduro Racer'da birlikte çalıştığım grafiker, şimdi bayağı ünlü bilimkurgu yazarıdır kendisi) tamamladığı grafiklerden bir şeyler derleyerek. Güya bana kaynak kodlarını ve oyunun daha gelişmiş bir demosunu verdiler ama yüklenmiyordu kasetten, eminim ortada doğru dürüst kodlanmış oyun filan yoktu.



Yani sıfırdan yapmak gerekiyordu her şeyi ve yaklaşık üç ay gibi bir süremiz vardı. Yine iyi bir teklif olduğu için ve özellikle Aliens gibi çok büyük bir projeye de destek vereceğimden ötürü kabul ettim, ama Big Trouble'ın tasarımı o kadar iyi gelmedi bana ve hiç yapmak istemiyorum... Yani benim gibi bir adama yakışacak bir oyun olmaz, diyorum herkese, onlar da yap gitsin, ben sadece kodladım dersin, diyordu. Ben de zaten öyle diyeceğim de bu benikurtarır mı, oyuncular nereden bilecek gibi kaygılarla bu oyunu yapmaya başladım. Kaygılandığım gibi, hiç de iyi karşılanmadı oyun ama hem bunu hem de Aliens oyununu zamanında teslim ettik. Aliens çok başarılı oldu, bu oyunla da anıldığımdan dolayı Big Trouble kariyerimi çok zedeledi. Ayrıcakısa sürede iyi para kazanmış oldum yine.

Hemen ardından televizyonda çığır açan efsane Kngitmare televizyon programının ZX Spectrum, Amstrad ve C64 versiyonlarını yaptım. Oyunun tasarımı Jon Dean'e aitti, ama ben de oyunu programlarken katkı sağladım, hem tasarım hem de ara yüz tarafında. Oyundaki komutlara oyuncunun hızlı ve akıllı erişimini sağlayan bir metod geliştirmiştim ve bu oyunun oynanmasını çok kolay ve keyifli hale getirmişti. Bu yöntemi daha sonra bir sürü text ve komut tabanlı oyunlarda kullanıldığını gördüm.

Mesela Open (Aç) komutu için oyuncu 'O' tuşuna basınca 'O' ile başlayan komutlar oyuncuya sunulur, 'p' tuşuna da basınca eğer bu iki harfle başlayan başka komut yoksa 'Open' komutu oyuncuya tamamlanmış olarak verilir.



Last Ninja 2 İle En İyi Programcılar Arasındayım, 1988

Oh be, artık bir daha başkalarının oyununu yapmam, kendi orijinal oyunlarımı yapacağım, derken bu sefer de başka büyük bir oyun, C64'te efsane olmuş Last Ninja çıktı karşıma. Activision'ın yayınladığı System3'ün geliştirdiği gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biriydi bu. Commodore 64'te hem kodlama açısından hem görsel anlamda çığır açmış bir oyun.



Oyun C64'te aylar önce piyasaya çıkmıştı ve çok başarılı olunca da Activision ve System 3 oyunu bir an önce Spectrum'a uyarlamak istemiş. Spectrum oyuncuları da sabırsızlıkla ve büyük bir merakla bekliyorlarmış oyunu. Oyunun geliştirilmesi için neredeyse sekiz ay uğraşmışlar, ama bir türlü istedikleri sonucu alamamışlar. Hem Activision hem System 3 panik durumdaydı. Neredeyse Last Ninja 2'ye başlayacaklardı ama hâlâ Last Ninja 1 yoktu Spectrum'da. Birkaç aydır da dergilerde reklamı vardı yakında geliyor diye ve çok büyük bir beklenti oluşmuş durumdaydı.

Önce programcıya yardımcı ol bitirsin oyunu, dediler, daha sonra sen devral ve bitir! Enduro Racer'i üç haftada teslim edince sanırım herkes beni her şeyi yapabilecek bir programcı olarak görmeye başlamıştı. Bu kadar ilgi ve talep çok güzeldi ama riskli ve büyük projelere bulaşmak istemiyordum. Her şeyden önemlisi artık kendi oyunlarımı yapmak istiyordum.

Gerçekten bu kadar ünlü bir oyunun Spectrum ve Amstrad versiyonlarını yapmak benim kariyerim için de süper olurdu. Ayrıca neredeyse herkes bu oyunu Spectrum'da geliştirmek imkânsız gibi görüyordu. O nedenle System 3 gecikiyor ve büyük ihtimalle başaramayacak diye dedikodu dolaşıyordu her yerde. Bu durum Last Ninja projesini benim için daha da cazip ve ilginç kılıyordu. Riskliydi ama başarırısam da bir o kadar tatmin edici olacaktı. Programcı olarak iyice tanınacaktım.

Last Ninja projesini sonunda çok önemli bir fırsat olarak gördüm ve şöyle bir şey önerdim: "Last Ninja çok önemli bir oyun ve kesinlikle ben de dahil olmak isterim, ancak birinci oyunu unutun, bundan adam olmaz. Ben ancak sıfırdan yazarsam alırım bu işi, ki bu da en az sekiz ayımı alır. Halbuki siz Last Ninja 2'ye başlamak üzeresiniz. Ben de dahil olayım ekibe ve sıfırdan, ben de C64'le birlikte hem tasarımına katkı sağlamış hem de Spectrum ve Amstrad versiyonlarını yapmış olurum aynı zamanda. Böylece Activision da C64, Spectrum ve Amstrad versiyonlarını aynı anda eşzamanlı olarak yayınlar ki bu da süper bir başarı olur."

System 3'ün sahibi Mark ale, "Ama tamamen rezil oluruz, dergiler bizi yerden yere vurur. Aylardır yakında geliyor diye reklam veriyoruz," dedi.

Şöyle bir mesaj ile son bir reklam daha verin, diye önerdim; "Last Ninja 1 Spectrum versiyonu bizim standart ve beklentilerimizi karşılamadığı için projeyi iptal etme kararı verdik. Onun yerine Last Ninja 2'yi C46'le birlikte ve aynı zamanda Spectrum oyuncularına sunacağız." Böyle bir reklam verdi vedergiler kalitesi yeterli olmayan versiyonu iptal ettiği için System 3'ün kararını takdirle karşıladı.

Southampton'dan Londra'ya Taşınıyorum, 1988

Last Ninja 2 Başlıyor!

İnanılmaz bir şekilde evlenip, inanılmaz zorluklara katlanarak gelip yaşadığım İngiltere'de, oyun sektöründe çok hızlı yükselen bir kariyer edinmeyi başarmıştım. Yaklaşık dokuz yıldır İngiltere'de yaşıyordum ve oğlum Nejati sekiz yaşına gelmişti.

Fabrikada işçi olarak çalışırken hiç beklenmedik bir şekilde yepyeni bir sektörde çok kısa sürede ünlü bir oyun yazarı oluvermiştim. Herkes benimle çalışmak istiyordu. Kariyerimde her şey bu kadar olumlu ve heyecanlı giderken eşim Janet'le ayrılma noktasına gelmiş ve evliliğimizi sonlandırma kararı almak zorunda kalmıştık. Last Ninja 2 projesinde de çalışma kararı alınca, projede tam zamanlı olarak çalışabilmek için 1988'in başında Southampton'dan Londra'ya taşındım.

Ayrılık ve Nejati ile yeterli ve kaliteli zaman geçirememek çok zorluyordu beni. İlk yıllarda kendi evim olana kadar hafta sonları Southampton'a gidiyor, Nejati ile zaman geçirip dönüyordum. Bu yeterli olmuyordu tabii ama başka seçenek de yoktu. Daha sonra kendi evim olunca başlangıçta Nejati'yi alıp haftasonları Londra'ya getirip geri götürdüm. Sonraları tamamen yanıma aldım, okula gitmesini ve okumasını daha iyi sağlayabilmek için. Biraz Londra'da, biraz Southampton'da kaldı. Ben Türkiye'ye yerleştikten bir yıl sonra da Nejati İstanbul'a yanımıza geldi ve hâlâ İstanbul'da yaşıyor.

System 3'ün ofis ve ev olarak kullandığı binanın bulunduğu Watford'a yerleştim. Bu evde daha sonra Vivid Image Developments şirketini birlikte kuracağım ortaklarım ve Last Ninja 2'de birlikte çalıştığım arkadaşlarım John Twiddy ve Hugh Riley ile kalıyordum. Hugh aslında Manchester'da ailesiyle kalıyor ama ara sıra gelip bir-iki gün bizimle kalıp geri gidiyordu. Oyunun ana tasarımcılarından biri rahmetli Tim Best idi. Çok iyi arkadaş olmuştuk kendisiyle; hepimizden yaşlı ve tecrübeliydi. O bütün fikirlerimizi ve tartışmalarımızı toparlayıp tasarım dokümanı oluşturuyordu. Çok keyifli geçiyordu süreç, herkes çok büyük bir projede çalıştığının farkındaydı ve LastNinja 2'nin çok daha büyük bir oyun olması için çabalıyorduk.

Bir de daha sonra sektörde çok büyük pozisyonlara gelecek genç Phil Harrison vardı projede. Biz Vivid Image şirketini kurunca bizimle de bir süre çalıştı.

John, Hugh ve ben o sıralar İngiltere'nin en iyi ekiplerinden biri olarak anılıyorduk ve birlikte Last Ninja 2 üzerinde çalışıyorduk. Mark Cale daha başından bizimle ilgili büyük planlar yapıyor, hedefler koyuyor, bizimle yıllarca çalışılması üzerine projelerden bahsediyor ve sözler veriyordu. Ben ise projeyi bitirince tekrar ve tamamen kendi oyunlarımı yapmaya kararlıydım ve bunu enbaşından ve sonra da defalarca söyledim ve hatırlattım Mark'a.

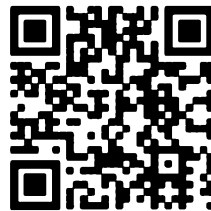
John Twiddy bana göre gelmiş geçmiş en önemli C64 programcılarındandı. Çok zeki ve becerikli bir programcıydı. Onunla Last Ninja 2'de birlikte çalışmak çok keyifliydi. Saatlerce büyük bir zevkle oyun üzerine konuşur, birlikte "şöyle yapalım, böyle yapalım" diye kararlar alırdık. Bir kere bile aramızda tartışma olduğunu hatırlamıyorum. Birlikte büyük bir sevgi ve saygıyla çalıştık oyunda. Birbirimizle sürekli hem teknik hem tasarım açısından fikir alışverişi yapıyor ve birbirimizin çalışmalarını destekliyorduk.

Hugh Riley de yine bana göre gelmiş geçmiş en iyi piksel grafikerdi. Yani Last Ninja 1'in başarısı tesadüf değildi. Birlikte çok iyi bir ekip olduk ve aramızda da çok iyi bir dostluk oluştu. Last Ninja 2'nin gidişatından herkes çok memnundu. Aynı anda üç versiyon birden geliştiriyoorduk ve Last Ninja 1'den çok daha büyük bir oyun olacağı kesin gibiydi.

Sonlara doğru dergilerden aldığımız tepkiler de o kadar iyiydi ki oyunun çok başarılı olacağı çok belliydi. Hepimiz çok mutluyduk, gece gündüz harıl harıl çalışarak tüm versiyonları yaklaşık sekiz ay gibi kısa sayılacak bir sürede bitirdik. Hugh Riley'nin C64 grafiklerini, geliştirdiğim bir yazılım aracı ile Spectrum formatına dönüştürüyordum ve daha sonra benim Spectrum grafikerim Garry Thornton gerekli ufak tefek düzeltmeleri yapıyordu. Bir de level editörü yazmışım ve tüm levellar/bölümler Gary ve tarafımca çok kolayca Spectrum'da oluşturuluyordu. Her zaman olduğu gibi benim müzik editörümü kullanarak arkadaşım Brian Marshall Last Ninja 2 için yine çok güzel müzikler yapmayı başardı. Gerçekten Brian süper bir iş çıkardı burada, benim ürettiğim delice sesler ile ve o uyduruk klavyede böyle bir şey besteledi.

Aslında ürettiğim sesleri tanımlaması bile zor, daha önce de belirttiğim gibiorijinal Spectrum sesi sadece basit bir Bip!

Bir örnek paylaşıyorum.
Beste: Brian Marshall
Oyun: Spectrum Last Ninja 2 Level 2



Bahsetmiştim, kaydedip sonra editleme şansımız yoktu, tek bir seferde hepsini çalıyordu ve benim program o çalarken hafızaya da saklıyordu. Hata yaptığında sil baştan. Memnun kaldığımız bu versiyonu saklayıp oyunda kullandım, umarım beğenirsiniz, 1988, otuz bir yıl öncesinden!

Spectrum ve Amstrad versiyonlarında elde ettiğim sonuçtan çok memnundum. C64'te ekran teknik zorluklardan dolayı çok yavaş çizilip oluşturuluyordu.

Ekranın biri sürü parçası yavaş yavaş çiziliyor ve bütün ekran birkaç saniyede oluşuyordu. Bilmeyenler bunun istenerek böyle yapıldığını düşünüyordu eminim. Spectrum ve Amstrad'da ekran oluşturmayı milisaniyeler içinde yapabiliyordum, ama C64'ten çok farklı görünmesini istemedik. C64'te olduğu tek tek parçaları çizerek benzetmeye çalışmadım ama bir ekrandan diğer ekrana geçerken güzel bir görsel efekt kullanarak farkın anlaşılmasını zorlaştırdım. Yine de ekranı çok hızlı oluşturmuştum. John'a, "Kusura bakma ama bundan daha fazla yavaşlatamam," diyerek takılmışım.

Spectrum hafızasının tamamını kullanmışım, John da C64'ün. Son bir toplantı yaptık. Ben Mark'a, "Üç byte filan kaldı boş yer olarak, eklememi istediğin bir şey var mı? Gerekirse C64'ten de biraz farklı bir şeyler de olur," diyerek takıldım. 3 byte çok az, anlamlı bir şey yapmak imkansız, arabanın bagajında neredeyse hiç yer yokken içine eşya yerleştirmeye çalışmak gibi bir şey... Mark da inandı ve neler yapabileceğimi sordu, yıkılmıştık gülmekten.

Last Ninja 2'den Vivid Image Şirketi Kuruluşuna

Last Ninja 2'nin bitimine iki-üç ay kala ben kesin kararımı vermiştim. Kendi oyunlarımı yapmaya devam edecektim, ama bu sefer bir şirket de kurmak istiyordum. John ve Hugh ile konuyu daha önce defalarca konuşmuştuk; onlar da kendi özgün oyunlarını yapmayı çok istediklerini söylemişlerdi. Onlar da benimle çalışmayı çok istediklerini belirtince, ben de üçümüzün bir şirket kurup burada oluşturduğumuz uyumu kendi şirketimizde devam ettirip birlikte güzel işlere imza atmayı önerdim.

Haftalarca keyifli sohbet ortamlarında büyük bir heyecanla neler yapabileceğimizi ve hangi şirketlerle ne tür sözleşmeler yapabileceğimizi konuştuk. Daha önce de değindiğim gibi, bu arada Mark bizimle ilgili başka planlar yapıyor ve bizi şirketinde tutmak için hem bir sürü şey vad ediyor hem de proje bitmeden bu işi resmi olarak bağlamaya çalışıyordu. Biz ise, hele bir oyunu bitirelim de, diyerek geçiştirip onu oyalıyorduk. Şirket kurma planımızı da gizli tutmaya ve Last Ninja 2'yi de bir an önce bitirmeye çalışıyorduk.

Ben bir ara şirket kurma planlarımızdan Rod Cousins'a bahsettim. Çok ciddi olduğumuzu ve oyunu bitirir bitirmez kendi şirketimizle çok büyük işler yapmayı hedeflediğimizi çok net olarak belirttim. O da adeta yalvarırcasına, "N'olur bunu çok gizli tutun, Mark paniklemesin. Last Ninja 2 çok önemli bizim için, sorun oluşmasın, çok kalmadı oyunun bitmesine," dedi. Ben de, "Tamam, sorun değil, merak etme nasıl bir profesyonel olduğumu biliyorsun. Sorunsuz ve başarılı bir şekilde oyunu bitireceğimizden emin olabilirsin," diyerek onu rahatlatım. Rod kendisine haber vermeden başka bir şirket ile anlaşma yapmayacağım konusunda da söz istedi. Ben de söz verdim.

Oyunu bitirmeye çalışırken zaman zaman kuracağımız şirketle ilgili planlar yapıyor, hangi şirketlerle konuşacağımızı düşünüyorduk. İngiliz Telekom'un Telekomsoft şirketinin iyi bir aday olduğunu ve en iyi parayı ve sözleşmeyi onların vereceğini düşünüyordum. İlk oyunumu yayınlamışlardı ama bir daha birlikte çalışma fırsatı oluşmamıştı. Benimle tekrar çalışmak da isterler, diye düşünüyordum ki ayrıca yanıma ülkenin en iyi iki geliştiricisini de almıştım.

Gizli kalmak kaydıyla Telekomsoft ile bir ön görüşme yaptım ve tahmin ettiğim gibi çok heyecanlanıp bizimle kesinlikle çalışmak istediklerini belirttiler.

Activision ile de görüştüğümüzü söyledim ve alacağımız teklifleri en iyi şekilde değerlendireceğimizi belirttim. Rod ile tekrar bir telefon görüşmesi yaptım, Telekomsoft'un da bizimle çok ilgilendiğini ve Last Ninja 2 bitmeden kiminle hangi koşullarda çalışacağımızı şimdiden bilmek istediğimizi söyledim.

Rod bir araya gelip konuşalım diye önerince Mark Cale'in veya başka kimsenin fark edemeyeceği bir şekilde Southampton-Londra otoyolu olan M3'te bir benzin bir istasyonunda gizlice buluştuk. Yazarken bile ne kadar komik ve ilginç olduğunu hatırlıyorum, sanki bir film sahnesi gibiydi. Üçümüz birden kaybolunca eminim Mark paniklemişti. Fark etti mi veya ettiyse biz neler uydurduk hatırlamıyorum bile. Belki kendisi de bir yerlere gitmişti o gün, bilmiyorum.

Sanıyorum istasyonda bir saat kadar görüştük. Oldukça zorlu bir pazarlıksonrası Rod ile oracıkta el sıkıştık ve anlaştık. Rod gerçekten sektörün öncü veen iyi iş adamlarından birisiydi ve bizim yetersiz bilgi ve tecrübemizle onunla pazarlık ediyor olmamız bayağı komikti. Ancak Rod ile üç kez çalışmış, kendiçapımda iyi pazarlık yapmış ve kendimce iyi paralar almıştım. Zamanın koşullarında ve diğer programcıların aldıklarına göre benim elde ettiklerim hiçde fena değildi. Kendime bu konuda güveniyordum ve Rod'un da bana karşı özel bir yaklaşımı olduğunu biliyordum. Benimle çalışmayı hep isterdi ve bugüne kadar aşağı yukarı talep ettiğim ücretleri de vermişti. Ben de elimdengelenin her zaman en iyisini yaparak Rod'un gözüne girmiştım ve onun en iyi programcılarından biri olmuştım. Rod, çoğu zaman etrafındakilere bana kodlamayı kendisinin öğrettiğini ve onun için çok iyi olduğumu söyleyerek takılırdı.

Toplantıdan önceki akşam neredeyse kavga ediyorduk. Saatlerce tartıştık, ne isteyelim, ne kadar alabiliriz... John ve Hugh ile benim aramda o kadar fark vardı ki anlatamam. Benim talep etmeyi önerdiğim ücrete çok şaşırmışlardı. Sonunda Rod ile pazarlık yapmanın çok zor olduğunu, benim daha önce iyi ücretler ve koşullar koparmayı başardığımı, hep onlara zor projelerde yardımcı olduğum için de beni çok sevdiğini, benimle çalışmak istediğini kabul ettiler. Dolayısıyla benim şirketin sözcüsü olarak Rod ile pazarlık yapmamın çok iyi olacağı konusunda anlaştık.

Hatta, Rod sizi pazarlığın içine çekmeye çalışırsa siz tamamen Mev'i yetkilendirdik dersiniz, diye de uyardım. Konuşulan rakamları ve şartları tamhatırlamıyorum, ama gerçekten belki de o zamana kadar bir geliştirici ile yapılan en büyük sözleşme olabilirdi. Ben diyorum beş yüz bin sterlin isteyelim, beş oyun yapalım, beş yıllık bir sözleşme olsun. John ve Hugh da, "O kadar para vermezler, bu şekilde kimseyle anlaşma yapamayız ve ortada kalırız," diyerek benim önerdiğim rakamın yarısını filan önerelim diyorlardı sürekli. Sonunda, "Siz bana bırakın, o zaman ben yapayım pazarlığı. Sonuçta kabul etmezse etmez, bizi kovacak değil ya, o da karşı bir teklif yapar. Ben beşyüz dersem belki dört yüz alırız ama iki yüz elli dersem yüz elli-iki yüz alırız," dedim.

Bu konuştuğumuz rakamlarda ve benim sözcülüğümde anlaştık ve Rod ile görüşmeye hazırlandık. Özellikle John çok iyi niyetliydi ve çok çabuk ikna olabiliyordu. Nitekim Rod baktı ki ben bastırıyorum sürekli ve taviz vermiyorum birkaç kez John’u pazarlığa çekmeye çalıştı. Rod John’a ikide bir, “Bu Mev beni çok zorluyor, bana acayip kazık atmaya çalışıyor,” diye de takılıyordu. Neyse ki John ve Hugh, “Mev ne derse biz de onu kabul ediyoruz,” diyerek bana destek oldular.

Tahmin ettiğim gibi Rod bizimle çalışmayı çok istediğini ve Activision’dan başkasına gitmemize gerek olmadığını belirtti. Ben de, “Yarın Telekomsoft ile bir toplantımız var,” dedim. “Onlar da çok istiyor bizimle çalışmayı ve inan ki benim senden istediğim rakamları vermeye de hazırlar. Eğer seninle şu anda anlaşır ve el sıkışırsak hemen Telekomsoft’u arayarak yarınki toplantıyı iptaledeceğim ve maalesef hayır diyemeyeceğimiz bir teklif aldığımızı söyleyeceğim,” dedim. Bunun üzerine Rod kalktı ve bir zafer sevinci ile, “Tamamdır bu iş,” diyerek bizimle el sıkıştı. Aslında biz bu kadar kolayca arzu ettiğimiz anlaşmayı elde ettiğimiz için Rod’dan çok daha fazla sevinmiştik.

Oradan nasıl bir keyifle ve zafer edası ile ayrıldığımızı unutamıyorum. Üçümüz de çok mutluyduk ve John ile Hugh sürekli beni kutluyorlardı. Sözleşme, pazarlık gibi konularda bundan böyle de süreçleri tamamen ben yönettim. Sanırım biraz da Türk kültüründeki isteyen bir yüzü kara ve “en fazla hayır der” gibi basit bir yaklaşımla genel olarak istediklerimi elde etmeyi başardım. Tabii Telekomsoft ile başlayan ve daha sonra Activision, Rod ve Jon ile devam eden pazarlıklar ve sözleşmelerden de çok şey öğrenmiştim. Activision ile en son yaptığımız bu önemli anlaşma ileride yapacağım daha büyük anlaşmalara da ışık tutacaktı.

Vivid Image Dönemi:

Artık Profesyonel Bir Oyun Şirketim Var, 1988

İlk ofisimizi Watford’da açtık. Artık profesyonel ve hem bizim hem de sektörün müthiş beklentilerinin olduğu bir şirkettik. Birkaç dergide röportajlar ve küçük reklamlar da verdik. Last Ninja 1 ve 2’nin yaratıcılarından yeni bir başlangıç!

Kurumsallaşmış şirketi en iyi şekilde yönetebilmek için, benim daha çok yapımcı ve tasarımcı rolünde şirketi idare etmeme, şirketin sözcüsü ve temsilcisi olmama karar verdik. Ben artık aktif şekilde programlama yapmayacaktım. John C64’ü kodlamaya devam edecek, Spectrum, Amstrad ve Amiga gibi diğer formatlar için de ülkenin en yetenekli programcılarını ekibimize katacaktık. Bizimle kim çalışmak istemezdi ki?

Hugh ilk konsept çalışmalarını ve ana grafikleri yapacak, diğer versiyonlar için gerekli uyarlamalar yapılacaktı. Şirkette bizim dışımızda ilk çalışanımız Phil Harrison oldu. Hem tasarım ve dokümantasyon işlerine hem de eleman bulmamıza yardımcı olacaktı. O genç yaşında bir sürü önemli programcı vegrafiker tanıyordu, çok iyi bir çevresi vardı.

İlk oyunumuz için Amiga ana platform olacak, oyun aynı zamanda AtariST, C64, Spectrum ve Amstrad için de uyarlanacaktı. Yani aynı anda beş versiyon birden geliştirecektik. Evet, oyun artık ciddi bir iş olmaya başlamıştı.

Bu arada değinmeden geçmek doğru olmaz: ilk çalışanımız Phil ile ikinci oyunumuza başladığımızda yollarımızı ayırdık. Yeterince verim alamadığımızı hissettik.

Phil sahip olduğu çevresi ve çevik hamlelerle müthiş bir kariyer edinmeyi başardı. Bizimle yollarını ayırmamız sayesinde meğer ona büyük bir iyilik yapmışız. Sony Playstation Dünya Geliştirme Başkan Yardımcılığı ve daha sonra da Microsoft Xbox'ta üst düzey yöneticilik yapacağı çok iyi bir kariyeredindi. Şu anda Google Stadia'yı yönetiyor.

Vivid Image Kurucuları



Ben, Hugh Riley ve John Twiddy arkamızda
Phil (Ninja kostüm ile!), 1987.



İlk şirket röportajımdan, 1988.

Amiga A500, Efsane Oyun Makinesi

İlk Amiga 1985 yılında çıktı ve Amiga 1000 olarak biliniyordu. Commodore şirketi Amiga'yı daha çok iş dünyasında çözüm üretecek bir makine olarak görmüş ve şirketleri hedeflemişti, dergi ve kitap yayıncıları gibi.

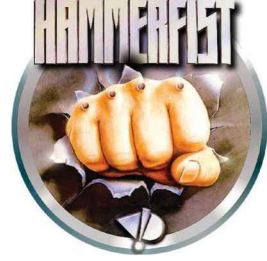


Oyun sektörü hiç gündemlerinde değildi bile. Ta ki 1987 yılında Amiga 500 çıkana kadar. Aslında Amiga'yı gelmiş geçmiş en iyi oyun makinelerinden biri yapan, oyun sektörünün kendisidir. Psygnosis gibi görsellikte inanılmaz işler yapan şirketler Shadow of the Beast gibi oyunları çıkarınca Amiga'da neler yapılacağına yönelik önemli ipuçları herkes tarafından görülmeye başlandı. 1987 yılında kısa sürede hızlı adımlarla ilerleyen Amiga'nın başarısı, bizim gibi programcı ve tasarımcılar için de yepyeni bir heyecan ve süper oyunlar için çok iyi bir fırsattı.

Bu nedenle yapacağımız ilk oyun öncelikle Amiga için tasarlanıp kodlanacaktı. Aslında Vivid Image olarak geliştirdiğimiz ilk üç oyun da öncelikle Amiga için tasarlandı. Hatta First Samurai ile 1991'de Yılın Oyunu Ödülü'nü almayı başardık.

İlk Oyunumuz Hammerfist, 1988-89

İlk oyunumuzun adı Hammerfist oldu; Amiga'nın becerilerine yakışan, çok özgün ve iddialı bir fikir içeriyordu. Oyuncunun kontrol edebileceği farklı özellik ve becerilere sahip kadın ve erkek iki kahraman vardı.



Oyun iki boyutluydu ama ekranda görsel olarak çok fazla etkileşim ve hareketbarındırdığı için çok etkileyiciydi, dolayısıyla teknik olarak da çok üst seviyede bir iş olacaktı.

Çok ısrarcı olmadım ama her ne kadar teknik, görsel ve fikir olarak etkileyici olacak gibi görünse de ilk oyunumuzun çok daha farklı ve teknik olarak daha iddialı olması gerektiğini söyledim. Sonuçta Last Ninja 2 gibi ileri düzey bir proje yapmıştık ve bana göre en az onun kadar ses getirecek bir şey yapmalıydık. Diğerleri, Hammerfist'in arzuladığım başarıyı getireceğine inandıklarını ve bunun ilk projemiz için yeterli olacağı konusunda biraz ısrarcı olunca ben de, "Tamam," dedim.

Sanırım onlar tamamen farklı bir şey yapalım istediler. Ben ise farklı bir şey yapalım ancak daha önceki başarımızın rüzgârından da yararlanalım istedim. Bu arzum ancak daha sonra üçüncü oyunumuz olan First Samurai ile gerçekleşecekti...

Teknik ve görsel olarak etkileyici olsun diye gerçekten çok zaman harcadık. İlk oyunumuz diye çok özen gösterdik ve basından hiç de fena olmayan yorumlar alsak ve ilgi görsek de benim istediğim oyun olmamıştı. Amiga versiyonunu çok genç ve çok yetenekli ama bir o kadar da tecrübesiz bir programcı arkadaşımız kodluyordu. O da ortağım John Twiddy gibi Newcastle şehrindeydi ve evden çalışıyordu. Birkaç kez evine gittik destek vermeye.

Bayağı zorlandık iyi sonuç almak için. Bizim de yardımlarımızla sonunda bir şekilde oyunu tamamlayabildi.

Konix Multisystem - Avrupa'nın Konsol Girişimi, 1989

Bu arada Avrupa'dan Japonya'ya rakip olacak yerli bir oyun konsolu üzerinde çalışılıyordu. "Konix Multisystem" adını taşıyan donanım Gallerli bir İngiliz girişimcinin tasarımıydı ve daha başından çok ses getirmiş, ilgi görmüştü. Bu heyecan verici projeye biz de en başında dahil olduk. Artık kodlama



yapmayacaktım ama Hammerfist oyununu bizzat kendim Konix'e uyarlamayakarar verdim.

Eski Activision günlerinden yakın arkadaşım Jon Dean, Konix projesinin koordinatörüydü ve benim Hammerfist üzerinde çalışmamdan çok memnundu. Katıldığımız toplantılarda donanım tarafında çok yerinde önerileryapıyorduk.

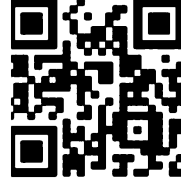
Yanlış hatırlamıyorsam hafıza kapasitesi sadece 128KB idi ve bu gerçekten yeterli değildi. Ayrıca öğrendiğimde çok şaşırdığım şeyler de oldu, mesela direkt donanım desteği olarak sprite (mirroring and flipping) yoktu. Özellikle 2B oyunlarda bu çok önemliydi. Mesela sağ tarafa dönük olarak tasarlanan grafikler ve animasyonlar donanım desteği ile ek hafıza kullanmadan kolayca sol tarafa dönük kullanılabilirdi ve bu da 128KB hafızanın daha verimli kullanılmasını ve böylece hafızada tasarruf edilmesini sağlayacaktı. Yine yanlış hatırlamıyorsam ben ve diğer geliştirici arkadaşlarımızın ısrarlı önerisi üzerine hafıza boyutu 256KB'a yükseltildi.

Konix versiyonunu kodlarken ben de resmen kendi içimde Amiga versiyonu ile yarışıyor ve Konix'in çok daha iyi olmasına özen gösteriyordum. Söylemesi ayıp, Konix versiyonu Amiga versiyonundan daha etkiliydi. Konsolun tüm tanıtım etkinliklerinde her zaman Hammerfist demosu da gösteriliyordu. Maalesef konsolun tasarımcısı çok saçma bir şekilde Amstrad ve IBM gibi büyük yatırımcılarla anlaşamayınca Konix doğmadan öldü gitti ve benim altı-yedi aylık yoğun emeğim de boşa gitmiş oldu!

Konix Lansmanı



Jon Dean'in proje koordinatörlüğünü yaptığı Konix Multi System Lansmanı, 1990. İngiltere oyun sektörünün önde gelenleri bir arada. Soldan arkada ikinci kişi benim.



Yukarıda bahsettiğim ve arkadaşım Jon Dean'in çektiği Hammerfist demosunun videosunu paylaşıyorum. Jon videonun sonuna beni de dahil etmiş, 1990 yılı olmalı, bayağı gencim yani!

İkinci oyunumuz Time Machine, 1990



Time Machine yine çok özgün ve güzel bir fikir üzerine kurulmuş bir oyundu. Hugh ve eşi tarafından önerilen bir konsept idi. Çok güzel de geliştirdik ama konsept olarak sürekli ve hızlı farklı zaman dilimleri arasında gidip gelmek gerektiğinden ve bu farklı zaman dilimlerini her seferinde hafızaya hızlıca yüklemek o yıllar mümkün olmadığından oyun biraz küçük kaldı.

Oyunun tamamını Amiga'nın 500KB'lık hafızasına sığdırmak zorunda kalınca oyun çok hızlı oynanabiliyordu ama aynı zamanda da çabucak bitiriliyordu.

Yani oyun çok basit kaldı, teknik kısıtlılardan dolayı yeterince derinlik hissi uyandıramıyordu. En İyi Orijinal Oyun gibi bir ödül ve çok güzel övgüler elde etmiş olsa da, ekonomik olarak arzuladığımız satışlara ulaşamadı. Aslında bu konsepti mevcut yeni nesil teknolojileri ve imkânları kullanarak yeniden yapmayı çok isterim.

Last Ninja'dan First Samurai'ya, 1991 Sonunda HepYapmak İstedığım Oyun Geliyor

İlk iki oyunumuz gerekli ilgi ve övgüyü aldı ama benim için hiç yeterli değildi. Yani sadece ekonomikanlamda değil, oyunların yarattığı tepki ve beklentileri karşılamadaki eksiklerden bahsediyorum. Sonuçta İngiltere'nin, hatta Avrupa'nın en iyi ilk üç-beş ekibinden biriydik ama ilk iki oyunumuzla yaptıklarımız bence sahip olduğumuz tecrübeyi, yetenekleri ve geçmişte yaptığımız büyük işleri yeterince yansıtmıyordu.



Bu sefer ısrarcı oldum, üçüncü oyunla arzuladığım başarı ve tepkiyi yakalamak, tekrar herkesin bizden ve yaptığımız oyundan bahsetmesini istiyordum.

Time Machine oyunumuzun Spectrum ve Amstrad versiyonlarını ülkenin en iyi Spectrum programcılarından Raffael Cecco'ya yaptırmaya ikna etmiştim. Çok güzel bir arkadaşlık ve çalışma ortamı yakalamıştık ve kendisi ile çalışmaya devam etmek istiyordum. İkna ettim ve hatta artık Spectrum'da değil Amiga'da kodlamasını söyledim.

Last Ninja 2'de yakaladığımız başarıyı ben tekrar Uzakdoğu temalı bir dövüş oyunu yaparak daha büyük bir başarıya taşımayı çok arzulamıştım. Hatta oyunumuz çok farklı olsun ama Last Ninja ile karşılaştırılsın ve üzerinde konuşulsun, tahminler yapılsın diye bizim oyunumuzun Samurai temalı olmasını istedim. Bir de Last (Son) yerine First (İlk) kelimesini kullanırsam daha da ilgi çeker ve Last Ninja, First Samurai karşılaştırmaları daha da fazla yapılır, şeklinde düşündüm ve böylece First Samurai doğmuş oldu.

Tam da tahmin ettiğim ve istediğim gibi de oldu. Dergiler sürekli Last Ninja ve First Samurai karşılaştırmaları yaptılar. İsim benzerlikleriyle ilgili bir sürü yorum, "Eyvah, adam First ile başladı 7 Samurai'a kadar samuray oyunu yapacak," gibi de bir sürü haber yapıldı. Bu arada Activision bazı sorunlar yaşıyordu ve onlarla işbirliğimizi devam ettirmemiz çok zor ve anlamsız görünüyordu. Rod'un da anlayışlı ve destekleyici tavrı ile ben Activision ile olan anlaşmamızı fazla sorun yaşamadan sonlandırdım.

First Samurai oyunu, için o zaman çok güçlü olan ve neredeyse İngiltere'nin en başarılı tüm geliştiricilerinin hepsinin çalışmak istediği Mirrorsoft ile anlaştık.

Sensible Software (Sensible Soccer, Cannon Fodder), Bitmap Brothers (Speed Ball, Gods) gibi geliştiricilerle birlikte aynı yayıncı çatısı altında bir araya gelmiş olduk. Jon Hare, Eric Mathews ve Mike Montgenery ile arkadaşlarımız daha da artmış oldu. Jon (Sensible Software) ve Mike (Bitmap Brothers) ile hâlâ görüşüyoruz ve haberleşiyoruz. Mirrorsoft ile yaptığımız anlaşmada ortak yayıncı olacaktık, yani First Samurai, Vivid Image ve Mirrorsoft'un yayıncı markası Imageworks ile birlikte yayınlanacak ve pazarlanacaktı. Zaten Activision ile de benzer şekilde çalışıyorduk.

First Samurai oyunu Mirrorsoft'un da harika pazarlaması ve akıllı hamleleri ile gerçekten basında müthiş ilgi yarattı. Dergiler yapılan röportajlara ve oyunun daha başlarında, sahip olduğu görsel ve teknik unsurları üzerine çok özel incelemelere yer verdi. Bir sürü dergiye kapak oldu. Londra'nın Bateria Parkı'nda çekilen benim meşhur samuray pozum bir sürü dergide ve basın haberlerinde kullanıldı. Artık sadece ünlü bir oyun programcısı gibi değil, sanki sinema ve müzik şöhretleri gibi hissetmeye başlamıştık. Aynı dönemde Bitmaps ve Sensible Software yöneticileri de benzer şekilde sürekli dergilerde haber oluyordu. 90'lı yılların başı, oyun sektörünün ve bazı oyun geliştiricilerin gerçekten de yükselişe geçtiği ve popülerleştiği yıllardır.

Mirrorsoft İle İkinci Temas!

Hatırlarsanız, ilk oyunum Gerry The Germ'i Mirrorsoft'a götürmüştüm 6 yıl önce ve adeta beni kapıdan kovmuşlardı! Ama altı yıl sonra çok büyük bir oyun olacak First Samurai projesinde birlikte çalışmak varmış!

Hep birlikte ekip olarak First Samurai oyununda süper bir iş çıkardık. Raffael Amiga'yı çok çabuk ve çok iyi kavradı. Oyunun ana karakterini meşhur grafiker Dokk (Docherty) yapmıştı ama daha sonra bir Türk grafiker TeomanIrmak ile çalışmaya başladık ve tüm grafikleri o yaptı.

Oyunun grafiklerinden de görüleceği gibi harika bir iş çıkardı Teoman. Sürekli yeni yaklaşımlar ve teknikler deneyerek, Amiga'nın hafıza ve donanımını zorlayarak herkesin "bravo" diyeceği bir iş çıkarmaya çalışıyorduk. Teoman, Türkiye'den gelmiş, yıllarca İngiltere'de yaşamış biriydi. Tam olarak nasıl tanıştığımızı hatırlamıyorum, oyun dünyasında hayatlarımız kesişti ve buşekilde birlikte çalışma fırsatı yakaladık.

Ben artık direkt kodlama yapmıyordum, ama kullandığımız ses sürücüsü (sanırım Protracker idi) ile bir şeyler denedim ve kodladım epeyce. Ses efektlerini oyuna ben yerleştirdim, efektlerin stereo olarak iki ayrı kanalda çalmasını da sağladım. Arka plandaki dört kanalda çalan müziğin iki kanalını gerçek zamanlı ve ihtiyaç olduğunda ses efektlerine vererek müzik ve ses efektlerinin aynı anda kullanılmasını gerçekleştirdim.

Oyundaki meşhur renkli gökyüzü görüntülerini bir Copper editörü yazarak elde ettik (Copper, Amiga'da bulunan ve renklere direkt müdahale imkânı sağlayan beyin). Uzun süre herkes bu gökyüzü görsellerini nasıl yaptığımızı ve başardığımızı anlayamadan üzerinde konuşup yorumlar ve tahminler yaptılar.

Ben daha sonra yaptığım sunumlarda ve arkadaş toplantılarında, tam olarak ne yaptığımızı ve editörde inatla ve defalarca deneme yaparken bu muhteşem sonucu nasıl tesadüfen, basit bir yöntemle keşfettiğimi paylaştım.

Sizlerle de paylaşayım: Amiga'da her renk on altı renk tonu ile sınırlıydı. Yani gökyüzü görselini oluşturmak için her on altı renk tonu sonrası başka bir renge geçiyorduk, ama maalesef o geçişlerdeki her renk değişiminde keskin bir çizgi oluşuyordu ve bu da göze çok batıyordu. Ben deneme yaparken, normal renk tonlarını her renk için birden on beşe kadar sıralayıp bir sonraki renk içintekrar 0-15 yerine bir önceki renk tonlarını 14, 13, 15, 13, 14 gibi bir dizide bitirip sonraki renkleri benzer şekilde sıraladığımda renk geçişlerindeki keskinliğin tamamen kaybolduğunu gördüm.



Buna çok şaşırdım ve işin daha da ilginç yanı, tamamen tesadüfi bir şekilde yakaladığım bu yöntem, sadece bazı renk kombinasyonlarında arzuladığım sonucu veriyordu. Bu renkleri belirleyip bir sürü farklı ve çok etkileyici gökyüzü görselleri oluşturdum. Elde ettiğim renk kombinasyon ve sıralama tablolarını Raffael'e veriyordum, o da oyuna dahil ediyordu. Hepimiz çok sevinmiştik, daha sonra oyunu gören ve oynayanlar da çok etkilenmişti.

Çok Ses Getirecek Ses Efektleri ve Müzik!

Oyundaki müzik ve ses efektleri de o zamana kadar hiç yapılmamış şeylerdi. Arkadaşım Brian, Amiga'da henüz müzik yapmıyordu, ben Londra'ya taşınınca biraz da uzak kaldık birbirimizden. Amiga'da daha gelişmiş müzik programları (Protracker gibi) ve çok iyi de müzisyenler vardı ve çok güzel müzikler elde etmek mümkündü.



Battersea Park'ta çektiğimiz
tanıtım pozul, (Londra, 1991)



2016'da tekrar Battersea Park'ta!

First Samurai daha başından böyle ilgi görünce bize bir sürü genç Amiga müzisyeninden örnek müzikler geldi. Demomuzu beğenirseniz oyunun müziklerini yapmak istiyoruz, diyorlardı. Henüz tanınmayan ve daha bu işe yeni soyunmuş bir sürü gençten birçok müzik geliyordu. Gönderenlerden birtanesi de on altı yaşındaki Michael Davis adlı bir genç idi ve yaptığı müzik süperdi, sanki sipariş üzerine bestelenmişti, tam da oyunun ruhunu yakalamıştı. Bunu oyunun ana müziği olarak kullandık ve herkes çok beğendi, hı çok büyük keyifle dinlerim.

Raffael, oyunun ses efektleri hazır olana kadar kendi CD'lerinden seçtiği klasik müzik örneklerinden küçük sesler kullanıyordu. Bazen de Queen gibi rock parçalarından alıyordu kesitleri. "Daha sonra değiştireceğim bunları," demişti, "şimdilik test için kullanalım." Ama ben çok etkilenmişim bu seslerden ve daha önce oyunlarda duyulan bilgisayar ses efektlerinden çok farklıydı. Konsepti çok ilginç buldum. "Hayır, tam tersine ben de dahil olayımbu işe ve CD'leri getir, ben de örnekleme yapayım ve bu denemelerle birkaç etkileyici ses efekti yaratalım," dedim. "Bazı örnekleri biraz değiştiririz ve farklı kılarız," diye önerdim. "Tamam," dedi ve bu şekilde klasik parçalardan oluşturduğumuz birkaç ses, oyunumuzda da klasikleşecek ses efektlerine dönüşecekti. Oyundaki "Oh no, my sword!" aslında yine Raff'ın kendi sesini kullanarak oluşturduğu bir sest ve öylesine oyuna konmuştu ama benim önerim üzerine oyunun tam sürümüne dahil edildi. Oyunda kullandığımız klasik müzikten meşhur 'Hallelujah' sesi hâlâ hatırlanır.

Oyun teknik, görsel ve ses efektleriyle birlikte devasa bir oyun olmuş, tüm dergilerde hakkında incelemeler ve hep olumlu yorumlar yayımlanmıştı.

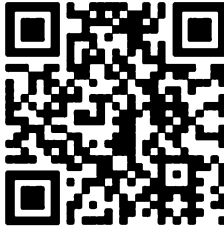
Aldığı değerlendirme ve puanlar hep % 90'lar üstünde idi.



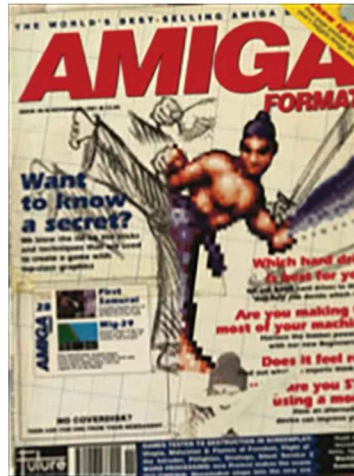
INDIN Ödülü, 1991



Bir sürü dergiye kapak olmuştuk



Intro & Müzik



Oyun hala yapım aşmasındayken
ünlü Amiga Format dergisine 6
sayfalık özel röportaj ve demo
diskile kapak olmuştuk.

Mirrorsoft'un da Sahibi Medya Patronu

Robert Maxwell'in Ölümlü

Ülkenin en büyük medya patronu Robert Maxwell Group, Mirrorsoft oyun şirketi de dahil, bünyesinde gazetecilik (Daily Mirror) ve finans alanlarında birsürü şirket barındıran büyük bir holding idi.

First Samurai ile arzuladığım artistik ve teknik başarıyı yakalamıştım. Artık arkasından gelecek satışlar ile de maddi başarıya ulaşacaktım, en azından tüm göstergeler bu yöndeydi. Herkes oyunu konuşuyordu ve sektörün o zamanki Oscar ödülü niteliğindeki Indin Yılın Oyun Ödülü de oyunu ayrı bir seviyeye taşımıştı.

Maalesef oyun piyasaya çıkmalı daha bir hafta bile olmamıştı ki Robert Maxwell'in özel tekne gezisinde düşüp boğulduğu haberi tüm İngiltere'yi sarstı.

İnanılmaz bir şeydi bu bizim açımızdan; Mirrorsoft dahil tüm grup şirketlerine kısa süre içinde el konuldu ve her şeyi denetçiler yönetmeye başladı. Bir sürü haber yapıyordu, nasıl öldü, acaba öldürüldü mü diye. Ben tam olarak ne olduğunu hâlâ bilmiyorum ama tek bildiğim, First Samurai dahil hiçbir oyun artık çoğaltılmıyor ve satılmıyordu. Daha da kötüsü, paralarımızı almakta zorlanıyorduk.

Bir sürü geliştirici gibi biz de çok zor durumdaydık. Tüm beklentilerimiz ve planlarımız altüst olmuştu. Çok hızlı hareket etmezsek iflas bile edebilirdik, derece kritik ve hassas bir durumdaydık. Çok iyi bir avukat tanıdığım sayesinde denetçilerden biraz para koparabildik ama başka para gelir mi, ne zaman gelir belli değildi. Ama oyunun çoğaltılıp daha fazla kopya satmayacağı kesindi.

Ödül almış ve sektörde bu kadar ses getirmiş oyun çoğaltılıp satılamayınca, o zamanlar epeyce yaygın olan oyun kopyacılığından bizim oyun da büyük ölçüde nasibini aldı. Belki de Amiga'da en çok kopyalanan oyun olmuştur. O dönemde yeni başlayan 090'lı Yardım Hatları en çok oyunlara destek için kullanılıyordu. En büyük yardım hatlarından birinin sahibi beni aramış ve en çok First Samurai oyunu ile ilgili arandıklarını ve oyunun yüksek miktarda satıldığını düşünerek beni tebrik etmişti.

Ne yazık ki oyunun çoğaltılamadığını, dolayısıyla bolca kopyalandığı için oyuncuların yardım için onları aradığını söylediğimde neredeyse benim kadar üzölmüşü.

First Samurai PC, Ubisoft İle İlk İşbirliği, 1992

Detayları hatırlamıyorum ama daha sonra ve çok uzun sürecek bir işbirliğine gireceğim Ubisoft ile bir anlaşma yapıp, First Samurai oyununun PC versiyonunu onlara sattım. Bizzat benim programladığım ve bire bir Amiga kodunu neredeyse satır satır PC'ye uyarladığım PC versiyonunu üç ay içinde Ubisoft'a teslim ettim. Şirketin ayakta kalmasına çok büyük katkısı olan bu çalışma, bizim için çok önemli bir nefes oldu.

Müthiş bir çaba ile oyunu daha sonra Commodore 64 için de uyarlamayı başarmıştık. First Samurai, Commodore 64 Dergisi tarafından tüm zamanların en iyi ilk beş oyunu arasında sayılır.

First Samurai Japonya Yolcusu!, 1993

Bu arada Rod Cousens, başka büyük bir Amerikan yayıncısı olan Acclaim'ın Avrupa başkanlığı görevine gelmişti. Rod'a gittim ve durumu anlattım, o da sağ olsun her zaman ki gibi destek oldu ve Kemco adlı bir Japon konsol yayıncısına First Samurai oyununun Nintendo SNES versiyonunu satmamı sağladı. Bu anlaşma ticari açıdan çok iyiydi ve iyice rahatlatmıştı şirketi.



Japon firma Kemco ile çok iyi anlaştık. Oyunu kendileri yapmak istiyorlardı; açıkçası sonuç ne olur tam kestiremiyordum ama Nintendo SNES çok iyi bildiğimiz bir konsol ve pazar değildi. Biz geliştirmeye uğraşmayacaktık ve çok iyi de para alacaktık. Ortağım John ile on gün gittik Japonya'da kaldık. Geliştirici ekiple tanıştık, onlara oyunu ve önemli unsurlarını anlattık.

Ve onlara her türlü desteği vermek üzere anlaştık. Kemco'nun sahibi çok büyük bir işadamıydı. Demir çelik fabrikası, huzurevleri, Japonya gibi kullanıma uygun arazisi çok az olan bir ülkede bir golf sahası bile vardı. Oyun işine keyif için, ilginç bulduğu ve geleceği olan bir sektör olduğunu düşündüğü için girmişti. Önemini bilen ülke ve toplumlarda, bu tür vizyona sahip kişi ve kurum çok. Hep söylüyorum ve 2001 yılından beri de tekrarlıyorum: Vizyon böyle bir şey ve gelişmiş ülkeler bu vizyona sahip oldukları için gelişmişler.

Kemco'nun Genel Müdürü Ishi-san ve büyük patron Okuhara-san ile çok iyi anlaştım ve uzun sürecek bir dostluk oluştu aramızda. Ninja ve Samurai oyunlarında çalışmış olmam ve bu tür oyunlara ilgi göstermem onlara çok ilginç gelmişti. Japonya, kültür ve geleneklerinden gurur duyan ve buradan güç alan bir topluma sahip.

İngilizler, Japonların çok zor insanlar olduğunu söylemişlerdi ve yıllarca onlarla çalışsan bile dostluk kuramazsın, diye uyarılmışlardı.

Ishi-san'la Londra'dan Tokyo'ya birlikte uçmuştuk ve uçakta resmen dost olmuştuk. Bizi daha ilk akşamdan geleneksel bir Japon restoranına ailesiyle birlikte götürmüştü. Bunun ne kadar büyük bir jest olduğunu biliyordum ve kendisine çok teşekkür ettim. Dostluğumuz uzun yıllar devam etti ve Ishi-san ile hâlâ Facebook üzerinden haberleşiyoruz.

Okuhara-san ile de Japonya'da çok güzel zaman geçirmiştik, bize çok zaman ayırmıştı. Sahibi olduğu Kore restoranında özel olarak Kuzey Japonya'dan getirttiği ahtapot yemeğini sunmuş, bunun üzerine Ishi-san hem çok şaşırmış hem de çok sevinmişti. "Böyle bir jesti ilk defa birine yapıyor, seni gerçekten çok sevdi," demişti. Ishi-san, Okuhara-san ile olan ilişkimin gelişmesine destek verirdi, mesela Okuhara-san'ın doğum günü için beni önceden uyarırdı. Ben de o gün çok güzel bir doğum günü mesajı yollardım.

Daha sonra Okuhara-san ve Ishi-san Londra'da misafirim oldular. Epeycepaniklediğimi hatırlıyorum. Beni bu şekilde ağırlayan ağır abileri ben nasıl ağırlayacaktım? Londra'nın en lüks otellerinde ve en iyi restoranlarında zaten kalmışlar ve yemekler yemişlerdi. Epeyce düşünüp araştırdıktan sonra en iyisinin onlara güzel bir kebab yedirmek olduğuna karar verdim. Türklerin yoğun olduğu ve benim de çok sık gittiğim Mangal adında süper bir ocakbaşı vardı. Orada benim favorim olan, çöp şişle yaptırdığım yoğurtlu kebabı Türkiye'de bile kesinlikle yemedim. Yıllar sonra 2016'da tekrar Londra'da yaşamaya başladığımızda ilk işimiz Mangal'ı ziyaret etmek oldu ve defalarca o güzel kebabı yedik, tadı ve sunumu değişmemişti. Ayrıca on altı yıl sonra Mehmet Usta'nın beni ve Japon misafirlerimi hatırlamış olması beni çok duygulandırdı.

Mangal'ın sahibi ve aşçısı bana İngilizlerin çok az kullandığı ama çöp şişeen uygun olan kuzu etini kullandığını söylemişti. Üzerine döktüğü bolca tereyağı ile birlikte kullandığı lezzetli yoğurt da en iyi iskender kebabını bile aratmıyordu.

Japon dostlarıma bundan güzel yemek tattıramazdım, onları hem otantik bir yere götürmüş ve hem de geleneksel Türk mutfağı ile tanıştırmış olacaktım. İngilizlerin meşhur siyah taksisiyle misafirlerimi aldım ve koyulduk yola. O zamanlar Türklerin yoğun yaşadığı Hackney semti şimdilerde olduğu kadar temiz ve gelişmiş değildi. Az da olsa bazı kesimleri İstanbul'un varoş semtlerini andırıyor gibiydi.

Biraz meraklanarak ve biraz da şaşıarak bakıyorlardı etrafa ve bana. Sonunda taksiden indik ve minicik üç-dört masalı Mangal'a girdik. Eminim daha da şaşırdılar içeri girince, ama göstermemeye çalıştılar. Kuyruk vardı bayağı, oturacak yer az olduğu için çoğu insan paket dürüm alıp dışarıda yiyor veya evine götürüyordu.

Bir gün öncesinden ustaya haber vermiş, çok önemli Japon misafirlerimle geleceğimi ve ocakbaşında bize üç kişilik yer ayırmasını rica etmiştim. Ayrıca bu önemli misafirlerimin ilk defa Türk mutfağı ile tanışacaklarını, dolayısıyla bize ekstra özen gösterip ona göre yemek ve hizmet sunmasını da ayrıca tembihlemiştim. “Ne demek abi, elimizden gelenin en iyisini yaparız, merak etme mahcup etmeyiz seni,” dedi Mehmet Usta.

Selamünaleyküm, aleykümselam faslından sonra ocakbaşının etrafına, yanidirekt mangalın ve ustanın karşısına oturduk. Misafirlerimin çok hoşuna gitti bu. Hem ustayı hem de pişen kebapları izliyorduk. Bizim usta nasıl da havalara girdi anlatamam. Gerçekten güzel hava atıyordu. “Abi siz rahat edin oturun, ben ne yapacağımı biliyorum sizin için,” diyerek başladı ezme salatası yapmaya; koca satırla nasıl da doğruyordu domatesleri, soğanları ve yeşillikleri. Satırla adeta müzik yapıyor, ilginç tempolar tutturuyordu. Benim misafirler mest oldu izlerken; çok etkilendiler ustanın becerisinden ve gösterisinden. Oh be, dedim, çok iyi oldu buraya getirmem, umarım yemeği de beğenirler.

Gerçekten ezme çok güzel olmuştü; usta biraz ekmek de kızarttı. Japonlar bayıldı tadına, nasıl yiyorlardı ekmeği bandırarak benim gibi. “Abi üç tane de yoğurtlu çöp şiş yapıyorum hemen,” dedi. Ben de, “Tamamdır, zaten onu yemeye geldik,” dedim.

Geldi yoğurtlular ve başladılar yemeye; hiç abartmıyorum, bayıldılar tadına. Her kaşıktta, “Oh süper olmuş, nefis,” diyerek götürüyorlardı. Ben de usta da çok memnunuz durumdan. Japon yemeklerinin porsiyonları kendileri gibi küçüktür ve çok az yerler. Bizim usta torpillisinden doldurmuştu tabakları kebabla. Okuhara-san ve Ishi-san yarısına filan gelmeden tılandılar ve başladılar kıvranmaya; yemeye çalışıyorlar ama olmuyor. En sonunda Ishi- san kulağıma, “Bu süper olmuş, yemeye çalışıyoruz ama şiştik resmen, bunu bitirmemiz mümkün değil, böyle bıraksak ayıp olur mu?” dedi.

Ben de ustaya söyledim, “Ne ayıbı abi,” dedi, “öyle iştahla ve keyifle yedilerki beğendiklerinden eminim, hiç sorun değil!”

Ben biraz muziplik olsun diye takılayım dedim misafirlerime; “Gördünüz adam ne uğraştı sizi memnun etmek için, tam da gözünün içine baka baka tabakta yemeğin yarısını bırakırsanız ustaya biraz ayıp olur,” dedim! Aldı bizim misafirleri kocaman bir panik, nasıl da zorlanarak yemeye çalışıyorlar... Ben bir-iki kaşık sonra hemen müdahale edip şaka yaptığımı ve bitirmek zorunda olmadıklarını söyledim. “Usta çok memnun yemeği beğendiğiniz için,” dedim.

Adeta çocuklar gibi sevinmiş ve rahatlamış, kocaman bir oh çekmişlerdi.

Biraz da baklavanın tadına bakıp, birkaç çay içip büyük bir memnuniyetle ayrıldık mekândan.

Sonraki akşam John, Raffael ve Teoman'ın da dahil olduğu biraz daha kalabalık bir grupla, dansöz de olan Efes 2 restoranına gittik. Orada da kebab, baklava gibi yemeklerin yanı sıra içmeyi seven Japon dostlara bolca rakı da içirdik. Bayıldılar; rakıyı suyla karıştırınca zaten biraz kendi sake içkilerine debenziyor. Uyardım çok güçlü filan diye ama seviyorlardı içmeyi. Güzelce çakırkeyif olup dansözlerle masada göbek atacak kadar keyifli geçti geceleri.

Yaşadıkları iki enfes gece için çok çok teşekkür ettiklerini ve kendilerine bundan daha güzel bir sürpriz yapamayacağımı tekrarladılar hep. Çok rahatlamıştım; bize krallar gibi bakmışlardı Japonya'da ve böyle mutlu olmaları beni de memnun etmişti.

Nintendo SNES versiyonu teknik olarak çok iyiydi ama Amiga versiyonunun sadece yarısını ancak yapabilmişlerdi. Daha da kötüsü, Japon pazarına uygun olsun diye oyunu çok değiştirmiş ve biraz da zor yapmışlardı. Aslında Japon oyuncular Avrupa oyuncularına göre daha zor olan oyunları tercih eder. Çok başarılı olmadı ticari olarak ve basın tarafından da o kadar iyi karşılanmadı Nintendo versiyonu, ama çok iyi lisans parası ödemişlerdi en baştan. Yani ticari olarak çok başarılı bir proje oldu.



Okuhara-san, Ishii-san, John ve Ben.
Tokyo, 1993



Mangal'a 2016'da kızım Sıla ve Lancelot ile gittik. Şansımıza Mehmet Usta da muhteşem yemekler de hala oradaydı. Mehmet Usta ile kucaklaşıp eski günleri hatırladık!

Vivid Image Tamamen Mev Dinc'e Geçiyor, 1993

First Samurai en iyi oyun ödülü almasına ve en çok beğenilen oyunlar arasında olmasına rağmen Robert Maxwell'in ölümü sonrası Mirrorsoft'un aldığı darbeden biz de şirket olarak nasibimizi almıştık. Bu zorluklar içinde ortaklarımızda da bazı sorunlar oluşmaya başladı. Hugh Manchester'e gidip geliyor, yeterince şirkette bulunamıyor ve destek de alamıyordu.

Bu koşullarda o da ayrılmayı kabul etti ve bir süre İngiltere dışında yaşamaya karar verdi, sanırım bir Yunan adasında. O gün bu gün doğru dürüst görüşemedik Hugh ile. Daha yeni yeni birkaç kez Facebook üzerinden haberleştik, en azından bağlantı kurduk tekrardan. Ubisoft dahil bir sürü farklı büyük firmada ve ülkede çalıştı. Emekli olup tekrar sevdiği bir Yunan adasında yaşamaya başladığını öğrendim.

First Samurai C64 & Commodore 64GS, 1993

John ile devam ettik bir süre, North Harrow'da başka bir ofise geçtik. First Samurai öncesinde Commodore ile olan yakınlığımız sayesinde ve teknik olarak da sahip olduğumuz tecrübe ile Commodore'un C64 oyun makinesini konsol yapma projesine dahil olduk. Nintendo ve Sega'nın konsollardaki başarısını Commodore da C64 makinesini konsola dönüştürerek yakalamak istiyordu. C64 GS (C64 Game System/Oyun Sistemi) olarak bilinecek bu konsola uyarlanan onlarca oyuna destek verdik. C64 GS konsoluna herkes oyunlarını kolayca uyarlayabilsin diye çok güzel bir geliştirme sistemi ve kiti hazırladık.

Yanılıyorsam on-on beş adet satmıştık bundan ve iyi de para kazanmıştık. Herkes kolay ve hızlıca ekstra para kazanmak adına mevcut oyunlarını sadece basit bir çalışma ile C64 GS'e uyarlıyordu. Tek fark, artık oyunlar Nintendo SNES gibi kartuşlarda satılıyor ve hızlı yükleme imkânından yararlanmış oluyordu. Kimse yeni ve özgün oyun yapıp bu yeni donanımın özelliklerinden faydalanmadığı için bu konsol giri-şimi de doğmadan ölmüş oldu. First Samurai oyunumuzu biz de yeni C64 GS'e uyarlamıştık. Zaten C64 versiyonu çok büyük ses getirmişti. Jon Williams ve Matt Sneap ile birlikte neredeyse imkânsız başarmış, orijinal Amiga oyununu birebir C64'e uyarlamıştık ama neredeyse iki sene sonra.



C64 GS System

First Samurai
C64 GS



First Samurai sonrası yaşadığımız maddi sıkıntılar John ile aramızdaki ilişkiyi de etkilemeye başladı. John da başka bir şirkette çalışıp düzenli maaş almayı tercih ediyordu. Aramızda anlaştık ve ben her şeyi devraldım. Aslında John, Last Ninja oyunlarının sahibi System 3 şirketine geri döndü ve hâlâ orada çalışıyor.

Artık Vivid Image tamamen benim sorumluluğumdaydı. Yükün tamamını üstlenmek beni biraz korkutmuştu ama aynı zamanda tek başıma karar alıp istediğim gibi hareket edebilme fikri ise rahatlatıcıydı.



Spectrum Samurai Deneme Çalışması

Andy Green, 2018

En Büyük Asker Mev Dinc, 1991

Bu arada döviz karşılığı kısa dönem askerlik yeni çıkmıştı. Ben de 1979'dan beri gitmediğim Türkiye'ye gitmeye ve askerlik görevimi de yerine getirmeyekarar verdim. Tüm işlemleri tamamlayıp iki aylık bedelli askerliğimi Burdur'da yaptım. İlk ayın sonuna doğru bedelli askerliğin bir aya düşeceği konuşulmaya başlandı. Ha bugün ha yarın bizi bırakırlar, diyerek geçirdik ikinci ayı.

Askere gitmeden önce Mirrorsoft ile 3D Grand Prix diye bayağı iddialı biryarış oyun simülasyonu yapmak için anlaşmıştık. Benim askerden destek vermeye çalışmam çok zor oldu tabii. Komutanlardan izin almıştım ve önemli iş konuları ile ilgili bana faks geliyor, onlara cevap vermem gerekiyor diye yardımcı olmalarını istemiştim. Sağ olsunlar anlayış gösterip haberleşmemerkezine gelen faksları gidip almama ve cevap vermeme müsaade ediyorlardı. Oradaki askerler de beni çok sevmişlerdi; oyun yapıyorum, İngilizce fakslar geliyor gidiyor, çok ilginç gelmişti onlara. Bana çay veriyorlardı, sohbet ediyorduk. Halbuki orası haberleşme merkeziydi ve benim oraya girmem bileiyi bir fikir değildi. Bir keresinde bir astsubay bizi orada öyle çay sohbeti yaparken yakalamış, zavallı askeri bir güzel dövmüştü. Çok üzülmüştüm gerçekten benim yüzümden dayak yedi diye.

Psygnosis, Sony ve Second Samurai, 1993



John'dan ayrılınca North Harrow'da büyükçe bir eve hem kendimi hem ofisi taşıdım. Artık daha rahat hareket ediyor, daha kolay ve hızlı kararlar alıyordum. First Samurai hak ettiği başarıyı bulamayınca çok daha başarılı olacağını düşündüğüm Second Samurai oyununu yapmaya karar verdim, yine Raffael ile. Bu sefer oyunun isminden de esinlenerek oyunda seçilebilecek iki samuray, hem erkek hem kadın

karakterlerimiz olacaktı. Hiç unutmuyorum, Japonya'dayken First Samurai oyunu üzerinde Okuhara-san ve ekibi ile konuşurken, Okuhara-san bana takılmış, "Sen bizim samuraya n'aptın böyle, oyuna ejderha filan koymuşsun, samuray Çinli değil Japon," demişti. "Bizde ejderha olmaz." Ben de şakayla takılarak; "İstedigimi yaparım, bu benim samurayım sizin değil," deyince çok hoşuna gitmiş, kalkıp sarılmıştı bana.

Second Samurai da çok ses getireceğe benziyordu. İlk oyundan sonra çok büyük beklenti oluşmuştu zaten; teknik ve görsel olarak da yine çok iyi bir iş çıkarıyorduk. İngiltere oyun sektörünün ticari gazetesi olan CTW'de haber oldu, "Mev Dinc ödüllü First Samurai oyununun devamı olan Second Samurai için yeni ev (yayıncı) arıyor" diye. Hatta Second Samurai, ismi yüzünden bir sürü dergide, "Bu adam gerçekten 7 samuray yapacak," diye yorumlar yapıyordu.

First Samurai oyununu Amiga'da Shadow of the Beast gibi en iyi oyunlardan bazılarının yapımcısı ve yayıncısı olan Psygnosis şirketi çok istemişti ama ben Mirrorsoft ile anlaşma yapmıştım. Daha sonra Sony'nin satın aldığı Psygnosis çok güçlüydü ve bu sefer bu şansı kaçıramayız, dediler. Second Samurai oyununu çok iyi bir anlaşma yaparak yayınlama haklarını satın aldılar. Hem Amiga hem de Sega Megadrive versiyonlarını yaptık; gerçekten beni yıllarca rahatlatıcak boyutta bir anlaşmaydı.

Evden çalışıyordum, Raffael de ara sıra geliyor, birlikte devam ediyorduk. Yine dergilerden çok olumlu tepkiler alıyorduk. Daha oyun çıkmadan bir sürü dergide kapak oluyor ve sayfalarca ön incelemeye konu ediliyordu. Amiga versiyonunu bitirdik ve teslim ettik. Psygnosis Liverpoollu bir şirketti ve bu oyunu geliştirirken Beatles grubunun bu güzel şehrini de defalarca ziyaret etme şansını buldum.

Megadrive versiyonu da çok iyi gidiyor, hatta Amiga versiyonundan çok daha iyi görünüyordu. Raffael ile birlikte oyunu bayağı değiştirdik ve konsolun ek gücünden ve hızlı yükleme imkânından yararlanarak çok ilginç ve etkili yenilikler ekledik. Bu versiyondan çok daha büyük beklentimiz vardı; bazı etkinliklerde demo yaptığımı ve tepkilerin çok iyi olduğunu hâlâ hatırlıyorum.



Londra'nın ünlü HMV Müzik mağzasında DJ David Jensen ile.



Raffale Cecco (ortada) ve ben (solda) Second Samurai lansmanında,
Londra'daki meşhur HMV müzik mağzası.

Sony, PlayStation İle Oyunu Büyütüyor, 1994

Bu arada Sony, Playstation adlı yepyeni bir mega konsol çıkarmak üzereydi, herkes bunu konuşuyordu. Sony Psygnosis şirketini satın almış olduğundan, artık Sony ile de muhatap oluverdik. Tam da Megadrive versiyonunu



Foto Evan-Amos

bitirmiştik, hatta belki lansmanını bile yapmıştık ki Psygnosis Genel Müdürü Ian Hetherington'dan bir mektup geldi. Mektup özetle, Sony'nin kendi konsoluna konsantre olmak istediğini ve dolayısıyla biz dahil diğer tüm sözleşmeleri iptal edeceğini söylüyordu. Daha birkaç yüz bin dolar alacağımız var (Sony dahil uluslararası tüm sözleşmeleri USD olarak yapıyordum) ama sözleşmeler iptal edilecekmiş ve kalan ödemeler de yapılmayacakmış Sonytarafından!

Psygnosis'in patronu ile birkaç yazışma yaptım, alacaklarımı yazılı teyit ettirdim ama çok zorlanacağım belliydi. Ödemeler ve her şey Sony'nin kontrolündeydi ve ödeme yapmayı reddediyorlardı. Koskoca Sony ile mahkemelerde uğraşacak değildim herhalde ama başka seçenek de yok gibiydi. Bu arada oyun sektörünün hızlı yükselişini ve buradaki fırsatları gören telif hakları uzmanı avukat Paul Gardner ile görüşüyor ve fikir alışverişini yapıyorduk. Kendisi ile epeyce sohbet etmiş, sektördeki deneyim ve bilgilerimi paylaşmıştım. Daha sonra Paul sektörün en önemli avukatlarından biri olacaktı. Bir sohbetimizde kendisine Sony ile yaşadığım problemi anlattım ve, "Büyük bir meblağ alacağım var, ne yapacağımı bilemiyorum, ödeme niyetleri yok ve sanki çok küçük bir teklifle iş bitirmek istiyorlar, bana yardımcı olma şansın var mı?" dedim.

Tek koz olarak sektörde sahip olduğum pozisyon ve şöhretimi kullanıp onları zor durumda bırakmaya çalışabilirdim. Daha sektöre yeni girmişken benim gibi biri ile basın ve oyun medyasında didişmeleri iyi olmaz, diye düşündüm. Paul bana, "Bundan daha büyük koz olur mu? Onlar seni küstürmeye çekinirler, basında haklarında senin gibi birinden negatif yorumların çıkması kabul edilir bir şey olamaz onlar için. Bir de Sony'nin ana avukatlarından birisi benim arkadaşım, bir konuşayım belki yardımcı olur," demez mi! Bu arada Ian ile yazışıp habire şansımı deniyordum. Bir keresinde ona da çıtlattım, artık basına gidip Sony ile yaşadıklarımı açıklayacağım, diye.

Bu arada Paul de arkadaşı olan Sony avukatı ile konuşmuş, avukat paniklemiş; "Aman öyle bir şey yapmasın, dergilere filan gitmesin, lütfen ondan rica et, ben bir an önce konuyu çözmeye çalışacağım, beni beklesin," demiş.

Bir hafta geçmeden Ian'dan bir mektup geldi, çok net bir şekilde iki hafta içinde bana olan ve sözleşmelerden kaynaklanan tüm borçların ödeneceğini yazıyordu. Gerçekten de iki hafta içinde Sony ödemelerin tamamını yaptı. Alacaklarımı tahsil etmem ve maddi olarak iyi durumda olmam beni rahatlatmıştı, ancak kontrol edemediğim sorun ve durumlardan dolayı güzel işler yapmış olmamıza rağmen, oyunlarımla arzu ettiğim boyutta ve şekilde hedeflediğim başarılarla imza atamıyordum. Aslında bir sürü insan benim yerimde olsaydı belki de çok mutlu ve tatmin olurdu durumdan ama benim için yeterli değildi. Oyunlarımın yayınlanmasını ve büyük oyuncu kitlelerine ulaşmasını istiyordum.

Açılın Street Racer Geliyor, Dünyanın İlk Dört Kişilik Araba Yarış Oyunu, 1994

Second Samurai üzerinde çalışırken Raffael ile paralel olarak başka bir oyun daha yapabiliriz, diye konuştuk. Hatta artık Nintendo SNES gibi bir konsol üzerinde olsun dedik. Birkaç fikir üzerinde konuştuktan sonra Raffael, Street Racer oyununun kaba tasarımı ile geldi ertesi gün. Ben de bizim Nasreddin Hoca gibi ilginç karakterler ve arabalarla, futbol gibi farklı fikirlerle oyunu iyice zenginleştirince buradan çok başarılı bir oyun çıkar, diye düşündük. Raffael'in yaptığı oyunların C64



versiyonlarını yazan ve çok iyi bir programcı olan Nick Jones ile anlaştık. Kodlamayı o yapacaktı ve çok iyi bir iş çıkaracağı kesindi. Nick çok başarılı ve yetenekli bir programcıydı, ama maalesef projeye başladıktan kısa bir süre sonra Amerika'ya gitmeye karar verince biraz ortada kaldık. Raffael,

Domark şirketine James Bond oyununu yaparken tanıştığı ikiz West kardeşlerle konuşalım diye önerdi. Allem ettik kallem ettik, onları ikna etmeyi başardık ve Street Racer oyununu onlarla yapmaya karar verdik. Gerçekten çalışması çok zor ama bir o kadar da yetenekli bu kardeşlerle birlikte çok başarılı olacak bir oyuna imza atacaktık. Chris çok iyi bir programcı ve Tony ise çok iyi bir grafikerdi. Bu ikiz kardeşler adeta küçük bir geliştirme ekibiydiler.

Artık bir ofise ve daha kurumsal bir çalışma ortamına ihtiyaç vardı. Londra'nın kuzeybatısında olan Harrow ilçesinin merkezinde güzel bir ofis kiraladım ve Londra'nın en güzel semtlerinden biri olan Harrow on the Hill'de cici, tarihi, küçük bir ev satın aldım. Küçük bir bahçesi de olan bu yüz elli yıllık ev eskiden atlar için kullanılan bir ahırmış. Giriş kapısı orijinal haliyle aynen korunmuştu, üst ve alt kanatlardan oluşuyordu, atlar yemlenirken sadece üst kanat açılacak şekilde. Belediyeden özel bir izin alarak iki odalı evin yüksek olan çatı aralığını güzel bir ek odaya dönüştürdüm. Ofis ile ev arası araba ile beş dakika mesafedeydi. İşyerine olan mesafenin kısa olmasına hep önem vermiş ve çalışma hayatım boyunca da bunu başarmıştım.



Harrow On The Hill'daki ev, 1993

Street Racer ve Ubisoft Dönemi, 1994-1998

Nintendo'nun meşhur Mario Kart oyununa rakip olacak, hatta bazı alanlarda onu aşacak bir proje yapıyorduk. Her zaman olduğu gibi birkaç alanda öne çıkacak ve sektörü şaşırtacak bir şeyler yapmalıydık. Ben birkaç tane önemli unsur oluşturdum kafamda.



Tony West'in muhteşem grafikleri ile kesinlikle görsel olarak öne çıkacaktık. Chris West'in de harika programlama becerisini avantaja dönüştürmem lazımdı. Sonuçta süper grafikleri olan, içinde arabalarla futbol bile oynanan çok özgün ve iddialı bir oyun yapıyorduk. Mario Kart iki kişilik bir oyundu ve ben sürekli acaba dört kişilik bir oyun mümkün olur mu diye her fırsatta ekiple konuşuyordum. Arada bu şekilde Chris'e gaz veriyordum. Chris ve Tony bir gün ofise dört kişilik demo ile gelince bu iş tamam, dedim.

Mario Kart için ek olarak DSP çip kullanmışlardı. DSP (Digital Signal Processing), donanım ek performans imkânı getiriyordu. Nintendo bunu, Mario Kart'ı iki kişilik oyun yapabilmek için kullanmıştı. Biz ise DSP kullanmadan hem de dört kişilik yarış oyunu yapacaktık!

DSP olmayınca oyun üç dolar daha ucuza satılabilecekti ki bu da yayıncı için büyük bir fiyat avantajı demektir. Elimde böyle güzel bir fikir ve teknik olarak çok iyi bir demo olunca yayıncılarla görüşmeye başlayabilirdim. Bizzat kendimin programladığı First Samurai PC versiyonunu Ubisoft yayınlamıştı. Genel Müdür ve şirketin sahibi beş kardeşin en büyüğü ve Genel Müdür Yves Guillemotte ile ara ara görüşüyordum ve her görüştüğümüzde benimle başka projelerde çalışmak istediğini söylüyordu.

O zamanlar en agresif ve en büyük yayıncı Virgin Interactive idi (Richard Bronson'un şirketi. Daha önce İngiliz Telekom ve Mirror Grubu'nun yaptığı gibi, vizyoner ve başarılı işadamları ve şirketler oyuna yatırım yapmaya devam ediyordu). Nintendo SNES konsolu da artık yavaş yavaş popülaritesini kaybediyor ve herkes yeni nesil konsol Playstation'dan bahsediyor, ona odaklanıyordu.

Etrafımdaki herkes Virgin gibi şirketlere oyunu vermemi beklerken, zaten benimle çalışmak isteyen Ubisoft ile anlaşma yapmayı tercih ettim. Ubisoft daha yeni yayıncı olma kararı almıştı ve çok da iddialı ilerliyorlardı. Sektörü, oyun satış ve dağıtımını da çok iyi biliyorlardı. Yıllarca Electronic Arts, Virgin gibi tüm büyük firmaların Avrupa'daki en büyük dağıtıcılarıydılar. Pazara olan hâkimiyetlerini ve tecrübelerini yayıncılıkta da değerlendirmek istiyorlardı. Nekadar isabetli bir karar almışlar, Ubisoft hâlâ bugün en önemli ve en büyük yayıncılardan biri olarak devam ediyor.

Street Racer fikrinden ve benim başarmayı istediklerimden çok etkilendiler ve oyuna talip oldular, oyuna gereken en iyi ilgi ve desteği vereceklerini söylediler. Zaten yayıncı olarak piyasaya sürecektik kendilerinin dedestekleri ile Paris'te geliştirilen Rayman'dan başka oyunları da yoktu! Ben de tüm güçlerini ve olanaklarını Street Racer ve Rayman için seferber edeceklerinden emindim ve gerçekten de öyle oldu.

Çok iyi bir sözleşme imzaladım, bir sürü versiyon dahil edildi; Nintendo, Sega vs. Daha sonra Amiga, PC, Gameboy ve Gamegear versiyonlarını da geliştirdik.

DSP çipini kullanmadığımız için sağladığım üç USD tasarrufu ben direkt komisyon (royalty) olarak kopya başına sözleşme kapsamına aldırđım. Bunu fazlasıyla hak etmiştim zaten. Sözleşme kapsamında avans olarak verilecek ve oyunun geliştirilmesi için kullanılacak ödemeler de birkaç yüz bin dolarlar mertebesindeydi. Yani yine çok iyi bir anlaşma imzalamayı başarmıştım.

Ubisoft eksiksiz bir hazırlık yaptı ve oyunun ilk lansmanını 1994 Haziran'ında Şikago'daki E3 fuarında yaptık. Nintendo'nun kendi yayınlayacağı ve Ultimate Play the Game (belki o zaman Rare adını almıştı) ekibinin geliştirdiği Donkey Kong Country ile birlikte Street Racer fuarda en çok ilgi gören ve konuşulan iki oyun oldu. Bu, dergilere de bu şekilde yansıdı. Herkes Street Racer'dan bahsediyordu. Aynen First Samurai gibi daha Street Racer da pazara çıkmadan sayısız dergiye kapak oldu ve çok geniş röportajlarımız yayınlandı.

Nintendo ve Ubisoft ile birlikte inanılmaz sayıda ve sürede yapılan testler sonrasında oyun Amerika, Japonya ve Avrupa'da piyasaya çıktı. Testler sırasında sadece Japon versiyonunda A seviyesinde bir bug (hata) çıkıyordu sürekli. A seviyesinde bug giderilmeden oyunun piyasaya çıkması imkânsızdı. Bu bug ne bizim ofiste ne Ubisoft'ta ne de Amerika'da ortaya çıkıyordu. Sadece Japonya'da ve Nintendo ofisindeydi; çıldıracaktık adeta. Tam hatırlamıyorum ama bu bug birkaç hafta devam etti. Bir şeyler düzeltiyorduk ama bug yine çıkıyordu. Ve en sinir bozucu olanı, bunun sadece Japonya'da ve her zaman da aynı tester tarafından bulunup rapor edilmesi idi.

Sonunda nasıl olduysa, şu ortaya çıktı: Oyuncu daha arabalar yerleşmeden ve yarış için geri sayım başlamadan çok önce hızlı turbo başlangıç yapmak için tuşa basıyor ve bu da programda hataya sebep oluyordu. İnanılır gibi değil, tam beş hafta uğraştık bunu tespit etmek için. Ve tabii ki bu gecikme satışları da epeyce etkilemişti.

Street Racer sadece Avrupa'da yaklaşık 400 bin gibi bir satış rakamına ulaşmış, sekiz-on hafta Donkey Kong'un arkasında satış listelerinde iki numara olmuştu. Bu başarı sonucu Ubisoft ile dört buçuk sene aralıksız çalıştım. Daha yeni açılan Manş Denizi'ndeki tünelle Londra'dan Paris'e giden hızlı trenle iki-üç haftada bir Paris'e gidiyordum.

Ufak tefek sorunlar dışında Ubisoft ile çok keyifli geçti yıllar. Ubisoft'u yayıncı haritasına yerleştiren iki oyundan biri olan Street Racer'ı yapmaktan her zaman gurur duymuş, Ubisoft'tan da hep saygı ve sevgi görmüşümdür.

Başarılı Şikago ve Londra Lansmanları, 1994

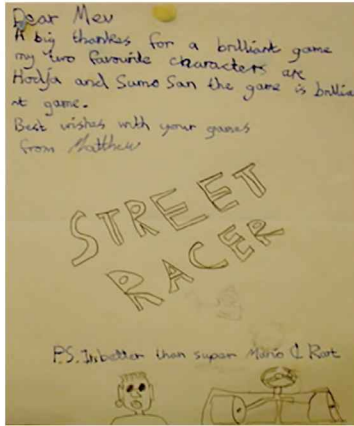


Şikago CES, Hıziran 1994. Street Racer oyunumuz Donkey Kong Country (Nintendo) ile birlikte fuarın 2 oyunu seçilmişti.



Londra ECTS Lansmanı, Eylül 1994.
Street Racer'ye ilgi muhteşemdi. Ubisoft süper lansman yapmıştı.
Ünlü Modellerle Cosplayerlerimiz vardı.

Street Racer Nintendo SNES ekran görüntüleri ve müzikleri. En baştaki görüntüde arabalar halı saha maçı yaparken! Büyük ihtimalle 21 yıl sonra meşhur Rocket League oyunu bizden esinlendi!



Street Racer müzikleri:
Allistar Brimble

Solda 9 yaşında bir oyuncumuzdan bana gelen mektup. Nasreddin Hoca en favori karakterim diyor. Çok mutlu olmuştum!

Londra'daki Türklerle Haşır Neşir Olma Zamanı

The smooth completion and the commercial success of Street Racer made things nice and comfortable. Now, I could put the stressful times of the past behind me, and enjoy the moment. And also look forward to future developments.

Street Racer'ın başarısı çok rahatlatmıştı beni. Artık İngilizce öğrenmek gibi bir derdim de kalmamıştı, Türklerden ve Türkçeden uzak durmam gerekmiyordu. Hatta tam aksine nasıl da özlemiştim Türkçeyi, yemekleri ve sohbetleri. Hazır Londra'dayım, Türklerin yoğun olduğu bölgelere gidip biraz hasret gidereyim, dedim. Türkiye'den Londra'ya yerleşenlerle ufak tefek ilişki kurmaya başladım. Bu ilişkilerde en yönlendirici kişi olan Erhun Çebi ile lise yıllarından gelen bir arkadaşlığımız vardı.

Ordu'nun önde gelen Çebi ailesinden olan Erhun'un kahvesinde çok zaman geçirmişliğim vardı. O kahveyi tercih etmemin sebebi, orada masatenisi oynayabiliyor olmamdı. Ortaokulda oynamasını öğrendiğim ve çok da sevdiğim masatenisini başka iyi oyuncularla da oynama şansı bulduğum için orada epeyce vakit geçiriyordum.

Erhun ve birkaç kişiyle çok mesaimiz oldu; çok ilginç anılarım var kendisiyle ilgili.

Bir keresinde Ordu'dan Ankara'ya, üniversiteye giderken Erhun'un kahvesinde bir-iki masatenisi oynadıktan sonra, hiç unutmuyorum cebimdeki bir miktar parayı benden birkaç yaş büyük olan Gölköy'den Ercan adlı bir arkadaşımın da etkisi ve yönlendirmesi ile lunaparktaki oyunlarda kaybettim. Bir gece otelde kalabilmişim ve param bittiği için de birkaç gün Erhun'un kahvesinde yatmış, acayip de bitlenmişim.

O zaman hâlâ Samsun'da olan babama da haber vermekten çekiniyordum, ama sonunda Ulusoy şoförlerinden biri ile haber gönderdim, paramı ve ceketimi çaldırdım diye. Kumarda kaybettim desem daha iyiymiş, babam sözleriyle yerin dibine sokmuştu beni.

Lisedeyken Erhun'la yaşadığım çok ilginç ve unutamadığım bir anım daha var. Lise son sınıf sınavlarına giriyorduk, ben hiç ders filan çalışmıyordum ve hep Erhun'un oradaydım. Geç saatlere kadar masatenisi, bilardo vs öyle takılıyorduk. Ben habire, "Ya arkadaşlar tarih dersinden sınavım var çok önemli, hiç ders çalışmadım, sizin yüzünüzden çıkacağım," diyordum, ama arkadaşların, "Son akşam çalışırsın olur biter," önerilerine de çok kolay kanıyordum, ders çalışmak da istemiyordum zaten.

Neyse, geldi çattı sınav öncesi son akşam; olmuş gece yarısı, ben hâlâ biraz ders çalışacağım diye tutturmuşum. Erhun dedi ki: "Boş ver, bana güven, ben sana hap gibi bir şey alacağım, beynin uçacak, belki de on alırsın sınavdan." Bırak bari dalga geçme, derken gerçekten sabahladık.

Önce bir hamam, arkasından güzel bir çorba ile biraz kendime geldim ama sınavdan çıkacağım diye moralim acayip bozuktu ve çok kızgındım kendime.

Erhun nöbetçi eczaneyi öğrendi. Sabahın köründe gittik; allem etti kallemetti eczacıyı ikna edip bana bir hap aldı ve, “Bunu sınavdan yarım saat önce iç,” dedi. Eyvah, dedim içimden, gerçekten hapi yuttuk, tarihten kesin çıkacağım. Valla nasıl oldu, ne oldu bilemiyorum ama dediği gibi yarım saat önceden hapi içtim. Sınıftayız bekliyoruz, nasıl bir uykum var anlatamam. Soru kâğıtları dağıtıldı, şöyle bir baktım sorulara, çok azı hakkında biraz fikir sahibiyim gibiyim durum hiç iyi görünmüyor.

Gözlerimi zor açıyorum ve moralim de çok bozuk. Öğretmen halimi görünce, “Oğlum, sabaha kadar çalıştın sanırım, bol şans sana,” dedi. “Evet hocam öyle yaptım ama iyi mi yaptım emin değilim,” gibi bir şeyler söyleyip soru kâğıdına bakmaya başladım yine. Erhun’un dediği gibi, hapi içmemin üzerinden yarım saat geçmiş olmalıydı ki bana aniden bir şeyler oldu, gözlerim açıldı. Sanki saatlerce uyumuşum ve hiç uykum yokmuş gibi. Baktım tekrar soru kâğıdına ve başladım bir şeyler yazmaya. Cevaplar akıyordu sanki; ya ne kadar da kolaymış sorular, dedim içimden hafif bir gülümseme ve rahatlama ile.

Sınav sonrasında tabii ilacın etkisi de iyice geçince sınavda yaptıklarımı unuttum ve acayip moralim bozuldu. Kaldığımdan emindim. İlk defa bir dersten kalıyordum, hem de son sınıfta. Çok kızgındım kendime, ama Erhun hep, “Merak etme, eminim geçmişsindir,” deyip durdu. Gerçekten boşuna üzölmüşüm; sınav sonuçlarını öğrenmek için okula gittim, sonuçlar asılmıştı. Büyük bir kaygı ve korkuyla aradım kendimi listede. Gözlerime inanamadım, geçmişim sınavı, hem de dokuz mu ne almışım. Kaç kez sınav sonuç listesini kontrol edip tekrar tekrar baktım hatırlamıyorum.

İlacın sonraki etkisini detaylı hatırlamıyorum, ama beni çok rahatsız ettiğinden hatta korkuttuğundan eminim. Asla bir daha böyle bir şey yapmayacağıma dair kendime söz verdim ve bir daha da aklımdan bile geçirmedim. Çok içki kullandığımı söyleyemem ama kullandığım zaman da hayatım boyunca sarhoş olmaktan kaçınmışımdır. Belki de ilacın ürkütücü etkisinden dolayı bu şekilde dikkatli oldum hep.

22 Yıl Sonra Erhun'la Londra'da Buluşmam, 1994

Yıllar sonra Londra'da Erhun'u buldum. O benden çok önce İngiltere'ye gitmişti ve Londra metrosunda tren sürücüsü/makinisti olarak çalışıyordu. Bazen bir araya gelmek için saat kararlaştırırken 8.10, 9.20'de buluşalım gibi ilginç saat dilimleri söylerdi. Sanırım tren saatlerini o kadar kanıksamıştı ki buluşmalarda da bu detayda zaman veriyordu. "Oğlum neden hep tren saatleri gibi saat veriyorsun, herkes gibi 8.00, 8.30 desek ya şuna," diye takılırdım.

Erhun, Türklerin yoğun olduğu Hackney bölgesinde yaşıyordu. Ona gittiğimde özlediğim Türk mutfağını, çayını, kebabını her şeyi tatmak çok iyi gelirdi. Yıllarca fark etmeden nasıl da özlemişim. Ve yıllarca konuşmamaktan dolayı da Türkçeyi, özlemişim ama aynı zamanda da unutmuşum. Bazı cümleleri düzgün kurmakta ve doğru kelimeleri hatırlamakta bayağı zorlanıyorum. Anadilini bile untabiliyor insan. Mesela ben çocukluğumda köyde Gürcüce konuşurdum. Özellikle büyüklerimizle Gürcüce konuşmayı çok severdim ama şu anda zar zor birkaç kelime hatırlıyorum. Dil bilekullanmayınca demir gibi paslanıyor.

Biraz zorlanıyordum konuşmakta ama o kadar da kötü değildir, diye düşünmüştüm, sonuçta yıllar olmuştu. Benimle dalga geçiyorlardı, anlam da veremiyordum Türkçemi neden bu kadar tuhaf bulduklarına. Karadenizlilik var şivemde, belki ondandır, diye düşündüm. Meğer bazen gerçekten çok saçmalıyormuşum. Bazı söylem ve cümleleri unutmuşum ve direkt İngilizceden Türkçeye düz bir çevirme yaparak konuşuyormuşum. Örneğin, "your tea's getting cold" demek istediğimde, bunun Türkçesini, "Çayın üşüyor," olarak söylüyormuşum. Ya oğlum çay üşür mü, soğur çay! Yaptığım tüm saçmalıklar sayesinde arkadaşlar epeyce keyif aldı bu durumdan.

Türkçeye tam anlamıyla Türkiye'ye dönüp yıllarca konuştuktan sonra hâkimiyet kazanabildim. Yirmi bir yıl İngiltere'de kalınca ve ilk on yıl doğru dürüst Türkçe konuşmayınca insan gerçekten unutuyor. Bir de yıllarca toplumun dinamiklerinden ve değişimlerinden de uzak kalınca güncel kelime ve söylemleri de bilmiyorsun haliyle. Ama yine de etrafımdakiler Türkçeyi iyikullandığımı söylediler. Türkiye'ye geldiğim ilk yıllarda, bazıları gibi araya yabancı kelimeler serpiştirerek konuşmamaya çalıştım, belki de ondan. Aslında Türkiye'de yaşayanların konuşurken ne kadar İngilizce kelime kullandıklarını fark edince şaşırmış, biraz da üzül müştüm açıkçası.

İkinci Eşim Gülsun'la Tanışıyorum, Aralık 1994

Ben Londra'nın Kuzeybatı tarafında çok eski ve koruma altında olan Harrow on the Hill semtinde yaşıyordum. Churchill'in de okuduğu, İngiltere'nin en önemli okullarından Harrow School'un olduğu mahalle. Harrow ilçesi Londra'nın kuzeybatısında Türklerin yaşadığı Hackney ilçesi ve çevresinin tamters tarafıydı, bayağı uzaktı yani.

Harrow'dan nadiren hafta içi, çoğunlukla da hafta sonları Erhun'a giderdim. Bazen Erhun beni başka arkadaşlarının evlerindeki buluşmalara ve ev partilerine götürürdü. Bu ev partilerden birini de daha sonra evleneceğim Gülsun vermişti. Sanırım ortak bir arkadaşımız beni davet etmişti Gülsunlara. Ben Street Racer oyununu tamamlamış ve teslim etmişim. Ertesi gün Paris'e, oyunun yayıncısı olan Ubisoft'a gidecektim. Paris'e, Manş Denizi'ni tünel ile geçen İngiliz ve Fransız ortak yapımı Eurostar trenini kullanacaktım. Daha açılalı bir-iki hafta olmuştu.

Partinin sonuna doğru neredeyse herkes gitmişti ama nasıl olduysa gecenin epey geç bir saatinde Gülsun, yeğeni Işıl, erkek arkadaşı Turgay ve ben sohbet ediyorduk. Yarın Paris'e gideceğimi unutmuşum bile.

Hiç unutmuyorum, üstümde renkleri solmuş bir Street Racer tişörtü ve kot pantolon vardı. Yani her zaman olduğu gibi çok sıradan bir görünüme sahiptim. Hiç çok şık giyinmezdim. Ama daha önce yaptıklarımın ve oyun sektöründe elde ettiğim başarılarımdan bahsediyordum. Şu oyunları yaptım, şu ödülü aldım, şu oyunu yeni bitirdim, yarın Paris'e gidiyorum, diye anlatıyordum. Çok ciddiye almamışlardı sanki. Daha sonra bana epeyce takılmışlardı, "Sen bize anlatıyordun odur, budur ama biz seni bayağı bir kebabçı sandık. Olsa olsa bir yerde kebabçı dükkânı vardır diye düşünmüştük," dediler. Şimdi öyle düşünmediklerini, sadece takıldıklarını söylüyorlar ama ben hâlâ çok emin değilim!

Yıllar sonra Türkiye'ye dönüp Emirgân'da oturmaya başladığımızda, Çınaraltı çay bahçelerinde oturup sohbet ederken Gülsun'a, "Kocan ne iş yapıyor?" diye sormuştu biri. Gülsun, "Mevlüt, İTÜ Maslak Kampüsü'nde çalışıyor..." diye söze başlayıp, orada bilgisayar oyunları yapıyor, diyemeden karşısındaki kadıncağız, "Kocan güvenlik görevlisi mi orada?" diye sormuştu. Çok sıradan ve çok basit giyinip etrafta rahatça dolaştığım için sanırım insanlar beni ciddi işler yapacak biri olarak düşünemiyorlardı. Türkiye'de çalışmalarına başladığım ilk yıllarda giyim kuşam ve genel görüntüm ile ilgilidaha sonra anlatacağım başka ilginç durumlar da oldu.

Kıscası Nasreddin Hoca'nın, "Ye kürküm ye," sözü boşuna değilmiş.

Paris'e gideceğimi de söyleyince saatin ne kadar geç olduğunu fark edip sohbet ve ilgileri için teşekkür ederek ayrıldım. Ben Paris'e gittim geldim. Street Racer oyununun piyasa çıkışı ve kısa sürede gösterdiği başarısını kutlamak için ben de bir ev partisi vermeye karar verdim. Hem şirketteki çalışma arkadaşlarımı hem de Hackney bölgesinde tanıştığım, Türkiye'den gelen arkadaşları davet ettim. Hem benimle çalışan İngilizlerle ve birkaç İngiliz arkadaşımınla Türk arkadaşlarım arasında güzel bir kaynaşma olur hem de Türkiye'den olanlar yaptığım işlerle ilgili daha yakından bilgi edinmiş olur, diye düşündüm.

Gülsun, Işıl ve Turgay da geldiler, hem de çok geç bir saatte. Geldiklerinde yavaş yavaş ayrılanlar bile vardı. Daha sonra bana anlattıklarına göre, önce adresi bulamayıp neredeyse geri dönüyorlarmış, ama, "O kadar geldik, bulalım şu evi," diyerek bulmuşlar. Güzel ve keyifli bir gece oldu, Gülsun'la kendi evinde başlayan ve farkında bile olmadığım(ız) samimiyet, ciddi bir yakınlaşmaya dönüştü kısa sürede.

Işıl ve Turgay'la da yıllarca görüştük, yakın arkadaş olduk. Turgay'ın Sıla'da çok emeği var, Gülsun ve benim yokluğumuzda çok baktı Sıla'ya, hâlâ devam eden çok güzel bir ilişkileri var.

Yıllar sonra Turgay ile Nejati askere birlikte gittiler! Askerlik işlerini halletmek için Nejati Turgay'a Londra'da çok çektiymişti, Turgay da, "Askerdeben de ona çektiricem," demişti. Ama terhis sonrası onları almaya gittiğimde Turgay; "Keratada şeytan tüyü var, taburun maskotu oldu adeta, terliklerle bitirdi askerliğini!" demişti. Dakikalarca asker arkadaşları ile ısmarlaştı Nejati.

Annemin Vefatı, 1995

Yıllarını oğlunu yetiştirmekle ve daha sonrasında da oğlu ve torununun özlemiyle geçiren zavallı annem yılların acısına ve hastalıklarına yenik düşmüş, hayata ve bize veda etmişti. Bana İngiltere'de güçlkle ulaşan kuzenim Recep Ali epey sonra bana acı haberi verebilmişti. Cenazesini bensiz kaldırmak zorunda kalmışlardı; belki de böylesi daha iyi oldu benim için. Uzun yıllar ölmemişçesine kendimi avutmaya çalıştım. Cenazeyi kaldırmak çok büyük bir acı, babamın vefatında bizzat yaşamıştım.

Annemin vefatından dolayı adeta yıkılmış, bir sürü anının altında ezilmiştim. En kötüsü de bana hayatını veren anneme, bunun karşılığını ne kadar az verebilmiş olduğumu düşündüm ve kahroldum. Yaptığım işlerin ne olduğunu bilemeden, elde ettiğim başarılarımı tam anlamadan ve tadını çıkaramadan gözleri arkada gitti.

Karınca'yı bile incitmeyecek kadar yumuşak kalpli annemin her şey dilinde idi. Rahmetli Kâmil Dayım da hep öyle derdi: "Ney dedi, bizimkinin kalbinde bir şey yoktur, ne varsa dilinde." İhtiyaroğlu sülalesi biraz sinirli ve sert olarak bilinirdi köyde ve gerçekten birkaç aile hariç, öyleydiler. Çektiği ve yaşadığı acıları ve zorlukları da ekleyince annemin sinirli tavrı tavan yapmıştı.

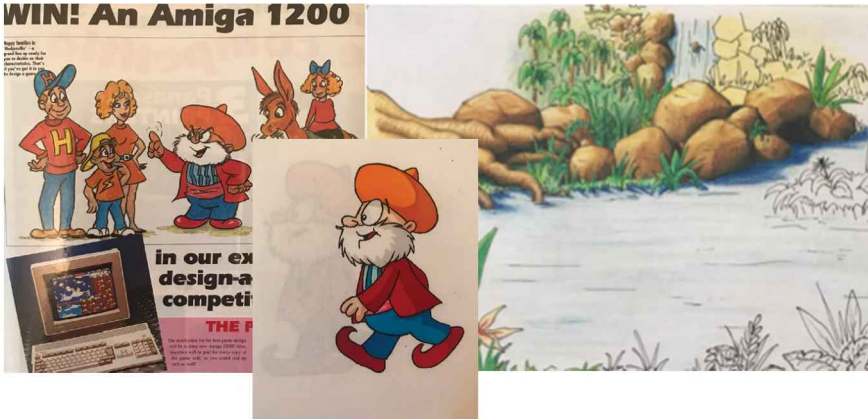
Çok çabuk kızar ve sinirlenir, akabinde de çok incitici sözler söylerdi. Sanırım incitici sözleri en büyük silahı idi. Belki de hayattan ve etrafındakilerden böyle çıkarıyordu yaşadıklarının acısını. Sonrasında ne kadar pişmanlık yaşadığını ve incittiklerinin gönlünü almaya çalıştığını çok net hatırlıyorum. Normalde çok keyifli ve şen şakrak bir insandı ve herkes tarafından da gerçekten çok sevilirdi. Allah gani gani rahmet eylesin, cennetin en güzel yerinde olmayı fazlasıyla hak eden bir insan olduğuna inanıyorum.

O sıralar Gülsun'la görüşmeye ve zaman geçirmeye başlamıştık. Annemin vefatında Gülsun'un yanımda olması bana çok iyi geldi; çok destek olmuş ve bana güç vermişti.

Nasreddin Hoca'yı Bile Oyuna Getiriyorum!, 1995

Street Racer'ın büyük başarısı üzerine oyunu bir sürü farklı platformlara uyarlamak, yeni projeler üzerinde kafa yormak ve ekibi biraz daha büyütmek aylarca, çok yoğun bir tempoda çalışmamı gerektirdi. Bu yoğunluk ve işlerin de iyi gitmesi annemin vefatından duyduğum acıyı az da olsa hafifletmişti.

Nasreddin Hoca Oyunu Çalışmalarından...



Street Racer oyununda Nasreddin Hoca önemli karakterlerden biri ve genç oyuncular arasında en sevileni oluvermişti. Oyunda farklı kıta ve ülkelerden farklı özelliklere sahip iyi araba yarışçıları vardı. Amerika, Avustralya, Almanya, Japonya gibi. Daha bu yıllarda, Türkiye'ye dönüp profesyonel oyun sektörünü başlatma fikri oluşmaya başlamıştı kafamda. İngiltere'de yaptığım bu güzel işlerin tarafımdan yapıldığını, kendi yaptığım oyunlara ülkemizden ve kültürümüzden öğeler kattığımı göstermenin yerinde olacağını ve ayrıca bunun oyunlarıma zenginlik katacağını düşündüm.

Buradan hareketle, daha en başından Nasreddin Hoca'yı oyunun önemli karakterlerinden biri yapmaya karar vermiştim. Diğer karakterler 19-22 yaşlarında oyuncuların özeneceği havalı genç karakterlerdi. Nasreddin Hoca'nın yaşı kaç olacak diye ekibim sorduğunda, "Aslında biz de tam bilmiyoruz, ama dört yüz küsur yaşında filan vardır," dedim çok ciddi bir şekilde. Şaşkın bakışları arasında Hoca'nın yaşını dört yüz küsur olarak teyit ettim tekrar. Ve oyunun kitapçığına Hoca'nın yaşını 400+ olarak girdik. Çok ünlü ve yirmi beş yıllık bir Disney Animatörü olan Bill Hadji ile tanışmış ve arkadaş olmuştum. Hoca karakterini ona çizdirdim, gerçekten de kafamdaki Hoca'yı resmetmeyi başarmıştı.

Bir de Hoca'ya, istediği zaman sihirli halısıyla havalanabilen bir araba yapınca çok farklı ve sevimli bir karakter ortaya çıktı. Çok sevilmiş olması hiç şaşırtıcı değil. Diğer arabalar birbirini normal şekilde sollamaya çalışırken bizim Hoca uçan haliye dönüşüp havalanıyor ve rakiplerin üzerinden uçarak geçiyordu. Hoca, dergilerde yaptığım röportajlarda da ilgi çekiyordu. Hatta bazıları Hoca'nın İran ve Ortadoğu'da, hatta Hindistan'da da bilinip sahiplenildiğini araştırmış ve öğrenmişti. Ben de, "Evet, çok popüler olduğu için ta Hindistan bile sahipleniyor Hoca'yı ama kendisi kesinlikle Anadolu'da doğmuş ve yaşamıştır," diye ikna ediyordum.

Hoca'yı Street Racer'a dahil etmemin ana sebeplerinden biri de ileride kendisinin ana karakter olacağı oyunlar yapmayı istememdi. Ekibimle konuşarak bu amaçla 1995 yılında Nasreddin Hoca için yepyeni ve çok iddialı bir 3B oyun yapmak için yola koyuldum. Daha Nintendo'nun Mario 64 3D (1996) oyununun adı bile geçmiyordu.

Proje için ayrı bir ekip oluşturduk ve Playstation için geliştirmeye başladık. Bu arada Street Racer'ı; Amiga, Gameboy ve Gamegear gibi bir sürü farklı makinelere de uyarlama çalışmalarımız devam ediyordu. İlk defa ekip on kişiyi geçti; açıkçası panikledim, normalde çok az kişi ile çok büyük işler yapmaktan büyük keyif alan biriyim ve bu nedenle şirketi büyütmekten hep kaçındım. Zaten ne zaman şirketi büyütsem başıma bir şeyler geldi.

Bu iddialı 3B oyun projesinde Bill Hadji ile çalışmayı ve onun karakter oluşturma yeteneği ve animasyonlarından yararlanarak oyuna yeni bir boyut getirmeyi hedeflemiştim.

Bill, Hoca'nın ve oyundaki tüm karakterlerin geleneksel animasyonlarını yapmaya başladı. Binlerce animasyon karesi çizdi. Sonra bunları o zamanın donanım ve imkânlarını kullanarak dijitalleştirip, bilgisayara aktarıp, boyamalarını yapıp animasyonlarını oluşturunuyorduk. Çok zorlanıyorduk. Tüm animasyon karelerini tek tek ve birbirleri ile birebir örtüşecek şekilde bir kamera ile bilgisayara aktarıyorduk.

Geleneksel Disney kalitesinde müthiş animasyonlar ve görseller elde ediyorduk. Çok emek isteyen, yoğun bir işti ve aynı zamanda bu güzel oyunu yapmak için de sürekli yenilikçi teknikler ve metotlar deniyorduk.

Vivid Image'da Küçük Deprem

Kendimi hiçbir zaman tam bir işadamı olarak görmedim. İşleri büyütüp büyük paralar kazanmak veya büyük paralara şirketi satmak gibi hedeflerim hiç olmadı. Yaptığım işi çok seviyor ve bundan da rahatça geçimimi sağlıyordum. Asıl amacım, yaptığımız işin yapabileceğimiz en iyi iş olmasıydı. Yeni yaklaşımlar, teknik ve iddialı unsurlar içeren oyunlarla başarılar elde etmek hep ön planda oldu. Nasılsa iyi iş yaparak iyi para da kazanırdık, bundan fazlasını hiç hedeflemedim.

Second Samurai projesini yaparken ve Street Racer oyununu yapmaya da karar alınca yanıma bana destek olabilecek ve hatta ileride şirketi yönetebilecek genç bir arkadaş bulmaya karar verdim. Ve kısa sürede böyle birini de buldum, en azından öyle sandım. Çok yetenekli görünen bu genç arkadaş yeteneğinden de öte çok azimli, kendi kariyer plan ve hedefleri olan biriymiş.

Street Racer'ın başarısı ve Hoca projesi için de ekibi genişletmiş olunca korktuğum başıma geldi. Nerede çokluk orada bolluk (!) olmadığı kesin, boşuna söylenmemiş. Herkesi kendisi gibi gören ve kimsenin art niyetle hareket edeceğini aklından geçirmeyen benim gibi birisi için çok tehlikeli bir ortam. Tam olarak kimin tetiklediğini bile hâlâ bilmediğim bir sürü olaylar başlamış benim bilmediğim. Ben yeni süper oyunlar üzerinde çalıştığımızı düşünürken meğer ekipteki bazı arkadaşlar arkamdan Bizans oyunları yapmakla meşgulmüş. Sanırım Street Racer'ın başarısı birkaç kişinin iştahını iyice kabartmış, bensiz kendilerinin de benzer bir başarı elde edeceklerini düşünmeye itmişti.

Yorucu, yıpratıcı bir dönem yaşadım. Aylarca benim Hoca projesinde birlikte çalıştığını sandığım ekip meğer ayrılma kararını çoktan almış, habire benimle pazarlık yapıp ayrılmadan önce daha fazla para koparmaya çalışıyormuş. İyi ki fark ettim de giderken yanlarında para götürmelerini engelledim.

Uzun ve yorucu bir sürü yasal yazışmalardan, epeyce zaman ve para harcadıktan sonra, “Yolları açık olsun, Allah gönüllerine göre versin, ben bir şekilde daha önce olduğu gibi devam ederim,” dedim ve bıraktım peşlerini. Zaten yapacak pek bir şey de yoktu. Aldıkları e götördükleri tüm kaynak kodları ve grafikleri geri alsam da çok işe yaramayacaktı. Bizim sektörde mevcut çalışmaların başkaekip tarafından devralınıp kolayca devam ettirilmesi çok zordur. Hele ki eski zamanlarda daha da zordu. Bende zaten vardı kaynak kodların çoğu, ama dediğim gibi fazla işime yaramayacaktı. Kendileri büyük hedef ve hayallerle şirket kurdular ama sonra ayrıldılar ve dağıldılar. Çoğunun şu anda ne yaptıklarını bile bilmiyorum.

O zaman ayrılanlardan biri de Raffael Cecco idi. Çok iyi çalışıyorduk birlikte aslında, ama o da bir şekilde dahil oldu ayrılan ekibe. Başlı çekenlerden miydi, yoksa sadece yeni oluşumun heyecanına mı kapılmıştı bilmiyorum ve tekrar görüştüğümüzde de sormadım, hiç konuşmadık bile konuyu. Bazı şeylerin üstünü örtmek ve hiç olmamış gibi davranmak mümkün, hele ki hâlâ kişilerin birbirlerine olan sevgi ve saygısından esintiler varsa.

2014 Kasım’ında First Samurai oyununu, hem de orijinal ekiple tekrar yapma fikriyle Raffael ve Teoman ile Londra’da buluşup eski günleri yâd etmiş, çok da keyifli zaman geçirmiştik. Raff ile daha sonra birlikte tekrar eskisi gibi büyük ve iddialı oyunlar yapma arzusuyla Londra’da bir araya geldik. Pixel Age Stüdyosu’nu kurduk ve First Samurai projesini yeniden yapmak için aylarca birlikte büyük bir keyifle çalıştık. Ama ben Londra’da iki yıl kaldıktan sonra tekrar Türkiye’ye dönme kararı alınca vazgeçtik projeden. Raff, tanıdığım en yetenekli ve tecrübeli programcılardan biridir. Çok iyi bir iş buldu kendisine, hatta beni referans gösterdi iş başvurusunda. Kim bilir, belki ileride yine kesişir yollarımız.

Hoca projesini yapmayı gerçekten çok istemiştim, her açıdan çok güzel bir proje olacaktı. Bill Hadji’nin müthiş animasyonlarının yanında o zamanlar çok başarılı olan oyun yapımcısı Rowlings kardeşleri de projeye dahil etmeyi başarmıştım. Bu yetenekli kardeşler meşhur Creatures (C64) oyununun yapımcılarıydılar ve projenin kodlama ve bilgisayar grafiklerinde çalışacaklardı. Meşhur Willows animasyon filmlerinin arka fonlarını çizen artist de Hoca projesindeki arka fon grafiklerini yapıyordu. Yani Nasreddin Hoca oyununda çok iyi bir ekip ile çalışıyorduk. Bu iddialı 3B oyun projesini Ubisoft yayınlıyacaktı. Yapmak isteyip de yapamadığımdan dolayı hâlâ üzüldüğüm iki projeden biridir bu. Diğeri ise Türkiye’ye dönmeden önce Actor Oyun motoru ile geliştirmek istediğim tam etkileşimli ve dinamik hareket ve unsurlar içeren film tadında bir oyun projesi vardı. Türkiye’ye dönünce o proje de rafta kaldı. Bill’in Hoca için yaptığı animasyonların orijinalleri hâlâ evde bir yerlerde saklı duruyor.

Bu arada, yaşananlara “küçük deprem” demekle olanları küçümseyip önemsemediğim anlamı çıkmasın. Olanlar sahip olduğum konumu ve yapmak istediğim diğer projeleri o kadar da etkilemedi, ama yine de çok yıpratıcı ve üzücü bir süreç oldu. Bu tür olaylar yeni başlangıçlar için de tetikleyici oluyor. Benzer bir olayı yıllar sonra Türkiye’ye döndükten sonra kurduğum Sobee şirketinde de yaşadım.

Daha Memlekete Dönmeden Gurbette

SILA’ya Kavuşmak, 1997

Gülsun’la genel olarak her şey güzel geçiyordu. İlk evliliğim sonrası tekrar uzun soluklu, hatta evliliğe kadar gidecek ciddi bir ilişki yaşamak konusunda epeydir kararsızdım. Gittiği yere



kadar gitsin bakalım, dercesine ilerledi ilişkimiz. Ciddi olarak konuyu hiç konuştuk mu hatırlamıyorum bile. Bu şekilde 1996’ya kadar devam ettik.

Annemin vefatında ve şirketle ilgili yaşadığım sorunlar sırasında da Gülsun’un yanımda olması çok iyi gelmişti. Uzun süredir bekâr yaşamış ve uzun soluklu ilişkilerden de uzak durmuştum. Kendi arkadaşlığını seven ve onunla yetinen biriym; uzun zaman etrafımda kimse olmadan yaşayabilirim, yeter ki morali iyi olsun. O dönemde yaptığım oyunlar ve sektörde edindiğim yer beni fazlasıyla mutlu ediyordu. Sürekliliği olan ilişki sorumluluğu olmadan bu şekilde rahat hareket etmek ve çok keyif alıp ve çok da başarılı olduğum işimi rahatça yapmak işime geliyordu. Demek ki tembelliğim sadece ders çalışmakla sınırlı değildi, ilişkilerde de tembel sayılabilirdim.

Sanırım Gülsun’la başlayan ilişkimizin ciddiyeti bende bir kararsızlık yaratmış, bu da haliyle Gülsun’da epeyce rahatsızlığa neden olmuştu. Böylece ilişkimizde gelgitler yaşamaya başladık. Araya bir de planlanmamış bir hamilelik girince benim uzun soluklu ciddi ilişkiye yönelik kararsızlığım kararlı bir kafa karışıklığına dönüştü. Başladım kara kara düşünmeye.

Gülsun benim mevcut duruma bakışına ve hamilelik konusundaki beklenmedik şaşkınlığıma çok üzülmüştü ancak hamile kaldığı için de bir o kadar sevinmişti. Benimle veya bensiz anne olacaktı. Çok mutlu ve kararlıydı bu konuda. Benim için zor bir süreç oldu hamilelik, eminim Gülsun için çok daha zor olmuştur. Bu kadar önemli ve güzel duyguları benimle doyasıya yaşamayı çok istemiştir. Bu süreçte ne kadar görüştük, hatırlamıyorum bile.

Çok kararsızdım, kafam allak bullak olmuştu. Sıla'nın doğumunda bile bulunamadım, gerçi orada olsam da büyük ihtimalle dışarıda beklerdim. Bu konularda ne kadar ödleğ olduğumu bilirim. Nej'in doğumunda dışarıda beklemiştim ve neredeyse kafayı yiyecektim. İçeride olsam kesin baygınlık geçirirdim.

Sıla hâlâ benim doğumunda neden bulunmadığımı tam anlamış değil. Birşeyler geveleyip şimdiye kadar oyaladık onu. Çok akıllı bir kız, eminim hiç ikna olmadı tam anlamıyla. Zaten arada kurnazca konuyu gündeme getirip sık sık sordu. Artık kitaptan öğrenmiş olacak, umarım bu saatten sonra doğumunda neden olamadığımı öğrendiğinde çok üzülmez. Doğduğunda ve hemen sonrasında yanında olamadım, ama daha sonra hep yanında oldum ve olmaya çalıştım her şekil ve koşulda.

Sevgili Sıla 20 Nisan 1997'de doğdu, neyse ki o sırada Gülsun'un yanında yeğenleri ve çok yakın arkadaşları vardı.

Doğumlarda bulunmaktan neden kaçtığımı anlayın diye hemen paylaşayım: Özetle, benim yanımda birinin başına bir şey gelirse öncelikle benimle ilgilenilmesi gerekir. Hele ortamda kan da varsa direkt başıma vurur.

Türkiye'ye döneli iki sene filan olmuştu sanırım. Bir keresinde arkadaşım Önder Köse'nin daveti üzerine Sıla ile ortağı olduğu meşhur Lacivert restoranına kahvaltıya gittik. Anadolu yakasında, Boğaz'a nazır muhteşem manzaralı restoranın etrafı bayağı yamaç, taş basamak ve kayalıklarla doluydu. Çok aktif bir çocuk olan Sıla, oralarda oynarken restoranın yan tarafındaki komşu eve yaklaşıncı kocaman bir köpeğin aniden havlaması ile o kayalardan ve basamaklardan koşarak ve adeta atlarcasına kaçınca düştü. Ağzı burnu kaniçinde kalmıştı. Köpeğin bağlı olduğunu düşünemediği için paniklemiş ve kaçmaya başlamıştı zavallı. Sıla'nın patlamış dudağını, kanlar içinde olan burnunu görünce ben gittim, neredeyse bayılıyordum. Önder'in, "Lütfen birileri Mevlüt'le ilgilenin," dediğini hâlâ duyar gibiyim.

Sıla doğduktan sonra, başlangıçta benim Gülsun ile ilişkimize yönelik kafa karışıklığım ve kararsızlığım bir süre daha devam etti. Sıla'nın doğumu ilginç duyguları da beraberinde getirdi. Gülsun'un Hackney'deki evine gidip Sıla'yı ziyaret ediyordum, ama sürekli böyle devam edemezdi. Kısa süre sonra birlikte yaşamaya karar verdik. Gülsun, Sıla'yla birlikte benim Harrow on the Hill'deki küçük evime taşındı.

Gülsun inanılmaz mutluydu Sıla'ya kavuşmaktan. Ben de Sıla'nın varlığından... Hep birlikte bir yuva kurmaya başlamış olmaktan çok keyif almaya başladım.

Ufak tefek sorunlar vardı ama çok şükür maddi durumumuz iyiydi, her şey çok daha güzeldi. Sanki gurbette yaşamıyorduk artık, Sıla ile sılamıza da kavuştuk gibi hissettik.

Sıla çok tatlı ve aynı zamanda kolay bir bebektir; çok keyif aldık onu büyütmekten. Pek ağladığını hatırlamayız, hasta bile olsa katlanır, hiç mızımızlanmazdı. Her sabah uyanır, güzel ve keyifli sesler çıkararak uyanmamızı beklerdi. Yürümeye başlayınca da uyanır, kendini eğlendirir ve ayakta bizi beklerdi. Uyandığımızı görünce yüzünde oluşan o mutluluğu ve çıkardığı o güzel sesleri hâlâ çok net hatırlıyorum.

Sıla şimdilerde kocaman genç kız oldu. Abisi Nejatı'yı de çok seviyor. Mümkün mertebe birlikte güzel vakit geçirmeye çalışıyoruz.



Street Racer Sonrası: S.C.A.R.S., Street Racer 2 ve Actor Oyun Motoru



Vivid Image'daki olaylardan sonra hemen toparlanıp Street Racer'ın yeni nesil konsol ve diğer platformlar için uyarlamalarını yapmaya devam ettik. Dünyada bir ilk olan dört kişilik yarış oyunu tecrübesini yeni nesil Playstation ve Sega Saturn konsollarında sekiz kişilik versiyonlarla yeni bir boyuta taşıdık. Ubisoft doğal olarak orijinal oyunun büyük başarısını diğer platformlarda da yayınlamak gelire dönüştürmek istiyordu. 16bit Nintendo SNES konsolundan 32bit

yeni nesil konsola geçiş çok önemliydi. Yeni makineler çok daha güçlüydü ve oyuncuların beklentileri de o derece yüksekti haliyle. Oyuna çok büyük yenilikler ve değişiklikler getirmeden yeni nesil konsollara uyarlama yapınca sonuçlar da istediğimiz gibi olmadı. Sega Saturn versiyonu biraz daha başarılı oldu, ama esas başarıyı Playstation'da yakalamak gerekiyordu. Ubisoft ile birkaç fikir alışverişinde bulunduk; belki yeni konsollar için tasarlanmış tamamen 3B bir yarış oyunu yapmak daha iyi olurdu. Hatta yeni isim, yeni karakter ve arabalar düşünülmeliydi. Yine yarış ve dövüş içeren ama bu sefer

tamamen 3B olacak çok oyunculu yarış oyunu için çok ilginç bir konsept ile yola çıktım. Oyundaki karakter ve arabaları doğadaki en uygun ve ilginç olabilecek hayvanları baz alarak yapmaya karar verdim. Arabaların özellikleri (hız, güç vs) ilgili hayvanların gerçek özelliklerini temel alacak ve her hayvanın kendine özgü parkurları ve özel becerileri olacaktı.

Street Racer'dan çok farklı olacak ama özünde yine yarış ve dövüş unsurlarını kullanacak yeni nesil bir 3B yarış oyunu olacaktı. Ubisoft dahil ekibimdeki herkes bayıldı fikrime ve konsepte. Çalışmalara büyük bir heyecanla başladık. Ekip aslan, kaplan, fil ve çita gibi hayvanlardan esinlenerek çok güzel konsept karakterler ve parkur görselleri hazırlamaya başladı.

Şirketten ayrılanlar arasında grafikerler de vardı. Yeni eleman aramaktansa Ubisoft'un bünyesinde barındırdığı çok başarılı ekipten yararlanmayı önerdim ve Ubisoft da kabul etti. Ubisoft üç-dört kişilik bir Fransız grafik ekibi sağladı bize. Yeni ekibe bizim ofise yakın bir yerde ev kiraladım ve hep birlikte ofiste çalışmaya başladık. Ekip, oyunun tamamlanmasına yakın, çalışmalarına Paris'ten devam etti. Oyun Playstation, Nintendo64 ve PC platformları için yapılıyordu. Bir sürü isim arayışı sonucu Ubisoft'un tercihi olan ve açılımını hatırlamakta bile zorlandığım S.C.A.R.S. ile ilerleme kararı aldık.

Teknik açıdan herkesin ağzının açık kalacağı görseller ve büyük bir performans yakalamıştık. Yeni nesil konsollarda oyunlar genelde saniyede 30 kare hızla çalışıyordu; bu beni oldukça şaşırtmıştı. Özellikle Amerikalı şirketler performanstan çok görsellere önem verince böyle bir genel durum oluşmuştu. Aslında 30 kare hız yeterli gibiydi, ancak bize göre yeni konsollar 60 kare hızda, atari salonlarındaki makineler gibi performans sergilemeliydi. 60 kare hız ile çalışan oyunlar çok daha akıcı ve etkileyici oluyor.

Hem görsel hem performans açısından bu kadar yüklenince yarış parkurlarını daha küçük bir alana sığdırmak gerekti. Çalıştığımız pist alanları fiziksel olarak küçük olunca, ilginç tekniklerle ve yaklaşımlarla çok virajlı ve katmanlı, yükselen ve alçalan parkurlar üretmemiz mümkün oldu. Dağın etrafını eteklerinden dolaşarak tepeye çıkıp tekrar aşağı inmek gereken parkurlar bile yaptık. Saniyede 60 kare hızla çalışan ve muhteşem grafiklerle bezenmiş bol virajlı ve alçalan yükselen yollar içeren oyun çok keyif veriyordu ekiptekilere ve Ubisoft'ta test yapanlara. Oyun parkurlarını çok iyi bilen ekip sürekli oyunu biraz daha hızlandıralım, daha keyifli oluyor, diye bastırıyordu.

Hayatında o kadar az oyun oynayan ben, ilk defa saatlerce bu oyunu oynuyordum. Sürekli, "Arkadaşlar bu oyun çok zor, sürekli virajlarda kenarlara duvarlara tosluyorum ve oyunun bu muhteşem hızından ve görsellerinden keyif alınmıyor," diye uyarıyordum. İstedğim doğrultuda biraz iyileştirme yapıldı, ama bana göre oyun hâlâ çok zordu. O muhteşem görsellerin ve oyuna entegre ettiğimiz güzelim efektlerin keyfini ben kesinlikle çıkaramıyordum.

İyi oyuncu olmadığım için de yüzde yüz emin olamıyordum ama içimde bir his hata yaptığımızı söylüyordu. Sektöre ilk başladığım yıllarda yaptığım ilk iki oyunda olduğu gibi S.C.A.R.S. da zor olmuştur bana göre.

Hâlâ en çok kendime kızıyorum. Direktseydim eminim oyunu daha kolay ve oynanır yapmak konusunda Ubisoft'u ikna edebilirdim. Ama genel olarak Ubisoft ve ekip oyunun o kadar zor olmadığını düşününce sanırım çoğunluğun dediği olsun, dedim. Belki ben bir şey atlıyorum, sonuçta beceriksiz bir oyuncuyum, diye düşündüm.

Her zaman olduğu gibi Amerika'da ve Avrupa'da oyunu özel ziyaretlerle dergilere ben tanıtıyordum. Ubisoft organize ediyordu her şeyi. Oyunu gösterirken ne kadar haklı olduğum ortaya çıktı ama artık çok geçti, oyunun master kopyaları Sony ve Nintendo tarafından onaylanmıştı bile. Ben oyunu en kolay modda oynuyor ve gösteriyordum ama basın mensuplarının büyük kısmı, özellikle Amerika'dakiler oynarken çok zorlanıyordu. Görsellere ve teknik başarıya övgüler yağdırıyorlardı ama nezaketen bana çok negatif şeyler söylemekten kaçındıkları çok belliydi. Japonlar en iyi oyuncuydu, zor oyun severlerdi. Sonra Avrupalı oyuncular geliyordu. Ama Amerikalı oyuncular zoroyunları hiç sevmeydi. Hatta o zamanlar oyunlar Amerika pazarı için biraz kolaylaştırıldı bile. Amerikalıların S.C.A.R.S. oyununda zorlanmaları çok doğaldı.

Korktuğum başıma gelmişti, oyun gereksiz yere çok zor olmuştur. Nitekim bu durum incelemelere ve genel tepkilere de yansdı. Bu kadar potansiyeli olan oyun ve emek maalesef çok üzücü bir şekilde heba edilmişti. İncelemelerde verilen puanlar alıştığımız 90'ların çok altındaydı. Oyun beklentileri karşılamadı ve arzuladığımız başarıyı yakalayamadı. Kariyerimde üzüldüğüm nadir olaylardan biridir.

Sanıyorum bu ve Nasreddin Hoca projesinin de iptali Ubisoft ile olan güzel ilişkimizi zedelemişti. Resmi bir şekilde tamam artık yollarımızı ayırıyoruz, demeden dört buçuk yıllık işbirliğimiz kendiliğinden yavaşça sona erdi.

Aynı hatayı bir daha yapmamak için kendime söz verdim. Bu sefer StreetRacer 2 ile hem yeni nesil konsolda kaçırdığımız hem de S.C.A.R.S. ile heba ettiğimiz fırsatı telafi edebilirim, diye düşündüm. Bunun için yeni bir oyun motoru yazmaya ve Street Racer 2'yi sıfırdan yapmaya karar verdim. Teknik olarak çok iyi bir ekip kurdum ve Eidos ile Street Racer 2'yi (SR2) Playstation ve PC platformları için yapmaya karar verdim. Bu arada Playstation da ömrünün sonuna doğru geliyordu ve herkes Playstation 2 için hazırlık yapıyordu ama Eidos ile birlikte SR2'nin Playstation 1 için iyi bir proje olduğunu düşündük. Orijinal Street Racer, Nintendo SNES'in ömrünün sonuna doğru çıkmıştı ama büyük bir başarı yakalamıştı. Tarih tekerrür eder, diye düşündüm belki de.

Gölsun la Evlilik, Eylül 1999

Ben yıllar önce İngiliz pasaportumu almıştım. Sıla ve Gölsun'un da İngiliz pasaportlarını alabilmeleri için ve Türkiye'ye dönüşümüzde de birçok yasal sorunlar dahil birçok konuya da çözüm getirmek amacıyla evliliğe karar verdik.

Sıla iki yaşını doldurmuştu. Çok yakın ve sadece birkaç kişiyle gerçekleştirdiğimiz düğünümüze o minicik ve sevimli haliyle Sıla da katıldı. Gölsun'u nikâh töreninde bir gülme krizi aldı, duramıyordu bir türlü. Zaten biraz şüphelenen nikâh memuru, neredeyse nikâhımızı kıymayıp evliliğimize kıyacaktı!



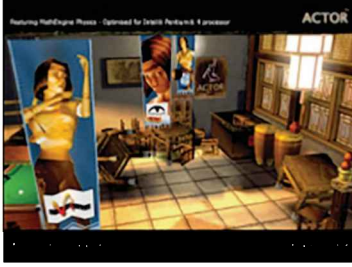
Pasaport ve oturma izni alabilmek sahte evlilik yapan çok olduğundan, bir ara bu memur da böyle düşünecek diye korkmuşuk ama elinde çiçek mutlu bir şekilde dolaşan en önemli nikâh şahidimiz Sıla'dan fazlasıyla etkilenip evliliğin ciddiyetine ikna olmuştu.

Türkiye'ye dönmeden önce Londra'daki yaşadığımız 2. Derece tarihi eser evimiz. Crown St., Harrow On The Hill. Golsun ile 2017'deki ziyaretimizde çektiğimiz foto.



Gölsun ile, 1998.

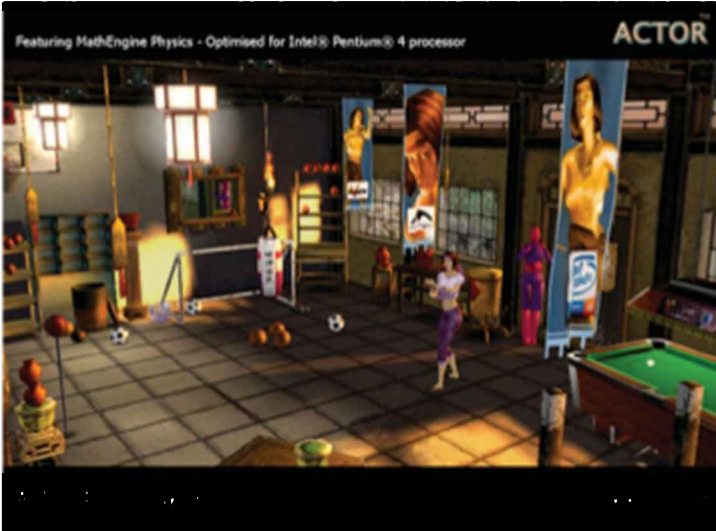
Actor Oyun Motoru, Yine Bir İlke İmza Atıyoruz, 1999



Oyun sektörünün büyümesi ile müzik ve diğer eğlence sektörlerindeki başarılı ajanslar ve menajerler bizim sektörle ve bizim gibi başarılı olan bireylerle ilgilenmeye başladılar. Ünlünen ama yeterince iş deneyimi olmayan genç geliştiricilere profesyonel destek vermek, haklarını korumak ve çok daha iyi ticari koşullarda sözleşmeler yapmak gibi bir

sürü önemli hizmeti sunan ajanslar ortaya çıkmaya başladı. Bunlardan ilki ve bence en iyisi olan Jaqui Lyons gibi... Gerçi Jaqui bunu çok erkenden keşfetmiş, kitap yayıncılığı tecrübesini de kullanarak Elite oyununu yapan David Braben ve Stunt Car Racer yapımcısı Geoff Crammon gibi meşhur programcıları temsil etmeye yıllar önce başlamıştı.

Sanırım ben zaten iyi koşullarda sözleşmeler yaptığımı düşünerek Jaqui gibi birinin temsilciliğine ihtiyaç duymamıştım. Ama benim yanımda çalışan bir programcının temsilciliğini yaptığı için, ne kadar iyi bir iş yaptığını ve temsil ettiği programcılara çok iyi hizmet verdiğini biliyordum. Arada bana da önerdi servislerini, birlikte bir araya gelip sektöre yönelik çalışmalar yaptık ama temsilcim hiç olmadı. Kim bilir, olsaydı belki çok iyi olurdu benim için.



İngiltere Oyun Sektörünün İlk Profesyonel 'Oyun Geliştiriciler Derneği', 1990-91

Genel olarak oyun sektörünün daha profesyonel olması, özellikle geliştirici gençlerin ve küçük şirketlerin hem daha iyi haklar ve makul gelirler elde etmesi hem de projelerini daha profesyonelce geliştirmeleri ve zamanında teslim etmeleri için bir örgütlenmeye ihtiyaç duyduğuna inanıyordum uzun süredir.

Yakın arkadaşım Jon Dean ile yollarımız ben Hammerfist oyununu Konix Multi System için kodlarken tekrar kesişmişti. Sektöre ilk girdiğim yıllarda tanıştığım ve dostluğumuzu bugüne kadar sürdürdüğüm Jon ile bu konuyu konuştuk ve birlikte SSA'yı (Society of Software Authors) kurduk. SSA, dünya oyun sektöründe ilk geliştirici örgütlenme oldu. Sektörün gelişmesi için çok önemli bir adım olduğunu düşündüğümüz bu girişime yayıncılar karşı çıkmasın, hatta destek olsunlar diye yine çok iyi dostum Rod Cousens, Peter Billota ve Jacqui Lyons gibi önemli isimleri de kuruluş komitesine almayı başardık.

Belki çok erken adım atmıştık, ünlü tüm programcılar üye olmuştu, ama esas faydalanacak yeni başlamış veya yükselmeye çalışan programcılar üye olmadılar. Önemli bir adım atmıştık yine de, böyle bir şeye ihtiyaç olduğunu göstermiş olduk, ilerideki girişimcilerin önünü açtık. Daha sonra Game Developers Association'a kadar gitti bu girişimimiz, sanırım şimdi de uluslararası boyutta IGDA olarak faaliyet gösteriyor. İngiltere'de ayrıca TIGA diye bir organizasyon da var.

Benzer şekilde ülkemizde de oyun sektörünün büyümesine ve gelişmesine önemli katkılarda bulunsun diye eSpor'u merkezine alan ve dünyada bir ilke imza attığımız Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nu (TÜDOF) kurmak da nasip oldu 2011'de. Ama maalesef sadece ülkemizde olabilecek şekilde de kapatıldı. Mayıs 2018'de Spor Bakanlığı eSpor Federasyonu kurdu. Bu, sadece eSpor ile ilgilenecek demektir. Halbuki oyun sektörünün sağlıklı ve güvenli gelişmesi, çocuklarımızın ve ailelerin oyunlarla ilgili bilgilendirilmesi ve bilinçlendirilmesi de federasyonun sorumluluğunda olabilir.

Sektörün büyümesi, binlerce oyuna erişimin çok kolaylaştığı ortamda sektörün sahiplenilmesi ve doğru yönlendirilmesi daha da önem kazanıyor. Son zamanlarda Mavi Balina gibi uygulamalarla intihar eden çocuk haberleri konunun boyutunu ve önemini bir kez daha gösteriyor. Yukarıda değindiğim gibi, Jacqui Lyons'un en ünlü programcılar başarı ile temsil ettiğini fark eden diğer ajanslar oyun sektörüne girmeye başladılar. Peter Gabriel gibi ünlülerle çalışan bir menajerlik ajansı bana geldi ve benimle çalışıp ve beni temsil etmek istediklerini söyledi. Kendileri ile anlaştım ve bir müddet birlikte çalıştık. Peter Gabriel'in bir konserinde sahne arkasına bile gitmiştim.

Actor Sahneye Çıkıyor

Daha sonra çok yakından tanıdığım ve sektördeki önemli isimlerden olan arkadaşım Tony Adams ile bir anlaşma yaptım. Aslında bu aşamada ufaktan Türkiye'ye dönme fikrini kafamdan geçiriyor ve arada da Gülsun'la konuşuyorduk. Belki Tony, Vivid Image şirketini satmama destek olur, Türkiye'ye dönüşümü kolaylaştırır, diye düşünmüştüm.

Tony'nin de desteğiyle, Eidos ile çok iyi bir Street Racer 2 (SR2) anlaşması yaptık. Eidos ile anlaşma yapmak çok iyi oldu, çok başarılıydılar o sıralar. Bir yandan da Actor Oyun Motoru'nu geliştireyorduk. Bu oyun motoruyla belki dezamanının en iddialı olacak oyununu yapma planları yapıyordum.

Tony, aynı zamanda Mathengine fizik motorunu geliştiren ekibi de temsilediyordu ve bizi ekiple tanıştırdı. 3B oyunlara ve motorlara yoğun ilgi vardı yıllar. Aynı zamanda gerçek fizik kurallarına uygun dinamik etkileşim sağlayan fizik motoru üzerinde çalışanlar da vardı. Bunlardan en başarılı olanlardan biri de Mathengine idi. Çok gerçekçi ve başarılı bir simülasyon altyapısı vardı ama performansı oyun içinde kullanmaya yeterli değildi. Hazırladıkları demolar da çok iyi değildi, ellerinde fizik motorunun özelliklerini en iyi şekilde gösterecek bir 3B oyun motoru da yoktu.

Mathengine'i Actor'a entegre etmeyi ve demolarla denemeleri bizim motor üzerinden yapmayı önerdim. Bu şekilde bizim de öneri ve fikirlerimizle Mathengine'i çok daha iyi optimize edebiliriz ve bir oyun motoru içinde kullanılacak duruma getirmiş oluruz, dedim. Bu şekilde aylarca çalışmalar yapıldı. Actor oyun motoruna tam entegre şekilde çalıştırdık Mathengine'i. İnanılmaz başarılı sonuçlar elde etmeye başladık. Gerçekten de o zaman belki de oyun dünyasında içinde fizik motoru tam entegre çalışan en etkili 3B oyun ortamına sahiptik.

Mathengine, GDC'ye (Game Developers Conference) katılmış ve bizim demoları paylaşmıştı. Bu konferans hâlâ dünya oyun sektörünün en önemli buluşmalarındandır. Tüm geliştiriciler en son teknoloji ve hünelerini burada gösterirler.

Bizim yaptığımız ve Mathengine'in gösterdiği demolardan çok etkilenenlerden biri de Amerika'nın dev teknoloji şirketi Intel olmuştur. O sıralar en iddialı işlemcileri Pentium 4 üzerinde çalışıyorlardı. Intel bizden Pentium 4'ün özelliklerini ve gücünü sergileyecek bir demo istedi. Daha sonra Mathengine ile birlikte Actor Technology Demo diye bilinecek olan ve herkesin çok etkilendiği bir demo geliştirdik.

Intel İçin Yaptığım Actor Tech Demo, 2000

Uzakdoğu filmlerinin hayranıyım, hâlâ büyük keyifle izlerim. Hem Nejati hem Sıla ile birlikte de çok izledik. Nejati ile zamanında izlemediğimiz film kalmamıştı. Daha önce izlediklerimizden çok beğendiklerimizi veya izlediğimizi unuttuklarımızı tekrar izledik. En sevdiğim aksiyon filmlerinden örnek sahnelerle ve örnek aksiyon ve hareketleri not edip günlerce notlar aldım ve referans olması için kısa videolar hazırladım.

Çok etkileyici bir 3B ortam hazırlattım. İçinde yok yoktu, bilardo masası, büyük duvar aynası vs. Hem Actor oyun motorunun hem de Mathengine fizik motorunun gücünü ve etkisini göstermek istiyordum. Ekipteki grafikerleri zorikna ettim, “Böyle sahne mi olur, içinde her şey var!” diye itiraz edenler oluyordu. Çok fazla artistik açıdan bakıyorlardı. Halbuki bir demo yapıyorduk, test ve deneme odası gibi.

Güzel sonuçlar ortaya çıktıkça ve elde ettiğimiz dinamik etkileşimleri gördükçe herkes etkilenmeye başladı ve istediğimden çok daha fazlasını yapmaya başladılar. Bir ara meşhur Eastenders dizisinde prodüksiyon müdürüolan bir kız arkadaşım vardı. BBC’de seti gezerken orada birkaç prop odası görmüştüm, içinde yok yoktu. Bunu örnek verdim arkadaşlara, önemli olanın bu dinamik etkileşimli 3B oyun ortamında kullanıcının gerçek fizik kurallarına uygun şekilde neler yapabileceğini göstermek olduğunu ve demo ortamının buna uygun olması gerektiğini vurguladım.

Gerçekten de öyle oldu, gören ve kullanan inanamıyordu. nVidia ve diğer ekran üreticileri ile yakın çalışarak en son kartlarla da uyumlu hale getiriyor, Intel’in bize sağladığı özel Pentium 4 makinelerini sonuna kadar zorluyorduk. Motoru ve demoyu o kadar optimize ettik ki demonun Pentium 3’te bile yeterli hızda çalışmasını sağladık. Buradaki amacım, Actor motoru ile yapmayı planladığım ve dünyanın ilk etkileşimli filmi olacak olan oyunumun Pentium 3’te de rahatça çalışmasından emin olmaktı!

Intel, Actor Technology demosunu, Haziran 2000’de piyasa çıkan Pentium4’ün dünya çapındaki tanıtımlarında kullandı.

Bu arada SR2 fena gitmiyordu, her zaman olduğu gibi donanımı ve sınırları zorlayarak çok etkileyici sonuçlar elde etmeye çalışıyorduk. Playstation versiyonu biraz daha geriden geliyordu. Eidos, o kadar para ödemesine rağmen ani bir kararla Playstation 1’i desteklemekten vazgeçti ve SR2’yi istemediklerini söyleyerek projeyi iptal etme kararı aldı.

Zaten Türkiye’ye dönme planlarını sürekli konuşup tartışıyorduk Gülsun’la. Vivid Image’ı da satmak istemedim, o zamana kadar ürettiğim her şeyin bende kalmasını ve yasal olarak da tüm hakların benim olmasını istedim. Türkiye’ye dönersem her şeyi yanımda getiririm, dolayısıyla İngiltere’de ürettiklerimi ve çalışmalarımı Türkiye’ye mal etmiş olurum, diye düşündüm.



Intel için ikinci demo:
ise Pentium 4 2.2 için 2002'de Türkiye'den yaptığımız demo.



Efsane Edge Dergisi'nde Actor Oyun Motoru ile yapmak istediğim proje ve planlarla ilgili 6 sayfalık röportajdan görüntü. Etkileşimli filimler yapmak istediğimden, röportajı yapan Paul Rose ünlü aktörlerle fotomontaj yapmıştı!

Ver Elini Türkiye, Ekim 2000

Çok ulvi düşünüyordum, zaten kariyerimin zirvesindeyken yirmi bir yıl kaldığım İngiltere'yi başka türlü nasıl bırakıp profesyonel sektörün bile olmadığı ülkemde oyun geliştirmeye soyunabilirdim ki!

Eğer Türkiye'ye döneceksek, Sıla ilkokula başlamadan dönmek en doğrusu olacaktı. Yoksa yok ilkokul bitsin, yok şu oyun projemi de tamamlayayım, derken belki bir on-on beş yıl daha geçmiş olacaktı.

Nejati Türkçe öğrenemedi İngiltere'de büyürken, biraz çabaladım ama yeterli olmadı tabii, boşuna anadil dememişler! Türkçe bilmiyordu ama isterse İstanbul'a gelir, babası nasıl sıfırdan İngilizce öğrendiyse o da öğrenirdi Türkçeyi, diye düşündüm.

Türkiye'ye dönme kararı belki de hayatımda aldığım en önemli kararlardan biriydi, ama bu konuda o kadar detaylı plan program yapmamıştım.

Yirmi bir yıl sonra ülkeme dönmek çok ilginç duygular yarattı bende, bir sürü bilinmeyen... Yani ne yaparım, nasıl yaparım Türkiye'de; kimseyi tanımıyorum doğru dürüst, birkaç akrabam dışında neredeyse herkesle irtibatımı kesmişim, hem de yıllarca.

Ama kararlıydım, İngiltere'de dünya çapında edindiğim bilgi ve tecrübeyi en iyi şekilde değerlendirerek kendi ülkemde profesyonel oyun sektörünün oluşmasına öncülük etmek, bu bağlamda önemli çaba ve çalışmalara soyunmak beni çok heyecanlandırdı.

Bilinmeyenlerle dolu yepyeni bir macera beni bekliyordu; hem kendi ülkemi ve kültürümü yeniden keşfedecek hem de çok önemli bir sektörde önemli işler yapmaya çalışacaktım. Bir vatandaş olarak ülkeme bir şeyler katabilme duygusu beni hem çok heyecanlandırmış hem de fazlasıyla motive etmişti.



GameX Fuarı'nda oyuncularımızın afişlerini ve oyun kutularını imzalarken. İstanbul, 2010

YENİ OYUN BAŞLASIN!

Türkiye'ye Geri Dönüş - Türkiye'ye Oynamak

Dönmeden önce Türkiye'de ne var ne yok oyunlara yönelik, diye şöyle bir yokladım. Elle tutulur çok fazla bir şey yoktu, özellikle Amiga (80'li yılların sonu ve 90'lı yılların başı) zamanında geliştirilen birkaç iyi oyun vardı öğrenebildiğim kadarıyla. Ama oyuna ilgi duyanlar epeyce çoktu. Geçmişte bir şeyler yapmış programcılar ve o sıralar üniversite öğrencisi olan birkaç genç...

İsimlerin hepsini hatırlamıyorum ama Arkın Terli ilk yazıştıklarımdaydı, İTÜ'de (İstanbul Teknik Üniversitesi) bilgisayar mühendisliğinde okuyordu. Oyun yapmayla ilgilenenlerin, oyuna ilgi duyanların hepsini de tanıyordu, Cüneyt Özdaş ve Engin Cilasun gibi. Engin, Atilla ve Erkan adlı iki arkadaşı ile birlikte bir oyun üzerinde çalışıyordu. Onlarla da yazıştım; Türkiye'ye dönmeyi planladığımı ve oyun geliştirme üzerinde çalışmayı hedeflediğimi, dönmeden önce de gelip kendileri ile yüz yüze tanışmak istediğimi paylaştım. Hepsi bu kararımın dolaylı çok heyecanlanmıştı. Ağustos ve Eylül 2000'de bir-iki kez Türkiye'ye gelip birkaç genç arkadaşla tanışıp sohbet etme şansım da oldu.

Gençlerin benimle yüz yüze tanışması ve bana gösterdikleri ilgi çok hoştu. Hele Türkiye'ye dönüp, bilgi ve birikimimi kullanarak artık ülkemde bu işi yapmayı hedeflediğim konusundaki ciddiyetimi fark edince çok da heyecanlanmışlardı. Bu da beni sevindirdi ve heyecanlandırdı; ülkeme dönme isteğimin doğru bir karar olduğunu ve ülkemizde başarı ile bu işi yapabileceğim konusundaki inancımı güçlendirdi. Engin, Atilla ve Erkan çalıştıkları oyunu bana göstermişlerdi. Teknik olarak hatırladığım kadarıyla bayağı güzel şeyler yapıyorlardı ama o zaman yaptıkları plan ve projeksiyon çok gerçekçi gelmemişti bana. Belki bana biraz kızdılar bile, "Hedeflerinize bu şekilde ulaşmanız çok zor," dediğimde. Yeterli tecrübeye sahip olmadıklarından, planları ve hedefleri gerçekçi değildi. Her sektörde olduğu gibi oyun sektöründe de bilgi kadar tecrübe de çok önemli, bu da zamanla elde edilen bir şey.

Daha sonra üçüyle Türkiye'de kurduğum oyun şirketinde çalıştık. Üçünün arasında en uzun süre Engin ile çalıştım; gerçekten teknik olarak çok yetenekli ve bilgiliydi. Actor oyun motorunu çok kısa sürede kavradı ve İngiltere'deki ekibimden benimle bir yıllığına Türkiye'ye gelen tek programcım Will Cowling ve Engin ile birlikte oyun motorumuzu geliştirmeye devam ettik.

Türkiye'ye dönmeden önce dünya devi Intel için İngiltere'de Actor ile yaptığım teknoloji demosunun yeni bir versiyonunu bu kez 2001-2002'de Türkiye'deki minicik ekibimle yapmayı başardık. Türkiye'deki çalışmalarımızın henüz başlarındayken ilk önemli çalışmamızı uluslararası boyutta ve Intel gibi dev bir şirket için yapmamız önemliydi.

Oyunun gücünü ve önemini göstermek istemiştım bir an önce. Her ne kadar başında ben olsam da, Intel, Türkiye'de yeni başlayan bir oyun şirketine çok önemli bir iş veriyordu. İçerigini tamamen benim belirlediğim ve ülkemizde yaptığımız bu çalışmaya İstanbul'un en önemli mekânlarından Kız Kulesi'ni dahil ederek, güzel İstanbul'un dünya çapında tanınmasına kolayca vesile olabileceğimizi göstermek istemiştım.

Türkiye'deki tüm çalışma ve çabalarımnda yıllarca yılmadan ve yorulmadan her fırsatta oyun sektörünün önemini vurguladım ama maalesef ne devletimizin ne de özel sektörün yeterince ilgisini çekemedik. Sanırım Türkiye gibi gelişmekte olan ülkeler teknolojiye ve ileriye dönük uzun soluklu yatırımyapmak konusunda zayıf oluyor.

Kolaycı ve fırsatçı oluyor herkes. Hâlâ inşaat sektörünün lokomotif olması da ondan, arsa ve inşaat işlerinde çok fazla rant dönüyor sanırım. Ama ülkeningençlerine ve yeteneklerine hep güvendim. O nedenle de yılmadan ve yorulmadan uzun yıllar çabaladım ve çalıştım. Yetenekli ve hevesli gençler bilinçli ve başarılı yeni bir kitle oluşturacak, buna eminim, son yıllarda oyun sektöründeki önemli yükseliş bunun en güzel örneği.

Ülkemizde henüz olmayan bir sektöre sıfırdan şirket kurarak adım atmış ve büyük bir heyecanla çalışmalara başlamıştım. Türkiye'ye gelmeden önce ülkemizde ne tür imkânlar olduğu konusunu araştırmak ve aynı zamanda gerekli ilgi ve desteği sağlamak için Londra'daki elçiliğimizin ticaret ataşesine güzel bir mektup döşenmişim. Dünyaca ünlü olduğumu, ülkemizde oyun sektörünü başlatmak ve çalışmalarımı yerli yetenek ve emekle Türkiye'de devam ettirmek istediğimi anlatmıştım. Ne kadar süre geçti hatırlamıyorum, ama elçilikte yüz yüze birileri ile görüşme sağlamıştım. Türkiye'deki ilgili makamlara benim mektubumu da ekleyerek gerekli yazıları yazıp bana destek isteyeceklerini söylediler, ama maalesef hiçbir şekilde kimseden bir daha haberalamadım.

Londra'da tanıştığımız Nortel Networks'te çalışan Kanadalı bir arkadaşımız, Michael Armstrong, Netaş ArGe Direktörü olarak çok sevdiği İstanbul'a taşınmıştı ailesiyle. Netaş'ta Ali Akurgal'dan rica etmişti bana bilgi vermesini. Ali Bey de sağ olsun, bana çok detaylı biçimde üniversitedeki imkânlardan, KOSGEB vs gibi devlet destek programlarından bahsetmiş ve gerekli bilgiyi paylaşmıştı.

İTÜ’de KOSGEB merkezi vardı. Ayrıca Arkın Terli Yazılım Geliştirme Merkezi’nden de bahsetmişti ve beni oranın müdürü olan ve Amerika’dan İTÜ’ye gelen, daha sonra Elektrik Elektronik Mühendisliği dekanlığına yükselen Muhittin Gökmen Hoca’yla tanıştırdı. Muhittin Hoca İngiltere’de yaptıklarımdan ve Türkiye’de yapacaklarımdan çok etkilenmişti. “Ben de Amerika’dan yeni döndüm, gel sana yer verelim, burada çalışmalarına başla, başka yerlere bakmana gerek yok,” deyince açıkçası çok hoşuma gitti. Sonuçta ülkemizin en önemli üniversitelerinden İTÜ’nün kampüsünde öğrencilerin arasında olacaktım ve yetenekli gençlere kolay erişim ve aynı zamanda üniversite ile de ortak çalışmalar yapma imkânı doğar, diye düşünmüştüm.

Kabul ettim ve bana 35 metrekairelik bir yer tahsis edildi. İngiltere’deki ofisi kapattığımız için elimizde çok iyi, son teknoloji monitörler vardı. Onları Londra’da satmak yerine İTÜ’ye hediye edeyim, dedim ama hâlâ aklıma geldikçe hüzünleniyorum. Nasıl olduysa bir türlü bürokratik engelleri aşip yapamamıştık. Bağış yapmak istiyorum, bir yolu yok mudur araştıralım, dedim ama nafi.

Kampüs Hayatı

İTÜ Maslak Kampüsü’nde olmak çok iyi geldi bana. Yıllardır gençlerle çalışıyor ve gençlere hitap eden işler yapıyordum, şimdi de İTÜ gibi önemli bir okulun binlerce öğrencisi ile aynı yerdeydim her gün.

Özellikle öğrencilerin yemekhanesine gidiyor, orada gençlerle aynı masada oturup yemek yiyor, onlarla kaynaşmaya çalışıyordum.

Kendi üniversite yıllarımdaki öğrencilik hayatımı hatırlıyor, buradaki öğrencilerle karşılaştırmaya çalışıyordum. Yemekhanede gençlerin yemek tepsilerini gördükçe içimden öğrencilik fazla değişmemiş, diye geçirdim.

Bir keresinde, oturduğum masaya üç tepsi ile gençler gelip oturdular. Gözlerime inanmamıştım, her tepside adeta dağ büyüklüğünde ekmek yığını vardı. Ben sadece iki parça ekmek almıştım.

Gençler oturdular yanıma ve şaşkınlığımı görünce neredeyse bir ağızdan, “Abi başka türlü doyamıyoruz, n’apalım,” dediler.

Ben de onlara, “Aslında çok şaşırmadım, tam tersine hoşuma gitti gördüklerim ve üniversite yıllarım geldi aklıma,” dedim, “biz de benzer şekilde çok ekmek yedik.”

Benim Beşevler’deki okul, Ankara otobüs garına yakındı ve sabahları erkenden orada yirmi dört saat açık olan bir restorana giderdik.

O yıllar masalarda şişe suyu ve dağ gibi yığılmış ekmek sepeti olurdu. Biz de otururduk kenar bir masada ve garsonu beklerken ufaktan başladık su eşliğinde ekmek yemeye.

Sabahın köründe garson acayip yorgun olur ve çoğu zaman ilgilenmezdi bizimle. Biz de güzelce su ve ekmekle karnımızı doyurur, sipariş vermeden okula geç kaldık, diyerek hızlıca para ödemededen çıkardık oradan.

Garsonlar gelip sipariş alsın istemezdik ama geldiklerinde de sadece bir çorba söyler ve paylaşırdık, tabii dayanırdık su ve ekmeğe! Belki de bazı garsonlar ne yaptığımızı anlamışlardı ve bilerek gelmiyorlardı masamıza, kim bilir. Nasıl da güldü gençler, çok hoşlarına gitti anlattıklarım.

Türkiye Oyun Maceram, 17 Kasım 2000

İTÜ Kampüsü Yazılım Geliştirme Merkezi'ndeki 35 metrekarelik ofisimizde çalışmalarımıza başladık ufaktan. Sıfırdan ve yeniden bir-iki kişilik ekiple Türkiye'de oyun işine başlıyordum ve ülkemizdeki profesyonel oyun geliştirmenin ilk tohumları da böylece İTÜ'de atılmış oluyordu.

İngiltere'den Intel ve Mathengine desteği ile İstanbul'a gönderdiğim Pentium 4 makinelerini gümrükten çekerken yaşadığım zorlukları ne siz sorun ne de ben yazayım; evet, o kadar uğraştım. İngiltere'deki ekibimden benimle birlikte gelen Will ve ben en önemli iki masaüstü bilgisayarı valizlerimizle Türkiye'ye getirmeyi başardık.

Türkiye'ye getirdiğim tek kişisel eşya olan müzik sistemimle de zorluklar yaşadım. Aylar almıştı bu süreç; bazı cihazlar gümrük kitabında henüz listelenmediği için (sinema sistemindeki bir cihaz) bunu ülkeye sokamazsınız, dediler. Önerimle ben listeyi orada tekrar düzenleyip imzaladım, cihazın adını CD çalar olarak değiştirdim. Böylece sorunlardan birini halletmeyi başardım. Oyun yapma becerisinin ana unsurlarından biri mantık olduğundan, bir sürü sorunu bu şekilde çözmeye devam edecektim güzel ülkemde.

Çoğu zaman sorunları ve problemleri oyunlaştırıp kafamda çözüm üretmeye çalışırım.

Will ve Türkiye'de en başından yanıma aldığım yetenekli programcı Engin Cilasun ile birlikte çalışmalar yapıyorduk. Ekip buydu başlangıçta. Yılların deneyim ve başarısına rağmen sıfırdan, sektörün olmadığı bir yerde böyle bir şeye soyunmak tam bir maceraydı ve nitekim de öyle oldu. Ama hep tekrarladığım gibi yılmadan ve yorulmadan çalışıp hedefe kilitlenmek benim için başarmanın tek yolu.

Kariyerimde beni ayakta tutan ve hedeflerime götüren özelliklerimin başında sabır, inat ve nefesimi tutmayı becermem gelir. Gerçekten çok sabırlıyım; bir de hemen tepetaklak girişip çözmek yerine, biraz da sorunları göğüsleyip savaştırmaktan kaçınmak adına bekler ve zamana bırakırım. Zamana çok fazla bırakmanın da iyi bir yöntem olduğunu sanmıyorum, ama sonuçta bu yaklaşımın hedefime ulaşmamda büyük faydası olmuştur.

Yaratıcı yanımdan kaynaklanan duygusallığım beni aynı zamanda çabuk tepki veren ve inatçı biri yapmıştır. Bir şeyi kafaya koyunca onu yapmadan bırakmam, kolay kolay pes etmem. Tabii duygusallık ve inatçılık iş dünyasında normalde pozitif unsurlar olarak görülmez, ama benim uzun süre ayakta kalmamda önemli rolleri olmuştur. Bir de idare etmeyi iyi bildiğimi düşünüyorum; başkaları ne der, gibi kaygılara kapılmadan, gerekirse çok küçük bir ofiste çok basit gibi görünen ve hiç havalı olmayan bir yerde çalışmalarımı yapmaktan kaçınmadım yıllarca. İTÜ Teknokent kurulunca oraya girmeye hak kazanan ilk şirkettim, ancak mevcut ofisimiz yeterli olduğundan Teknokent'e 2004'ün sonunda taşınmış, oradaki ofis alanının başka bir firma tarafından kullanılmasını sağlamıştım.

İngiltere'de edindiğim başarılardan elde ettiğim birikimleri öyle çabucak çarçur edecek lüksüm yoktu. Başkaları ne der kaygısı gütmenden, elimdeki imkânlarla başkalarına muhtaç kalmadan ekibe düzenli ve sürekli maaş ödeyebilmek çok önemliydi benim için.

İlk dönemler çok ilginçti; hem inanılmaz bir heyecan ve ilgi yaratmıştım hem de inanılmaz seviyede merak. Neler yapacaktım, nasıl yapacaktım, gerçekten Türkiye'de oyun işi olur mu, bu işten para kazanılır mı? Bir sürü soru vardı cevaplanacak ve bir sürü insan bir an önce görmek istiyordu sonuçları.

İngiltere'de oyun geliştirme süreçlerinden çok kez geçmiş, nice sorunlar yaşamış ve bir şekilde sonunda hep başarmıştım. Türkiye'de daha da zor olacağı kesindi, ancak büyük bir sabır ve inançla gerektiği kadar dayanacak ve elimizden gelen en iyi işleri ortaya çıkarmaya çalışacaktım. Kanıtlayacak çok şey vardı ama bunu başaracak azim ve inanca sahiptim. Önemli olan bu azmime ve inancıma ortak olacak yetenekli ve hevesli gençleri yavaş yavaş yanıma almaktı.

Oyun dergilerinden, ulusal gazetelerden ve daha sonra görsel medyadan çok ilgi gelmeye başladı. Başlarda çok fazla ve çok hızlı medyatik olmak istemiyordum. Geleceğin en önemli sektörü olduğuna inandığım oyun sektörünün ülkemizde de başarılı olacağına inanıyordum, ancak bunu çok abartmadan kendi hızımda yapmak istiyordum. Çok çabuk ve çok fazla beklenti yaratıp sonra hayal kırıklığı olsun istemedim. Başarı konusunda çok aç bir toplum olduğumuz için biraz başarılı birilerini bulur bulmaz yere göğe sığdıramayız, ama beklentiler kısa sürede ve yeterince karşılanmayınca da anında acımasızca yerin dibine sokarız.

Dergilerde röportajlar, merak edip tanışmak, çalışmalarımızı görmek, ekibe dahil olmak isteyenler, gelip gidenler ve öğrenciler derken, çok hareketlive dolu dolu geçiyordu zaman.

Türkiye’deki İlk Evimiz

Yirmi-yirmi bir yaşlarında İngiltere’ye gittiğimde, ülkemizde bana ait olan veya ailemden kalan bir evim yoktu. Rahmetli annemle köyde bizim için yapılan iki gözlü ahşap ev, üzerinde bulunduğu küçük tarla ile birlikte satılmıştı. Ne zaman, kime satılmıştı hatırlamıyorum bile!

Bir yandan oyun sektörünün tohumlarını ekerken, bir yandan da yirmi bir yıl sonra İngiltere’den döndüğüm ülkeme yerleşip yeniden bir hayat ve ev kurma telaşım da vardı. Dile kolay, tam yirmi bir yıl uzak kaldığım ülkeme tekrar adapte olmam, ülkemi ve insanını tekrar tanımam söz konusuydu. İngiltere’de özellikle küçük şehir ve kasabalarda zengini ve fakiri bahçeli müstakil veya ikiz villa tip evlerde yaşar.

Kısa sürede, bir fabrikada işçi olarak çalışsam da fena sayılmayacak miktarda gelir elde ettiğimden, konut kredisi ile bahçeli bir ev almıştım. İngiltere’de hep güzel ve müstakil evlerde oturmak nasip oldu. Benim için hayatımın belki de en önemli lüksü, evde büyük bir keyif ve yüksek sesle rahatlıkla müzik dinleme imkânına sahip olmaktı.

Emlak fiyatları ve hangi semtlerde bahçeli evlerin olduğu gibi, araştırmam gereken bir sürü şey vardı. İstanbul’da da güzel bir evim olsun istedim, hele Boğaz manzarası olursa süper olurdu. Çok az bildiğim İstanbul’da nerede yaşıyordu?

Daha önce Cüneyt Arkın ile olan küçük maceramı paylaşmıştım. Hatırladığım kadarıyla Cüneyt Arkın’ın da kaldığı bahçeli evlerin olduğu, benim de artık yaşayabileceğim semt acaba Levent olabilir miydi, diye düşündüm.

İstanbul’da emlak fiyatları epeyce yükselmmişti bu tip yerlerde. Özellikle 1999 depremi sonrası, daha önceleri çok büyük paralarla işyerine çevrilen villalar tekrar ev olarak kullanılmak üzere rağbet görmüştü. Tahmin ettiğimden pahalıydı. İngiltere’deki evi satarak istediğime yakın bir evi kolayca bulabilirdim ama İstanbul’da yaşamak o güzelim Boğaz’a yakın olmadan olur muydu!? Bir taraftan işi, ekibi kurmakla ve ileriye dönük planlar projeler hazırlamakla uğraşırken, bir yandan da Gülsun ve Sıla gelene kadar bir ev bulup yuva kurmaya çalışıyordum.

Daha sonra aramızda bazı sorunlar yaşayacağımız, ama başlarda bana çok yardımcı olan Ahmet adlı bir arkadaşım beni gezdiriyor, ev bakmak için emlakçılarla tanıştırtıyordu. Şirket kurma aşamasında da benzer şekilde notere, vergi dairesine filan götürerek epeyce yardımcı oluyordu. Şirket kurarken TC kimliğim çok eski olduğundan dolayı değiştirmem için beni sürekli uyardılar. Ben de bir sürü koşuşturma arasında bir gün Ahmet’e, “Hadi halledelim şu kimlik işini de kurtulayım,” dedim.

Köyümüzün önemli simalarından ve akrabam Mevlüt Bayrak abim, avukatlık konusundaki değerli bilgilerini benimle paylaşmış ve şirket sözleşmesi gibi konularda yardımcı olmuştu. Şirket kurmak için bir adres gerekmişti, Mevlüt Abimin Çeliklepe'deki dairesini adres olarak göstermiş olduğumdan, Kâğıthane ilçesine bağlı olmuştum. Çeliklepe aynı zamanda 4. Levent'te sıkça uğradığım Ufuk Akdağ'ın ofisine de yakındı. Hâlâ görüştüğümüz arkadaşım Haldun Ünlü ile de o zamanlar tanışmıştım.

Herkes Yüzüme Baksın, İlk Sırada Ben Varım!

Ahmet'le sabah 10.00 gibi Kâğıthane Nüfus Müdürlüğü'ne gitmeye karar verdik. Öncesinde gerekli belgelerden olan ikametgâhı Çeliklepe muhtarındanaldık. Şirket kurmak amacıyla bir hafta içinde birkaç kez farklı zamanlarda çektiğim fotoğraflardan dördünü bir araya getirdim ve başladık uzun bir kuyrukta beklemeye. Ahmet bana, "Abi kuyruk çok uzun, bize zor sıra gelir, zaten yemek molası da verirler bunlar, gel gidelim başka zaman getiririm seni," dedi.

Ama ben kararlıydım, "Bugün bu iş hallolacak Ahmet başka yolu yok, yoksa sana da bana da rahat yok," dedim.

Bekledik epeyce. Saat on ikiye on var ama kuyrukta hâlâ on beş kişi filan var. Önümüzde de beş-altı kişi kalmış. Ahmet'in tahmin ettiği gibi gişedeki memurlar uyardı: "Birazdan yemek arası veriyoruz, gidin sizler de yemeklerinizi yiyin gelin." Sıra numarası yok bir şey yok o zamanlar, 2000 yılı sonları. Yemekten sonra yine kuyruğa gireceğiz ve belki bu sefer önümüzde on-on beş kişi olacak, diye düşündüm, bir de o kadar beklemiştik!

Kuyruk dağılmadan aklıma gelen yöntemi kuyruktakilerle paylaşmak istedim: "Arkadaşlar müsaade ederseniz bir şey önereceğim," dedim, aniden herkes pürdikkat bana bakmaya başladı, özellikle en öndekiler. "Şurada on-on beş kişiyiz kuyrukta ve saatlerce de bekledik, yemek sonrası tekrar kuyruğa gireceğiz. Kuyruğun neresinde olacağımız belli bile değil; belki de ben ve önümdekiler bu kadar beklemişken en arkada olacağız, bu çok büyük haksızlık olmaz mı?"

"Evet abi çok haksızlık olur," dedi özellikle en öndekiler. Birkaç kişi de mırıldanarak tam olarak ne önerdiğimi sordu. Çok sakın ve emin bir şekilde sanki defalarca uygulayıp başardığım bir yöntemmiş gibi, "Çok basit arkadaşlar, hepimiz akli başında medeni insanlarız. Herkes kuyruktaki pozisyonunu ve önündeki kişiyi hatırlasın yeter! Yemek sonrası gelince birbirimizi hatırlayıp şu anki kuyruk ve pozisyonlarımızı birkaç dakikada oluşturalım," dedim. "Abi çok güzel fikir ya, bravo!" dedi birisi.

Kuyrukta en önde olan ise şöyle hafifçe ayağının ucundan da yükselerek, “Evet arkadaşlar, bu gerçekten süper bir fikir ama bir kazaya gelmesin, lütfen yüzüme iyi bakın en öndeki benim ha!” dedi. Memurlar da çok beğendi bu fikri ve gülüşerek dağıldık.

Yakındaki bir esnaf lokantasında güzel bir yemek yedikten sonra acele etmeden döndük nüfus müdürlüğüne. Nasılsa herkes yerini hatırlayacak ve kuyruğu bıraktığımız gibi oluşturacağız, diye düşündüm. Gerçekten de daha önce kuyrukta olup erken gelenler kuyruğu eskisi gibi oluşturmuşlardı. Yeni gelenlere de durumu izah edip ikna ederek kuyruğun arkasına yerleştirmişlerdi. Kuyrukta daha önce en önde olan arkadaş da yine en öne geçmişti ve çok mutluydu. O keyifle herkese de yardımcı oluyordu. Ben içeri girer girmez eski kuyruk arkadaşlarım yardımcı oldular: “Abi gel senin yer burası, ayırdık sana yerini.” Benim önümdeki iki-üç kişi gelmeyince ben de en öndeki mutlu arkadaşımızın hemen arkasında yerimi almış oldum! Ben de çok mutluydum, güzel bir iş başarmıştım. Nasıl da övgüler yağıyordu: “Abi süper fikirdi bu, Avrupa’da mı öğrendin bunu?” Daha sonra özellikle noterlerde sıra numarası uygulamasına geçilince çok sevinmiştim. Yıllarca resmi belgelerle uğraşacaktım; ülkemizde iş yapmak öyle kolay değil... Ne zaman resmi dairede işim olursa bu kimlik olayını hatırlarım hâlâ. Bu arada ileride paylaşacağım Barselona’daki yaşam serüveninde İspanya bürokrasisinin bizimkinden de zorolduğunu görecektim!

Durun Daha Bitmedi: Ne Kimlikmiş Be!

Sıra bana geldi, çocuklar gibi mutluydum. Ahmet’e de, “Bak,” dedim, “halloluyor işte, biraz sabır gerek o kadar.” Memurlar da bayağı eğlendi benim bu ilginç girişimimden, bu nedenle bana daha fazla yardımcı olmaya çalışıyorlardı. Sohbet de dönüyordu bu arada, nerelisin, nereden geldin, ne yapıyorsun diye. Kültürümüzün bazen en yorucu ama aynı zamanda da çok farklı ve keyifli olan bu sıcaklık ve sohbet ortamı. “Memleket neresi?” ile başlayan ve akrabalık ve askerlik anılarına kadar giden ilginç sohbetler. Başka hiçbir kültürde görmedim ve yaşamadım.

Büyük bir sevinçle belgeleri uzattım memura. Tam işlemlere başlayacaktı ki, “Abi kusura bakma ama bu olmaz,” demez mi? “Ne olmaz memur bey?” dedim, “Yapma şimdi.” “Abi fotoğrafların hepsinin aynı olması lazım, ikametgâhtaki ile bize verdiklerin farklı. Kusura bakma, bu şekilde işleme alamam,” dedi. “Ne olacak peki?” dedim. “Gidip ikametgâhı bu fotoğrafların aynısı ile yeniden yaptıracağın veya ikametgâhtaki fotoğraflardan dört tane daha vermen lazım.”

Bu kadar bekleme ve uğraştan sonra yıkılmıştım adeta, ama kararlıyım. Ahmet’e, “Hadi gidelim muhtara yeniden alalım ikametgâhı,” dedim.

Kuyruktakiler nasıl üzgündü benim için. Oradan ayrılmadan önce gişedekimemura ve kuyruktakilere de dönerek; “Yüzüme iyi bakın arkadaşlar, ilk sıradayım, muhtara gidip geleceğim ona göre,” deyince herkes kahkahalarla gülmeye başladı. “Tamam abi ne demek, sen yeter ki gel, ilk sıra senin,” dedi herkes! Muhtar da saçma buldu olanları, hemen mevcut resmi ikametgâhtan söktü ve diğer fotoğraflardan birini yapıştırıp mühürledi tekrar. Beş-on dakikasonra döndük nüfus müdürlüğüne. Hemen kuyruğun en önüne aldı memur beni, kuyrukta beni tanımayan bir-iki kişi mırıldanınca beni tanıyanlar hemen sahiplenip çıktılar: “Hop n’oluyoruz arkadaşlar, bu abiyi tanıyoruz muhtara gitti geldi, sıra onda sorun yok.”

Memur, “Fotoğraflar tamam bu sefer,” dedi. Bilgisayarda bir-iki işlem yaptıktan sonra beni faks odasına yönlendirdi. “Nüfusa kayıtlı olduğun Ordu-Gölköy Nüfus Müdürlüğü’ne faks çekilecek ve bilgilerin direkt oradan faksla alınacak, sonra bana geleceksin faksla birlikte,” dedi.

Faks odası küçücük bir odaydı ve orada da epeyce bir kuyruk vardı. Ülkenin her yerine faks çekiliyor, sürekli mızızlanmalar; “Amma da uzun sürüyor!” diyen vatandaş veya, “Açın şu telefonu ve gönderin şu faksı!” diyen memur, herkes bezmiş durumdaydı. Birçok yerde faks ve telefon aynı numara sanırım, manuel olarak faks moduna geçirilmesi gerekiyor biri tarafından, o yüzden telefon dakikalarca çalıyor bazen.

Neyse, epeyce bekledikten sonra bizim faks geldi. Faksla birlikte artık bu iş tamam, diyerek gittim memura. Tam işlemleri bitirmek üzereyken kendisini gülmekten alıkoyamayan memur, kocaman bir kahkaha ile, “Abi kusura bakma ama bugün senin günün değil, bu faks kesinlikle olmaz,” demez mi! “Nasıl olmaz?” dedim, “Şimdi sizin faks odasında aldım getirdim!” “Abi fakstaki bilgilere göre sen ölü görünüyorsun,” dedi! Hayda, ya arkadaş ne ölmesi, turp gibi karşında dikiliyorum işte... Bu kimliği yeniletmek için bir ölmediğim kalmıştı zaten! Çıldıracaktım resmen, ama bir yandan da olup biten çok komikti, trajikomik!

“N’apcaz şimdi?” dedim. “Abi sanırım bilgisayar saçmalamış, yanlış bilgi geçmiş, tekrar faks isteyeceksiniz Ordu’dan,” deyince, “Gözünü seveyim beni faks odasına gönderme tekrar,” dedim. Sanki hücreye atıyordu adam beni. Bir saat beklemiştim faksın gelmesini, nasıl dayanacaktım beklemeye tekrar! Gerçekten sinirden ölecektim hemen oracıkta. “Abi çok yavaş her şey, bizim sistemler de çok yavaş. Makineler acayip kasıyor, çok da sorunumuz var,” dedi. “Bunun başka bir yolu yok mu, faks odasına gitmeden çözelim n’olur,” diye yalvarıyorum adeta. “Belki müdüre gider rica edersen o halleder, faks üzerindeki doğum tarihini değiştirir (sanıyorum 1900 yazıyordu doğum yılı olarak!), havale yapar ve imzalarsa bu şekilde faksı kullanabiliriz, diğer bilgiler doğru,” dedi.

Çaldım müdürün kapısını, hararetli bir şekilde sohbet ediyor. Biraz bekledim ama sürekli gözlerimle kesiyordum. Ne “bekle” diyor, ne “gel”. Sonra, buyur, dedi; yaklaştım, elimden geldiğince onu etkileyecek şekilde durumu özetledim. Kuyruk olayını, sabah 10.00’den beri beklediğimi filan anlattım. Başladık sohbete, klasik sorular yine; “Nerelisin, nereden geldin, neler yapacaksın?” vs.

“İngiltere’de bilgisayar oyun sektöründe dünya çapında edindiğim bilgi ve birikimi ülkemde değerlendirmek için kesin dönüş yaptım. Şirket kurma işlemleri ile boğuşuyorum, kimliğimi değiştirmem gerekiyormuş, onu halletmeye çalışıyorum.” “Bilgisayar mühendisi misin?” diye sordu, “Evet,” dedim. “Bütün beklèmeler ve olanlar yetmiyormuş gibi bir de faks odasında ölü ilan edildim,” deyince bastı kahkahayı yanındaki misafiriyle birlikte. Epeyce gülüştük ve biraz daha sohbet ettikten sonra Gölköy’ün numarasını aldı memurdan. Birkaç kez aradı ama bir türlü ulaşamadı. Ya meşgul çalışıyor ya dadüşmüyorum numara.

Sonunda, “Boş ver, ben faksı düzeltirim, sapasağlam yaşıyorsun işte gözümün önünde,” deyip memurun önerdiği şekilde bastı mührü ve imzayı. “Hadi geçmiş olsun, yeni kimliğin hayırlı olsun. Bu arada şu bizim sisteme bir el atsan, acayip yavaş çalışıyor, sen halledersin belki,” dedi. “Olur müdürüm, birkaç gün içinde şu şirket kuruluşunu halleder halletmez gelirim,” deyip çıktım. Eminim, “Ulan yapacaksan şimdi yapsana, nah gelirsin birkaç gün sonra,” diye geçirmişti içinden.

Ama ben gerçekten unutmadım ve birkaç gün sonra uğradım. Şöyle hızlıca baktım makinelere, epeyce eski ve basit sistemlerdi. Çoğunun disketleri dolmuştu ve aynı anda bir sürü uygulama açılmıştı. Şöyle tek tek bakıp bir şeyler yaptım, gereksiz dosyaları silip yer kazandırdım, gereksiz uygulamaları kapatıp bazılarını kaldırdım. Memurlar çok sevinmiş ve teşekkür etmişlerdi. Müdürün de çok hoşuna gitmişti bu davranışım, bana başarılar diledi. “Sen iyi adamsın,” gibi bir şeyler söyledi, bir kahvesini içip ayrıldım. Kimliğim kaybolmasın diye yıllarca o gün bu gündür gözüm gibi bakıyorum!

Emirgan



Emirgân'da Yaşama Kararı

Ev için Levent dahil birkaç yere baktım. Boğaz'a da yakın olsun istiyordum ama Boğaz'da müstakil evlerin fiyatları tahmin ettiğimin çok üstündeydi. İngiltere'deki evi satar, İstanbul'da iki-üç ev alırım sanmıştım. Türkiye, özellikle İstanbul çok değişmişti.

Ahmet beni Emirgân'a getirdi; etrafı dolaştık hızlıca, Emirgân'ı hemen çok sevdim. Bizim mahalle havası, meşhur korusu ve çay bahçeleri ile tam benlik, dedim. "Hemen ev almak doğru değil, zaten epeyce bakınmam ve fırsat kollamam gerekecek," diye düşündüm. "Öyle kolay kolay bir şey satın alamam zaten. Hele ki ev gibi büyük bir şey olunca yüzde yüz emin olmaya çalışırım, içime sinmesi gerekir." Emirgân'da tanıştığım Ahmet'in de akrabası olan emlakçı İsmail Coşkun ile sohbet ederken, "Nasıl bir şey bakıyorsun?" diye sordu. "Önce bir yer kiralayayım, burada oturmaya başlayayım, hem çevreyi öğrenir hem de fırsat kollarım," deyince, tamam, diyerek elindeki kiralık yerleri göstermeye başladı.

"Şöyle çok güzel olmayan, iki odalı, idare edecek bir yer olsun. Hatta çok hoşuma gitmesin, uzun süre orada kalmak istemeyeyim," dedim.

Şaşkın bir şekilde bakarak, "Herkes güzel bir yer bul, şöyle olsun böyle olsun derken sen kötü bir yer bul diyorsun, ne iş?" dedi. Ben, "Ben kirada uzun süre oturmak istemiyorum, uzun süre kalacak güzel bir ev almak istiyorum. Kiraladığım yer rahat olur ve çok hoşuma giderse tembellik yapar o kadar özen ve istekle ev bakmam," deyince nasıl da gülmüş ve ilginç bulmuştu bu düşünceyi.

Çok az deniz gören Reşitpaşa-Emirgân sınırında bir daire tuttum. Gerçekten hiç rahat etmedim orada, yani tam da istediğim gibi bir yerdi! Sadece yatıp kalkıyordum, o kadar. Ev sahipleri çok sevmişti beni, 2001 Nisan'ında Sıla ve Gülsun da gelip kalmıştı birkaç gün.

2019'da İsmail Coşkun İle Emirgân'da Çay Keyfi!

Kitabımı yayına hazırlarken, yıllar önce Emirgân'dan Fethiye'ye taşınan emlakçı İsmail'den telefon geldi, birkaç günlüğüne geldiğini ve benimle görüşmek istediğini söyledi.

Zaman nasıl da akıp geçiyor, 2001'de Emirgân'a yerleşmeme yardımcı olan İsmail ile yıllar sonra Emirgân'da buluştuk. Tarihi Çınaraltı'nda Rıfat Abi'nin Çınarlı Kafe'sinde çay içip sohbet ettik. Sonra bana oğlu Özgür'den bahsetti, "Yüksek lisans için oyun üzerine tez hazırlıyor, seninle tanışıp konuyla ilgili sohbet etmek istiyor," demez mi? Şoke oldum adeta. Özgür, kızım Sıla gibi minnacıktı, kocaman olmuş, yüksek lisans tezi hazırlıyordu, hem de oyun üzerine!

Nasıl da sevinmiş ve heyecanlanmışım. “Tabii ki, seve seve,” dedim. Özgür geldi, uzun boylu yakışıklı bir delikanlı olmuştu, bolca sohbet ettik tezkonusu üzerine: “Oyunlarda Şiddet”. Bir sürü fikir alışverişi yaptık oyun üzerine, nasıl mutlu oldu anlatamam.

Benimle tezi için özel röportaj yapmak istediğini söyledi, daha sonra banasoruları gönderdi ve ben de kısa sürede yanıtlayıp geri gönderdim. Ne kadar sevindi ve mutlu oldu, ben de öyle.

Hayat sürprizlerle dolu!

21 Yıl Sonra Türkiye'ye Adapte Olmaya Başlamak!

İlk geldiğimde arabam yoktu, taksi, toplu taşıma veya eş dostun aracı ile orayaburaya gidiyordum. İstanbul'u da o kadar bilmiyorum o zamanlar, nereye nasıl gidilir pek bilgim yok. Google Maps, Yandex gibi uygulamalar da yok... Şaka gibi! On altı-on yedi yıl öncesinden bahsediyoruz ve teknoloji o zamandan beri ne kadar gelişmiş. elli yıl sonra ne olacağını kim tahmin edebilir!

En çok minibüslerle seyahat etmeyi seviyordum; insanların arasına karışıyor, minibüslerle ilgili aklımda kalmış yıllar önceki güzel anıları tekrar yaşamaya çalışıyordum.

“Ağır ol, incek var.”

“Abicim biraz arkaya doğru yaklaşalım. Ablamıza yer açalım.”

“Aksaray bir-iki, Aksaray yolcusu kalmasın.”

Hepsi dün gibi aklımda. Büyük bir heyecanla bindim ilk minibüse, o da ne, muavin filan yok, sadece şoför var. Nasıl baş ediyor, diye düşündüm hemen. Bu kadar yolcu biniyor iniyor; o para alıyor, para üstü veriyordu. Çok hoşuma gitti olup biteni gözlemlemek, çok keyif almaya başladım. İşim gücüm oyun düşünmek tabii. Bir minibüs oyunu çıkar buradan, diye de düşündüm içimden gülümseyerek. Hem de nasıl tutar, oyuncular yarıdır birbirleriyle. En çok yolcu taşıyan, para kazanan... Hatta çok iyi olanları yolcular tanıyıp özellikle onları bekliyor binmek için... Bunun gibi bir sürü fikir ve kurgu geçti aklımdan.

Minibüse bindiğimde sanki başka bir dünyaya transfer oluyordum; şoför dahil herkes çok nazik ve yardımseverdi. Uzatır mısın, alır mısın diyerek parasını ödeyenler, birbirine yer verenler, müsait bir yerde incek var lütfen, diyenler. Fark inanılır gibi değildi, demek bu millet isterse güzel davranabiliyordu. İnsanları izliyor ve dinliyordum, kulağım gözüm sürekli etrafı tarıyordu; yani tüm dikkatim olup bitendeydi.

Başladım gözlemlemeye ve nasıl yapıyor her şeyi diye şoförü takip etmeye... Yolculara bakıyordum, birbirlerine nasıl davranıyorlar diye. Çok kalabalık oluyordu, özellikle işe gidiş ve iş çıkış saatlerinde. Normalde taksi şoförleri dahil herkes çok kaba davranıyordu birbirine; trafik vardı ve herkes çok gergindi. Hep karşı taraf suçluydu tabii, bağırıp çağırımlar, küfürler gırla. Buna alışmak istemiyorum, dedim içimden, hatta ürküyordum yolda yürürken. Neden herkes her zaman bu kadar gergin ve bağırıp çağırıyor ülkemizde, diyedüşündüm.

Ama en çok merak ettiğim, tek başına şoförün minibüste bu kadar olup biteni nasıl takip edip her şeyi yönettiği idi. Gözü sürekli inen ve binenlerde, dikiz aynasında, yan aynalarda ve trafikteki diğer araçlardaydı. Ayrıca sürekli başka yolcu var mı alabileceği diye etrafı gözlüyordu. Adeta yarışma içinde olduğu arkasındaki ve önündeki diğer minibüslere de bakıyordu. Bu kadar şeyin içinde bir de kim indi, kim bindi, kim ödedi, kim ödemedi nasıl takip ediyordu her şeyi? Nasıl da merak ediyordum, anlamaya ve çözmeye çalışıyordum. Bunlar iyi bir oyun için harika detaylardı. Günlerimi aldı ama kimseye sormadan çözmeye çalışıyordum. Belki de kimsenin umurunda değildi olup biten, biniyor, parasını veriyor ve iniyordu.

Şoförde yakaladığım ilk önemli detay şuydu: Her yolcu bindiğinde yan tarafta bir yere bir demir para atıyordu. Yolcudan her para aldığı anda ise koyduğu demir paralardan birini geri alıyordu. Süper, ne kadar basit ve zekice, deyip nasıl güldüm içimden, çocuk gibi de sevindim olayı çözdüm diye. Parasını henüz vermeyen yolcu varsa biliyordu kalan demir para sayısından. Parasını vermeyen var mı, ödemeyenler uzatsın gibi bir şey neredeyse hiç duymadım. Dedim ya, bambaşka bir dünya, sanki hoşgörü müzesi, örnek yaşam sitesi.

Parasını vermeyen var mı yerine, parasının üstünü almayan var mı, diyordu.

Tam ters köşe yapıyordu yani, vermeyenlere utandırırçasına hatırlatma yapıyordu, biliyorum parasını ödemeyenler var, dercesine. Süper ya, diyordum.

Yol boyunca da yolcu almak için bazen duruyor, bazen durmuyordu. Bu şaşırtıyordu beni, yolcular binmek için dur işareti yapıyor ama hiç oralı olmuyordu. Sadece içerideki yolculara mı güzel davranıyordu acaba? Kısa süre içinde şoförün sıklıkla yaptığı bu davranışın anlamını da çözdüm. Tamamen stratejik bir hareketti. Eğer hemen ilerisinde binmek isteyen bir-iki yolcu ve biraz daha ileride de dört-beş veya daha kalabalık bir yolcu kümesi varsa ve de hemen arkasından başka bir minibüs geliyorsa işte o zaman basıyordu bizimki gaza ve en yakındaki bir-iki yolcuyu görmezlikten geliyordu.

Onları arkasından gelen minibüse bırakıp kendisi ilerideki kalabalık yolculara doğru gazlıyordu. İşte al sana oyun, dedim, hayatın ta kendisi.

Emirgân'da oturduğum için şimdiki İTÜ Metro durağının orada Reşitpaşa tarafına giden minibüsü bekliyordum. Yani İstinye ve İstinye Park istikametine doğru giden. Bazıları sahilden Yeniköy ve Tarabya'ya kadar, belki daha da ileriye gidiyorlardı. Bazıları ise Maslak üzerinden Sarıyer'e gidiyordu. Metro durağında yol ikiye ayrılıyor, dolayısıyla minibüsler ya çatalın sağından devamediyordu ya da solundan, iki ayrı güzergâh vardı.

Beklerken şoförleri görüyordum, işaret parmakları ile minibüs güzergâhını gösteren levhaya doğru bir hareket yapıyorlardı, sanki levhayı gösterir gibi. Yani gideceğimiz yerler burada yazıyor, dercesine. Manyak şoför ya, sanki yolcular görmüyor levhayı, ne ikide bir işaret ediyor ki oraya, anlam veremiyordum bir türlü. Genelde Maslak üzerinden Sarıyer'e giden minibüslerden birinin şoförü yine bu şekilde levhaya doğru sağ tarafa işaret yaptı ve birkaç yolcu aldıktan sonra çatalın solundan gideceğine sağından gitti. O anda çözdüm meseleyi. Meğerse sağ sol işareti ile yolculara çatalın sağından mı yoksa solundan mı gideceğini söylüyormuş. Yani normalde Maslak üzerinden Sarıyer'e giden minibüs, ben bu seferlik sahilden İstinye üzerinden gidiyorum, diyordu yolculara. Nasıl da sevindim bir şey daha çözmüş olduğum için. Kızılderililerle akraba olduğumuz söyleniyor; doğruluk payı yüksek bence, duman işaretiyle çok farklı bir şey değil bu!

2001'de üç boyutlu (3B) çok güzel bir minibüs modellettirdim belki güzel bir minibüs oyunu yaparız diye, ama maalesef yapmak isteyip yapamadığım bir sürü fikir arasında kaldı gitti. İnşallah bir dahaki sefere!

2001 Krizi

Yirmi bir yıl gibi uzun bir aradan sonra yeniden bir yaşam ve olmayan bir sektörde ise iş kurmaya çalışıyordum. Böyle büyük bir maceraya başlamam yetmiyormuş gibi bir de üzerine 2001 Şubat krizi patladı iyi mi! Sabır, inat, azim, bilgi, tecrübe ve heyecan. Bunların hepsine birden ve her zamankindende fazlasıyla ihtiyacım olacaktı kesin.

Yine güzelim ülkemizde aniden her şey allak bullak oldu. Herkes anlatıyordu: "Abi sen yokken kaç kez oldu, unuttum tarihleri, iki kere çok büyük devalüasyon oldu," vs. Ama bunları duymak içimi rahatlatmıyordu tabii. Faizler uçuyordu; gecelik oranların yüzde 3000-3500'lere çıktığını hatırlıyorum. Bizde akıl veren çoktu tabii: "Abi bırak işi filan, ne kadar paran varsa bankaya yatır." Bankadan arıyorlar, İngiltere'deki evi de satın getir parayı buraya, yüksek faizleri değerlendir, paranı ikiye katla...

İngiltere'deki binbir zorluklarla yenilediğim tarihi eser evimizi istemeyerek de olsa satışa çıkarmıştım zaten, ama satışı epey zaman almıştı. Hem Emirgân'da güzel bir ev almak istemiş hem de yapmak istediklerimi gerçekleştirmek için kenarda param olsun, ihtiyacım olursa hazırlıklı olurum, diye düşünmüştüm. Oyun işine ilk soyunduğum İngiltere'de fabrikadan ayrılırken aldığım tazminat parasının rahatlatması gibi olacaktı.

Evi satıp parayı getirene kadar zaten faizler çok gerilemişti. Dolayısıyla gecelik yüksek faizlerden yeterince yararlanamadım. Bu arada yoğun bir şekilde ev aramaya koyuldum.

Belli seviyede maddi birikimle ülkeme dönmüş ve oyun sektörünün temelini minicik bir ekiple atmaya başlamıştım. Ekonomik kriz, şirketi ve çalışmalarımızı etkilemedi, zaten henüz hiç kimseden yatırım veya işbirliği beklentim de yoktu. Biz çalışmalarımıza aynen devam ediyorduk. Yeni geldiğim ve alışmaya çalıştığım bir ortamda bir de kriz patlayınca ben ev alma konusuna daha da önem verdim. Kriz ortamında belki daha makul fiyata güzel bir şey bulabilirdim.

Krizden kaynaklanan ekonomik sıkıntılar gayrimenkul piyasasını da çok etkilemişti ve bankaların elinde bir sürü satılık ev bulunduğunu öğrendim. Ozamanlar Garanti Bankası'na ait olan Osmanlı Bankası'nın eline, Emirgân Çınaraltı'na çok yakın bir yerde kartal yuvası gibi küçük ama müstakil ikinci derece tarihi eser bir villa düştüğünü emlakçı İsmail Coşkun haber verdi. Heyecandan ne yapacağımı şaşırdım, hem Emirgân'da hem deniz manzaralı ve ayrıca da Londra'da sattığım ev gibi tarihi eser. Ne yapıp edip almalıydım bu evi. Teklif usulü bir yöntemle satılıyormuş; bankaya kapalı zarfta teklif veriyorsun ve en yüksek teklifi veren alıyor evi.

Bankaya gidip geliyor, arada gidip eve bakıyordum. Ev neredeyse iki-üç yıl boş kalmış ve içi çok kötü durumdaydı. Olsun, hiç sorun değil, Londra'daki ev gibi uğraşır, güzelce yaptırırdım. Tapu konusunda hiçbir şey bilmiyorum. Mevlüt Abim sağ olsun birlikte evin tapu durumuna baktık, bana, "Bu evi kaçırma," dedi. Maslak'ta Osmanlı Bankası'na gidip durumu öğrendik. İlgili departman müdürüne, "Bu ev bana yakışır, İngiltere'de de tarihi eser bir evi alıp yaptırmıştım, bunu da çok güzel yaptırırım," diye anlatıyordum. Sanki onu ikna etmemin bir faydası olacakmış gibi. Kadıncağz, "Öyle ikna ettiniz ki beni, keşke elimde olsa da hemen size sattırabilsem evi," dedi.

Mevlüt Abi ile üzerinde biraz düşünüp taşınıp bir teklif verdim. Verdiğim teklif en iyiler arasında olduğu için ikinci teklif aşamasına kalmıştım. Evi alabilmek için ilk teklife 20 bin dolar daha ekleyerek ikinci kez teklif verdim vebaşladık beklemeye. Nasıl bir heyecanlı bekleyiş, acaba bende kalır mı, kriz var ama bir sürü insan da bu evi kaçırmaz, gibi bir sürü düşünce içindeydim. Keşkeon bin dolar daha yüksek yazsaydım!

Yaklaşık bir hafta sonra güzel haber geldi, teklifim kabul edilmişti. Nasıl sevdiğimi anlatamam, Türkiye'deki ilk evimi almak üzereydim. Hem de Emirğân'da, ahşap kaplama tarihi eser çok cici pembe bir villa. Sıla ve Gülsun da bayılacak bu eve, diye düşündüm. Londra'daki evi çok sevmiştik ve yeterince tadını çıkaramadan Türkiye'ye dönmüştüm. Londra'daki evden sonra, ancak Emirğân'da böyle bir evde keyif alabilirdim. Mevlüt Abimin de yardımı ile tapu ve satış işlemlerini hallettik; o olmadan çok zorlanırdım kesinlikle. Bir sürü rüşvet gibi şeyler duyuyordum ki ne yapacağımı bilemezdim. Hayatımda hiç yapmadığım, bilmediğim ve sevmediğim bir şey.

Rüşvet derken aklıma geldi. Unutmadan hemen parantez açıp yıllar sonra Ordu Perşembe'de kuzenim Ali Özmen ile bir fındık bahçesi satın alırken yaşadığım olayı anlatayım. Köyde hiç yerim yurdum yoktu, annemden yana zaten bir şey yoktu. Babamdan kalan tarla vs ne varsa da kuzenlerimde kalsın istemiştim. En azından Ordu'da bir karış toprağım olsun, dedim. Yıllar önce çocukluğumda fındık toplamışım, hele içinde fındık ağaçlarının da olduğu bir tarla süper olurdu. Ali Abimle birlikte dört dönüme yakın muhteşem Karadeniz manzaralı bir fındık bahçesi satın aldık. Ordu'nun Perşembe ilçesine bağlı Efirli Köyü'nde olan bahçenin satış işlemleri Perşembe'de yapılacaktı. Şansıma tapu müdürü doğduğum köyden de çok iyi tanıdığımız birisi olunca çok rahatladım. Sorunsuz ve kolayca hallederiz işleri diye düşünmüştüm.

İşlemler sırasında nasıl olduysa, bir ara ben hariç herkes dışarıya çıkmıştı ve memur kadının işlemleri tamamlamasını bekliyordum. Harcı filan hazır etmiştim ödemek için. Tapuda memurların nasıl rüşvet istediklerini, ödemelerin nasıl yapıldığını birkaç kez farklı kişilerden dinlemiştim. Mesela memur çekmeceyi açıp öyle bırakır, sanki bir şey arıyormuş gibi ve başlar oyalanmaya. Sen çaktırmadan içine bir zarf atarsın. O da hemen çekmeceyi kapatır ve işlemleri tamamlar gibi, böyle bir sürü yöntem ve detay duymuştum. O zaman sigara içiyordum ve kapalı alanlarda içmek serbestti. Sigaramı da yakmış ayakta beklerken genç memur kadın beni kendi çalıştığı masanın hemen arkasındaki sandalyeye davet etti. "Şöyle buyrun oturun ayakta kaldınız, rahatça için," dedi. Oturdum sandalyeye, sigaramı tüttürerek işlemlerin tamamlanmasını bekledim, kadınla da hiç sohbet etmedik. Gözüm sürekli memurda işlemleri tamamlamasını bekliyorum, bir ara çekmeceyi açtı ve şöyle biraz karıştırdıktan sonra bir şeyler arıyormuş gibi çekmeceyi açık bırakarak işlemlerine devam etti. Eyvah, dedim içimden, çekmece öyle açık kalınca hemen bana anlatılanlar aklıma geldi! Aldı beni bir panik; hapı yuttuk, dedim, ben hayatta yapamam, oraya para filan koyamam. Zaten cebimde sadece harç için yeterli kadar para var. Elim ayağıma dolaştı, bir şeyler geveleyerek, "Ben kapalı yerde sigara içmekten rahatsız oluyorum aslında," dedim.

“Evde ve arabamda bile sigara içmiyorum,” diyerek müsaade istedim. Oradan resmen kaçarcasına nasıl uzaklaştığımı ve kendimi dışarı attığımı unutmuyorum hiç. Oh be, nasıl da rahatladım kendimi dışarıda bulunca. Tapu işlemi olmazsa olmasın, dedim içimden. Zavallı kadın memurun günahını aldım eminim, gereksiz yere paniklemişim!

Sonra hiçbir şey olmamış gibi içeri girdik ve tamamladık tapu işlemlerini. Yıllar sonra Ali Abim benim bu bahçede ev filan yaptırıp kullanmayacağımı anlayınca ve biraz da nakit paraya ihtiyaç duyunca bahçeyi satmaya karar verdik. Beklediğimizden de çok iyi bir fiyata bahçeyi çok beğenen ve isteyen, orada kendisine emeklilik evi yaptırmak isteyen birine sattık. Ben İstanbul’dan yapmıştım işlemleri ve yeni sahibi ile tanışma şansım bile olmamıştı. Bu kadaristeyerek satın aldığı ve emeklilik yıllarını büyük bir keyifle geçirmeyi planladığı fındık bahçesindeki evini yaptırırken trafik kazasında vefat etti adamcağız. Bahçeyi ona satarak ölümüne sebep olmuş gibi hâlâ kendimi suçluyordum.

Hayat ne kadar da acımasız olabiliyor; belki de hayatı boyunca bir sürü zorluklarla çalışıp elde ettiği birikimleriyle keyifle satın aldığı yerde kendini yeni bir hayata hazırlarken aniden hayata veda etmek zorunda kalmıştı. Allah rahmet eylesin!

Bu Ev Pembe Değil!

Gülsun bana Sıla’nın son zamanlarda habire, pembe ev istiyorum, diye tutturduğunu anlatmıştı. Ben de Gülsun’a ballandıra ballandıra Emirgân’da aldığım süper pembe köşkü anlatıyorum: “Tam da Sıla’nın istediği gibi, eski bir tarihi eser ve evin tamamı cici bir pembeye boyanmış. Çok güzel de beyaza boyanmış ahşap panjurları ve kocaman bir de giriş kapısı var. Tam tepede, kartal yuvası gibi. Balkondan harika bir Çınaraltı ve deniz manzarası var. Direkt Kanlıca’ya bakıyor.” Önemli detayları ve heyecanımı paylaşıyorum.

Sıla’ya sürpriz yaparız diye anlaştık, nasıl da sevinir, madem bu kadar istiyor pembe bir ev, tam istediği gibi, mini pembe bir köşk adeta.

Ben bu arada kirada oturmaya devam ediyordum, evi tamir ettirip eksikleri giderirken de canım çıkıyordu. Boğaz görünümünde ve tarihi eser olduğundanizin almadan çivi çakmak mümkün değildi.

Ne güzel, diye düşünüyordum, Emirgân ve barındırdığı bazı güzel evler ve yerler koruma altına alınmış. İngiltere’den biliyordum eskiyi ve güzellikleri korumanın önemini. Bunu gelişmiş ülkelerde ne kadar da başarıyla yapıyorlar. Boğaziçi İmar’dan izin almak gerekiyordu özellikle dış cephede bir şey yapmakiçin. İçerisini temizletip boyattım, epeydir boş kaldığı için çok iş vardı.

Küçük bir villaydı ama bodrum katı ile birlikte üç katlıydı. Girişte muhteşem mermerler vardı pembe, sanırım Kütahya veya Bilecik taraflarından gelme tekparça mermerler. Çok dikkatlice temizlettim. Oturma ve yatak odalarında yerler halı kaplıydı, eskimiş ve çok da kirliydi. Dikkatlice kaldırdık halıları ve muhteşem ahşap döşemelerle karşılaştık. İnanamadım gözlerime, bu güzelim ahşap zemini halıyla kaplamışlar. Halıları kaldırıp attırdım ve ahşap zeminleri güzelce temizletip tekrar cilalattırdım. O kadar güzel oldu ki, ahşap sıcaklığı vegüzelliği gibisi var mı?

Bu arada Gülsun Sıla'ya, "Baban sana pembe ev almış," diye anlatmış. Sıla da çok heyecanlanmış haliyle, çok istediği pembe evi olacaktı yakında! Gerçekten de yoldan yukarı bakınca çok heybetli duruyordu ev. Mahallenin en güzel evlerinden biriydi. Çok geniş ama kayalıkların üzerine yapıldığı için çok bir derinliği yoktu. Aslında küçük bir evdi ama yeri çok hoştu. Küçücük bahçe içinde müstakil bir evdi, bundan iyisi can sağlığı. Anayoldan eve elli küsur basamaklı sevimli bir merdivenle çıkılıyordu. Yukarı çıktıkça manzara ile birlikte evin ciciliği daha da ortaya çıkıyordu.

Sanıyorum 2001 Nisan ayıydı, güzel bir bahar günü. Gülsun ve Sıla İstanbul'a geldiler, Paskalya tatili olmalıydı. Kirada oturduğumuz evden çıktık ve büyük bir heyecanla Sıla'nın pembe evine doğru gitmeye başladık. Ben de çok mutluydum. Sıla'ya daha dört yaşında unutamayacağı bir mutluluk yaşatacaktım tam istediği gibi pembe bir ev alarak. Gülsun da çok mutlu ve heyecanlıydı, aynı zamanda o da merak ediyordu evi! Büyük bir merak ve heyecanla başladık basamakları tek tek sayarak yukarı doğru çıkmaya. Arada bakıyorduk güzelleşen etrafa ve bahçedeki ağaçlara. Evin çok güzel ve heybetli bir girişi vardı, manzaralı küçük bir teras gibiydi neredeyse. Panjurlar gibi beyaza boyanmış kocaman ve muhteşem bir giriş kapısı vardı. Gülsun zorlanıyordu heyecanını saklarken; merakla Sıla'nın tepkisini bekliyorduk.

Muhteşem girişte anahtar elimde, bekliyorduk Sıla'nın tepkisini. Gülsun'u bilmiyordum ama ben kesinlikle bir sevinç çığlığı bekliyordum. O da ne, Sıla başladı tepinmeye ve ağlamaya, ama nasıl bağıırıyordu: "Bu ev pembe değil, bana yalan söylediniz, ben pembe ev istiyordum, bu ev pembe değil!"

Adeta şok geçirdik Gülsun ve ben. Tamamen şaşkın ama aynı zamanda da acayip kızgındım Sıla'ya yaşına başına bakmadan. "Kızım pembe ev diyorsun ya, bak işte ne güzel pembe bir ev, her tarafı pembe, küçük pembe köşk diyorlar mahallede buna." Pespembe evin pembe olduğuna Sıla'yı ikna etmeye çalışıyordum. "Bal gibi pembe ev, daha ne olsun!"

Sıla hiç orali değildi, habire, "Hayır, bu ev pembe değil ve ben pembe ev istiyorum," diyerek devam ediyordu ağlamaya. Gülsun da dahil oldu ikna sürecine: "Kızım bu ev pembe işte görmüyor musun? Her tarafı pembe."

Çekti kolundan pembe duvarları işaret ederek. Sıla aniden Gülsun'dan kendini kurtardı ve o küçücük ayakları ile başladı o muhteşem güzelim beyaz giriş kapısını tekmelemeye. Bir yandan tekmeliyor, bir yandan da, "Bunun nesi pembe, bu pembe değil beyaz ev!" diyordu eliyle de girişi kapısını göstererek!

"Ben Işıl gibi pembe ev istiyorum," deyince Gülsun'da jeton düştü. Ben ise hâlâ şok içindeydim, çok da kızgındım. Meğer Sıla kuzeni Işıl'ın Londra'daki evine birkaç kez gidip geldikten sonra başlamış pembe ev istiyorum demeye. Işıl'ın oturduğu dairede pembe olan tek şey evin giriş kapısı. Bir ara girişkapısını pembeye boyamışlar. Yani Sıla kapısı pembe olan eve pembe ev diyormuş, evin gerisinin rengi hiç de önemli değil. Böyle olunca da Emirgân'daki beyaz kapılı pembe evdeki pembeliğin Sıla için hiçbir önemi yok! Gülüyor ve onu ikna etmeye çalışıyorduk ama aynı zamanda da üzülüyorduk, yaşamayı ve yaşatmayı ümit ettiğimiz sevinç ve mutluluk kursağımızda kalmıştı. Ben sevinçten havalara uçmasını beklerken Sıla kapıyı tekmeleyerek, "Bu ev pembe değil!" deyip durdu dakikalarca. Neyse zar zor

ikna ettik, "Kapıyı da pembeye boyarız sonra," diyerek!

Tabii mümkün değil bunu yapmak ama nasılsa alışır ileride diye düşündük. Ağustos 2001'de Gülsun ve Sıla da kesin dönüş yaptılar ve İstanbul'da pembe görünen ama Sıla için gerçekten pembe olmayan eve yerleştik. Sıla sonraları o evi çok sevecek, cumbalı ve manzaralı odasında bizimle birlikte çok keyifli ve mutlu bir dokuz yıl geçirecekti.



Sıla'nın pembe değil dediği Pembe Ev.

Türkiye'deki Çalışmalarım ve Yaşadıklarımın Kesitler

Kronolojik sırada olmasa da birbirine çok yakın zamanlarda ve iç içe olan olaylarla dolu bir serüven yaşadım ülkemde. Önemli başlıklar halinde paylaşıyorum.

Bir Kemal Derviş de Bilişime!

Daha önce belirttiğim gibi ülkemizde bazı şeyler çok abartılıp hızlıcayüceltilir, daha da hızlı bir şekilde yerle bir edilir. Beceriksiz yönetim ve dış etkenlerden kaynaklanmış, hatta kurgulanıp tetiklenmiş bu büyük 2001 krizini bertaraf etmek için yine dışarıdan gelen bir kurtarıcıya ihtiyaç duyuluyordu. Her bakımdan dünyanın en büyük ülkelerinden biri olması için hiçbir eksiği olmayan güzel ülkemiz; bildik bileli yıllarca beceriksiz, bencil ve güdümlü yöneticiler yüzünden adil olmayan, hukuki ve ekonomik altyapısı bir türlü oturmamış, kolayca manipülasyona açık bir ülke olarak kalmıştı. Bu yüzden yıllardır sömürülmeye devam ediyor güzelim ülke.

Krizden çıkma çabasına yönelik bir sürü haber duyuyorduk. En önemlisi Dünya Bankası bünyesinde çalışan çok başarılı bir ekonomist olan Kemal Derviş'in ülkemizi bu krizden kurtaracağı ve banka sistemini toparlayacağı idi. Her yerde dönemin Başbakanı Bülent Ecevit'in daveti üzerine gelen Derviş'in manşet ve haberleri vardı.

Bu arada bana da ilgi artarak devam ediyordu. Kimi, "Neden geldin, bak bu krizde acayıp zorlanacaksın", kimi de, "İyi ki geldin, müthiş heyecan ve umut getirdin gençlere," diyordu. Benimle tanışmak isteyen, röportaj için gelen oyun dergileri ve gazeteler... Sürekli birileriyle görüşüyor, söyleşi ve röportajlar yapıyordum.

2001'de Milliyet gazetesi ile yaptığım çok güzel ve önemli bir röportaj hiç beklemediğim bir şekilde ama mevcut konjonktüre de çok uygun biçimde kocaman bir sürmanşetle yayınlanmıştı; "Bir Kemal Derviş de bilişime..." manşetiyle İngiltere'deki başarılarım ve ülkemizde başarmak istediklerim çok güzel özetlenmişti. Ben Kemal Derviş'in ülkeyi kurtaracağını düşünmemiştim açıkçası. Bazı iyileştirmeler mutlaka yapacaktı ama kalıcı ve uzun vadeli güçlü bir ülke ile ekonomi için Kemal Derviş'ten çok daha fazlası gerekiyordu. Kaldı ki benim öyle ülkeyi kurtarmak gibi büyük bir hedefim de yoktu ama kendi çapımda çok önemli bir işe soyunduğumu düşünüyorum ve başarmak için de her türlü çabayı göstermeye hazırlanıyordum.

Herkes benden bahsediyor, ofiste de çok keyifli bir ortam oluşuyordu. Herkesin mutluluğu yüzünden okunuyordu.

Ancak röportajları ve söyleşileri biraz frenlemek istiyordum. Bu kadar ilgi, bu kadar hızlı ve büyük bir beklenti yaratmak sağlıklı değildi. Böyle giderse omuzlarımdaki yükün ve beklentilerin altında ezilip gidebilirdim. Tabii ben ne kadar dikkat etsem de özellikle gençlerin ilgisini çeken bu yeni ve kocaman oyun olayını herkes haber yapmak istiyordu.

Artık etrafımdaki herkes beni tanıyordu. Özellikle haberleri gören Emirgânlılar benim orada yaşamamdan memnun oluyor, beni daha da seviyor ve bana saygı gösteriyorlardı. Ailece sanki yıllardır orada yaşıyormuş gibi kısısürede mahallenin gerçek sakinleri oluverdik. Zamanımız çok keyifli geçiyordu, Sıla'yı da herkes çok seviyordu. Çay bahçelerinde ve Emirgân camisinin avlusunda diğer çocuklarla oynuyordu.

Bu kadar yakından ve sürekli ilgi olunca Emirgân'ın kahramanı oldum birden. Yıllarca büyük keyifle yaşadık Emirgân'da. Çok güzel insanlarla tanışıp çok güzel dostluklar kurdum. Müthiş tavla maçları ve unutamayacağım sohbetler... Şirketi Telekom'a sattığım 2009 yılında Zekeriyaköy'e taşındık amahâlâ Emirgân'a gidip gelir, hem eski günleri hem de dostlukları yâd etmeyi ihmal etmem. Sağ olsunlar Emirgân'daki güzel insanlar da bizi hiç unutmuyor, bizi görmekten de her zaman çok mutlu oluyorlar.



Milliyet, 2001.

Emirgân'da Tanıştığım Güzel İnsanlar ve Tavla Maçları, 2001-2009

Emirgân'da ailece çok keyifli yıllarımız oldu, İstanbul'un bu eski ama güzelliklerinin hiç eskimediği mahallede. Zekeriyaköy'e taşındığımız 2009 yılına kadar burada yaşadık. Şirketim Sobee'nin ofisi İTÜ Maslak Kampüsü'nde olduğu için işle ev arası da çok yakındı. Emirgân'da bir sürü güzel insanla tanışma fırsatım oldu. O güzelim çay bahçelerinde ve kahvelerde yaşanan keyifli sohbetlere ve tavla maçlarına doyum olmuyordu. Yirmi bir yıllık özlemimi doyaya gideriyordum burada.

Tanışmaktan ve tanımaktan büyük keyif aldığım Yusuf Abi, Türkcan Abi, Boksör Nihat Abi, Çınaraltı Kahvesi sahibi Rıfat Abi, Salim Abi, Yılmaz Abi, Kahveci Emin Usta ve yaşıma daha yakın bir sürü dost; Bülent, Derya ve niceleri.

Maalesef Yusuf, Nihat ve Salim abilerimiz rahmetli oldular. Türkcan Abi epeyce yaşlandı, hâlâ görüşüyoruz arada Emirgân'da. 2018 başlarında Türkcan Abimi de alıp Yusuf Abi'nin mezarını ziyaret ettik, çok duygulandık ikimiz de. Çok özel bir insandı, engin kültürü, bilgisi, duruşu ve giyinişi, piposu, her şeyi özeldi. Muhteşem gür ve derin sesiyle hepimizi etkilerdi. Çok çekişmeli tavla maçlarında çok güzel anılar yaşadık, müthiş bir ekip oluşturduk.

(Ekleme: Maalesef kitabımın yayına hazırlandığı 2019 yılında sevgili Türkcan Abimi de kaybettik, Allah rahmet eylesin!)

Üniversite tavlasi olarak bilinen ve benim de orada yaşarken öğrendiğim ikiye iki, üçe üç, hatta bazen dörde dört oynadığımız inanılmaz maçlar yaptık. Takımda bir kişi zar atar, herkes aynı zarla oynardı ama herkesin maçı farklı sonuçlarla biterdi, kimi mars ederken kimi mars olurdu. Nasıl da takılırdık birbirimize, "Ben mars ederken sen nasıl mars olursun, bizi rezil ettin!"

O yılları ve o güzelim insanları hiç ama hiç unutmuyacağım. Yusuf Abi ısrarla sigaranın bana hiç yakışmadığını ve pipoya başlamam gerektiğini söylerdi. Bir-iki deneme sonrası büyük keyifle pipo kullandım ve yıllar sonra da hem pipoyu bıraktım hem bir daha sigaraya ağzımı sürmedim. Ne kötü bir şeymiş, yemeğin suyun tadını almaya başladım tekrar. Sigara içenlere duyurulur, siz de bırakın, hem daha sağlıklı olun hem de hayatın tadını çıkarın.

Çok anım var Emirgân'da ama Nihat Abi ve Yusuf Abi ile birlikte yaşanan şu anıyı paylaşmak istiyorum: Nihat Abi, Yusuf Abi'den çok daha yaşlıydı, 80'li yaşlardaydı ama delikanlı gibiydi, inanılmaz büyük elleri vardı. 70'li yıllarda Türkiye boks şampiyonu olmuştu. Tavla oyununu hem iyi oynar hem de çok ciddiye alırdı, yenilmeyi hiç hazmedemezdi. Yusuf Abi de ona takılır ve onu kızdırmayı çok severdi. Aralarında çok çekişmeli, çok da güzel maçlar olurdu.

Hele karşılıklı oynadığımız takım maçlarında çok heyecan yapar, herkese bağırır çağırırdı. Nihat Abi beni çok sever ve mümkün mertebe aynı takımda olmamızı isterdi, hep de yanında oturturdu. Kim zar atarsa atsın sanki hep ben atmışım gibi her seferinde, “Mevlüt Bey dur, ne geldi, bir dakika,” der ve o kocaman eliyle omzuma vururdu. Farkında değildi tabii ama bayağı canımı acıtırıyordu ve herkes gülüyordu. Arada ben de takılırdım Nihat Abimize: “Abi gözünü seveyim, ikide bir vurma, zarı ben bile atmıyorum. Dur bir dakika diye diye morarttın her tarafımı!” Yıkılırdık gülmekten, nasıl da üzülür, özür dilerdima biraz sonra yine başlardı: “Dur, ne geldi!”

Bir gün Yusuf Abi ve ben Çınaraltı’ndan ayrıldık, eve gidecektik. Nihat Abi de çok ciddi bir şekilde birisi ile kapışıyordu tavlada. Hep yaptığı gibi, “Dur, ne geldi, acele etme...” vs, sürekli konuşuyordu. Oyunu kaybetmemek için de çokdikkat ediyordu. Yusuf Abi, “Gel biraz Nihat Abi’yi izleyelim,” dedi, hep yaptığı gibi gidip takılıp kızdıracaktı onu. Başladı Nihat Abi’nin rakibine talimatvermeye: Kır, kapı al, sürekli müdahale ediyordu. Nihat Abi de sürekli, “Yusuf Bey karışma, lütfen karışma,” diyordu. Yusuf Abi devam edince sonunda Nihat Abi patladı: “Yusuf Bey o kadar biliyorsan geç karşıma,” dedi. Yusuf Abi de, “Nekızıyorsun abi, bir-iki yardımcı oluyorum o kadar, istersen geçerim karşına, ne olmuş ki!” dedi. “Tamam, geç karşıma, yenilen bütün Çınaraltı’na kazandibi ısmarlasın.” Yusuf Abi, “Tamam abi, hatta dondurmali olsun,” diye üstüne gidiyordu hâlâ.

Nihat Abi artık o kadar kızmıştı ki hızını alamadı, “Gel dairesine oynayalım, geç otur karşıma!” demez mi! Yusuf Abi muhteşem bir olgunlukla ve o güzel sesiyle, “Abi çok isterdim ama kusura bakma benim o kadar malım mülküm yok,” diyerek işi geçiştirdi, yoksa Nihat Abi hazırda dairesine oynamaya. Hiç unutmuyorum, ertesi gün Nihat Abi ile kahve içip tavla oynamaya başlayınca Yusuf Abi ile yaşanan olaya gönderme yaparak, “Mevlüt Bey dün gördün mü ne halt ettim, az kalsın evden barktan oluyorduk ya, iyi ki Yusuf Bey geri adım attı, akıllı adam,” dedi.

Tanıştığım ve tanıdığım bütün arkadaşları Çınaraltı’na getirip oradaki ortamla ve güzel insanlarla tanıştırdım. Önemli iş görüşmelerimi orada yapmaya başladım. Mahalle sakinlerinin çok hoşuna gidiyordu bu davranışım; bir sürü arkadaşımı ve iş dünyasından farklı kişileri getiriyordum oraya. Adeta Emirgân’ın tanıtım elçisi olmuştum. Arada şaka ile söylüyorum ama muhtar adayı olup Emirgân’da emekli hayatı geçirebilirim ileride, seçilme şansım olabilir diye düşünüyorum.

Aşağıdaki Yusuf Abi yazan resimde yuvarlak içindeki benim çektiğim gerçek fotoğrafını kullanarak arkadaşlara Yusuf Abi'yi modelletip İstanbul oyunumuza dahil ettirdim, böylece bir anlamda ölümsüzleşti. Sevilen bir karakteri canlandırıyor oyunda, çok önemli laflar edip oyuncuya yol gösteriyor. Büyük resimde ise benim hemen arkamda Türkçan Vural Abim, çok severdim kendisini, maalesef o da rahmetli oldu! Sağda ise Emirgan mahallemizin kimsesiz Ramazan'ı, acayip zeki ve beni çok sever. Her gittiğimde yanıma gelir sohbet eder, çayımı içer.



BDDK Başkanı Engin Akçakoca İle Tanışma

Başlangıçta bana destek olanlardan ve yaptığım işi çok ulvi bulanlardan biri de yeminli mali müşavir Turan Özbay idi. Kendisi Demirbank'ta denetçi olarak görev yapıyordu. Benden Genel Müdür Engin Akçakoca'ya bahsettiğini ve kendisinin benimle tanışmak istediğini söyleyince ben de olur dedim. Gazete ve dergilerdeki haberler arttıkça bana olan ilgi de artıyor ve bir sürü önemli kişi ile kurumlar benimle tanışmak istiyordu.

Yapmak istediklerimi biraz hızlandırmak, şirketi ve ekibi büyütmek için ufaktan arada arayış içinde oluyordum. Belki birileri yatırım yapar ve çalışmalarımı destekler düşüncesiyle. Bu şekilde yatırım alırsam belki devlet nezdinde de ilgili bakanlık ve kurumlara, yaptığım işlerin önemini anlatmak ve göstermek kolaylaşır, diye düşünmüştüm.

Yapmak istediklerimi biraz hızlandırmak, şirketi ve ekibi büyütmek için ufaktan arada arayış içinde oluyordum.

Belki birileri yatırım yapar ve çalışmalarımı destekler düşüncesiyle. Bu şekilde yatırım alırsam belki devlet nezdinde de ilgili bakanlık ve kurumlara, yaptığım işlerin önemini anlatmak ve göstermek kolaylaşır, diye düşünmüştüm. Sanıyorum 2001 Mayıs gibiydi, güzel bir bahar havası; ben her zaman olduğu gibi çok rahat ve basit giyinmişim. Üstümde bir tişört, altımda spor ayakkabı ve şortla sabahın İTÜ'deki ofisimize geldim. Turan o çarşamba sabahı benden de erken ofise gelmişti. Beni alıp Levent'te olan Engin Bey'e götürecekti. Ben akşamdan hazırlamıştım bilgisayarını filan. İngiltere'de yaptıklarımı ve özellikle Intel için yaptığımız meşhur Pentium 4 demosunu gösterecektim.

Turan, "Hadi abi geç kalmayalım," dedi ve 9.15 gibi bilgisayarı da aldık ve saat 10.00'daki toplantı için İTÜ Maslak Kampüsü'ndeki ofisimizden ayrıldık ve Demirbank'ın Levent'teki o çok beğendiğim genel müdürlük binasına gitmek için yola koyulduk. Maalesef o muhteşem bina çok sonraları bir sürü masum insanın da hayatına mal olacak çok üzücü bir terörist saldırıya maruz kalmıştı.

Turan'a, "Neden bu kadar erken çıktık ki, on beş dakikada orada oluruz?" dedim. Bana çok şaşkın bir şekilde bakıp; "Abi şaka mı yapıyorsun, koskoca genel müdüre böyle tişört ve şortla gidecek halin yok herhalde?" demez mi? Bende, "Evet, ben hep böyle giyiniyorum, bildiğin ve gördüğün gibi. Ayrıca hem sevmem hem de yok öyle takım elbisem falan," dedim. Gülerek ve söylediklerimi hiç kaale almayarak İTÜ'den çıkıp Levent için sola döneceğine Emirgân'a gitmek için sağa dönmez mi! "Ya Turan n'apıyorsun Levent'e gitmiyor muyuz, neden sağa döndün? Şimdi gecikeceğiz işte toplantıya," dedim. Hiç orali olmadan gülerek devam ediyordu Emirgân'a doğru. "Abi bırak Allah aşkına şaka yapmayı, eve uğrayalım üstüne doğru dürüst bir şeyler giy çıkarız beş dakikaya," dedi. Ben ise yalvarırcasına, "Lütfen geri dön, gidelim Demirbank'a, boşuna eve giderek zaman kaybetmeyelim, gerçekten senin beklediğin ve istediğin gibi evde giyecek kıyafetim yok," dedim. Zor ikna ettim adamı. Söylene söylene geri döndü ve vardık Levent'e. Bir türlü inanamıyor olanlara. Rahatlatmak için, "Sen merak etme, beş dakika sohbet sonrası Engin Bey üstümdekileri unutup, çalışmalarından etkilenip benimle bolca sohbet eder," dedim.

Ama o hâlâ panik halinde, Engin Bey ne der, ne düşünür, nereden getirdin bu pasaklı adamı der mi, kim bilir neler geçiyordu kafasından. Neyse ki tam dediğim gibi oldu. Engin Bey eminim biraz şaşırdı benim o halime ama Actor demosunu ve diğer çalışmalarımı görüp etkilenince çay/kahve eşliğinde bolca sohbet ettik. Turan nasıl da rahatlamış ve büyük bir gurur ve başarı edası ile koltuğundan izliyordu sohbetimizi.

Engin Bey’le tanışmanın bir yere varacağını düşünmedim ama yaptığım ve yapacağım çalışmaları önemli kişilerle paylaşmayı önemsedim. Yarattığım heyecanı sadece gençlerle ve sektörle sınırlı tutmayıp geniş alana yaymak hem oyun sektörünün önemini hem de sektöre olan ilgiyi artırır, diye düşündüm hep.

Yıllar Sonra Sevgili Moruk Uğur Doğan İle Buluşmam!

Turan Özbay ve Engin Akçakoca ile yaşadıklarına benzer bir deneyimi daha sonra Ali Talip Özdemir ile yaşadım.

Ankara’da üniversiteye başladığım ilk yıllarda Sivas öğrenci yurdunda aynı odada kaldığım sevgili arkadaşım Uğur Doğan’la güzel zamanlar geçirdik. Senatörlük ve Diyanet İşleri Başkanlığı da yapmış Lütfi Doğan’ın oğlu olmasına rağmen yurttan kalıyordu. Özgür ruhluymuş ve daha o zamanlar yaşamayı ve yaşam kalitesini bilen ve buna önem veren biriydi. Ben ise Ankara’ya daha yeni gelmiştim, büyük şehrin ve üniversite hayatının getirdiği büyük değişikliklere çok sınırlı bütçeyle ayak uydurmaya çalışıyordum.

Uğur aynı zamanda Şeker Bankası Genel Müdürlüğü’nde çalışıyordu. Bazen nöbetçi olur, orada kalırdı akşamları. Oraya çok gitmişliğim ve çok güzel yemekler yemişliğim vardı. Uğur sevdiğim yemekler çıktığı zaman bana haber verirdi.

Gerçekten de beş yıldızlı otelde bile bulunmayacak lezzet ve kalitede yemekler çıkardı genel müdürlükte. Hele kuzu haşlama olunca hiç kaçırmazdım.

Kapıcı, güvenlik herkes çok iyi tanıyordu beni. Bazen haftada birkaç kez giderdim. Her seferinde Uğur’un misafiri olarak imzalırdım ziyaretçi defterini. Doğru dürüst param yoktu, yurttan kuru fasulye ve çorbaya kalıyorduk. Dolayısıyla Uğur’un sayesinde resmen bana ziyafet veriliyor gibiydi.

Bir gün yine kuzu haşlama yemeye gittiğimde, her zaman olduğu gibi büyük bir rahatlıkla sanki kendi mekânıma gelmiş gibi, herkesi selamlayıp yöneldim misafir defterinin oraya doğru. Oradaki amca işaretler yapıyor ve beni uyarmaya çalışıyordu ama ben hiç oralı bile olmadım. Sonuçta aylardır gidip geldiğim yerdin. Tam defteri açıp imzalarken çok iyi giyimli, çok kibar bir adam dışarıya çıkarken şöyle bana doğru yönelip bakınca oradaki görevli amca da aniden hizaya geldi ve eğilip bükülmeye başladı. Dolayısıyla ben de biraz şaşırdım ve biraz da panikledim açıkçası.

Biraz daha yaklaşp yeni imzaladığım sayfaya bakarak bana, “Evladım, nasıl, beğeniyor musun yemeklerimizi?” dedi. Panik olmuşum, kim olduğunu da bilmiyordum.

Böyle direkt ve kibarca yemekleri sorunca ben de çok masum ve dürüst bir şekilde, “Evet efendim, yemekler çok güzel, süper,” gibi bir şey geveledim. “Afiyet olsun,” dedi gülümseyerek ve çıktı gitti. Oradaki görevli amca bana dönüp, “Ya ne şanslı adamsın, o genel müdürdü. Seni buradan kovacak, bir daha da gelme diyecek sandım,” demez mi! Ben de insafalı adammış, dedim, öğrencinin halinden anladı veya bizim Uğur da bayağı torpilliymiş ha, diye düşündüm! O gün çıkıp yemeğimi yedim ama genel müdürle tekrar karşılaşmaktan biraz ürkötüm açıkçası ve birkaç hafta gitmedim.

Uğur’la birbirimize “moruk” derdik, Morukçum naber, Morukçum aşağı, Morukçum yukarı. İstanbul’a yerleştikten sonra Uğur’un izini sürmeye çalıştım, yıllardır görmemiştik birbirimizi. Ben daha bilgisayar oyun işine yeni başladığım yıllarda dil öğrenmek için İngiltere’ye gelmiş ve bizde kalmıştı. En son da ben Londra’ya yerleştikten sonra çoluk çocuk görüşmüştük.

Tam hatırlamıyorum ama Nejati bayağı küçüktü, 80’ler sonu veya 90’lar başıydı sanırım. Uğur çok sevmişti Nejati’yi. Onunla İngilizce çok güzel takılırlardı.



Yıllar sonra Uğur Nejati’yi kocaman bir delikanlı olarak İstanbul’da gördü! Epey bir uğraş ve başarılı bir dedektiflik çalışması sonrasında Uğur’u bulmayı başardım. Uğur NATO kapsamında yurtdışında da görev yapmış ve Brüksel’de kendisini ziyaret etmişim. Daha sonra Genel Sigorta Genel Müdürlüğü ve Enerji Bakanlığı Müsteşarlığı gibi önemli görevler yapmıştı. Babasından dolayı çevresi vardı ve belki de bir sürü insana göre daha şanslıydı ama ben onun çokbecerikli olduğuna ve iyi yerlere geleceğine hep inanmıştım ve öyle de yaptı.

Türkiye’ye döndükten sonra bir kez Ankara’daki evinde ve daha sonraları da İstanbul’da birkaç kez buluştuk.

Yaptıklarımı tam anlamasa da önemli şeyler olduğunu anladığını, basında bu kadar ilgi olunca hem arkadaşı ile gurur duyduğunu hem de bir şekilde bana yardımcı olmak istediğini hissettim.

Ali Talip Özdemir'den bahsetti, eski bakanlardan, Maslak'ta bir bilişim şirketi olduğunu ve beni tanıştırmak istediğini söyledi. Ben de çok iyi olur, dedim ve bir toplantı ayarladı.

Tam hatırlamıyorum toplantı tarihini, ama yine güzel bir gündü ve her zaman olduğu gibi normal günlük kıyafetlerimle gittim oraya, tişört, kot pantolon vs. Bakan henüz gelmemişti, biraz gecikeceğini söylemiş ve zaman kazanmak için şirketteki yönetici arkadaşlara sunum yapmamı önermişti. Sunum çok iyi geçti, epeyce güzel sohbet ettik. Yönetici arkadaşlar teknoloji ile uğraştıkları için gösterdiğim çalışmalardan herkesten daha çok etkilenmiş ve beni övgülere boğmuşlardı. Yöneticilerin gösterdiği şaşkınlık ve bana yaptıkları övgüler Uğur'u da hayli memnun etmişti.

Sonra bakan da geldi merhabalaştık, tanıştık ve masada yerini aldı. "Geç kaldım kusura bakmayın," dedi ve yöneticilerine çalışmalarımı nasıl bulduklarını sorunca hepsi çok etkilendiklerini, benim Türkiye'ye dönmemin ülkemiz için büyük bir kazanç olacağını söylediler. Bakan beni tebrik etti ve aynı zamanda ülkemize dönüp burada çalışmalar yapma kararı aldığım için de teşekkür etti. Uğur'a da ayrıca beni getirip tanıştırdığı için teşekkür etti.

Baktım Uğur da çok mutlu durumdan. Bakanın da bu sıcak ve yakın ilgisini görünce şöyle koltuğunda kendini düzelterip bakana döndü, "Sayın bakanım, Mevlüt'ün görünüşüne aldanmayın, çok önemli birisi," gibi bir şeyler söylemezmi! Çok kaliteli ve de çok iyi giyinen Uğur belli ki üstümün başımın bakanla toplantı için pek uygun olmadığını düşünmüş ama bana da bir şey diyememişti. Toplantı böyle olumlu geçince Turan gibi o da çok rahatlamıştı. Bakan da, "Nedemek, bak ben de gömlek ve pantolon giydim, bu havada en iyisini yapmış Mevlüt Bey," dedi.

Bakanın (GIS) coğrafi bilgi sistemi üzerine çalışan şirketi ile direkt bir iş yapamadık ama daha sonra genel müdürü ile bir süreliğine Sampaş şirketi ile güzel ve önemli bir işbirliği yaptık. 2007-2008 civarlarıydı sanırım. Beyoğlu ve Bayrampaşa belediyelerini dünyada ilk olacak şekilde Google Earth altyapısını kullanarak 3B'lu ortama taşıdık. Hatta Bayrampaşa Belediyesi bu projeye ödül almış, televizyonda proje haber olmuş, başkan projeyi bizzat kendisi tanıtmıştı. Maalesef bu çok güzel ve faydalı olabilecek projeyi hak ettiği yere getiremedim sonlandırmak zorunda kaldık. Sobee'yi Türk Telekom'a satıp oyun projelerine daha çok ağırlık verme kararı alınca çok yavaş ilerleyen Sampaş ile olan çalışmaları sonlandırmak zorunda kaldım.

Türkiye'deki Serüvenimdeki İlk Çalışma Arkadaşlarım

Benimle tanışmak ve çalışmak için sürekli ofise gelen, oyun yapmak isteyen bir sürü yetenekli ve hevesli gençlerle tanışıyordum. Her ne kadar hep kolay ulaşılır olmaya, herkese elimden geldiğince kucak açmaya ve yardımcı olmaya çalışsam da birçoğu benimle tanışmaktan çekiniyordu.



İlk zamanlarda Engin Cilasun, Arkin Terli, Galip Kartoğlu, Özgür Namık Soner, Deniz Piri daha sonraları Erdal Yılmaz, Kürşad Karamahmutoğlu, Murat Afşar, Tunç Yalçın, Yasin ve Yakup Demirden kardeşler, Cem Sermen, Alex Pamir, Bilgem Çakır ilk tanıştıklarımı ve bazıları önemli projelerde uzunsüreli çalışmalar yapacağım yetenekli kişilerdi.



Türkiye'de Intel için yaptığımız 2. Actor Demosu, 2002 Demoya Kız Kulesini dahil etmiştim. Amacım ülkemizde geliştirilen vedünya devi bir şirket için üretilen çalışmalarda kendi kültürel ve tarihi değerleri tüm dünyaya kolayca tanıtılabileceğimizi vurgulamaktı.

Türkiye'deki Çalışmalarım & Çalışma Arkadaşlarım:

Dual Blades, Galip Kartoğlu, 2002



Galip, bir-iki arkadaşı ile birlikte PC'de Slashers diye bir dövüş oyunu yapmıştı. Her ne kadar oyun oynamasam da iyi oyunu ve yapılan iyi çalışmayı görebiliyordum hemen. Galip'in tavrı, programcılığı ve oyunun oynanabilirliği ile ilgili söyledikleri çok yetenekli biri olduğunu hemen gösterdi bana.

Kendisine bu oyunu PC'de yayınlamanın ekonomik anlamda pek karşılığı olmayacağını ama belki birlikte Nintendo Gameboy Advance (GBA) için yapabileceğimizi söyledim. Galip'in GBA sistemini kolayca öğrenip oyunu uyarlayacağına inandım.

Herkesin bilmediği çok zor bir işi gerçekleştirdik aslında; Slashers adını Dual Blades'e değiştirdik ve o sıralar başka projeler için de görüşmekte olduğum Amerikalı yayıncı Metro3D'ye bu oyun projemizi satmayı başardım. Ama esas zor olan aslında Türkiye'ye Nintendo GBA oyun geliştirme lisansını ve geliştirme sistemini getirmektir.

Nintendo ile İngiltere'den gelen ve Street Racer oyunum ile elde ettiğim başarılı ilişki sayesinde bir yolunu bulup oyunun ülkemizde geliştirilmesini sağladım. O yıllarda Nintendo, Sony gibi firmalar Türkiye gibi ülkelere geliştirme lisansı vermiyordu ve bu lisans olmadan da bu platformlara oyun yapmak mümkün değildi. İngiltere'deki şirketim Vivid Image'in lisansını Türkiye'de kullanarak Galip'in de çok başarılı çalışmasıyla Türkiye'nin ilk profesyonel ve ihraç edilen ticari oyununu başarılı bir şekilde tamamlamış, daha da önemlisi Amerika ve Japonya gibi ülkelere satışını sağlamıştık.

Oyun yurtdışında çok güzel ve pozitif tepkiler aldı ama Metro3D küçük bir yayıncıydı ve yeterince pazarlama desteği veremediği için de satışlar sınırlı kaldı. Metro3D ile ilerleyen zamanlarda daha büyük bir proje için bayağı yazıştık. Hatta Engin Cilasun ile onlara ait bir proje üzerinde epeyce çalışma bile yapmıştık ama sonunda istediğimiz gibi gitmedi ilişkiler. İyi ki büyük projeye başlamamışız, Metro3D kısa süre sonra piyasadan tamamen çekildi.

Ekim 2002'de yayınlanan Dual Blades, Türkiye'den dünya oyun pazarına ihraç edilen ilk profesyonel oyun olarak oyun tarihimizde yerini almayı başardı. Mayıs 2015'te Barselona'ya gitmeden önce görüştüğüm Galip bu oyunun yeni bir versiyonu üzerinde çalıştığını söylemişti. 2016 başında da Slashers olarak tekrar piyasa çıkardı sanırım.

Will Cowling, Engin Cilasun

Engin Cilasun daha en başından şirketin en önemli üyelerinden biri olmuştu. Çok iyi bir programcı olan Engin, otuz küsur yıllık kariyerimde tanıdığım teknik becerisi ve bilgisi en yüksek olanlardan.

İngiltere'deki ekibimden benimle gelen tek programcı Will Cowling ve Engin'le birlikte Actor oyun motorunu geliştirmeye devam ettik. Sanırım 2001 sonu gibiydi, tam hatırlamıyorum ama Intel'in yeni işlemcisi Pentium 4 2.2 çıkıyordu ve Intel Actor ile yeni bir demo yapmamı istedi.

Madem böyle önemli bir çalışmayı artık Türkiye'den yapacaktık demoya İstanbul'dan da bir şeyler katalım istedim ve bu amaçla kız kulesini bire bir modelleyip oyun ortamına taşıdık. Her zaman ve her fırsatta oyunun önemini ve gücünü, başarılı bir oyun üzerinden ülkemizin önemli tarihi ve kültürel varlıklarını dünyaya tanıtmanın ne kadar kolay olduğunu göstermeye çalıştım.

O zamanlar webcam teknolojisi daha yeni yeni gelişmeye başlamıştı. Ama her zaman olduğu gibi ben sürekli donanımı ve imkânlarını zorlayarak yeni şeyler yapmaya çalışıyordum. Engin de becerisini en iyi şekilde kullanarak bana tam destek oluyordu. 2001'de bilgisayarın faresi yerine elimizi kullanarak Actor demosundaki o inanılmaz karmaşık 3B ortamdaki objelerle etkileşim kurmayı başardık.

Çok basit ama etkili yöntemler üretmiştik. Renkli kumaş saç tokalarını parmaklarımıza takarak el hareketimizi toka renklerinden algılayıp takip ediyor, elimizin konumunu ve hareketlerini belirliyorduk. Yıllar sonra yaptığımız şeylerin ne kadar değerli olduğunu gördük. Şimdilerde Motion Capture için kullanılan giysilerde, renkler ve sensorlar kullanılıyor ve gerçek zamanlı olarak 3B modeller ile animasyonlar üretiliyor. Artık kameralarla yüz tanıma bile yapılıyor.

2019 yılının sonuna doğru Will, Twitter üzerinden bir mesaj attı bana. Will, Sony Playstaion Londra ofisinde lider programcılardan biri ve şu anda etkileşimli bir film projesi üzerinde çalışıyor! Ben Actor oyun motoru ile tam yirmi yıl önce yapmayı hedeflediğim ürünü Sony piyasaya sürmek üzere, ve benim Actor oyun motorunda çalışan en iyi programcılarımdan biri de projede önemli rol oynuyor!

Yirmi yıl önce yapmak istediğim şeyi Sony'nin daha yeni yapması yüzümde bir gülümse yarattı ama böyle bir projeyi de yıllarca yapamamış olmak aynı zamanda beni hüznlendirdi. Will de çok duygulanmış bu durumdan, 2000 yılında Intel için yaptığımız Actor demosunu yeni PC'lerde çalışacak hale getirip bana da videosunu göndereceğini söyledi!

Online Futbol Menajer ve Bilardo Magic, 2004

Namık Özgür Soner

İlk zamanlardan tanıdığım, hem kişiliği hem de yeteneği ile bende iyi izlenim bırakanların başında Özgür Namık Soner gelir. İTÜ Bilgisayar Mühendisliği bölümünde öğrenciydi.



Uzun süredir oyun programcılığı ile uğuenmiş ve dırkaç çalışma yapmıştı. Özgür'deki potansiyeli çok çabuk kavradım ve birkaç uzaktan deneme sonrasıtam zamanlı olarak benimle çalışmaya başlamasını sağladım. Bir sürü proje yaptık birlikte.

Birlikteliğimiz benim Sobee'den ayrılmamdan birkaç ay öncesi, yani 2012 yılı sonuna kadar devam etti. Çoğu şeyde yüzde yüz uyum içinde çalıştık. Beni çok iyi anlıyordu, çok yakın çalışıyorduk. Yapılan çalışmaları sürekli benimle paylaşır, benim öneri ve tavsiyeleimi alarak ilerlerdi. Sadece bir-iki konuda ufak sorunlarımız oldu ama bir şekilde hep üstesinden geldik. Çünkü ikimiz de birlikte çok iyi çalıştığımızı ve çok güzel sonuçlar aldığımızı görüyorduk. Hepabi-kardeş ilişkisi vardı aramızda.

Kendimi hiçbir zaman profesyonel bir işadamı olarak görmedim. Şirketi ve çalışma arkadaşlarımla olan ilişkileri daha iyi ve profesyonel bir yaklaşımlayönetebilirdim. Belki hep abi-kardeş ilişkisi kurmak yerine bu tür çalışma ilişkilerini biraz daha mesafeli tutmakta fayda var. Şirketin kendi ayakları üzerinde durmasını sağlayacak geliri yaratana kadar çok dikkat ederdim. Ama çalışma arkadaşlarımla maaş ve ödemeleri konusunda hassas davranmaya çalışır, her ay herkesin maaşını ödemek konusunda çok titiz davranırdım.

Özgür şirket içindeki konumu ve unvanı konusunda ufak tefek sorunlar yaşadık birkaç kez, ama hep bir şekilde çözdük. Ben Telekom'dan ayrılma kararını aldıktan sonra Özgür ile de yollarımızı ayırdık.

Yasin & Yakup Demirden - Kabus 22, 2006



Bu yetenekli iki kardeşle 2004'te tanıştım sanırım. Uzun süre birkaç kişi ile birlikte Kabus 22 diye bir oyun üzerinde çalışmışlardı. Bir şekilde tanıştık, sohbet ettik ve aramızda anlaştık; ben onlara abilik yapacak ve oyunun en iyi şekilde tamamlanmasını ve pazarlanmasını sağlayacaktım, yani oyunun yapımcılığını üstlendim. Yasin ve Yakup ile arada ufak tefek anlaşmazlıklar

olsa da uzun süre çok güzel çalışmalar yaptık birlikte, aramızda tam bir abikardeş ilişkisi oluşturmuştuk. Nejati ile de iyi anlaşmışlardı, o da çalışmalara destek oluyordu. Kabus 22 oyununu Türkiye'de Cengiz Ultav'ın da desteği ile Vestel'e dağıttırdım. Bu, ülkemizdeki oyun sektörü için küçümsenmeyecek bir başarıydı. Vestel gibi önemli büyük bir markayı oyun sektörüne çekmiş oldum. Yaptığımız her çalışma ile oyun sektörünü geliştiriyor, yeni işlere imza atıyorduk.

Vestel çok doğru bir hamleydi, ülke çapında yüzlerce bayisinde oyun dağıtılacak ve satılacaktı. Doğru pazarlama ve tanıtım ile çok büyük satış rakamlarına ulaşılabilirdi ancak bu süreç iyi yönetilemedi. Biraz aceleye geldi ve acemice davranıldı. Ben bayilerin oyun dağıtım konusunda eğitilmesini önerdim. Oyunun her bayide az miktarda da olsa barındırılması gerektiğini anlat-tım ama oyun sadece ana bayilerde birkaç şehirde vardı. Bu nedenle de oyunculardan sürekli şikâyetler aldık, "Oyunu bulamıyoruz," diye.

Ayrıca çamaşır makinesi, televizyon ve diğer elektronik eşya satan dükkânlara 16-18 yaşlarında gençler girip, "Abi Kabus 22 var mı?" diye soruyordu. Oyunu soran gençlerin, "Dalga mı geçiyorsunuz!" diye kovulduklarını duymuştum. İyi organize olup ülke çapında yeterli mağaza üzerinden satış yapılsa eminim on binlerce kopya satılabilirdi. Her şeye rağmen epeyce ses getirdik, her yerde haber oldu. Yine de binlerce kopya sattık. Ama oyuna ulaşamayan da binlerce oyuncu vardı, sürekli ülkenin farklı yerlerinden bize mesajlar geliyordu.

Oyunu daha sonra farklı dil destekleri ile Polonya ve Rusya gibi ülkelere de satma imkânı yarattık. Bugün bile hâlâ bu oyunun devamını isteyen oyunculardan mesajlar alıyorum. Ben Telekom'dan ayrılmaya karar vermeye yakın ve SüperCan 2 oyununun da sonuna doğru mevcut olumsuz ortamın da etkisiyle ilişkimiz epeyce zedelendi. Bir şekilde zar zor SüperCan 2 oyununu bitirdik. Kardeşler de ayrılan ekibin bir parçası oldular ve ben Sobee'den ayrılmadan onlar da ayrıldılar. Zaten onların da diğerleriyle önceden anlaştıkları belliydi.



C4 Robot Oyunu, 2008



C4 Robot Video

Demirden kardeşler Sobee'den ayrıldılar ve böylece yollarımızı da ayırmış olduk, ama 2008'de birlikte yaptığımız başarılı oyun projesi C4 Robot oyunundan onlarsız bahsetmek doğru olmaz.

Kabus 22 sonrası Demirden kardeşler benimle sürekli çalışma kararı aldılar. Bir sonraki oyun konusuna yönelik sürekli farklı denemeler yapıyorduk. Yakup çok yetenekli bir grafiker, Yasin ise aynı şekilde çok başarılı bir programcıydı. Sobee içinde birlikte ayrı bir ekip gibiydik. Aynı süre içinde dünyada bir ilke imza atacağımız I Can Football (ICF) oyunu üzerinde de çalışıyorduk. ICF ekibindeki tecrübeli ve çok yetenekli programcımız Cem Sermen bana, "Citroen tanıtım amaçlı bir oyun istiyor, görüşmek ister misin abi?" dedi. Cem'in annesi de Citroen markasını Türkiye'de temsil eden Bayrak Holding'de üst düzey bir yöneticiydi.

O yıllarda Citroen Türkiye Genel Müdürü Bora Koçak ile bir görüşme yaptım. "Tanıtım oyunu istiyorsunuz ama ben basit Flash tabanlı reklam oyunu yapmak istemem," dedim.

Ancak makul ve yeterince bütçe sağarlarsa hem bizim hem kendilerinin gurur duyacağı bir araba yarış oyunu yapabileceğimi söyledim. Bora çok vizyoner birisiydi ve böyle bir çalışmayı kendisi de arzu ediyordu; bana inanıp güvendi ve anlaştık.

Ben de onu utandırmadım; Yasin ve Yakup'la gerçekten dünya çapında ses getirecek bir işe imza attık. Nejati de fikir ve testlerle bize destek verdi. Sekiz hafta içinde 800-900 bin kişiye ulaştık oyunla; çok büyük bir başarıydı bu. Televizyon reklamlarında kullanılan Fransızların yaptığı orijinal C4 robotun 3B modelini istedim Fransızlardan. Yeni modelleri ve animasyonları biz yapacaktık ama ben orijinaline sadık kalalım istedim. Nedense orijinal modeli vermediler. Yakup videolardan, internet ve Youtube'dan bulabildiği görsellerden C4 Robot'u sıfırdan müthiş bir şekilde modelledi. Orijinalinden bile çok daha iyiydi bizim robot karakteri, hele ki animasyonlar ve oyun içindeki hareketler harikaydı.

Yine her zaman olduğu gibi bu oyunumuza da İstanbul'un önemli yerlerini dahil etmek istedim. Yarış parkuruna Boğaziçi Köprüsü'nü, Asya ve Avrupa yakasının bağlantı kısımlarını yansıtacak şekilde binaları, daha da ilginç, henüz inşaatı başlamamış olan Marmaray Avrasya Tüneli'ni de dahil etmeye karar verdim. Parkur harika olmuştu, Boğaziçi Köprüsü oyunda çok etkileyici görünüyordu. Avrasya Tüneli'nde hem araba hem de robot ile yarışmak çok keyif veriyordu. Hürriyet gazetesi 'Marmaray'dan ilk geçen siz olun!' manşetiyle oyunu haber yapmıştı.

O sıralar C4 Robot Youtube'da en popüler olan şeylerden biriydi. Her tarafta onun reklam animasyonları ve farklı farklı videoları dolaşıyordu. Break-dance yaptığı videolar bile vardı. Oyunun tanıtım videosu için ben arkadaşlara basit ama çok etkili bir konsept sundum. Robot Boğaziçi Köprüsü'nde bizim halaylardan birini çeksin, sonra kendisini fark eden gazetecileri görünce de arabaya dönüşüp hızlıca uzaklaşsın.

Oyun içi görüntülerden oluşan video çok etkileyici oldu. Hem İstanbul'un güzelliklerini sergiliyor hem de Robot'u çok farklı ve özgün bir şekilde kullanıyorduk. Fransız direktöre ilk demoyu yaptığımızda gösterdiği pozitif ve şaşkın tepkiyi hâlâ hatırlıyorum. Robot'un halay çekmesine mest olmuştu; projeyi o anda onaylayıp destek verdiğine eminim.

Oyunun web sitesini Tolga Tatari'nin şirketi Akinon Design'a yaptırmıştım. Tolga ile epeyce bir yakınlığımız ve dostluğumuz oluşmuştu. Çok sık görüşüp sohbet ettik. Tolga'yı bir ara Salih Memecan'la tanıştırmıştım ve Sizinkiler sitesi ve bazı Flash oyun projeleri için görüştürmüştüm ama o konularda ne kadar ilerlendi hatırlamıyorum. Daha sonra Tolga Markafoni ile çok büyük bir başarı yakaladı. Tolga ile bizi tanıştıran dostum Arda Şengeç İTÜ Teknokent'te komşumdu. O da hep güzel projeler yapmak için uğraşıyordu.

Oyunun Gücü ve Önemi 1: Tanıtım Aracı

Oyunun önemini ve gücünü C4 Robot Oyunu çalışması ile de vurgulamaya ve göstermeye devam ettim. Türkiye'deki sunucuların oyuna olan ilgiyi karşılamakta zorlandığını fark edince, Yasin'e o zamanlar da popüler olan yurtdışındaki ücretsiz dosya indirme sunucularına oyunumuzu koymasını önerdim. Bu sunucular çok işimize yaradı, hem Türkiye'deki oyuncular daha rahat oyunu indiriyor hem de yurtdışından on binlerce yabancı oyuncu oyunu indirme ve oynama imkânı bulmuş oluyordu. Her ne kadar araba yarış oyunu da olsa oyunun arayüzü ve içindeki menüler tamamen Türkçe idi. Yurtdışından bir sürü e-mail almaya başladık, kimi İngilizce, kimi Fransızca kimi İspanyolca dil desteği istiyordu oyunu daha da keyifle oynamak için.

Yasin ve Yakup doğal olarak heyecanla, "Abi birkaç günümüzü bile almaz, dil desteği koyalım oyuna" dediler. Heyecan ve sevinçlerini kursaklarında bıraktım, adeta şoke olacakları bir yanıt verdim: "Yok öyle yağma, yıllarca sizler yabancı oyunları Türkçe dil desteği olmadan bir şekilde oynadınız. Bu yabancı oyuncular da eğer oyunumuzu o kadar sevdiler ve beğendilerse sizlerin yaptığı gibi onlar da bir şekilde oynarlar," dedim. Ve gerçekten birçok ülkede birçok oyuncu, oyunun kendi dillerinde internet sitesini ve menülerin kendi dillerinde çevirisini yayınlayarak on binlerce oyuncunun oyunumuzu oynamasına destek oldular. Bu da oyunun önemini ve gücünü bir kez daha çok net bir şekilde göstermiş oldu. Oyunumuz sayesinde on binlerce genç yurtdışında hem oyunumuzu keyifle oynamış hem de birkaç Türkçe kelime öğrenmişti.

Cem Yılmaz'la Tanışmam

Cem Yılmaz da oyun tutkunu

İngiltere'de yaşadığı oyunların halen çok ilgi gördüğünü anlatan Mevlüt Dinc, "Türkiye'de bu oyunlarımı oynayan bir sürü insanla tanışıyorum. Ünlü komedyen Cem Yılmaz'ın da bu oyunculardan biri olduğunu kendisinden öğrendim" dedi. Bir oyunu ortalama sekiz ayta 2.5 yıl arasında geliştirildikleri bilinen Dinc, Türk Telekom'la geçtiğimiz aylarda yapılan işbirliğiyle ilgili olarak da, "Bu işbirliği Sobee'ye ve Türk oyun sektörünün geleceğine büyük katkı sağlayacak. Bu anlamıyla, Türk Telekom'un teknoloji liderlerinden ... yararlanarak hayata geçireceğimiz yeni projeler sayesinde dünya pazarına açılmaya hedefliyoruz" diye konuştu.

Sobee, Türk Telekom'a katılınca Paul Doany'nin vizyonundan ve yaklaşımından da yararlanarak sürekli etkileyici ve daha büyük fikirler üzerine kafa yoruyordum. Satış öncesi ve sırasında İstanbul Kıyamet Vakti ve I Can Football projelerinin yanı sıra çok ses getirecek ve çok başarılı olacağına inandığım fikirlerden biri de, Cem Yılmaz'ın AROG filminin oyununu yapmaktı. Bu proje ile aynı zamanda ülkemizde yeni bir alan açmış olacaktım.

Başarılı yerli film ve televizyon dizilerinin bilgisayar oyunlarını yaparak pazarı çok daha hızlı büyütebilirdik. O sıralar Cem Yılmaz Telekom'un yüzü olduğundan ve birlikte çalıştıklarından, bu ilişkinin benim yapacağım ürünün başarılı olmasına pozitif katkısı olacağına ve Cem Yılmaz ile birlikte çalışmanın ayrıca çok keyifli olacağına inandım.

Cem Yılmaz adını Türkiye'ye döndükten sonra duydum, onu daha önceden tanıımıyordum. AROG filmini ve/veya birlikte geliştireceğimiz başka oyun fikir ve projelerini konuşmak için Cem Yılmaz'la buluşmak ve tanışmak istediğimi Telekom'a ilettim. Telekom'a yeni katılmış ve grup içinde acayip heyecan yaratmıştım. Paul'un desteği de arkamda olunca isteklerim çok çabuk yerine getiriliyordu. Bu sayede çalışmalarımın etkilenen üst düzey yöneticiler de yeni fikirlerimi desteklemeye çalışıyorlardı. Pazarlamadan sorumlu Genel Müdür Yardımcısı Erem Demircan, Cem Yılmaz ile bir toplantı organize etti ve Çırağan Sarayı'nda buluştuk.

Çok keyifli ve güzel bir buluşma oldu, bir şeyler atıştırdık. Çay kahve eşliğinde bolca sohbet ettik. Belli ki oyun sektörünü iyi biliyordu Cem. Verdiği tepkilerden ve gösterdiği ilgiden bunu görebiliyordum. Erem beni ballandıra ballandıra anlatmaya çalışırken Cem, "Sen kimi kime anlatıyorsun abi!" demez mi! "Mev Dinc Abi'yi tanımayan mı var! Last Ninja 2'yi oynarken az mı sabahladık!" diye de ekledi. Erem de ben de çok sevindik buna. Erem, "O zaman ben çekiliyorum aradan abi, siz istediğiniz gibi devam edin," gibi bir şey söyledi.

Cem, Mev Dinc olduğumdan emin olmak istercesine sadece benim cevap verebileceğim bir-iki soru bile sordu bana. Çok güzel sohbet ettik, birlikte neler yapabiliriz, konuştuk. Hatta güzel bir dövüş oyunu yapabiliriz diye konuşurken bir kâğıda bir şeyler bile karaladı. Prensipite anlaştık Cem ile, ben AROG için bir şeyler hazırlayacaktım ve sonra konuşacaktık proje detaylarını.

Yasin ve Yakup'a AROG için birkaç şey hazırlattım. Filmin ana karakterini, yani Cem'i bire bir modelledi Yakup. AROG filmindeki karakterin aynıydı. Karakterin yanı sıra filmdeki orman sahnelerini oyun ortamına taşıyacak şekilde hazırlıklar da yaptırdım. Neden orman bölümünü seçtiğimi kimse sormadı ve ben de söylemedim. Cem ile anlaşmanın kolay olmayabileceğini düşünmüştüm. Özellikle maddi tarafta sorun olabilir diye tahmin etmiştim. Yani Cem karşılayamayacağımız düzeyde bir ücret isteyebilirdi. Eğer anlaşma olmaz ise orman bölümünü aklımda olan başka bir oyunda kullanırım, diye düşünmüştüm. Yani Cem için yaptığımız çalışmalar boşa gitsin istemedim. Başka bir projede kullanırız diye önlem aldım en baştan.

Paul ve Erem'e Cem'le para konuşmak istemediğimi söyledim. "Aramızdaki ilişki maddi konularla zedenlensin istemiyorum, bu şekilde daha yaratıcı ve verimli çalışırız birlikte," dedim. Her nedense maalesef AROG oyunu konusunda ilerleyemedik. Cem'le ara ara görüştük, hep yakın ve çok sıcak davrandı bana ama birlikte bir proje yapma fırsatı yaratamadık bir türlü. Bugün bile büyük fırsatların kaçtığını ve hâlâ Cem ile güzel ve başarılı projeler yapılabileceğini düşünüyorum. Olur da Cem kitabı okursa diye bu temennim burada dursun!

Türkiye'nin İlk Çocuk KahramanıDoğuyor: SuperCan, 8 Mayıs 2011



AROG olmayınca kafamdaki projeyi hemen devreye soktum. Ülkemizde bize ait bir çocuk kahraman yoktu. Sinema ve televizyonlarda hep yabancı kahramanlar ve animasyonları izliyorduk çocuklarımız. 2010'lara gelmiştik ve hâlâ yeterince kaliteli yerli içerik yoktu. Gerçekten içler acısı bir durumdu bu. Eğer bir çocuk kahraman yaratarsam eğitici ve öğretici içerik barındıran ve milyonlarca çocuğa hitap eden oyunlar geliştirebilirdim.

Aynı zamanda bu çocuk kahramanımızla animasyon filmleri, etkileşimli dijital ve basılı dergiler üretebilir, bu kahramanı Telekom'un reklam yüzü yapabilirdim. Gerçekten çok önemli ve güzel bir projeydi.

Telekom'un Kurumsal Direktörü İsmail Bayazit ve Dijital İçerik Müdürü Özleyiş Pamir, Marvel'ın süper kahramanlarını kullanarak 23 Nisan kutlamaları için güzel bir animasyon filmi yaptırmışlardı. Güzel ve iddialı projeler yapma konusunda benden desteğini esirgemeyen Telekom'daki arkadaşlara çocuk kahraman konusunu açtım. Zaten o sıralar Telekom'da TTÇocuk diye önemli bir portal açılmıştı ve Marvel ile olan ilişki ile onların içerikleri de bu portalde kullanılacaktı. 23 Nisan için yapılan animasyonun içinde çok iyi çizilmiş bir erkek ve bir de kız çocuğu karakteri vardı, erkek karakterin adı Can'dı, kız karakterin adı yoktu.

Yakup'a karakterlerin her ikisini de kendi projelerimizde kullanacağımız şekilde modellemesini söyledim. Can karakterini SüperCan yaptım, kız çocuklarını da bu önemli projeye uygun şekilde dahil ederek kız karakterinin adını da Canan koydum. Artık çok güzel ve istediğim gibi çocuk kahramanlarımız vardı: Can ve Canan.

Daha önce AROG için yapılan orman ortamını biraz daha zenginleştirip ve biraz da İstanbul'un dışına çıkıp Kapadokya'daki peri bacalarını ve diğer bazı unsurları da oyun ortamına ekleyerek, uzun soluklu bir sürü projenin başlangıcı olacak oyunun ön hazırlıklarını başlatmış oldum: SüperCan. İlk oyun çevreye duyarlı, çevreyi koruyan, çocuklara ve oyunu oynayan herkese geri dönüşümün önemini anlatacak bir içeriğe sahip olacaktı.

Oynayanlar kahramanlarımızla birlikte daha güzel bir dünya için kötülerle mücadele ederken, oyuncularımıza çevre duyarlılığını ve benzeri önemli konuları aşılama çalışacaktık. Bu fikir Telekom'dan ve Sobee'deki herkesten çok büyük ilgi gördü. Her zaman olduğu gibi Yasin ve Yakup çok güzel işler çıkarıyor, istediğim ve önerdiğim fikirleri oğlum Nejatı'nın de desteği ile oyun

ortamına aktarıyorlardı. Çok kaliteli ve milyonlarca çocuğumuzun seversen oynayacağı, ailelerin de rahatlıkla çocuklarının oynamasını kabul edeceği dünya çapında bir işe imza atacağımıza emindim.

Paul Doany de projeyi çok beğenmişti ve bana tam destek veriyordu. İsmail ve Özleyiş, Marvel ile konuştuklarını ve onlarla anlaşma yapıp Spiderman, Ironman ve Hulk gibi karakterleri de oyuna dahil edebileceğimizi söylediler. Marvel temsilcileri ile görüşmelere ben de dahil oldum.

Uzun pazarlıklar sonucu dünyada örneği olmayan bir sözleşmeye imza atmayı başardık. Marvel'ın avukatı ile neredeyse iki saatlik bir telefon görüşmesi yapmış ve onu ikna etmeyi başarmıştım. Elde ettiğimiz diğer önemli başarı ise oyunda kullandığımız Marvel'ın süper kahramanlarının tüm görsellerini tamamen Sobee'de bizim yapmış olmamızdı. Ürettiğimiz görseller, oyun içinde kullanılmak üzere Marvel tarafından kısa sürede onaylandı.

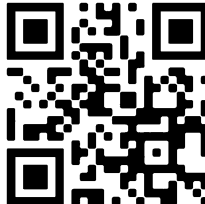
23 Nisan etkinlikleri kapsamında kahramanımız SüperCan'ın daveti üzerine dünyanın süper kahramanları Spiderman, Ironman, Hulk ve diğerleri İstanbul'a geldi. 'Yurtta Barış, Dünyada Barış' teması ile düzenlenen etkinliğe on binlerce katılım oldu!



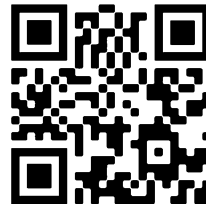
Super Kahramanlar 23 Nisan Kutlamalarında!



SuperCan 1



SuperCan 2



Kanal D Ana Haber

Şirketi Telekom'a satmamdaki etkenlerden birisi Telekom'un konumunu ve gücünü kullanarak çok ses getirecek büyük projelere imza atacağına inanmamdı. SüperCan kahramanımız ve oyun üzerinden inanılmaz boyutta ve şekilde dünya çapında bir projeye imza attık. Türk Telekom, gerekli izinleri almıştı ve saatlerce üstü açık bir otobüsle SüperCan ve süper misafirleri ile birlikte İstanbul Bağdat Caddesi'nde on binlerce aile ve çocuğun katılımıyla çok büyük bir barış etkinliği gerçekleştirdi. Gerçekten inanılmaz bir kalabalıktı, bir polis bana çok şaşırdığını ve son on beş yıl içinde böyle bir kalabalıkgörmediğini söylemişti.

Yerli kahraman fikrinin önemini gösterebilecek bir anımı paylaşmak istiyorum. Kortej dağıldı; kahramanlar sahildeki meydanda biraz gösteri yapıp çocuklara hediyeler dağıtacaklardı. Ben de bir televizyon kanalı ile röportaj yapıyor ve büyük bir keyifle yaşananları ve SüperCan'ı anlatıyordum. Bu aradagözüm kenarda babasının elini tutan sekiz-dokuz yaşlarındaki bir kız çocuğunatakıldı. Sohbeti bitirip onunla ilgilenmemi bekliyordu.

Röportaj biter bitmez babasının elini çekerek bana doğru yöneldi ve o cici ve emin sesi ile, "SüperCan nereye gitti? Ben onu görmek istiyorum," dedi. Spiderman, Ironman, Hulk'u değil de kendi kahramanımız SüperCan'ı görmek istiyordu. Benim bildiğim ülkemizde en çok tanınan kahraman Spiderman (Örümcek Adam), ama kısa süre içinde kendi kahramanımız Örümcek Adam'ın bile önüne geçmeyi başarmıştı.

Telekom'un güçlü pazarlama ve tanıtım desteği ile üç ay gibi kısa bir sürede oyunla milyonlarca kişiye ulaştık. Anne ve babalardan övgü dolu mesajlar alıyordum. Hatta emniyetten ve başka devlet kurumlarından ne kadar doğru bir iş yaptığımı, kendi kahramanımız üzerinden çocuklara eğitici ve öğretici içerik sunmanın önemini vurgulayan mesajlar geliyordu.

SüperCan ile çok büyük hedeflerim vardı; kendi kahramanımızı kullanarak ülkemizin tarihi ve kültürel mekânlarını, geleneklerimizi ve göreneklerimizi işleyecek, çocuklarımıza bir sürü önemli konuda sorumlulukalmayı ve duyarlı olmayı aktarmaya çalışacaktım.

Maalesef Paul Doany Telekom'dan ayrıldıktan sonra Telekom'un Sobee'ye olan desteği sarsıldı. SüperCan'ın devamı niteliğindeki ikinci oyununu hiç keyifli ve verimli olmayan bir ortamda zar zor bitirdik. Bu zorlu ortam ve durum kısa süre sonra zaten benim Sobee'deki görevimi ve Telekom'la olan ilişkimi de bitirecekti. Her şeye rağmen güzel projelere imza atma çabalarımı hep devam ettirmeye çalışıyorum.

Sobee ve Telekom'dan ayrılmadan önce hem SüperCan'ı hem de Sobee'yiayakta tutmak, kısmen de olsa hedeflerimi gerçekleştirmek için canla başla çalışıyordum. Telekom'dan yeterli destek gelmeyince Telekom dışında projelerkovalıyor ve gelir yaratmaya çalışıyordum.

Hep küçük ekiple büyük işler yapmanın keyfini yaşamış ve bundan dolayı da hep mutlu ve tatmin olmuşumdur. Kayıp Armağan gibi çok başarılı bir animasyon filmini yapan yetenekli Kerem Hünel'i Sobee ekibine katmış, Kayıp Armağan filmini de sahiplenip Sobee'nin desteği ile yayınlamak istemiştım. Kayıp Armağan çok kaliteli bir çalışmaydı. Bir şekilde Fox TV'de yayınlatmayı başardık ama hak ettiği seviyede gereken desteği bir türlü Telekom'dan sağlayamadık. Hâlâ çok üzüldüğüm konulardan biridir bu.

Kerem ile biraz fikir alışverişi yaptım. Daha önce sürekli çalışmalar yapıyorduk SüperCan ile; etkileşimli dijital dergi, çizgi roman ve kısa animasyonlar gibi... Daha önce yapmak istediğim gibi iki-üç dakikalık eğitici animasyon filmleri yapmaya karar verdik. Bu süreçte TTNET-Sobee birleşmesi konuşuluyordu. Ben de TTNET'i, yeterince destek alıp eğitici animasyonları yayınlamalarının, hatta Tivibu'da özel bir çocuk kanalı açmalarının çok doğru olacağı konusunda ikna etmeye çalıştım. Herkes sunduğum fikirlere bayılıyordu ancak bir türlü yol alamıyorduk, sanki birileri engelliyordu. Bir ara SüperCan'lı güzel animasyon filmleri yapalım ve orada yayınlayalım diye TRT Çocuk ile de görüştüm. Projelerim ve önerilerim beğeniliyor ama hiçbirisi bir türlü hayata geçmiyordu. Çıldırılmamak işten değildi.

Ulaştırma Bakanlığı ile yakın ilişkim vardı. Dönemin bakanı Sayın Binali Yıldırım'ın meclis bütçe sunumlarında, Üçüncü Köprü projesinin güzergâh belirlenmesi ve İzmir Limanı gibi projeleri için sunum ve animasyonlarda destek veriyorduk. Bakanlığın ulaşım portal projesi vardı ve portalda içerik olarak kullanılmak üzere iki oyun ve beş kısa animasyon filmi için anlaştık.

Kerem'in yanına 3B modelleme ve animasyon konusunda iyi bir eleman daha alarak trafik kurallarını çok güzel biçimde anlatan animasyon filmleri ürettik. İlk etapta animasyonlarda SüperCan'ı kabul etmişlerdi ama yeni gelen daire başkanı SüperCan yerine kendilerine ait yeni bir kahraman kullanılmasını istedi. Allah'ım, ne kadar zor bir ülkedir ülkemiz.

Neyse ki zorların adamıyız, tamam dedik. Kerem'le birlikte çalışarak bakanlığa yeni bir kahraman yarattık. Madem SüperCan olmuyor, UlaşCan olsun dedim!

Ben Sobee'den ayrılmadan önce oyun ve animasyonları başarı ile teslim ettik. Erdal Yılmaz'ın yönettiği Ankara'daki ekibim de oyunları yapıyordu. Telekom hâlâ devlet şirketi muamelesi gördüğü için devlet kurumları ve bakanlıklar için bazı talepler ve işler ödeme yapılmadan yaptırılıyordu. Ama biz tüm ödemeleri tahsil etmeyi başarmıştık. Biri bana, "Bravo, Sobee Telekom grubu içinde devlete iş yapıp para alan ilk grup şirketi olabilir," demişti.

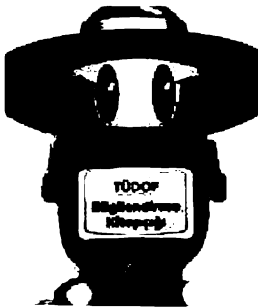
Yerli Kahramanlar & Dijital Oyunlar Federasyonu

Yerli kahraman yaratma çabalarım 2011'de kurucu başkanı olduğum Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) sırasında da devam etti. Spor Bakanlığı'nın arzusu üzerine bir kahraman da onlar için yaptırdım. Doğal olarak bu kahramanımızın adı da SporCan olacaktı. Amacımız SporCan ile çocuklara ve gençlere sağlıklı yaşamın ve sporun önemini yine oyun ve animasyonlar üzerinden aktarmaktı.

2011'de dünyada bir ilke imza attığımız TÜDOF, ben başkanlıktan ayrıldıktan sonra maalesef sadece Türkiye'de olacak şekilde gelişmekte olan federasyona bağlanacaktı. Bakanlığı ikna edip lisanslı oyuncu yaşının 6 yaş olarak başlamasını bile sağlamıştık, tüm yönetmelik Resmi Gazete'de yayımlanmıştı. 2013'te Sobee'den ayrıldıktan sonra başka birinin başkan olmasını uygun görmüş ve çok güvendiğim Barış Özistek'i aday olması için ikna etmişim. Hâlâ sebebini bilmediğim ve anlamadığım bir şekilde dönemin spor bakanı yeni seçilen başkana onay vermemişti.

TÜDOF'un bakanlığa bağlı olmasını bir sürü insan haksız yere eleştirmişti. Türkiye'de etkili ve yaptırım gücü olan bir organizasyon ancak devlet desteği ile mümkündü. Hele oyun gibi gelişmekte olan ve devlet desteğine ihtiyacı olan bir sektörde. Ne kadar doğru bir şey yaptığımı çok sonraları da görecektim. Hollanda'da TÜDOF'a benzer bir dernek kurulmuştu ve bunu TÜDOF gibi bakanlığa bağlı bir federasyona dönüştürmek istediklerini söyleyip benden bu konuda destek talep etmişlerdi.

TÜDOF için geliştirdiğimiz karakter, Panpa. Bu karakteri kullanarak oyunlar ve her türlü dijital içerikle ilgili aile ve çocukları bilinçlendirecek ve yönlendirecek önemli bilgilendirme kitapçıkları yapacaktık. Dediğim gibi TÜDOF çok kapsamlı bir federasyon girişimiydi, sadece eSpor ile sınırlı değildi ama maalesef çok anlamsız şekilde yıllarca işlevsiz kılındı. Bu da Ulaştırma Bakanlığı için geliştirdiğimiz Ulaşcan karakteri, amacım çocuklar üzerinden anne ve babalara trafik kurallarını öğretmekti.



Ülkemizdeki en büyük sorun, yetişkinlerin eski alışkanlıklarından vazgeçmeyip sürekli trafik kurallarını hayatlarını riske etmek pahasına ihlal etmeleri. Çocuklar artık anne babaya sigara bıraktırıyor, alınacak arabanın rengini beliriliyor, gibi durumlardan yola çıkıp iki dakikalık cici ve etkileyici animasyonlarla, bir kahraman rol modeli ile çocukları yönlendirmeyi hedefim.

Bu bağlamda dört adet animasyonu başarı ile yapıp Ulaştırma Bakanlığına teslim etmiştik, tam da Sobee ve Telekom'dan ayrılma süreci yaşarken.

TÜDOF Başkanlık Seçimi, 3 Ağustos 2010

Dostum Erdem Çelik ile tam bir buçuk yıl canla başla çalıştık TÜDOF'u kurmak için; hiç de kolay olmadı ama yapmak istediğimizin önemini gören bürokratların da desteği ile başardık.

Federasyonu kurma kararı alınınca nasıl da ilgi odağına dönüşmüştü aniden. Neyin nesidir bu, diye arayan milletvekilleri ve üst düzey yöneticiler...Seçim öncesi aday olmayı düşünenler artmaya başlamıştı aniden. Ben tüm hazırlıklarımı tamamlayıp adaylık dosyamı verdikten sonra genç bir arkadaşın bana rakip olarak aday olduğunu öğrendim. Beni destekleyen bürokratlarla haftalarca Ankara'da lobi yaptım, oy vereceklerle görüştim, yani siyasete atılacak kadar tecrübe edindim!

3 Ağustos seçim günü olarak belirlenmiş, sandık kurulmuş ve oylama başlamıştı. Haluk İskender ve ben iki aday olarak yarışıyorduk. Haluk Trabzon'dan güçlü bir adaydı ve dönemin spordan sorumlu devlet bakanlığı tarafından desteklendiğini duymuştum. Yani kurulması için iki yıldır canla başla çalıştığımız federasyonun kurucu başkanı ben olmayabilirdim, heyecan doruktaydı!

Bürokrat ve önemli spor kişiliklerinden oluşan otuz küsur kişilik bir kurulun oylama işlemleri 13.00'da tamamlandı.

Biri geçersiz toplam 22 oy kullanılmıştı. Sayım başladı ve ilk beş-altı oy Haluk'a çıkınca dedim gitti seçim, gerçekten ne kötü bir şeymiş seçim kaybetme duygusu! Son gelenler rakip adaya oy vermişti anlaşılan, sonraki oyların neredeyse tamamını alarak başkan seçildim.

Zorlu bir seçim olmuş ve kazanmıştım, çok da mutluydum, sonucu açıklayan sandık kurulu başkanı konuşma yapmak isteyip istemediğimi sorunca ben de evet dedim, çok zorlu bir mücadele sonucu kazandığımı ve bir balkon konuşmasını fazlasıyla hak ettiğimi söyleyince bayağı bir gülüşme oldu salonda.

Kısaca seçim kuruluna, bana destek veren bürokratlara teşekkür ettikten sonra rakibime de seçimi önemseyip bana karşı yarıştığı için ayrıca teşekkür ettim. Sonra da sözlerimi şöyle bitirdim: "Madem Haluk başkan olmak isteyecek kadar TDÖF'u önemsediyorsa ben de herkesin huzurunda kendisinden yönetim kurulumuzda görev almasını ve bize destek vermesini istiyorum."

Haluk da görevi severek kabul ettiğini söyleyince epeyce bir alkış aldım!

TÜDOF Sonrası

Maalesef ülkemizin çok dinamik olan devlet yapısında süreklilik sağlamak neredeyse imkânsız. Bırakın hükümetin değişmesini, bir bakan, hatta daire başkanı bile değişince her şey altüst olabiliyor.

Yıllar sonra bile hâlâ bazı kişiler TÜDOF'u eleştiriyor. Yok ismi yanlışmış, sadece eSpor olmalıymış gibi... 2018 yılında, yani yedi yıl sonra TÜDOF yerine devlet kendisi eSpor Federasyonu'nu kurdu. Aslında sadece ismini değiştirdi, sanki ismi doğru olunca her şey doğru olacaktı gibi.

Halbuki benim vizyonda federasyonun amacı sadece eSpor değil, sektörün tamamının gelişmesine önayak olmaktır. Oyunların sınıflandırılması, yaşa göre derecelendirmesi, kendi geleneksel oyunlarımızın dijital ortama taşınması, oyun tabanlı eğitimin desteklenmesi gibi bir sürü önemli amaç ve projeleri kapsıyordu. Ama dar vizyonlu, sadece ticari tarafı ve ülkesinden çok kendini düşünen bencil kişiler ülkemizin geride kalmasına sebep oluyor maalesef. Federasyonu ve çalışmalarını en çok eleştirenler, genelde hiçbir şey üretmeyen, başkalarının projelerinden ve sırtından geçinen, dışarıdan hazır proje getirip Türkiye'de para kazanmaktan başka hedefi olmayanlar.

Kurduğumuz federasyonla amacım futbolda tamamen yabancı oyunculara teslim edilmiş takım ruhunu, mahalle takımları kurarak mahalle ruhunu ve altyapıdan oyuncu yetiştirme gibi kaybolan değerleri oyunun gücü ve popülaritesi ile tekrar kazanmaktır. 2017 yılında Hollanda'da Futbol Federasyonu ve Hollanda Ligi ile eşzamanlı olarak FIFA bilgisayar oyununun eSpor Ligi yapıldı. Şu satırları yazdığım Ekim 2018'de ise İngiltere Premier Ligi'nin Sky Sports ile birlikte FIFA İngiltere eSpor ligi kurduğu haberi dolaşüyor ve konuşuluyor her yerde. İngiltere'den birkaç hafta sonra Danimarka da eSpor ligi kuran ülkeler arasına girdi.

Ben bunu ta 2011'de yapmak istediğimde işine gelmeyenler ve tekerlerine çomak soktuğumu düşünenler karşı çıkmıştı. Şimdi de bazıları, "Abi çok erkendi, bizim milletin kafası basmıyor," diyorlar. Vizyon demek ileriye görmek ve erken hareket etmek demektir. Güney Kore online oyunlara herkesten önce başladı, şimdi bile hâlâ bazı büyük Amerikan şirketleri yeni girmeye çalışıyor online oyun işine. Yazık oldu yedi yıla; ben federasyonu kurarken bilgisayar oyunlarının olimpiyatlarını Türkiye'den başlatabiliriz iddiası ile yola çıkmıştım.

Salih Memecan İle Tanışmam

Sıla, "Sizinkiler" karakter ve kitaplarını çok severdi. Nasıl ve ne zaman oldu, kim aracı oldu hatırlamıyorum, ben de Salih Memecan'la tanıştım. Sabah gazetesinde çiziyor ve ayrıca ATV Haber kuşağında da küçük animasyonları yayınlanıyordu.

Türkiye'de sadece oyun yaparak sektör gelişsin istemedim. Bu şekilde çok yavaş ilerleyeceğini ve yeterince ilgi ve destek gelmeyeceğini düşündüm. Yaşadığım bir sürü irili ufaklı olay buna işaret ediyordu. Herkes heyecanlanıp ilgileniyor ama konuya yeterince hâkim olmadıkları için yatırım yapmaktan kaçınıyordu veya çoğunluğu yatırım yapmadan başarılı olmak istiyordu.

Fırsat yaratmak veya fırsatları değerlendirmek için yatırım, emek ve zaman gerekiyor. Yani her sektör ve alanda olduğu gibi ülkemizin insanı kısa yoldan fırsat yakalayıp büyük paralar kazanma peşindeydi. Haliyle fırsat yaratmak yerine fırsatçı olmak, üretmek gelişmeye ve büyümeye de en büyük engel bence. Oyun teknolojilerini, bilgi ve birikimimi kullanarak çok daha geniş kapsamlı ve yenilikçi işlere imza atmak istiyordum. Benimle tanışanlar da yaptıklarımdan ve yapmak istediklerimden etkilendiği için, hemen bir şeyler yapabilir miyiz, noktasına geldiğinden dolayı büyük bir heyecanla sürekli fikirden fikre, projeden projeye koşuyordum. Yorucuydu ve zamanımı alıyordu ama aynı zamanda keyifliydi de. Çok farklı insanlarla tanışıyor, onların ilgi ve alakaları ile karşılaşırıyordum ve yeni fikirlerle proje geliştirmek üzerine sohbetler ediyorduk.

Salih de ben de Orduluyuz; kısa sürede aramızda güzel bir hukuk ve dostluk oluştu. Hem artistik açıdan ortak noktalarımız vardı hem de hemşeriliğin de verdiği ekstra avantajla kısa sürede yakınlaşıp bolca zaman geçirir olduk. Salih Memecan'la, yarattığı Sizinkiler karakterlerini kullanarak çok geniş bir çocuk kitlesine hitap edecek başarılı güzel oyunlar, animasyonlar ve en önemlisi televizyonda canlı oynanan bir oyun yaparız, diye düşündüm. Yani neden kendi Hugo oyunumuz olmasın? O kadar kolaydı ki böyle bir şeyi yapmak, hem de tamamen bize ait, kendi ülkemizde kendi içeriklerimizle geliştirilmiş yerli bir oyun.

Askerlik İçin Geldiğimde Hugo İle Karşılaşmak, 1991

1991 yılında askerliğimi yapmak için Türkiye'ye gelmişim. Aynı yıl İngiltere'de "Yılın Oyunu" seçilen First Samurai birkaç ay önce piyasaya çıkmıştı.

İstanbul'dayken Kadıköy'de her tür bilgisayar oyununun satıldığı bir yer olduğu söylenmişti bana. Yazıcıoğlu idi adı sanki. Gördüklerimle şoke olmuşum adeta. Dükkânlarda bir sürü oyunun afişleri vardı, First Samurai dahil. Benim oyunun afişini de duvarda görmek karmaşık duygular oluşturmıştı; hem sevinmiş, hem de şaşırmışım.

Oyunun yayıncısı iflas ettiğinden dolayı oyunun çoğaltılmasında, dağıtımında ve dolayısıyla satışında büyük sorunlar yaşanmıştı. Türkiye'de bulunmasının zor olacağını düşünmüştüm ve duvarda afiş görünce, "Oyunun afişini siz mi yaptınız, oyun Türkiye'de satılmıyor bildiğim kadarıyla?" diye sordum. Genç adam bilgisizliğime biraz da şaşırarak, "Abi, satılmaz mı, bizde hepsi var, kaç tane istiyorsun?" diyerek tezgâhın altından birkaç Amiga diski çıkarmaz mı! "Bende Amiga yok maalesef. Olsa hemen alırdım, çok methettiler oyunu, öylesine sordum," deyip çıktım dükkândan. Sonra öğrendim ki ülkemizde olmayan oyun yoktu ve herkes her oyuna kolayca ve ucuza sahip olabiliyordu.

Askerliğimi yapacağım Burdur'a gitmeden önce, televizyonda telefonla gençlerin canlı bağlanıp oynadığı Hugo diye bir oyun görmüştüm ve çok etkilenmiştim. Valla helal olsun Türkiye'ye, dedim. İngiltere'de BBC bile daha yeni başlıyordu bu tür işlere. Hugo oyununun Danimarka'dan getirildiğini öğrendim, ama olsun. En azından bu kadar yenilikçi bir ürünü bu kadar erken bir aşamada ülkemizde görmek çok hoşuma gitti, bravo yapana dedim.

Belki böyle bir oyun ve elde ettiği başarı Türkiye'de oyun sektörünün oluşmasına yönelik çaba ve arzuyu tetikler, yerli oyunların geliştirilmesine zemin hazırlar diye ümit etmiştim.

Yıllar sonra Kasım 2000'de Türkiye'ye kesin dönüş yaptığımda birkaç anlamlı çaba ve çalışma dışında fazla bir şey olmadığını görmek çok üzmüştü beni. Daha da üzücü olanı ise dokuz yıl sonra ülkeme döndüğümde televizyonda hâlâ Hugo'yu görmemdi. En azından Hugo'ya rakip kaliteli yerli bir alternatif oyun yapılsaydı. Nasıl üzülmüş ve büyük bir hayal kırıklığı yaşamıştım.

Kendi Hugo Oyunumuzu Yapma Çabası, 2001-2002

Salih Memecan'la tanışınca ilk aklıma gelen Hugo oyunu ve yaşadığım hayal kırıklığı oldu. Salih ile bunu telafi edebileceğimi düşünerek büyük bir heyecanla fikir alışverişine başladım. Hatta Hugo'dan çok daha iddialı ve güzel bir televizyon oyun projesinin çerçevesini oluşturdum. Çelik projesi olmamıştı ama Salih ile belki de daha ilginç bir proje yapma şansı doğmuştu.

Her zaman olduğu gibi yerli unsurlar ve mekânlar kullanmayı hedefledim. Ayrıca eğlendirdiği kadar da eğitici ve öğretici olsun istedim. Actor oyun motorunu kullanacaktık yine. Güzel Boğaz'ın önceden belirlenmiş bazı kısımlarını modelleyip oyun ortamına aktaracaktım.

Ana karakter olarak Sizinliler'den Zeytin karakterini seçtim ve çok güzel bir 3B modelini oluşturduk. İşin içinde Salih Memecan vardı, Sabah vardı, ATV vardı, ben vardım, daha ne olsun, her şey vardı. Çok güçlü bir işbirliği, çok güzel ve başarılı bir proje çıkması için her şeye sahip. Hugo'dan çok daha kaliteli ve başarılı olacağına inandığım oyunu bir an önce geliştirip ilerde başka ülkelere satmayı bile hedefledim. Çalışmalar çok güzel gidiyordu, Boğaz'ı modelledik, Ortaköy'den Kızkulesi'ne kadar uzanan bir parkur oluşturduk.

Oyunun amacı sürat teknesiyle Zeytin'i uzaktan telefon ile kontrol edip Boğaz'da engelleri aşarak ve tekneden düşmeden Kızkulesi'ne ulaştırmaktı. Engelleri aşmanın yanı sıra oyuncular o güzelim Boğaz'ı kirleten pet şişelerini ve diğer çöpleri toplayarak ekstra puan kazanmaya çalışacaklardı.



Zeytin Boğaz'da

Oyunun geliştirilmesi ve tamamlanması için ATV bir kuruş bile vermek istemedi. Şaşırmadım tabii, herkes 2001 krizini bahane edip en iyi projelere bilebeş para vermek istemiyordu. Ama bu sorun değildi, biz de zaten ATV'den paraistemiyorduk projeyi yapmak için.

Projeye çok inandığımız için kendi imkânlarımızla yaparız, dedik, yeter ki ATV ile gelir modeli ve paylaşımı üzerinde anlaşalım. İnanılır gibi değildi ama ATV'de karar vericiler kimdiyse bizimle oyundan elde edilecek gelirleri de paylaşmak istemediler. Şaka gibiydi! Ben dünya çapında ses getirebilecek bir oyunu kendi imkânlarımla yapıp ATV'ye belki de milyonlarca lira kazandıracaktım. Hem de çok kötü bir kriz ortamında, ama onlar krizi bahane edip bizim yaratacağımız geliri bizimle paylaşmaya bile yanaşmadılar.

Tabii ki ülkem adına güzel şeyler yapmak için çırpınıyordum ancak bu kadarı da fazlaydı. Bedavaya para kazandıracak bir ürün yapacaktım ama gelirden bana hiçbir şey vermeyeceklerdi. Böylece bu güzel proje de Boğaz'ın güzelliğinde battı gitti!

Salih Memecan Kızım Sıla İle Tanışıyor!

Salih'le olan dostluğumuz uzun süre devam etti. Ara ara yine birlikte neler yapabiliriz diye konuştuk ama maalesef fikir alışverişlerimiz somut bir projeyedönüşemedi.

Tabii Salih'le aramızdaki hukuk bu kadar gelişince bana sürekli Sizinkiler kitapları veriyordu ve ben de büyük bir sevinçle Sıla'ya getiriyordum. Sıla bayılıyordu kitaplara; bu kadar Sizinkiler kitabının gelişine anlam veremiyordu, hatta bazen şaşıırıyordu tabii. Yüzündeki ifade görmeye değerd, şaşkınlık ve sevinç iç içeydi.

Sizinkiler kitapları yastığının yanı başında uyurdu. Bir gün Sıla'ya, "Salih Memecan diye biri çiziyor Zeytin ve Limon'u. Benim de arkadaşım, tanışmak ister misin kendisiyle?" diye sordum. Gözleri parladı adeta, sanki Zeytin ve Limon'la tanışacaktı, belki de öyle düşündü kim bilir. Salih'le konuştum ve bir pazar günü Emirgân Çınaraltı'nda kahvaltı için buluştuk.

Emirgân'daki evimiz Çınaraltı çay bahçelerine çok yakındı. Evden çıkarken Sıla'ya yanında bir Sizinkiler kitabı almasını söyledim, "Belki Salih Memecan'aimzalatırız kitabı," dedim. Sıla, "Tamam," dedi ve seçti bir tane.

Kahvaltımızı yaptık, bolca sohbet ettik. Sıla, Salih'le merhabalaştı ama o kadar. Doğru dürüst ilgilenmedi bile; gitti her zaman yaptığı gibi Emirgân Cami'nin avlusunda arkadaşları ile oynadı. Şaka maka üzıldüm, Salih Memecan'ı ayağına getiriyorduk ve kızım ilgilenmiyordu bile. Tabii beş-altı yaşında bir çocuk olduğunu unutuyordum.

Bir ara Sıla'yı alıp getirdim masamıza.

“Kızım bak Salih Memecan seninle tanışmaya geldi ama sen hiç ilgilenmedin bile. Bu adam çiziyor Zeytin ve Limon’u. Birazdan da gidiyor, kitabını imzalat bari,” dedim. Sıla masadaki kitabını aldı ve Salih’e çok ciddi bir şekilde bakarak, “Gerçekten sen mi çiziyorsun Zeytin’le Limon’u?” diye sordu. Diğer arkadaşları da toplandı masamızın etrafına, artık garsonlar da ilgiyle izliyor olanları.

Salih de, “Evet, ben çiziyorum hepsini,” dedi. Sıla hiç inanmamışçasına, “Hadi o zaman Limon’u çiz de görelim,” dedi. Sanki Salih’in açığını yakalamış gibi arkadaşlarına da bakarak yüzünde kocaman bir gülümseme başladı beklemeye.

Salih de kitabın arka kapağının boş olan iç yüzüne on-on beş saniye gibi kısa bir sürede çok güzel bir şekilde Limon’u çizdi. Altına da Sıla’ya sevgilerle yazarak imzayı da atıverdi. Sıla büyük bir şaşkınlık geçirdi, yüzündeki gülümseme o kadar büyüktü ki anlatamam. Arkadaşlarına dönerek ve bu sefer bir zafer edasıyla, “Aha, gerçekten o çiziyormuş Zeytin ve Limon’u,” dedi. İmzalanmış kitabı da yanına alarak arkadaşlarıyla hızlıca uzaklaştı masadan.

Sıla, Salih Memecan’ı Okuluna Davet Ediyor

Zaman nasıl da uçup gidiyor! Aradan yıllar geçecek, Sıla Salih’i, okuduğu Bahçeköy’deki Açı Okulu’na davet edecekti.

Salih de kırmayarak Açı’ya gitmiş ve öğrencilere çok güzel bir zaman yaşatmıştı. Özellikle de Sıla’ya. Tüm sınıfa karakterleri çizmeyi nasıl öğrendiğini ve bu işe nasıl başladığını detaylı bir şekilde anlatmıştı. Çocukluğunda ne kadar utangaç olduğunu, aynı zamanda konuşma zorluğu çektiğini ama bu sorunlarının üstesinden sürekli çizerek geldiğini anlattı.

Ayrılmadan önce Salih tüm öğrencilere gösterdikleri ilgi için çok teşekkür etti. Sonra da Sıla’yı işaret ederek, “Tabii en büyük teşekkürü beni okuluza davet eden arkadaşım Sıla’ya borçluyum,” dedi. Sıla nasıl da utanmıştı Salih’ten beklemediği bu güzel jestten dolayı. Ama yüzündeki kocaman gülümseme aynı zamanda sevinçten havalarda uçtuğunu gösteriyordu.

Salih’in eşi bir dönem AKP’den milletvekili oldu. Ben de artık kendi çalışmalarına konsantre olmuş durumdaydım. Sanırım bir-iki kez ancak görüşebildik sonraki yıllarda. En son görüşmemiz benim Telekom’dan ayrılımdan sonra her ikimizin de konuşmacı olduğu İstanbul TEDx 2013’te oldu. Çok güzel bir sürpriz oldu her ikimiz için ve çok mutlu olduk tekrar görüşmekten. Beni dinlemeye gelen ve sunumumun hazırlanmasına bile yardımcı olan on altı yaşındaki kocaman Sıla’yı görünce Salih şoke olmuştu adeta!



TEDx 2013 Konuşması.

Güzel İstanbul, R. Kuruüzümcü, T. Akgün, YTÜ, 2002

Artık üniversitelerde sunumlar yapıp öğrencilerle ve öğretim üyeleri ile de buluşmaya ve çalışmalarımı paylaşmaya başlamıştım.

Sürekli yeni proje ve fikirlere hazır olan ben, her yeni tanıştığım kişiye ve bana ilgi gösterenlere hemen fikirlerimi sunmaya başlıyordum. Her seferinde de iyi tepki ve ilgi ile karşılaşınca ben hazırdım odaklanmaya ve hazırlık yapmaya.

İngiltere'den dönmeden önce Londra'da tanışıp ailece dost olduğumuz Rıza Kuruüzümcü hem çok iyi bir ressamdı hem de 3B modelleme konusunda kendini geliştiriyor ve çok güzel işler çıkarıyordu. Rıza, ben Türkiye'ye dönmeden önce Londra'da benim Vivid Image şirketine gelip epeyce zaman geçirmiş ve orada 3DS Max kullanarak çalışmalara başlamıştı.

Türkiye'ye geldiğimde bolca görüştük. Ataşehir'deki evlerine çok gittim geldim ve arada da onlarda kaldım ilk yıllarda. 2002'de YTÜ'de öğretim görevlisi olmuştu.

Kendisiyle de arada konuşuyor ve fikir alışverişinde bulunuyorduk. Bir ara İstanbul'un tarihi ve kültürel değerlerini 3B sanal ortama aktarmak çok güzel olur, dedik ve çok iddialı bir proje kurguladık. Adını basitçe, "Güzel İstanbul" koydum, sonuçta bundan daha iyi bir isim olamazdı.

Rıza beni YTÜ'de bilgisayar bölümünde görev yapan hocalardan Tevfik Akgün ile tanıştırdı. Tevfik Hoca ile çok iyi anlaştık. Beni hep desteklemeye çalıştı yıllarca, hep dost kaldık. Tevfik Hoca da Güzel İstanbul projesini çok beğendi; çok destekliyor ve projenin gerçekleşmesi için çabalıyordu.

Actor oyun motoru ile kolayca altından kalkabileceğimiz ve ilerleyen zamanlarda teknoloji ve donanımın da gelişmesi ile dünya çapında ve belki benzeri olmayan bir iş çıkaracaktık. Dedim ya, iddialı bir projeydi. Zaten biz Actor oyun motorunu sürekli geliştiriyorduk ve ileride yapacağımız birçok oyun projesinde kullanmayı amaçlıyorduk.

Güzel İstanbul projesi sayesinde bu güzel şehrimizin dünya çapında tanıtımı ve sahip olduğu güzelliklerin tüm dünyaya yayılması mümkün olacaktı.

Devlet, K lt r Bakanlığı,  niversite herkes destek verirdi bu g zel projeye. En azından biz  yle d   n yorduk. Daha  nce yapamadığım birkaç projede ya adığım hayal kırıklığını yepyeni bir heyecan ve  ok b y k ve ulvi bir projeye yenmek i in m thi  bir fırsat yakalamıştım. Rıza ve Tevfik Hoca'nın desteęi ile epeyce bir hazırlık sonrası projeyi d nemin YT  Rekt r  Ayhan Alkış'a sunduk. Rekt r projeyi  ok beęenmişti; sadece projeyi deęil beni de desteklemek istediğini belirtti.

Rekt r n sayesinde YT  Vakfı ile de g r  t k. Onların onayı ve desteęi de  ok  nemliydi. Vakıf da projeyi beęendi ve destekleme kararı aldı. Aylarca yapılan hazırlıklar ve g r   meler sonrasında s zleşme yapma a amasına geldik. YT 'den gelen bu  st d zey sıcak ilgi ve ciddi desteęi  ok  nemsemi , t m  irketi ve  alı maları  T  Maslak Kamp s 'nden YT  Be ikta  Kamp s 'ne

ta ıma kararı bile almıştım. Birlikte o derece b y k bir adım atıyorduk yani.

Ama yine bir  eyler ters gidecekti; sanki T rkiye'deki  abalarım hep bir  ekilde engellerle kar ıla acak ve hi  sonu  alamayacaktım. İnanamıyordum; Rıza, Tevfik Hoca, rekt r herkes desteklerken Vakıf, s zleşmeye kabul etmemin m mk n olmayacağı birkaç madde koymuştu ve kesinlikle taviz vermiyordu. Tevfik Hoca ve ben anlam veremiyorduk ama yapacak bir  ey yoktu.  ok  z c  maalesef, ama bu g zelim proje de ba lamadan suya d  t .

Ama ne vazge mek ne de durmak var!



Türkiye'nin İlk Büyük Oyunu: İstanbul Kıyamet Vakti Doğuyor, 2004



Güzel İstanbul projesinin olmamasına çok üzülmüştüm. Madem Güzel İstanbul olmuyor ben de İstanbul'da geçen büyük bir oyun yaparım, diye düşündüm. Yani YTÜ Vakfı belki de bana iyilik yaptı ve Türkiye'nin ilk ve en önemli ve en büyük yerli online oyun projesi bu şekilde doğmuş oldu. Neredeyse 2004 yılına gelmek üzereydik.

Güney Kore oyun sektöründe müthiş yol almaya başlamıştı ve devlet direkt olarak oyun sektörüne destek veriyordu. Kutu oyunlar yerine çok oyunculu internet üzerinden oynanan online oyunlar yapıyorlardı. İlk defa böyle devasa bir oyun projesine girişmiş olacaktım ama İstanbul'da geçen çok oyunculu bir oyun süper olur, diye düşündüm. Riskli de olsa kendi imkânlarımla en iyi bildiğim şeyi yapacaktım, yani oyun. Elimizde projemizde kullanabileceğimiz, hazır Actor oyun motoru da vardı. Bu arada toplantılar, arayışlar, işbirlikleri ve olağan yatırım görüşmeleri hep devam ediyordu.

Ekibimle de paylaştım İstanbul oyun fikrini, onlar da çok beğendiler. Online oyun, ücretsiz oynanacak, oyun içindeki özellik ve sanal eşya satışları ile gelir elde edilecekti. Oyuncuların oyunu kopyalaması da bu sayede sorun olmayacaktı. Hatta ne kadar çok oyuncu oyunu oynarsa o kadar iyiydi. Yani bolca kopyalasınlar, sıkıntı değildi.

Böylece Türkiye'nin ilk devasa çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) İstanbul Kıyamet Vakti oyun projesine start verdik. Herkeste çok büyük bir heyecan vardı. Eski İstanbul'u, eski haritaları referans alarak tarihi mekânları birebir modellemek istiyordum ama bir türlü binaların konumunu da gösteren eski İstanbul haritaları bulamıyorduk. Rıza yardımcı olmaya çalışıyordu, hatta YTÜ kütüphanesinden bir kitap da temin etti ama hâlâ istediğim detay ve boyutlarda eski haritalar yoktu içinde.

O sıralar ekibimizde Mimar Sinan'da okuyan Serkan Özay'a, "Sizin üniversitede kesin vardır bir baksana," dedim. Serkan birkaç gün sonra kocaman renkli sayfalara basılı 1940'lı veya 50'li yıllarda bir Fransızın Fransız Axa sigorta şirketi için elle yaptığı çok detaylı Tarihi Yarımada haritalarını ofise getirdi!

İstanbul'u o kadar bilmiyordum, oyunun tam olarak nerede başlaması gerektiği konusunda da emin değildik. Belki Taksim olabilir. Ama Sirkeci Garı, Eminönü, Galata Köprüsü gibi önemli yerleri de kapsayan Tarihi Yarımada Eminönü'nün haritası gelince oyunu buradan başlatmaya karar verdim.

Oyunun 3B modelleri ortaya çıkmaya ve ortam şekillenmeye başlayınca anlayacaktım ki aslında başlanacak en doğru yeri seçmişim. Hep işler kötü gidecek değil ya, bu kadar azim ve çabaya karşılık arada böyle güzellikler de yaşayalım, diye düşündüm içimden. Çok küçük ama yetenekli ve çalışkan bir ekiple koyulduk zorlu ama bir o kadar da heyecanlı yola. Binbir zorluklarla karşılaşacağımız en büyük ve en önemli serüvenlerden biri başlamıştı artık. Allah yolumuzu açık etsin, dedik ve çıktık uzun ince bir yola!

Actor oyun motorunu kullanarak geliştirecektik oyunu. Tamamen Türkçe olacak ve İstanbul'un en önemli yerlerini bire bir 3B etkileşimli ortama taşıyacaktık. Yani güzel İstanbul şehri, çok güzel ve büyük bir oyun olacaktı. Kısa sürede oyunla ilgili çok büyük bir ilgi ve heyecan oluştu. Röportaj yapmaya, benimle görüşmeye gelenler ve duyan herkes çok etkileniyordu. Dergilerde ve gazetelerde sürekli haber oluyordu.



Oyundan ekran görüntüsü: Yeni Camii



Güven Çatak'ın
benimle çektiği
Discovery
ChanelBelgeseli



Emre Yücelen'in
yaptığı güzel
müzikler.

Artık TRT gibi televizyon kanallarında röportaj yapmaya bile başlamıştım. Çok doğru bir şey yaptığımız kesindi ama oyunun beklentileri karşılaması ve sınırlı kaynaklarla istediğimiz kalite ve büyüklükte böyle bir oyun yapmanın zor olacağı da kesindi. Olsun, zoru seviyor ve üstesinden gelmekten çok keyif alıyordum. Kariyerim boyunca bundan beslendim. Ekipteki arkadaşlar da büyük bir özveri ve gayretle çalışıyorlardı. Herkes önemli bir işe girdiğimizizin çok farkındaydı ve sorumluluğunu hissediyordu.

Daha önce belirttiğim gibi olası işbirlikleri ve yatırım için de sürekli görüşmeler içindeydim. Röportajlar ve haberlerin artışı ile bana olan ilgi dahada artmaya başlamıştı.

Bir ara Talat ifti beni Patrick Keaton diye bir Amerikalı ile tanıştırdı. Birlikte bana yardımcı olacaklar ve daha rahat ve hızlı büyümem için profesyonel destekle şirkete yatırım bulacaklardı.

Bayağı bir zaman harcadık ve iş planları yaptık. Daha önce böyle bir şeye hiç ihtiyaç duymamıştım. İş planı hazırlamak gibi konulara da eğilmek gerekti. Profesyonel destekle güzel bir iş planı çıkardık. Bir sürü detayı hatırlamıyorum bile, özetle İş Risk Yatırım gibi yatırımcılarla falan görüştük ama istediğimiz gibi sonuçlanmadı.

Talat ve Patrick'in bana önerdikleri küçük hisseli ortaklık yapısını da yeterli ve anlamlı bulmamıştım kendi açımdan. Bir ara o zamanlar JP Morgan Genel Müdürü olan İsak Alaton bana yatırım yapmak istedi. Hatta bir teklifte bulunmuştu ama yine teklifi yeterli bulmadım. Açıkçası biraz da başkaları ile iş yapmaktan ve onlarla ortak olup yaptığım işlere bulaşmalarından çekiniyordum. Hayır diyemeyeceğim çok iyi bir teklif gelmedikçe, tekliflere çok sıcak bakmıyordum.

Korhan Abay & Ali Murat Erkorkmaz İle Tanışmam

Tam hatırlamıyorum nasıl tanıştığımızı ama sanıyorum Korhan Abay benimle projeler geliştirebileceğini düşünerek tanışmak istemişti. Ne yalan söyleyeyim kendisini öncesinden tanıımıyordum. Sonuçta 1979'da ülkeden ayrılmıştım ve başarılı sunuculuk ve tiyatroculuk geçmişinden hiç haberdar değildim. Kısa sürede çok iyi arkadaş olduk ve çok güzel fikir alışverişlerinde bulunduk.

Korhan güzel bir insan; frekanslarımız uyuştu, çok kolay anlaştık ve dostluğumuz da hâlâ devam ediyor. Güzel bir bilgi yarışması programı yapmak istiyordu; epeyce üzerinde kafa yormuştu, benimle de fikir alışverişi yaptı. Meşhur FIFA futbol oyununu kullanarak ilginç bir konsept oluşturmak istiyordu. Daha sonra benim geliştirdiğim I Can Football oyunu ile böyle bir şey yapmak daha kolay olur diye konuştuk, ama maalesef bu projeyi yapmadan ben Sobe'e'den ayrılmış oldum.

Korhan beni Ali Murat Erkorkmaz diye çok yetenekli bir animasyoncu ile tanıştırmıştı. Programcılık da bildiği için sürekli uçuk denebilecek çok büyük fikirlerle uğraşıyordu, bizim Ali'de dâhilik var! Onunla da birlikte neler yapabiliriz diye bir sürü fikir alışverişimiz oldu, ama somut bir şey ortaya çıkmadı. Hatta bir ara deprem projesi bile yapacaktık, Türkiye'ye döndüğümünden beri İstanbul için en önemli konu olan deprem ile ilgili hep eğitici ve bilinçlendirici oyunlar veya projeler yapmak istedim. Bu konuda hâlâ proje yapmaya çalışıyorum, bu kadar önemli konuda bile proje yapmak çok zor, çok yazık. Maalesef gördüğüm kadarı ile devletimiz de fazla bir şey yapmıyor!

Turkcell - Shubuo Danışmanlığı, 2003-2004



Türkiye'ye döneli henüz üç küsur sene olmuştu ama oyun sektörüne yönelik faaliyetlerimizin herkes farkındaydı. Teknoloji şirketleri, özellikle Turkcell gibi GSM operatörleri de bu alanda çok aktif rol almaya başlamışlardı.

Turkcell çok akıllıca ve stratejik bir hamle olduğunu düşündüğüm Shubuo diye bir marka çıkardı. Mobil telefon kullanıcısının artması ile birlikte logo, melodi, SMS, haber ve bilgi gibi ilgi çekecek ve dolayısıyla para edecek içerikleri bu marka altında kullanıcılara sunmaya başladılar.

Turkcell'de çok iyi bir ekip vardı, hem pazarlama ve operasyon tarafında hem de teknik tarafta. Dünyadaki farklı sektörlerin ve özellikle Nokia ve Ericsson gibi firmaların oyun içeriğine verdiği önemi gören Turkcell, bu konuya da ciddi el atma kararı almıştı.

Turkcell'den Cenk Bayraktar bir şekilde bana ulaştı, toplantı ve fikir alışverişi sonrası aramızda oyun danışmanlık sözleşmesi yaptık. Shubuo'da ben dahil, alanında uzman üç-dört danışman vardı. Ben oyundan sorumluydum, İzzet Öz müzikten, Mithat Bereket de haberden. Ne yalan söyleyeyim, çok keyifli iki yıl geçirdim Turkcell'de. Kesinlikle çok çok daha fazlasını yapabildik ama Türkiye'de her büyük şirkette olduğu gibi burada da bazı şeyler ya çok yavaş ilerliyor ya da bir şekilde inanılmaz engellere takılıyordu. Hem iyi danışmanlık ücreti alıyordum hem de oyun satışlarından pay. Dolayısıyla ben de güzel işler yapmaya çalıştım hep. Sonuçta kendi ekibimle daha büyük oyunlar üzerinde çalışırken Shubuo bünyesinde de mobil oyunlar tarafında güzel gelişmeler ve fırsatlar vardı, hem de ta 2003 yılında. Bu da benim işime geliyordu; oyun sektörünün gelişmesine buradan da katkı sağlamış oluyordum. Sobee bünyesinde de mobil tarafta oyunlar geliştirebilirdik.

N. Özgür Soner ile sürekli fikir alışverişi içindeydik. Çok da iyi anlaşıyorduk ve benim vizyon ile yaklaşımımı hem çabuk kavıyor hem de bana çok iyi destek veriyordu. Her zaman olduğu gibi hep iddialı ve ses getirecek, sektörün önünü açacak işler peşindeydim. Danışmanlık süreci içerisinde mobil telefonda canlı olarak karşılıklı oynanabilen online çok oyunculu Amiral Battı ve Tavla oyunları yaptık mesela, ta o yıllarda...

O zamanlar Meteksan'ın yan kuruluşu olan Mobilsoft ile tanıştım. Turkcell'i ikna ettim ve Mobilsoft ile birlikte yerli çok oyunculu mobil platformu hayata geçirmeye karar verdik.

Sidar Şahin İle Tanışmam, 2003



Turkcell'de çok iyi bir ekip vardı, İsmail Hakkı Polat, Seda Aydın, Serkan Ünsal ve Burak Ertaş ile çalışma fırsatım oldu. Shubuo'nun sonlarına doğru Cenk Serdar ile tanıştım. Oyun danışmanı olduğum için Turkcell ile çalışan bir sürü irili ufaklı oyun veya içerik geliştiren şirketlerle de tanıştım doğal olarak.

Mesela mobil oyun geliştiren FunPak şirketinin sahibi Sidar Şahin bunlardan biriydi. Sidar ile dostluğumuz 2003 yılına dayanır. Elimden geldiğince Sidar'la bilgi ve tecrübelerimi paylaşmaktan hep keyif aldım. Çok akıllı ve iyi bir girişimci ruha sahip olduğunu görebiliyordum. Daha sonra Mynet ile bir işbirliği oldu. Sonra da Çin'e gitti. Ama hep benimle irtibata geçer, sohbet eder, bana danışır ve fikir alışverişi yapardı.

Çalışkan ve ileriye görebilen biri olduğu kesindi. Bu kadar erkenden ileride çok büyüyecek mobil oyun sektörüne giriş yapması bunun en güzel kanıtıydı. Yıllar sonra Sidar Peak Games şirketini kurmuş ve kısa süre sonra büyük başarı yakalayarak büyük Amerikan oyun şirketi Zynga'ya 100 milyon dolarlık büyük ve başarılı bir satış yapmayı başarmıştı.

Not: Okuduğunuz bu kitabın baskısı 2021 olduğu için Peak Games'in 2020 yılında 1,8 milyar dolara satıldığı paylaşmasam olmaz! Müthiş başarı!

Shubuo'da Gerçekleşemeyen Güzel Fikirler

Danışman olarak Amiral Battı ve Tavla gibi hem kendi oyunlarımızı yapıp hem de dünya çapında ses getirecek projelere imza atmak istiyordum. Shubuo'nun gücünü ve imkanlarını değerlendirmeye çalışıyordum. İrili ufaklı bir sürü güzel fikir arasında, on beş yıl sonra şu satırları yazdığım 2018 yılında bile yapılsa ses getirecek olanları paylaşmak istiyorum. Amacım sektörün zorlu gelişim sürecinde neler yaşadığımı paylaşarak ileriye ışık tutmak, belki benim eksiklerimden ve hatalarımdan da ders çıkarılmasına olanak sağlamak.

Güzel ve doğru fikirlerin her zaman yeterli olmuyor, başarılı olmak için bir sürü başka olanak ve unsurların da bir araya gelmesi gerekiyor.

O zaman Hazır Kart sürekli bir büyüme halindeydi. Yüz binlerce, hatta milyonlarca kullanıcısı vardı. Hazır Kart kullanıcısı, kartın üstündeki kodu kazıyor ve kullandıktan sonra da atıyordu.

Bir ara üzerine güzel görseller de koymayı denediler. Ama ben hâlâ milyonlarca kartın bu şekilde üretilip bir kereliğine kullanılıp atılmasına anlam veremiyordum.

Hazır Kartların bir kart oyunu olarak değerlendirilmesini önerdim. O zamanlar çocuklar bakkallardan ve oradan buradan sürekli kart topluyorlardı, futbolcular, oyun kartları gibi... Ayrıca kart oyunları hâlâ popülerdi. Ben de hazır elimizde Hazır Kartlar varken bunları oyun karakterlerine ve kartlarına dönüştürürsek herkes kartları saklar, toplamaya, takas etmeye başlar, diye düşündüm.

Shubuo çok güzel paralar harcıyor ve bir sürü büyük marka ile çok güzel kampanyalar yapıyordu. Hazır oyun kartlarını Doritos paketlerinin içine koyarak çok kolayca milyonlara ulaşacağımızı söyledim. Fikrim inanılmaz beğenildi ama bir türlü hayata geçmedi, hâlâ şaşarım buna.

2003 yılı Ağustos-Eylül ayları gibiydi sanırım. Sürekli ilginç ve ses getirecek fikirler düşünmeye çalışıyordum. Hem herkesin bildiği, geleneksel bir şey olsun ve herkes kolay katılabilsin, hem de kısa mesaj (SMS) üzerinden oynanabilecek bir oyun veya uygulama olsun istedim. Hey gidi, teknoloji ne kadar hızlı gelişip bir sürü şeyi değiştirdi. SMS ne kadar önemli bir gelişmeydi o yıllar!

Yılbaşı geliyordu ve aklıma tombala oyunu geldi. Bu oyunu SMS üzerinden bir milyon kişiye yılbaşı gecesini canlı oynatabiliriz, diye düşündüm. Hâlâ bugün kime anlatsam, “Abi süper fikir, yapalım bunu,” diyor. Çok beğendi herkes, başladık planlamaya. Nasıl yapacaktık? Bir milyon kişi canlı olarak hem de SMS üzerinden nasıl oynayabilirdi? SMS ve altyapı o kadar hızlı değildi ve bir milyon kişiye mesaj ulaşamazdı yeterli sürede. Her şey o kadar yeniydi ki, Javatelefonlar bile daha yeni konuşuluyordu.

Veripark diye Turkcell’in altyapı ve sunucularına destek veren çok iyi de ekibi olan bir şirket vardı. Onlarla da teknik bir toplantı yaptık; “Bunu yapmak imkânsız,” dediler. “SMS kapasite, altyapı ve hızı o kadar mesajı ve oyuncuyu kaldıramaz.”

Ama ben kurguyu önceden Özgür ile konuşup çözmüştüm kafamda ve mümkün olduğunu biliyordum. Özgür ile tüm kurguyu ve akışı detaylarıyla çıkarmıştık.

Sonuçta bu tombala oyunu, kaç kişiye hangi kartlar gönderildi biliyoruz önceden. Rakamların hangi kartlara ve kişilere çıktığını, çinko ve bingoyu kimlerin yaptığını da önceden bilmek için biz oyunu önceden sunucuda oynatıp simülasyonunu yapacaktık. Daha önceden oynanmış ve tamamlanmış oyunu kaydedecektik ve yılbaşı gecesini için hazır şekilde saklayacaktık. Yılbaşı gecesini ise gece yarısından hemen sonra, daha önce oynanan ve sonuçlarını bildiğimiz oyunu playback yapacaktık.

Turkcell’de çok iyi bir ekip vardı, hem pazarlama ve operasyon Bizim bazı sanatçıların canlı konserlerde yaptığı gibi! Yani oynanmış oyunu tekrar oynayacaktık. Bir milyon kişide oyun kartları olacaktı ve milyonlar canlı olarak televizyon başında oyunu ve açıklanan rakamları izleyecekti ama SMS sadece kazanan kart ve kişilere gidecekti.

Herkes bayıldı fikre; nasıl da harıl harıl görüşmeler yapıyoruz, kimle nasıl yaparız diye. O zamanlar ATV çok güçlüydü ve İzzet Öz Abi’nin desteği ile ATV genel müdürü ile görüştük. Genel müdür çok beğendi fikri ve hemen işbirliğini başlatmaya hazır olduklarını belirtti, nasıl mutlu olmuştum anlatamam. Yılbaşından önceki iki hafta boyunca her gün on slot ayırıp duyurusunu yapacaklarını, yılbaşı gecesi saat 00.15 gibi de canlı yayında oyunu tüm Türkiye’ye yayınlayacaklarını söyledi.

Müthiş bir heyecan bastı herkesi; hazırlıklar devam ederken bu arada Turkcell-ATV işbirliği için gerekli sözleşme koşulları konuşuluyordu. Benim önerdiğim ve tasarladığım projelerden ekstra gelir payı alacağımdan ATV ile gelir paylaşımında sorunlar olduğu telaffuz edildi. Detayları unuttum, tam onbeş yıl geçmiş aradan ama inanılması zor sebeplerden ötürü bu güzelim projeyi de yapamadık. Aralık ayı başında bile tekrar gündeme gelip kapandı, ertesi yıltekrar ayağa kaldırılmaya çalışıldı ama yine olmadı.

Kaderin cilvesine bakın ki daha önce de Salih Memecan ile çok güzel bir projeyi ATV ile yapmak istemiştik, ama olmamıştı ATV’nin tutumundan dolayı. Bu sefer ATV çok istekli ve hazırды ama bu proje de olmadı. Türkiye’de zorla güzellik olmuyor diyelim!

Bu kadar güzel fikir ve projeyi bu kadar imkânolan başarılı bir teknoloji şirketinde hayata geçirememek çok üzdü beni; iki yıl dolmadan da ayrıldım danışmanlıktan, sanırım Shubuo’nun da ipini çekmişlerdi.

Mynet ve Sobee, 2004

Arayışlar sürerken yolum Emre Kurttepelı ile kesişti. Kim aracı oldu, nasıl tanıştık hatırlamıyorum ama ilk toplantımızda frekanslarımız tutmuş ve birlikte çalışma niyetimizi belirtmiştik.

Emre çok başarılı ve akıllı bir işadımıydı. İnternete çok erken zamanlardan beri inanmış, çok doğru hamlelerle çok hızlı büyümüştü. Mynet en büyük webportalı/sitesi idi.

Hem haber gibi zengin ve Türkçe içeriğe sahipti hem de oyun tarafında çok hızlı büyüyordu. Her ne kadar benim yaptığım oyunlarla onların oyunları farklı olsa da Mynet’in oyuna ve geleceğine olan inancı önemliydi benim açımdan. Sonuçta Mynet’in oyuna yönelik yaklaşımı ve yatırımları Türkiye’de oyun sektörünün oluşmasına yönelik çabalarımla uyumluydu.

Mynet daha çok geleneksel tavlâ ve okey gibi masaüstü diye bilenen oyunları online ortama taşıyor ve çok büyük bir oyuncu kitlesi oluşturunuyordu. Aslında Emre ile yapacağım anlaşma ile gelen teklif maddi olarak daha önce başkalarından gelen tekliflerin çok altındaydı ama ben Emre'yi Sobee'ye yüzde elli ortak ettim. Yani o kadar inandım bu işbirliğine. Etrafıca düşünmeden, oyuna bu kadar inanan ve bu kadar kullanıcı tabanı olan portala sahip olan Mynet çok doğru bir ortak olur diye inandım. Yapacağım oyunların pazarlanması ve oyunculara sunulması için her şey vardı. Ortağımın şirketi Mynet'in milyonlarca kullanıcısı vardı ve minimum pazarlama bütçesi ile çok hızlıca oyunlarımızı büyütüp gelir elde etme potansiyeli ve olanağını sunuyordu. Kâğıt üzerinde her şey çok doğru görünüyordu ve anlamlıydı.

Daha önce Dinç İnteraktif olan şirketin adını Sobee olarak değiştirdik. Çalışmalarımızı artık Sobee markası altında yapmaya devam edecektik. Şirketin adı kesinlikle Türkçe olsun istemiştım, bir sürü oyuna gönderme yapan Türkçe kelimelerle oynarken, Gülsun Sobe ismini önerdi. Kore'de çok kullanılan bir kelime olduğunu öğrenince ben de Sobee şeklinde kullandım.

İstanbul Kıyamet Vakti (İKV) oyununu altı-yedi kişilik küçük bir ekiple ve Mynet'in vereceği ek destek ile yapmaya çalışacaktık. Hem de ülkemizin en büyük ve ilk devasa çevrimiçi oyununu bir yılda tamamlayacaktık; tek kelimeyle imkânsız görünüyordu! World of Warcraft gibi oyunlar yüzlerce kişilik ekiplerle üç kûsur senede ancak tamamlanıyordu.

Ben 12-14 ay içinde ancak çok güzel bir prototip çıkartabiliriz, diye ısrar ettim. Bu prototip ile bu kadar büyük bir projeyi ülkemizde yerli yetenek ve emekle geliştireceğimizi göstermiş olur, biraz daha maddi destek alabilirdik kolayca.

Ancak on dört aylık süre tamamlanınca ve Mynet'ten gelen ödemeler bitince yeni yatırım yerine bir an önce oyunu bir şekilde tamamlayıp yayınlayalım diye çok büyük bir baskı oluştu.

Tüm Zorluklara Rağmen İKV Doğuyor!, Aralık 2006

Bütün zorluklara rağmen inanılmaz bir çaba ve azim ile Aralık 2006'da İstanbul Kıyamet Vakti (İKV) (MMORPG) oyununun ilk Betasını yayınladık. Oyuna yönelik inanılmaz bir beklenti oluşmuştu zaten. Bizim de beklediğimiz ve tahmin ettiğimiz gibi oyun çok büyük bir ilgi ile karşılandı. Ancak oyun tam olarak hazır olmadığı için de çok büyük sorunlar yaşadık, tam da beklediğim gibi. Oyun Beta, yani yayınlanmadan önceki deneme sürümüydü ve bazen oyunların Beta'dan tam sürüme geçmesi aylar alıyordu. İlk devasa oyundu, internet hızı ve altyapı kapasitesi de henüz böyle bir oyun için ülkemizde yeterli değildi.

Ayrıca 2006'dan bahsediyoruz. Türkiye'deki oyuncuların kullandığı PC'ler farklı seviyelerdeki konfigürasyonları, sunucu kapasitelerinin ilk etapta talebi karşılamadı, buna o zamanki internet hızından dolayı da bir sürü problem eklenince aylarca yılmadan yorulmadan canla başla çalışıp oyunu adam etmeye ve oyuncularımızı da oyunda tutmaya çalıştık. İnanılmaz bir çaba vardı, oyuncularımız da büyük bir sabır ve istekle bizi desteklemeye çalışıyorlardı. Hem oyunu ve hem de emek ve çabalarımızı sahiplendiler.

Türkiye'nin en büyük oyunu olması, böyle bir oyunun yerli yetenek ve emekle tamamen Türkçe olarak ülkemizde yapılması genç oyuncularımızın da müthiş desteğini aldı. Hatta diyebilirim ki oyuncularımızın bize ve oyuna olan ilgi ve güveni sayesinde oyun ayakta kaldı çoğu zaman ve bu yıllarca da devam etti. Hatta benim Mayıs 2013'te ayrılmamdan sonra bile her şeye rağmen oyuncuların desteği ile oyun hâlâ yayında ve 2021 yılında 15. yılına girdi!

On-on iki yaşındayken İKV oynayıp bugün üniversite üçüncü sınıfta okuyan veya üniversiteden mezun olan, benim gibi oyun yapmak için kolları sıvayan onlarca oyuncumuzdan mesajlar alıyorum. "Abi gel para toplayalım oyunu geri alalım," diye mesaj atanlar da oluyor sürekli. Bu oyun sayesinde unutulmayacak güzel arkadaşlıklar ve dostluklar kuranlar, oyunda tanışıp evlenenler, neler neler oldu. İKV, oyuncularımızın sahiplenmesi ve desteğiyle bir oyundan çok daha fazlası oluverdi.

Kariyerim boyunca dünya çapında başarılı olmuş oyunlar yaptım ama hiçbirisi İKV kadar kalıcı şekilde oyunculara dokunmadı. Oyundan uzaklaşalı neredeyse sekiz yıl olmasına rağmen hâlâ hem beni hem oyunu sahiplenmiş on binlerce oyuncu var. Hepsini çok seviyorum ve çok da özleyorum. Umarım başka oyunlarda tekrar bir araya geliriz.

Mynet İle Yollarımızı Ayırıyoruz, 2005

Mynet ve Emre'nin beklenti ve stratejileri ile benim Sobee ile yapmaya çalıştıklarım çok örtüşmüyordu. Çok farklı kulvarda oyun proje ve hedeflerimiz vardı. Sobee'nin tamamen farklı bir şekilde gelişmesi ve ilerlemesigerekliyordu. Kısa süreli ortaklığımızda İstanbul oyununun yanı sıra Mynet platformunda yayınladığımız Futbol Menajer ve Bilardo Magic oyunlarımızla milyonlarca oyuncuya ulaşmıştık ama ücretsiz oynanan bu tip oyunlardan yaratılacak gelir için gerekli strateji ve doğru aksiyonları alamadık, daha çok zaman ve yatırıma ihtiyaç vardı. Her şey çok yeniydi, yeni iş modelleri ve yaklaşımlar gerekliyordu.

Mart 2009'da şirketin tamamını Türk Telekom'a satana kadar tüm çalışmalarımızı kendi imkân ve sorumluluklarımızla devam ettirdik.

Milli Eğitim Bakanı (2018) Prof. Dr. Ziya Selçuk İle Tanışmam, 2004

Mynet'in oyun tarafında sahip olduğu büyük oyun kitesinin yanı sıra Emre ile ortaklığı kabul etmemin bir diğer sebebi de çok iyi bir çevresi olmasıydı.

Sürekli yeni alanlar açmaya, oyun sektöründeki farklı teknoloji ve vizyonları ülkemizde en iyi şekilde değerlendirerek, eğitimden savunmaya birçok sektörde faydalı ve yerli çözümler üretmeye çalışıyordum. İstanbul oyununu yaparken aklımın bir ucunda sürekli oyunun ötesinde bu önemli oyunun nasıl kullanılabileceğine yönelik fikirler vardı. İstanbul'un dünya çapında tanıtımı için sanal ortamda İstanbul'un etkileşimli 3B rehberi veya sanal gezisigibi bir sürü şey düşünüyordum.

Ne üzücüdür ki bu fikirlerimi Telekom'a katılınca daha da geliştirip büyük bir fırsata dönüştürmek istedim ama maalesef olmadı. 2010 yılında İstanbul Avrupa Kültür Başkenti olmuştu ve İstanbul'un tarihi ve kültürel mekânlarının 3B ortamda sunumu için çok güzel bir proje hazırlamıştım. Güzel İstanbul için yeniden fırsat doğdu! Telekom CEO'su Paul Doany projeye tam destek vermişti ama Kültür Komisyonu'nda sürekli değişiklikler oluyor ve kararlarla projeler gecikiyordu.

Emre ile ortaklığımız başladıktan bir süre sonra sanırım bir yerde okumuştum bu haberi, MEB Sosyal Bilgiler dersine Sanal Gezi diye bir ders ekleyecekti. 2004 yılıydı sanırım, bu satırları yazmamdan tam on dört yıl önce yani. Hemen Emre ile konuştum: "Biz şu anda zaten İstanbul'un tarihi yarımadası Eminönü'yü modelledik. Ben bunu uyarlarım uygun şekilde ve MEB'e gerekli altyapıyla Sanal Gezi'yi sunarız ve ülke çapında internet üzerinden tüm okullar kullanabilir."

Prof. Dr. Ziya Selçuk, Talim ve Terbiye Daire Başkanı'ydı. Bu tür dersler orada hazırlanıyordu herhalde. Emre bir toplantı ayarladı ve Ankara'da makamında Ziya Selçuk'u ziyaret ettik. Ben yaptıklarımı ve yapabileceklerimi detaylı bir şekilde, demolarla sundum. Bire bir modellediğimiz Eminönü'ndeki Yeni Cami içinde geziniyor, etrafı detaylı bir şekilde inceleyebiliyor ve bu önemli cami ile ilgili her türlü bilgiyi öğrencilerimize sunabileceğimizi ve arkasından da bir sınav veya ödev verebileceğimizi gösteriyordum. Böylece öğrenciler ülkemizdeki önemli tarihi ve kültürel mekânları uzaktan sanal ortamda gezerek ve inceleyerek öğrenmiş olacaklardı. Yani müfredatta yapılmak istenen şeyi ben yapmıştım zaten! Sayın Selçuk çok beğendi çalışmalarımızı ve sosyal bilgiler dersliğini hazırlayan iki öğretmeni toplantıya çağırıp ve onlara, "Bakın Mevlüt Bey neler yapmış, ihtiyacımız olan teknolojiye çalışmayı sanki bizim için şimdiden geliştirmiş," dedi.

Ben de, “Sanki siz de benim için müfredat hazırlamışsınız,” diye karşılık verince gülüştük. Çok güzel ve verimli bir toplantı olmuştu ama sonrasını hatırlamıyorum maalesef, ne oldu veya proje neden olmadı?

Haziran 2018 başında Bilişim Garajı kurucusu Selçuk Özdemir Hoca tarafından önemli bir etkinlik için Ankara’ya davet edilmiştim ve şimdi Milli Eğitim Bakanı olan sayın Selçuk ile tam on dört yıl sonra bu etkinlikte tekrarbirlikte olma fırsatı yakalamıştık.

Toplumda beklenti çok büyük, umarım Sayın Bakan toplumun en önemli konularının başında olan eğitimdeki eksikleri giderir ve acil olan ihtiyaçlara cevap bulur. Yıllardır oyun tabanlı eğitim demekten dilimde tüy bitti. Bu konuda önemli adımlar atılmasını çok arzularım. Görsel ve etkileşimli eğitimde başarının yüzde 95’in üstünde olduğu bilimsel olarak kanıtlanmış bir gerçek. Çocuklar oynayarak ve deneyimleyerek çok daha keyifle, çok daha isteyerek ve çok daha kolay öğreniyorlar.



Semih Saygıner'le Bilardo Magic, 2004

Turkcell danışmanlığım sırasında Shubuo Oyun'a destek verirken sürekli daha büyük ve ses getirecek oyunlar yapmayı hedefliyordum.



Daha Java telefonları bile yeni çıkıyordu o zamanlar. Özgür bir futbol menajerlik oyunu üzerinde çalışmıştı, bunu mobil üzerinden çok oyunculu bir oyuna dönüştürmeyi de istedik ama olmadı. Madem Mynet ile ortak olmuştum, Mynet'in milyonlarca kullanıcısından yararlanıp geniş kitleye hitap eden çok oyunculu oyunlar yapalım istedim. Güney Kore'nin bu konuda hızlı yol aldığını duyuyordum ve bizim de geride kalmamamız gerekir, diye düşündüm.

İKV oyununa yönelik çalışmalar yapılırken Özgür ile birlikte meşhur menajerlik simülasyonu Championship Manager oyunundan çok daha önce dünyanın ilk çok oyunculu futbol menajerlik oyununu geliştirmeyi başardık. Oyun çok tuttu, kısa sürede yüz binler oynamaya başladı. Benzer başarıyı yakalayacak ve gençlerimizin ve Mynet kullanıcılarının da ilgiyle oynayacağı oyun fikirlerine sürekli kafa yoruyordum. İngilizlerin Snooker oyunu, yıllar önce İngiltere'de başarılı bir oyun olmuş ve çok tutmuştu. Kendim çok oynasam ve çok iyi bilmesem de bilardonun internet üzerinden oynanan çok oyunculu bir oyun olmaya uygun olduğuna karar verdim.

İTÜ'de olduğumuz için sürekli İTÜ'lü öğrenciler beni ziyarete geliyorlardı. Kimi çalışmalarımızı merak edip benimle tanışmak, kimi fikir alışverişi yapıp oyun sektörüne girmek istiyordu. Soyadını hatırlayamadım ama Mehmet Ali diye bir genç gelmişti. Bir ara deprem uzmanı bir hoca ile ortak projeler yapılabilir miyiz diye konuşmuştuk. Mehmet Ali de dahildi bu görüşmelere; belki deprem uzmanı hocayla beni o tanıştırmış da olabilir.

Daha önce de belirttiğim gibi, depreme yönelik bir sürü proje üzerine kafa yordum. Yine Actor oyun motorunu kullanarak deprem simülasyon oyunu üzerinden depremden korunmayı ve gerekli önlemleri alarak deprem sırasında oluşacak can ve mal kaybını minimize etmeyi öğretecektik kullanıcılara. Ahmet Mete Işıkara Hocamızla da az mesaim ve görüşmelerim olmadı. Ara ara Kandilli Rasathanesi ile güzel projeler üzerinde görüştük ama nasıl olduysa birtürlü bütçe bulamıyorlardı. Halbuki deprem fonu için halkımızdan büyük paralar toplanmıştı. Herhalde deprem projelerinde değil başka şeylerde kullanmak için.

Bir şeyler anlatırken yapamadığım başka önemli projeler geliyor aklıma. İnsan düşünmeden edemiyor tabii. Ne kadar proje üzerinde ne kadar çaba ve emek harcamışım.

Çoğu kolayca yapılabilir çok faydalı projeler ama üzücü ve anlamsız bir şekilde bir türlü hayata geçemedi hiçbirisi.

Neyse, gerçekleşen güzel projelerden olan bilardoya dönelim enseyi fazlakarartmadan. Bir ara bilardo konusunu paylaştım Mehmet Ali ile, o da dünya şampiyonu Semih Saygıner ile arkadaş olduğunu ve beni tanıştırdığını söyledi.

“Süper fikir,” dedim, “ikna edebilirsem oyunda bize destek verir, hatta onun adıyla çıkarırım oyunu.” İşin ilginç tarafı, o sıralar bazı ünlü şahsiyetlerin popülaritesini de oyunlarda kullanmayı düşünmüştüm. İngiltere’de çok yaygındı bu, özellikle spor oyunlarında ünlü şahsiyetler oyunlara destek oluyor ve onların adıyla çıkıyordu oyunlar. “Jimmy White’s Snooker,” “Daley Thompson’s Decathlon” gibi.

Mehmet Ali beni Bahçelievler’de bir bilardo salonuna götürdü, Semih de oraya geliyormuş. Semih’le tanıştık ve hemen güzel bir sohbet başladı aramızda. Çok yetenekli ve zeki biri olduğu hemen belli oluyordu. Ben bilardo hiç oynayamam aslında ama oyunun teknik zorluğunu ve doğal yeteneğin ne kadar önemli olduğunu biliyordum. İngiltere’de çok bilinen ve meşhur olan Snooker izlemeyi çok severdim. Alex Higgins vardı efsane, müthiş bir doğal yeteneğe sahipti. İstaka ve topla kimsenin yapamadıklarını yapardı. Jimmy White da öyleydi, Alex onun kahramanıydı ve kendi oyununu ondan esinlenerek kurmuştu.

Semih de Alex’e çok benziyordu, doğal yeteneğini bilgiyle de donatmıştı. İnanılmaz vuruşlar yaparken topların fiziksel davranışlarını çok iyi biliyor ve çok da güzel anlatıyordu. Bilardo oyununu birlikte yapmak hem keyifli hem de çok verimli olur, diye düşündüm.

Kendisine kısaca durumu özetledim; “Ben de senin gibi, alanında dünya çapında başarılar elde etmiş biriyim. İngiltere’den döndüm ve oyun sektörünün gelişmesi için güzel ve başarılı oyunlar yapmaya çalışıyorum. Bilardoyu çok popüler bir bilgisayar oyununa çevirmek istiyorum. Oyuncular internet üzerinden canlı olarak birbirleri ile oynayacak, vuruşlar ve topların hareketleri gerçek hayatla bire bir aynı olacak,” dedim. “Senin bize gösterdiğin vuruşları oyun ortamında görmek istemez misin?” diye sordum.

Actor oyun motoru demomuzu ve demodaki bilardo masası ile topların gerçekçi hareketlerini görünce hem şaşırdı hem de heyecanlandı. “Ben çok iytaninan saygın biriyim,” dedi. “Bu oyuna destek ve adımlı verirsem oyunun iyi olacağı garantisini nasıl verebilirsin?” gibi bir şey sordu. Ben de, “Sana baştan böyle bir garanti veremem ancak şunu çok net söyleyebilirim: Bitmiş oyunu kendin oynayıp, “Abi eline sağlık, süper olmuş, iyi ki parçası oldum,” diyene kadar bilardo oyunu gün yüzü görmez,” dedim.

Semih de hiç düşünmeden, “Bundan daha iyi garanti mi olur, tamam varım,” dedi. Gerçekten de Semih’in müthiş desteği ile süper bir iş çıkardık. Belki de dünyanın en iyi bilardo oyunuydu. Birkaç başarılı bilardo oyunu vardı ve bunları Semih’e de denettirdik. Bizimkinin çok daha iyi ve gerçekçi olduğunu söylemişti ve bunu herkes görebiliyordu.

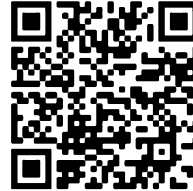
Bilardo Magic inanılmaz beğenildi, oynayan herkes çok etkilenmişti. Eskiden dumanlı kahve köşelerinde oynanan, yetenek ve taktik isteyen bu güzelim oyunu milyonlara oynatmak ve sevdirmek mümkündü artık. Semih de çok büyük destek verdi, birlikte oyunun tanıtım ve lansmanını yaptık. Televizyona çıkıp birlikte röportajlar yaptık; ne keyifli, güzel ve gurur verici günlerdi.

Mynet ile birlikte oyun yayınlandı ve kısa sürede yüz binlerce oyuncu tarafından oynanmaya başlandı. Semih gerçek oyunda yapabildiği vuruşların neredeyse tamamını bizim oyunda yapabiliyor ve, “Şu şekilde vuruş yapıp şu şekilde sayı alacağım,” dediği her on vuruştan dokuzunu sayı yapıyordu. Yanioyun o kadar gerçekçi ve başarılıydı.

Ülkenin ücra köşelerinden birbirini tanımayan ama bilardoyu çok iyi oynayan oyuncular, internet üzerinden birbirleri ile harika karşılaşmalar yapıyordu. Biz de oynanan oyunları izliyorduk; oyunda izleme modu da vardı. Herkes böyle güzel bir oyun yaptığımız için bize teşekkür ediyor ve tebrik ediyordu.

Sobee’yi Telekom’a sattıktan sonra Bilardo Magic oyununu da Mynet’ten geri almıştım. Telekom’un gücünü kullanarak sahip olduğumuz milyonlarca kullanıcıya oyunu yeniden yapıp sunmayı çok istemiştim. Bir ara Ankara’daki ekibe yaptırmayı denedim. İstanbul’daki ekibe defalarca şu güzelim oyunu yeniden yapalım, diye üsteledim ama bir türlü olmadı.

Benden önce Sobee’den ayrılıp kendi şirketini kuran Özgür ve diğerlerinin Semih ile bilardo oyunu yaptıklarını duyunca nasıl da şaşırmıştım. Ben, “Yapalım,” dediğimde sanki bilerek yapmamışlar gibi hissettim. Oyunu görmedim ve oynamadım ama iyi iş çıkardıklarını duydum, buna da sevindim. Yeter ki güzel işler çıksın ülkemizde.



Bilardo Oyunundan Kaydedilmiş bir-iki Semih'in vuruşları

I Can Football (ICF), 2008

Dünyanın İlk 11'e 11 Online Futbol Oyunu

Futbol Menajer ve Bilardo oyunlarının ilgi ve başarısı ve İKV'deki çabalarımızın yanı sıra uluslararası çapta başarı sağlayacak bir proje yapmam gerekiyor, diye düşündüm. Ülkemizde ve dünyada en popüler spor kesinlikle futbol ve online üzerinde oynanan çok oyunculu oyunlar da geleceğin en önemli oyunları olacaktı. Bu tür oyunlar sürekli güncelleme, yeni özellik ekleme ve iyileştirmelerle



yıllarca popüler olmaya ve gelir getirmeye çok müsaitti. İKV ile birlikte bir büyük oyun daha geliştirsem hem Sobee çok güçlenmiş olur hem de ülkemiz oyun sektörüne iki büyük oyun kazandırmış olurum, diye düşündüm.

Dünyanın en ünlü futbol oyunları FIFA ve PES varken öyle bir şey yapmalıydım ki, dünyada bir ilke imza atmamızı sağlamalıydı. 1994 yılında Nintendo SNES için geliştirdiğimiz Street Racer tam da böyle bir hamleydi aslında. Yani yarış oyunu yapmak o kadar özgün bir şey değildi o sıralar çünkü piyasada bir sürü yarış oyunu vardı ama dünyada ilk olan, aynı anda dört kişinin oynadığı çok oyunculu bir yarış oyunu Street Racer'i yapmak bambaşka bir şeydi. Bu özelliğiyle Street Racer çok başarılı olmuştu.

FIFA ve PES sadece bire bir oynanıyordu. Yani tek kişi tüm takımı yönetiyordu ve dolayısıyla en fazla iki kişi karşılıklı oynayabiliyordu. Benim yapacağım futbol oyunu gerçek hayatta olduğu gibi 11'e 11 online futbol oyunu olmalıydı. Başarırsak kesinlikle dünyada bir ilke imza atmış olurduk, çünkü henüz kimse böyle bir şey yapmamıştı.

2008'de internet hâlâ çok hızlı değildi ama ekibimde yeterince yetenek ve tecrübe vardı ve bunu yapabileceğimize inandım. Dünyanın ilk 11'e 11 futboloyunu I Can Football (ICF) bu şekilde doğmuş oldu.

Uzun süre oğlum Nejati ile oyunun mekanikleri üzerine konuştuk ve kendisi bir doküman hazırladı. İstanbul oyununda edindiğimiz tecrübe ve ekibin bu projede sergilediği başarılı çalışma bana yeterince güven vermişti.

Kendisine çok güvendiğim Özgür ile de detayları uzun uzun konuştuk. Özgür şoke olmuştu adeta: "Abi FIFA ve PES varken bir de 11'e 11 diyorsun!" Oyun üzerine bolca sohbet edip oyunun çerçevesini çizdik ve bu başarılı projeyi yapmak için kolları sıvadık. Özgür de çok heyecanlanmıştı; şaka değil, ülkemizdeki yerli yetenek ve emekle dünyada bir ilke imza atacaktık.

En büyük hatamız bu yeni oyun için sıfırdan yeni oyun motoru yazmaktı.

Vestel & Kanava (3B Türkiye), 2004

Böyle iddialı bir oyunu geliştirmekle uğraşırken bir de oyun motoru geliştiriyorduk, hem de daha önce hiç yapmadığımız bir oyun türü için. Çok sorunlar yaşadık, bir sürü teknik zorluklarla uğraştık. Hazır oyun motoru kullansak hem oyunun kendisine daha iyi odaklanacaktık hem de oyunu dahaçabuk hayata geçirecektik.

Bütün zorluklara rağmen oyun şekillenmeye başladı; dünyada ilk defa yirmi iki kişi aynı anda internet üzerinden canlı futbol maçı oynayabilecekti. Heyecanımız ve azmimiz doruktaydı!

Böyle iddialı bir online futbol oyununun hak ettiği şekilde başarılı olması ve ülkemizde en iyi şekilde pazara sunulması için güçlü bir ortağa ihtiyacım vardı. Oyunu ülke çapında ses getirecek şekilde büyük bir oyuncu kitlesine ulaştırmak ve mümkünse biraz da finansal destek verebilecek büyük bir markaya.

Daha önce Kabus 22 oyununu birlikte pazarladığımız ve dağıttığımız Vestel'e gitmeyi düşündüm. Ayrıca 2004 yılında Vestel'e geliştireceği insansız hava aracı ve bir sürü savunma projelerinde kullanılmak üzere çok güçlü ve tam etkileşimli 3B görsel altyapının argisini yapmıştık. Daha Google Earth uygulamasının esamesi bile okunmazken tamamı uydu fotoğraflarından ve dijital yükselti verilerinden oluşan Türkiye'nin 3B dijital haritasını üretmiştik!

Bir sürü ArGe projelerinden görüntüler...



Türkiye'ye yönelik yapmak istediğim çalışmalar hiçbir zaman oyun yapmakla sınırlı kalmıyordu. Hayal gücümü, bilgi ve birikimimi uygun teknolojilerle birleştirerek ülkemiz için sürekli faydalı ve etkili projeler üretme amacıyla hareket etmeye çalıştım. Hâlâ da bu yönde çabalıyorum. Yaptığım önemli oyun projelerinin yanı sıra Vestel Savunma için ArGe'sini yaptığımız 3B Türkiye Haritası Kanava gerçekten çok başarılı bir çalışmaydı ve ülkemizde geliştirmekten gurur duyduğum en önemli projelerin başında gelir.

Projede hep önemli bir rolü olan ve bir sürü başka projede de birlikte çalıştığımız arkadaşım Erdal Yılmaz, benden sonra Sobee'den ayrılarak kendi şirketini kurmuştu. Erdal 2004 yılında yaptığımız başarılı çalışmayı 2015-2016'da kendi kurduğu yeni ekibiyle yepyeni boyutlara taşıyarak dünya çapında bir teknolojiye dönüştürdü ve ülkemizde çok başarılı işlere imza attı. Bu projeyi ve çalışmalarını büyük bir dünya şirketi satın alırsa şaşırmam.

Vestel ile bir sürü savunma projeleri yapacaktık ama bir türlü somut bir proje ortaya çıkmıyordu. İhale ile alınan projeler genelde Havelsan veya Aselsan'a gidiyordu. O yıllarda yeni kanun çıkmıştı, yerli yazılımı desteklemek için kullanılacak her türlü yazılımın en az yüzde elli'sinin yerli olması gerekiyordu.

Kanava yüzde yüz yerliydi ve belki de o dönemde teknik olarak benzer ürünlerden çok ilerideydi. Çok önemli bir Helikopter Simülasyon (HelSim) projesi vardı. Aylarca hazırlıklar ve toplantılar yapıldı ama sonunda projeyi Havelsan aldı. Daha sonra duyduğuma göre, Havelsan İngiltere'den satın aldıkları bir görsel altyapıyı kullanmıştı. Eğer doğruysa, yüzde elli yerli yazılım İngiltere'den satın alınan yazılıma nasıl eklendi bilmiyorum tabii.

HelSim ihalesini alamayınca, o zamanlar Vestel'in icra kurulu üyesi olan ve bu tür önemli projelere bakan Cengiz Ultav'a şöyle bir öneride bulundum: "Kanava'yı Savunma Bakanlığı'na bağışlayalım. Türkiye'nin görsel altyapısı olsun, tüm ihalelerde kullanılsın. Bize sadece Kanava'yı sürekli geliştirmek ve yeni yetenekler eklemek için yeterli olacak maddi desteği sağlasınlar, bu bizim için yeterli olur." Ama maalesef bu da bir şekilde olmadı. Şaşırdık mı, hayır; üzüldük mü, evet hem de çok!

Dünyanın İlk 11'e 11 Futbol Oyunu "I Can Football" Sahaya Çıkıyor!

I Can Football (ICF) için Vestel çok uygun bir marka olabilirdi. Konuyu Cengiz Abi ile görüştüm. Kendisi yapmak istediklerime ve çalışmalarına hep inanmış ve elinden geldiğince de destek olmaya çalışmıştır. ICF projesini de çok beğenmişti.

Cengiz Abi sayesinde Vestel yönetimi ikna oldu ve I Can Football (ICF) oyununa destek verme kararı aldılar. Projeye, dönemin Vestel Pazarlama A.Ş.Genel Müdürü olan Levent Hatay destek olacaktı. Pazarlamadan sorumlu üst düzey bir yöneticinin projedeki varlığı çok önemliydi.

ICF oyununu oynanabilir noktaya getirmiştik ve pazara sunmaya hazırdık. ICF'nin ilk basın ve tanıtım lansma

nını Baltalimanı'nda bulunan Portaxe isimli mekânda gerçekleştirdik. Vestel pazarlama çok iyi bir organizasyon yapmıştı, ulusal ve oyun basınından bir sürü gazeteci geldi etkinliğe. Oyunun demosu birkaç ekranda yayınlanıyordu. Tam da gerçek futbol maçlarında olduğu gibi ben ve Levent Hatay basın toplantısı için gelen gazeteci konuklarımıza oyunu sunduk ve sonra da sorulara cevap verdik. Atmosfer süperdi, herkes çok etkilenmişti, hem oyundan hem de lansmandan. Oyun çok büyük ilgi gördü.

Yaptığımız işlerle ülkemizde hem sektörün temelini atıyorduk hem de oyunun gücünü ve etkisini profesyonel seviyede gerçekleştirilen sunum ve etkinliklerle herkese gösteriyorduk. ICF tamamen yerli yetenek ve emekle geliştirilmiş, teknolojik boyutta çok ileri seviyede bir oyundu. Aynı zamanda dünyada bir ilke imza atıyorduk Vestel, Sobee ve gelen basın mensupları dahil herkes bu çalışmadan gurur duyuyordu.

O yıllarda internet ve sunucu altyapı yetersizliği yüzünde sorunlar yaşasak da düşe kalka bu önemli projeyi hayata geçirmeyi başardık. Ben Sobee'den ayrıldıktan sonra Telekom tamamen desteğini çekti oyundan. Oyuncularımız oyunu sahiplenip ayakta tutmaya çalıştılar ama Telekom oyunu 2018'in başlarında tamamen kapattı. Hâlâ her gün oyuncularımızdan duygu dolu mesajlar alıyorum. Oyunun sahiplenilmemesine anlam veremiyorlar. Hem çoküzgün hem de çok kızgınlar, haklı olarak.

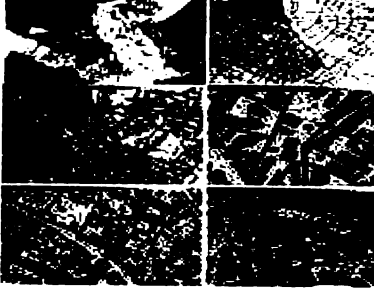
I Can Football 2010 yılında TÜBİTAK, TÜSIAD ve TTGV'nin organize ettiği Teknoloji ödülünü aldı.

Bu ödül aynı zamanda oyun sektörünün ve sektörde yapılan önemli çalışmaların, önemli kurumlar tarafından kabulü anlamına geliyor.



ICF 2 Video

Kanava & Kentsel Dönüşüm İle İlgili Çabalar, 2003-08



3B Türkiye haritası Kanava'dan önce Genelkurmay Başkanlığı için yapmak istediğimiz bazı çalışmalar oldu. Ankara'da üst düzey komutanlarla birkaç kez görüşmüştüm ve askerlerden büyük bir destek ve talep gelmişti. Hem askerin eğitiminde kullanılacak simülasyon oyunları hem de Türk Ordusu'nun

tanıtımı için yapılacak büyük bir oyun projesiyle ilgili görüşüyorduk. Bütçenin sivillerden gelmesi gerektiğini, onların desteği olmadan projelerin hayata geçmesinin imkânsız olduğunu söylemişlerdi.

Amerikan Ordusu oyun sektöründen şirketler satın alıp oyun tabanlı eğitim projeleri geliştirirken, ben ısrarla askeri ikna etmeye ve bir yolunu bulup bu güzel projelerin yapılmasının önünü açmaya çalışıyordum. Engin Cilasun ile gerçekten çok önemli hazırlıklar ve çalışmalar yaptık ama maalesef hiçbir projeyi başlatamadık. 2002, 2003 yıllarından bahsediyorum. Amma çabalamışım, amma da akıntıya karşı yorulmadan kürek çekmişim. Ne diyelim, vatan sağ olsun.

Bir ara çok vizyoner ve yenilikçi 2 Nokta harita şirketi ile tanıştım. Sahibi Yücel Abi ile çok iyi anlaştık. Yücel Abi herkesten önce başlamıştı bu işlere. Bizde 2 Nokta'nın sahip olduğu iki boyutlu dijital harita verilerini alarak 3B etkileşimli haritalara dönüştürmeye başladık. Çok yenilikçi bir projeydi, gerçek şehirlerin ve mekânların haritalarını 3B ortamlara dönüştürüyorduk.

Bu haritalarla hem faydalı ürünler geliştirebilir hem de bu haritaları oyun ortamında kullanabilirdik. İstanbul'da ve diğer şehirlerimizde geçen oyunlar yapabiliydik. Simcity benzeri ama tamamen gerçek harita ve mekânları kullanan şehir simülasyonu; içinde reklam, sponsorluk, trafik simülasyonu, taksi ve minibüs taşımacılığı, toplu taşıma vs barındıran bir sürü ürün ve oyun. Ayrıca deprem konusu da çok önemliydi ve elimizdeki bu değerli ortam ve veriyle deprem simülasyonu yapmak çok kolaydı.

Belki hep zamanından önce bir şeylere girişiyorduk. Bilmeyenlere fazla abartılı gelmiş de olabilir. Belli ki ülkemizde bazı konularda çok erken davranıp fazla ileri gidiyorduk. 2 Nokta ile yaptığımız çalışmalardan elde ettiğimiz bilgi ve tecrübeyi daha sonra kullanarak Sampaş adlı şirketle birlikte Beyoğlu, Bayrampaşa ve Urfa belediyeleri için Google Earth altyapısı üzerinden o zamanlar olmayan veya yeni başlayan 3B şehir haritaları ürettik.

Önemli binaları birebir modelleyerek haritalara dahil ettik.

Amacımız kentsel dönüşüm planları, park projeleri, sokaklarımızı ve binalarımızı güzelleştirme gibi bir sürü proje yapmaktı. Haritalar üzerinden kentsel dönüşüm ve diğer projeleri alternatifleriyle birlikte yerel halka oylatıp onların da sürece katılımını sağlayarak herkesin beğendiği projeleri hayata geçirmek mümkündü. Aslında ne hayaller kurmuştum, dünyanın bile gıpta edeceği işlere imza atabilirdik ülkemizde.

Emirgân'da oturduğum için sürekli gördüğüm kaldırım çalışmaları ve sokak kazıları hep şoke etmiştir beni. Koruma altında olan bu cici mahallede nasıl olur da kaldırım yenilenirdi birkaç yılda bir! Londra'da oturduğumuz mahalle de koruma altındaydı, bir kez olsun kaldırım yenileme vs görmedim; bazen doğalgaz veya başka ihtiyaçlardan kaynaklanan kazı vs olurdu ama o kadar planlı ve önceden duyurularak yapılırdı ki, ruhumuz bile duymadan bitirilirdi.

Baktım İstanbul'da gelen de kazıyor giden de, gaz, elektrik, su, telefon vs ve en kötüsü biri bitiriyor ve kapatıyor, neredeyse bazen birkaç gün sonra diğeri gelip aynı yeri yine kazıyor! Sanki bilerek öyle yapıyorlar; anlamak, anlam vermek imkânsız benim için.

Bu altyapı ile bir sürü farklı alanda bir sürü önemli ve faydalı proje yapmak istemiştin; turizm rehberi, eğitim amaçlı katmanlar, deprem simülasyonu gibi. Fakat bir diğer çok yapmak istediğim proje ise şehir planlama ve yönetimi içindi. Tüm şehri tüm katmanları ile birebir modelleyip dijital ortama taşırdık, üzerine elektrik, gaz, su benzeri diğer katmanları eklerdik. Tüm kurum ve birimler aynı haritayı kullanırdı planlama ve çalışmalar için. Gaz işi girer, kazı yapılacak yeri belirler harita üzerinden, ilgili herkes görür, iş tanıımı yapıldıktan sonra diğer ilgili kurum ve birimler gaz ve su kurumlarına da giderdi iş bilgisi. Birbirine yakın yer ve tarihlerde kazı var ise ilgili birimler birbirini uyarak çalışmayı birlikte belirleyecekleri bir tarihe kaydırırdı ve tek bir kazıda birden fazla iş yapılırdı!

Bunları 2005'te düşünüp yapmak istiyordum ama 2020'ye geldik, hâlâ doğru dürüst şehir planlaması yok, daha da üzücü olan deprem için ciddi bir çalışma yapılmadı! Halbuki elimizdeki teknoloji ve yeteneklerle neler yapılır, yeter ki irade olsun.

Ünlü Oyun Yapımcısı Dostum Jon Dean Geliyor, 2007

ICF oyunu üzerinde çalışırken İngiltere'deki oyun kariyerime başladığım 1985 yılından beri tanıdığım ve çok yakın dostum olan Jon Dean ile arada yazışıp bir şekilde irtibatta kalmıştık. Jon ile Enduro Racer, Knightmare, Aliens, Last Ninja 2 ve Hammerfist Konix gibi bir sürü projede birlikte çalışma şansımız olmuştu.



Hatta kendisiyle 90'lı yılların başında dünyanın ilk oyun geliştiricileri federasyonunu kurmuştuk: Society of Software Authors. Ben Türkiye'ye döndükten sonra kendisi Amerika'ya yerleşmişti ve uzun süredir EA Sports şirketinde üst düzey yönetici olarak çalışıyordu.

Süreç tam olarak nasıl başladı hatırlamıyorum ama benimle çok önemli bir projede çalışmak istediğini dile getirmişti. Bu gerçekten hem benim hem de Türkiye için müthiş bir fırsat olabilirdi. Ben de yıllardır görüşmediğim çok yakın bir dostumdan gelen böyle önemli bir fırsata doğal olarak heyecanla sarıldım. Birkaç yazışma sonrası Jon her şeyi ayarladı ve yardımcısıyla birlikte bu önemli projeyi görüşmek üzere 2007 yılının sonuna doğru Sobee'ye resmi bir ziyarette bulundu.

2000 yılının Kasım ayında başladığımız İTÜ Yazılım Geliştirme Merkezi'ndeki 30 m² ofisimizden 2004 yılında İTÜ Teknokent ARI 1 binasındaki 100 m² ofisimize geçmiştik. ARI 1'deki beş metre genişliğindeki ve yirmi metre uzunluğundaki alanı açık ofis olarak kullanıyorduk; bölmesi olsun istemedik. Hem bu şekilde her taraf aydınlık olacaktı hem de çalışanlar hep bir arada kolayca birbirleriyle etkileşim içinde olabileceklerdi.

Ofisin en sonuna doğru bir köşede benim çalışma masam vardı. Geriye kalan çalışma arkadaşlarım da uygun şekilde karşılıklı olarak ama biraz da ofis boyunca grafiker ve programcılar şeklinde gruplaşarak dizilmişlerdi.

Koskoca EA Sports'un koskoca yapımcısı bizimle çok büyük ve ciddi bir projeyi görüşmek için ta Amerika'dan ayağıımıza gelmişti ama biz toplantıyı direkt ofisimizde yaptık. Teknokent'te bulunan toplantı odalarını kullanmak istemedim. Ben hem çalışma arkadaşlarıma Jon ile olan yakınlığımı hem de Jon'a hâlâ ne kadar amatör bir ruhla büyük işler yapmaya çalıştığımı göstermek istedim. Kendimi ispatlamaya ihtiyacım yoktu zaten, Jon daha önce İngiltere'de yaptıklarını biliyordu. Türkiye'deki ekibime ve çalışmalarımıza da güveniyordum. O nedenle ofisin çok havalı olmasına gerek yoktu. Direkt yaptığımız çalışmalarımızla hava atacaktım Amerika'dan gelen misafirlerimize.

Bu önemli toplantıya benim odadan, pardon masadan başladık. Bir önceki akşam Jon’la birlikte yemek yemiş, Türkiye’deki serüvenimi ve çalışmalarımı özetlemiştim ama ben yine ilk olarak bulunduğumuz Teknokent’i ve Teknokent’te olmanın önemini anlattım, ekibimizle ve çalışanlarımızla ilgili kısa bilgiler verdim. Buradaki desteklerden ve avantajlardan bahsettim.

Jon çok iyi hazırlanmıştı ve güzel bir toplantı gündemi oluşturmuştu. Sırasıyla ekiple grafik ve programcılar olarak ayrı ayrı tanışıp çalışmalarımızın üzerinden geçecektik. Jon çok iyi bir oyun yapımcısı ve aynı zamanda proje yöneticisiydi, bu konuda İngiltere’de epeyce büyük bir şirkete danışmanlık vermişti.

Otuz-kırk dakika sonra benim toplantım bitince Jon ve yardımcısına, “Şimdi sizi önce Programcı bölümümüzdeki arkadaşlarla tanıştıracam,” dedim. “Ama hiç zahmet edip ayağa bile kalkmanıza gerek yok, hemen karşımızda,” diye ekledim ve tekerlekli sandalyemden kalkmadan kendimi iterek programcı arkadaşlara doğru ilerledim. Jon ve yanındaki de aynı şeyi yapınca hep birlikte çok güldük. Ortam acayip yumuşadı, bizim arkadaşlar da iyice rahatladı bu samimi ve sıcak davranışlarla.

Programcı arkadaşlarla bol bol sohbet ettiler, teknik her türlü sorularını sordular ve cevaplarını aldılar. Ben de gerekli yerlerde destek oluyordum. Çok net görebiliyordum Jon ve yardımcısının ekibimizden ve yaptıklarımızdan çok etkilendiğini. Programcılardan sonra ben yine benzer şekilde sandalyemden kalkmadan kendimi grafikerlerin olduğu kısma doğru iteleyerek, “Buyurun şimdi de grafiker bölümüne geçelim,” dedim.

Jon ile çok güzel bir iki gün geçirdik; yıllardır görüşmemiştik ve uzun süre sonra bir araya gelmek çok güzel olmuştu. Yedi yıl gibi kısa sayılabilecek bir sürede Türkiye’de kurduğum ekip ve ortaya çıkardığımız başarılı çalışmalardan çok etkilenmişti Jon. Bu beni ve çalışma arkadaşlarımı çok mutlu etti tabii.

Jon’un bize getirdiği ve benimle yapmak istediği projeden henüz bahsetmedim. Bu önemli proje dünyaca ünlü golf oyuncusu Tiger Woods’un meşhur bilgisayar oyunu ile ilgiliydi. Electronic Arts, mevcut tek kişilik bilgisayar oyununu internet üzerinden oynanacak online bir oyuna dönüştürmek istiyordu. Gerçekten büyük bir proje ve Sobee için de süper bir fırsattı.

Yaptığımız görüşmelerden çok memnun olan Jon projeyi direkt oracıkta teklif etti bana ve ben de anında kabul ettim tabii. Orijinal PC oyununun tüm kaynak kodlarını (görseller dahil)bize vereceklerdi, biz de İstanbul Kıyamet Vakti ve I Can Football oyunlarında elde etmeye başladığımız çok değerli teknik tecrübe ve bilgiyi kullanarak bu önemli projeyi hayata geçirecektik.

Projeyi alabilmek için bir sürü güvenlik (kaynak kodların korunması) test ve süreçlerinden geçmemiz gerekiyordu. Jon ayrıldıktan bir hafta sonra İngiltere'den çok önemli bir güvenlik uzmanı bizi, Teknokent ve ofisimizin güvenliğini incelemeye geldi. Teknokent'in giriş ve çıkışlarında iyi güvenlik vardı. Benim yaklaşımım, tecrübem ve kaynak kodlarını güvenceye almak için alacağımız önlemler güvenlik uzmanını ikna etti.

Güvenlik uzmanı İngiltere'de yaptığım oyunların neredeyse hepsini biliyordu ve gençliğinde epeyce oynadığını söyledi. Benimle yıllar sonra İstanbul'da tanışmış olmaktan çok memnun olmuştu. Döndüğünde benim için çok olumlu bir rapor hazırlayacağı sözünü verdi ve kesinlikle güvenliğin sorun olmayacağını söyledi. Bu beni çok rahatlatmıştı; güvenlik sorun olur diye korkuyordum. Amerikalıların bu konuda çok hassas olduğunu biliyordum. Her şey çok iyi gidiyordu, son aşamaya gelmiştik. Sözleşmeler tamamlanmıştı ve imzaya çok yakındık. Ama Electronic Arts'ın avukatlarından biri güvenlik konusunda bir türlü ikna olmuyordu. Çok pozitif güvenlik raporuna rağmen başka güvenceler de vermeye çalıştım ama maalesef avukat Nuh diyor Peygamber demiyordu.

Sonunda avukatlar Türkiye'de kaynak kodları için yeterli güvenlik sağlanabileceğine inanmadıklarını söyleyerek Electronic Arts'a sözleşmeyi imzalatmadılar. Böylece bu önemli projeyi yapamamış olduk, tabii ki tam sebebini bilemiyorum ve günahını almak da istemem ama avukatlardan biri projenin Türkiye'ye verilmesini engelledi resmen.

Oyunun Gücü & Önemi 2: İKV'de Kutlamalar, Anmalar & Sobee'yi (Sanal) Protesto Yürüyüşü

Her fırsatta oyunun öneminden ve gücünden bahsederim. İstanbul Kıyamet Vakti (İKV) oyunumuz bunun tipik bir örneğidir. Bu tür oyunlar aynı anda internet üzerinden canlı olarak ve dünyanın her yerinden on binlerce hatta yüz binlerce oyuncunun bir araya gelmesini, birlikte eğlenmelerini ve sosyalleşmelerini sağlıyor. Online ve sanal ortamda olduğu için fiziksel sınırları ortadan kaldırıyor. Tabii bu kadar farklı yerlerden farklı insanları bir araya getirerek dil, din ve ırk farklılıklarını da ortadan kaldırıyor.

Ülkemizdeki farklı yörelerden, kültürlerden ve kesimden her yaşta erkek, kadın, genç ve yetişkin herkes büyük bir keyifle oyunda bir araya geliyor ve eğleniyorlar hem de birbirleriyle etkileşim kuruyorlar. Ressamından imamına, albayından polisine, öğrencisinden emeklisine her türlü oyuncumuz vardı.

Oyuncu buluşmalarında ve oyun fuarlarında oyuncularımızla bir araya gelmek müthiş bir keyifti. Bir keresinde GameX oyun fuarındaydık, inanılmaz kalabalıktı.

Sanırım 2010 yılıydı ve Sobee olarak fuarın ana sponsoruyduk; en büyük stand ve en kalabalık oyuncu kitlesi bizdeydi. Fotoğraf çektirenler, imza alanlar, oyunla ve yöneticilerle ilgili şikâyeti olanlar, öneride bulunanlar, müthiş bir ortamdı. Elimden geldiğince her biri ile sohbet etmeye, kaynaşmaya çalışıyordum; bana hediyeler getirmişlerdi ta Malatya'dan ve başka yerlerden. Bir ara gözüm sakallı ve şalvarlı birine takıldı, imama benziyordu.

Gözleri uzaktan beni ve olanları kesiyordu. Acaba, dedim oyunumuzu çok beğenmedi, bir de bu gençlerin aşırı ilgisine hem anlam veremiyor hem de rahatsız mı oluyor? Ekipten arkadaşlara sordum, “Beni gözleri ile kesen o arkadaş ne istiyor, yardımcı olsak mı?” diye. “Yok abi, o bizim en önemli GM’lerimizden (Oyun Yöneticisi!)” demez mi! “Seninle merhabalaşıp tanışmak ve imza almak istiyor, fırsat kolluyor.” Ben hemen çağırdım yanıma; sarıldık, tanıştık, fotoğraf çektirdik, bolca da sohbet ettik, oyunu başından beri oynuyor ve destekliyormuş. On-on beş dakika sonra yine oyunumuza destek veren başka bir oyuncumuzla karşılaştım; o da İzmit askeri garnizonunda bir albaydı ve fuara gelmişti. Gözlerim doldu; ne kadar önemli bir iş yapmıştık, herkese bu kadar dokunan, herkesi bu kadar bir araya getiren, kucaklayan çok güçlü ve önemli bir iş.

Oyuncularımız on iki yıl sonra hâlâ benimle yazışıyor ve haberleşiyor, bana teşekkür ediyor. Muhteşem dostluklar ve arkadaşlıklar oluşmuş, oyunda tanışıp evlenenler bile olmuş!

Dediğim gibi İKV oyunumuzu Ardahan’dan Edirne’ye, yediden yetmiş herkes bir arada oynuyor ve deneyim paylaşıyor. İKV oyunculara sanal bir dünya ve o dünya içinde rol yapma imkânı sunuyor. İster tek başına bir şeyler yapıyorsun, ister arkadaşlarınla birlikte görevler yapıyorsun, isterse bir grup başka bir grup ile mücadele edebiliyor. Kıyafet ve görünümünden tut silahlarına kadar sürekli geliştirmeye ve kendi karakterini öne çıkarmaya çalışıyorsun. Böyle bir ortamda genç oyuncularımızın yaratıcı ve zekice davranışları oyunda karşılık buluyor.

İKV’de hiçbir zaman unutmayacağım ve dünyada ilk olduğuna inandığım bir sürü olaya tanık olduk. Bazılarını paylaşmak istiyorum sizinle.

Oyun, kullanıcılara gerçekten yaşayan bir dünya sunduğu için gerçek hayatımızdaki önemli tarih ve zamanlar oyun içinde de aynen yaşanır ve yansıtılırdı. Çoğu zaman oyuncular tarafından, bazen de bizim tarafımızdan. Mesela bayramlar kutlanır, saygı duruşlarında bulunulur, önemli olaylar ve şahsiyetler anılırdı. Seçim zamanında oyun içinde yaratıcı banner’larla seçim ortamı ile dalga geçilir, oyundaki ilginç unsurlar seçim unsurları ile harmanlanır, ortaya çok komik sonuçlar çıkardı. Mesela oyunda “Kripaz” diye bir eşya (item) vardı çok değerli ve pahallı. Cem Uzan Genç Parti’den seçime katıldığı zaman seçim kampanyalarında çok iddialı taahhütlerde

bulunuyordu, bir tanesi “Mazot 1 lira olacak!” idi. Bizim oyuncular da Kripaz çok pahalı olduğu için oyunun forumunda özel banner yaparak buna gönderme yapmışlardı. “KRİPAZ 1 lira olacak!” şeklinde!

Oyun içinden alınan ve oyunun internet sitesinde ve forum sayfalarında yine oyuncularımız tarafından yayınlanan aşağıdaki iki ekran görüntüsü çok güzel örnek teşkil ediyor. 18 Mart’ta binlerce oyuncu ülkemizin farklı yerlerinden aynı anda oyuna girmiş ve oyundaki bayrağımızın etrafında saygı duruşunda bulunmuştu. Bunu gerçek hayatta bu şekil ve boyutta yapmak mümkün değil; Karadeniz’den, Marmara’dan, Ege veya Doğu Anadolu’nun her yerinden farklı oyuncularımız bu önemli anmayı birlikte gerçekleştirmiş ve bu güzel anıyı ölümsüzleştirmişlerdi. Yine aynı şekilde farklı yerlerden farklı oyuncularımız bir araya gelerek ve oyundaki rol yapma imkânını da kullanarak (kimi oturuyor, kimi ayakta, kimi uzanıyor) hep birlikte çok akıllıca bir şekilde ay yıldız oluşturup 30 Ağustos Zafer Bayramı’nı kutlamışlardı.

Şimdi anlatacağım olay en ilginç olanı ve oyunda yapılabileceklerle, oyuncularımızın ve gençlerimizin zekâsına en güzel örneklerden.

İKV’de oyuncunun seçebileceği üç farklı ırk var: Savaşçı, Şifacı ve Büyücü. Herkes kendine göre birini seçip o karakterin özellikleriyle oyunda oynar, sürekli karakterini geliştirip rakiplerine karşı daha başarılı olmak için çabalar. Oyunun bu dengiyi çok iyi kurması gerekir ki her üç karakterle de oyuncu benzer seviyede oynamaktan keyif alsın. Özellikle gruplar şeklinde oynandığında her üç farklı karakterin rolü önem arz ediyor. Elimizden geldiğince karakterler arasındaki dengiyi en iyi şekilde oluşturmaya çalıştık.

Bir ara Savaşçı oyuncular sürekli Büyücülerin çok güçlü olduğu konusunda şikâyetle bulundular. Oyunun sitesinde, forumlarında her yerde sürekli mızızlanıyorlardı. Ben de takip etmeye, yorumları ve yazılanları okumaya çalışıyordum. Oyuncularımızı her zaman korumaya çalıştım, onları korumak adına ekibimle kavgaya bile ederdim.

Oyuncular Bizim Her Şeyimiz!

Oyuncular bana da haber gönderiyorlardı müdahale edeyim diye. Ama arkadaşlar da sürekli, “Abi baktık hata göremiyoruz, klasik oyuncu işte, gereksiz yere sorun yaratıyorlar,” diyordu. Şikâyetler artarak devam edince Özgür’den rica ettim: “Hafta sonu ben de geleyim, hep birlikte şu konuya daha yakından bakalım.” Yoğun ve titiz bir çalışma sonucunda hatayı bulduk.

Gerçekten Büyücüler küçük bir oranda daha güçlüymüş, dengelemede küçük bir hata varmış. Düzelttik hatayı, uygun bir zamanda sunucuları ve oyunu güncelledik, güzel haberi de oyuncularımızla paylaştık.

Pazartesi ofise geldim, bir de ne göreyim, ortalık kıyamet gibi. Artık sadece oyunda kıyamet kopmuyor, oyuncuların bir kısmı bu sefer bayrak kaldırmış, şikâyetler gırla gidiyor.

Pazar akşamı oyunda inanılmaz şeyler olmuş. Yapılan düzeltme sonrası güçlerinin azaldığını fark eden Büyücüler kazan kaldırmış. Birileri oyunda büyük bir protesto organize etmiş. Tarihi Yarımada Eminönü'nün tam bir modellemesi olan oyun ortamında resmen güzergâh belirlemişler ve protesto yürüyüşü yapmışlar! Gözlerime inanamadım; muhteşemdi gördüklerim. Oyunumuzda böyle bir şeyin olmasını veya bir oyunda görmeyi hayal bile edemezdim.

Sirkeci Garı'ndan başlayıp oyundaki Jandarma Ali Komutan'a selam çakıp, Ayşe Teyze'nin elini öpüp, Balıkçı İdris'e rastgele dedikten sonra bayrağın orada dağılmışlar. Süperdi tek kelimeyle! Yürüyüş yaparken de sohbet gırla gidiyor, hakkımızda komik söylemler oluyordu. "Hakkımızı sonuna kadar savunacağız, eski gücümüze kavuşana kadar mücadeleye devam edeceğiz!"

Bu arada protestonun daha etkili olması için karakterlerinin elbiselerini çıkarıp don fanila ile yürümüşler bir de. Hatta bir oyuncu kaybettiği ve elinden aldığımız güce o kadar içerlemiş ki, "Donumuzu da alsınlar!" yorumunu yapmış.



18 Mart Çanakkale Savaşı Anma Töreni



30 Ağustos Zafer Bayramı

Binlerce oyuncumuz gerçek zamanlı olarak oyun içinde sanal protesto yürüyüşünde!



Oyuncularımızın Bilmediği Güzel Anılar ve Gerçekler!

İKV ve ICF gibi çok oyunculu oyunlarda oyuncu yönetimi çok önemlidir. Bugünlerde oyuncu sayılarının onlarca milyonu aştığı basit mobil oyunlarda bile en önemli konuların başında gelir oyuncuları yönetmek. Oyuncular dünyanın en iştahlı tüketicisidir, oyunu ve bölümleri bir an önce bitirir, daha piyasaya çıkmalı birkaç hafta veya ay olmuşken oyunun yeni bölümleri veya versiyonları ne zaman çıkacak diye baskı yapmaya başlarlar. Etrafta oyun seçeneği de çok olunca oyuncuyu oyunda tutmak, onu mutlu etmek acayip zor iştir. Online oyunlara sürekli yeni özellikler eklerken mevcut unsurlarda da iyileştirmeler yapmak, oyun içinde etkinlikler, turnuvalar düzenleyerek oyuncu kitlesini ve oyunu aktif tutmak oyuncuyu memnun etmek gerekiyor. Oyunun yapısı buna uygunsa ve buna göre de tasarlanmışsa şimdilerde etkinlikler ve turnuvalar artık eSpor kapsamında yapıyor.

2006 yılında İKV'yi ilk yayınladığımızda oyuncularımız sürekli bize yardımcı oluyor, ama bazıları da oyundaki eksiklerden dolayı acımasızca eleştiriyordu. Ekipteki arkadaşlarımız çok kızılıyordu tabii. İnanılmaz çaba ve emekle zor şartlar altında güzel bir şey yapıyoruz, oyuncular ise acımasızca sürekli eleştiriyor, arkadaşların ağrısına gidiyordu bu. Ben ise oyuncularımızı atalarımızın dediği gibi hep velinimetimiz olarak gördüm ve onların yanında durup destek olmaya, onları memnun etmeye çalıştım.

Game Master (GM) (Oyun Yöneticisi)

Oyuncularımızın şikayetleriyle ilgilenmesi, oyun ortamının herkes için huzurlu ve keyifli olması için ekibimizde özel olarak görevlendirilmiş GM'lerimiz vardı. Genelde çok oyunculu oyunlarda binlerce oyuncu arasından özenle seçilmiş gönüllü GM'lerimiz de olurdu. Gönüllü yöneticilere farklı seviyelerde yetkilendirme verirdik; kimi oyuncuyu oyundan atabilir veya belli süreliğine uzaklaştırabilirken, bazıları sadece oyuncuyu susturma yetkisine sahip olurdu.

Oyuncu oyun oynarken susturulunca oyun içinde yazamazdı, etrafına küfürler savurup rahatsız etmesin diye!

Oyunlarımızın çok popüler olduğu dönemlerde, hem İstanbul hem de I Can Football oyunlarımızda gönüllü olmak için binlerce başvuru olurdu. Oyuncuların oyunda yetki alması ve diğer oyunculara göre yetkilere sahip olması inanılmaz ayrıcalıktı. Bu oyuncuları seçmek de başlı başına bir işti ve zordu. Seçilen gönüllü yöneticilerden şikâyet eden oyuncu doluydu etraf, kimi kıskançlıktan bunu yapıyordu belki ama kimi de haklı olarak yetkisini kötüye kullanan yöneticiyi şikâyet ediyordu!

Tabii bizim Sobee ekibinden resmi GM'lerle ilgili de sürekli şikâyet oluyordu, bana özel mesajlar gönderiyordu oyuncular; Abi müdahale et lütfen, senin yöneticiler haksız yere şunu yaptı bunu yaptı, hiç hak etmeyen beş para etmez adamları gönüllü yönetici yapmışlar, şikâyetlere dönüş yapmıyorlar gibi... Oyunu geliştirip adam etmek kadar oyuncu yönetimi ve huzurlu oyun ortamı için mücadele etmek gerekiyordu. Ben de gizli bir takma ad (nick) ile GM olarak arada oyuna girip etrafı ve oyuncuları kolaçan ederdim. Tam olarak ne olup bittiğini anlamak, oyuncularla sohbet etmek, bazı konularda onları yatıştırmak, bazı konularda onların fikrini almak için. Ama şimdiye kadar oyundaki GM kimliğimi kimse bilmiyordu, artık öğrenmiş olacaklar!

GM Dida'ydım oyunda. Ben oyuna girdiğimde acayip mutlu olurdu oyuncular, onlarla sohbet eder, elimden geldiğince yatıştırmaya çalışırdım. Sohbetlerin sonunda da hep, "Abi, Mevlüt Abi'ye selam söyle, şu GM işine el atsin, şunu yapsın bunu yapsın," gibi cümlelerle karşılaştırdım. Ben de, "Vallahi adamı zor görüyorum, sürekli koşturuyor, ben o kadar da yetkili değilim ama diğer yetkili GM arkadaşlara iletirim taleplerinizi," diyerek geçiştirirdim. Sanal dünya inanılmaz bir ortam, acayip şeyler dönüyor orda. Aslında tam doktora tezlik konular bunlar, şimdiye kadar neden kimse işlemedi bu konuyu anlamış değilim! Sürekli sunumlarda anlatırım bunları.

Doktora öğrencilerine önerim olsun!

Dida GM Askere Gitti!

Arada oyuna giriyorum, etrafta dolaşıyorum. İKV oyununda her oyuncunun level'ı (yükseldiği seviye) var, (Bir-otuz dokuz arası mesela, otuz dokuz en üst seviye olur). Ben etrafta dolaşırken kafamın üstünde level olarak rakam değil "?" işareti var. Nasıl da merak ediyorlar "?" işaretini. Ben de, "Özel test yaptığımı bana özel level verdiler," gibi bahaneler uydururdum.

Tam detayları hatırlamıyorum ama bir keresinde kızım Sıla ile girmiştik oyuna, onun oyuncu adı DidaDinc gibi bir şeydi. Oyuncular Dinc soyadından kızım olduğunu biliyorlardı veya tahmin etmişlerdi, belki de soranlara söylemişti, bilemiyorum. Bizim arkadaşlar Sıla'ya da ekstra özellikler vermişlerdi ki rahatça oyunda dolaşsın.

En üst seviyeye çıkıyordu kendi isteğiyle, ona göstermişlerdi nasıl yapılacağını. Dida zaten Sıla'nın küçükten beri takma adıdır. Havalara atarak dolaşıyordu etrafta, herkes sohbet etmeye çalışıyordu, "Mevlüt Abi'nin kızı mısın?" diye sormuşlardır. Bir keresinde oyuna birlikte girmiştik, ben Dida GM olarak, Sıla da kendi karakteri Didadinc ile. Etrafta dolaşıyoruz birlikte, evde yan yana oturuyoruz tabii ama oyun içinde yazışmıyoruz ki oyuncular anlamasın!

Arada Sıla'yı uyarıyorum, "Dikkat et kızım oyuncular anlamasın bir şey," diye. Yıllar oldu tam olarak hatırlamıyorum ama sanırım Sıla'da çok heyecanlıydı, herkese ben babamla oyundayım ve birlikte dolaşıyoruz diye, haykırmak istiyordu eminim. Tam olarak nasıl oldu hatırlamıyorum, ama bir baktım Sıla oyun içinde mesaj yazmış, "Baba bu tarafa mı gidelim?" gibi bir şey. Az kalsın Dida GM ifşa oluyordu, hemen oyundan çıktım kimse fark etmeden!

Bir ara çok yoğunum ve oyuna giremiyordum. Arayı epeyce açınca ve oyuncular da benim yokluğumu fark etmeye başlayınca başlamışlar diğer GM'lere sürekli beni sormaya: "Dida GM nerde, özledik adamı, adam gibi konuşabileceğimiz tek yönetici o." Bizim GM arkadaşlar da bana geliyor ve soruyorlar, "Oyunculara ne diyelim Mevlüt Abi, çok sıkıştırıyorlar bizi!" En sonunda baktım olmuyor: "Dida GM askere gitti," deyiverin gitsin, dedim. Uzun süre oyuncular askerden dönüşümü beklediler; "Allah kavuştursun, Hayırlı teskereler," gibi bir sürü mesaj.

Dediğim gibi, oyunda gönüllü yönetici olmak çok önemli ve ciddi bir işti. Özel yetkileriniz vardı, bazı şeyleri erkenden test etmek gibi ayrıcalıklar sunuluyordu görevli oyunculara ve GM'lere. Mesela ICF oyununda 11'e 11 olmasına rağmen uzun süre kaleciyi bilgisayar kontrol etmişti, açmamıştık oyunculara, oyunu berbat ederler, habire gol yerler ya da topu alıp çalım ata ata rakip kaleye giderler diye. Kaleci özelliğini koyduk oyuna ve test ediyoruz. ICF'e daha sık giriyordum, hem futbolu sevdiğim hem de ICF'i biraz daha iyi oynayabildiğim için. Genelde önde oynayıp iyi zamanlama ve pozisyonla da epeyce gol atıyordum. Arkadaşlar belki biraz torpil de yapıyordu. Kaleci testleri yapacağımız ilk testte, kaleye ben girdim. Oyuncular şok durumda, bakıyorlar kalede Dida GM var, topu tutuyor, dolanıyor, istediği zaman degaj yapıyor, uçuyor, kurtarıyor, bazen de acayip gol yiyor. İnanılmaz bir heyecanla, herkes birbirine haber veriyor. "Gelin millet, kaleciyi açmışlar, hem de Dida GM kalede!" Bizim maç oyuncuyla doldu, kimsenin maç yaptığı yok, herkes kaleciyi konuşuyor: "Ne zaman herkese açılacak? Kaleci olmak için ne yapmak gerek? GM olmak yeterli mi?" Bir sürü irili ufaklı şeyler yaşamışsınız ama hâlâ aklınızda kalan, oyunculardan bazılarının rüşvet bile teklif etmesidir kaleci olabilmek için. "Abi, bir kereliğine, 30 saniye sonra alın elimden! Ben bin dolar veririm kaleci olmak için!"

Oyuncu 'Baggio0'

ICF oyunumuzda çok müthiş oyuncularımız vardı. Eminim çoğu çok gençti, belki on-on iki yaşlarında, lise ve üniversite öğrencileri de vardı. Ben uzun süre ICF için çok güzel bir turnuva/lig sistemi istemiştim. Oyuncular kendi takımlarını ve liglerini oluştursun, sürekli devam eden lig mantığında maçlar oynasınlar, diye. Bugünün eSpor mantığı ile çalışacak bir platform yapmak istedik. Hem İKV'ye hem de ICF'e destek verip ayakta tutmaya ve sürekli iyileştirmeye çalışıp yeni özellikler eklemeye çalışırken turnuva modu gecikiyordu haliyle.

Ama akıllı ve becerikli oyuncular sürekli kendileri çözüm üretiyordu, internet siteleri açıp orada takımlar kuruyor, aralarında maçlar yapıyordu. Biz de platform hazır olana kadar oyuncuların işini kolaylaştırmak için ufak çözümler sunuyorduk, oynadıkları maçların sonuçlarını bir tuşla bir dosyaya yükletip saklamalarını sağlıyorduk, böylece maç sonuçlarını tutup lig durumunu yönetiyorlardı. Hatta bir ara oyuncular kendileri, "We Can Football" diye bir site bile kurdu!

Detayları hatırlamıyorum, eksik veya fazlası olabilir, bilen oyuncularım ve çalışma arkadaşlarım başlasın ama paylaşmaya değer bir şey bu. Biraz önce bahsettiğim becerikli oyuncular arasında (Roberto) Baggio0 adlı bir oyuncumuz var, belki de oyunun en iyisi ama oyunda çok küfür ediyor. Tam bir mahalle dili ile yazıyor sürekli! Bizim GM'ler de uyarıyor, susturuyor, bazen uzaklaştırıyor onu ama nafiye, gelir gelmez iki misli hem de katmerlisinden küfürler savuruyor. Küfürleri bloklamak için bir filtre sistemi yazmıştık ve sürekli bu listeye gün yüzü görmemiş veya farklı varyasyonları olan küfürleri ekliyorduk ama baş etmek imkânsızdı. Boşluklar bırakarak, araya nokta virgül vs koyarak, her satır bir iki harf yazarak, aklınıza gelecek her türlü dalaverayı kullanarak küfür etmeye devam ediyordu bazıları. Dedim ya, tam doktora tezlik!

Daha önce de bahsettiğim gibi, bizim ekiple aynı takımda ben de girip oynuyorum. Bazen kendi aramızda, bazen de iyi oyuncuların oluşan takımlarla maçlar yapıyoruz. Acayip çekişmeli geçiyordu oyuncularla maçlar, bazı oyuncu takımları bizi ezip geçiyordu, gerçekten çok iyidiler. Oyunda bazen açık bir şey bulup uyguluyorlardı ama testler sırasında biz fark edip düzeltiyorduk veya bazı oyuncular ihbar ediyordu. Müthişti! Baggio0'nun takımı ve etrafındaki arkadaşlarının kurdukları takımlar çok iyiydi. Baggio0 ve takımı ile oynamak çok keyifli ve çekişmeli olurdu. Bakıyorum Baggio0 ortalıktan kayboluyor, arkadaşlara soruyorum nerde diye? "Abi, çok küfür ediyor, biz de banlıyoruz," oluyor yanıtları.

'Baggio0' Baggio000 oluyor!

Baggio0 her yasaklandığında yeni kullanıcıyla geri geliyor ama hep Baggio0, sonuna bir veya iki 0 ekleyerek! "Arkadaşlar, sürekli bu adamı bu şekilde yasaklamayın, isim değiştirerek geri geliyor, her sıfırla küfürleri ikiye katlanıyor," gibi bir şeyler söylüyorum. Oyunun en iyi oyuncusu, organize ediyor, turnuvalar yapıyorlar, arkadaşlarıyla internet sitesi bile açtılar. Bizim bu tür oyuncuları kazanmamız lazım. Adeta kendi GM'lerim ile mücadele ediyorum! Yasaklayarak bir yere varamayız vs. Arkadaşlara kesin talimat verdim; "Baggio0'dan uzak durun, olduğunuz odaya veya maça girerse çıkın, onun olduğu yere de siz girmeyin". Ben takip edeyim bir süre. Oyunda arkadaşlistemiz vardı ve Baggio0 da dahildi listeye. Oyuna girdiğinde, nerede olduğunu biliyordum. Olduğu odaya girerdim: "Selamünaleyküm millet! İyi oyunlar herkese!" Sonra başlardı sohbet, siteler, şikâyetler, övgüler, yok yoktu. Çok keyif alırdım sohbetlerden. Mesela bir keresinde oyuncularla sohbet ediyoruz ICF ile ilgili.

"Dida, Mevlüt Dinç'e söyle oyunu ücretli yapmasın, ücretli olacağını duyduk, kimse oynamaz bu güzel oyunu, yazık olur!"

Dida GM, "Tamam da oyun nasıl para kazanacak? Mevlüt Dinç bu güzel oyunları hiç para kazanmadan nasıl yapsın?"

"Yahu reklam ve sponsorluk alsın, on binler hatta yüz binlerce oyuncudan bahsediyoruz. Hem siz para kazanırsınız, hem de biz rahatça oynarız, ücretsiz olunca herkes oynar! Sen söyle Mevlüt Abi'ye." Dida GM, "Ben Mevlüt Dinç'i görürsem söylerim."

Aradan bir iki hafta geçtikten sonra ücretli oyun konusu açıldı yine. "Konuştun mu Mevlüt Dinç'le, ne diyor bu işe?"

Dida GM, "Evet, Mevlüt Dinç size şu mesajı aktarmamı söyledi: En büyük markalarla görüştüm, reklam ve sponsorluk istedim. Oyuncular oyun ücretsiz olsun, para vermeyelim diyorlar. Yüz binlerce oyuncumuz olacak, reklam vermeye değer dedim. Markaların çoğu dedi ki: Sayın Mevlüt Bey, senin oyununa beş para vermek istemeyen oyuncu bizim ürünlere de para harcamaz, öyle oyuna ve oyuncuya neden reklam verelim ki, hiç mantıklı değil!"

Oyunculardan gelen tepkiler süperdi! "Hadi ya, yandık desene, ulan bu büyük şirketlerden kimseye hayır gelmez!" veya "İyi de adamlar haklı beyler, gerçekten bize neden reklam versinler!"

Bunun bayağı faydası oldu ve oyuna kısa süre içinde ücretli unsurlar ekledik, tabii oyun genel olarak ücretsizdi ama bazı özellikler ve unsurlar ücretli olacaktı. Zaten tüm online çok oyunculu oyunların uyguladığı iş modeli bu.

Dönelim Baggio0'ya!

Yine bir gün girdim odaya, verdim selamı. Klasik, “Vay en favori Dida GM gelmiş, naber?” gibi karşılıklar aldım. Baggio0’dan ses çıkmayınca “Naber Baggio0, dedim.” “Hassittir lan, sana ne!” demez mi? Belli ki yine tepesi atmış. “Allahın selamını bile almaz oldun, hem de bana saydırıyorsun haksız yere,” deyince biraz yumuşadı.

“Kusura bakma ya Dida! Sizinkiler yine tepemi attırdı, adam gibi şu oyunu oynatmıyorlar bana. İki küfür salladık diye adam bin yıl ceza vermiş ya, şerefsiz!” “Sakin ol Baggio0, sen de gerçekten çok ileri gidiyorsun, şu küfür işinibir bıraksan artık. Aslında oyunun en iyi oyuncularındansın, belki de en iyisi, adam gibi davransan senden süper GM olur biliyor musun?” dediğimde ise, “Hassittir ordan lan, kafa mı buluyorsun ya,” dedi. “Yok,” dedim, “olur mu, çokciddiyim!” “Hadi ya! Gerçekten GM olur muyum, yapar mısın, söz mü?” deyince, “GM olabilirsin de seni GM yaparlar mı bilemem, benim öyle bir yetkim yok ama öneririm tek şartla.”, “Neymiş o?”

Büyük bir merak sardı herkesi, en başta Baggio0’yu eminim. “Mesela bir hafta küfür etme, adam gibi oyna şu oyunu, ortamı bozma, GM’ler dahil kimseye takılma. Bakalım nasıl oluyor, şansını dene bence.” “Bir hafta çok uzun ya.” “Başarırsın eminim.” “Tamam, deneyeceğim, GM’lik söz mü?” “Dediğim gibi benim yetkim yok, o nedenle söz veremem ama önereceğime söz veriyorum.” “Tamam lan, varım!” Durumu bizim GM’lere aktardım. “Abi yapma ya, o adamdan GM olur mu, bizi rezil etti oyuncuların içinde, ana avrat bırakmadı, bir de GM’lik verip ödüllendirecek miyiz” gibi bir sürü itiraz aldım. “Bu şekilde yapacağız, ben bizzat takip edeceğim, kesinlikle uzak durun adamdan!” dedim.

Dedim ya, yıllar oldu, detaylarda ufak tefek sapmalar olabilir ama sanırım Baggio0 ile anlaşmamızın üzerinden dört-beş gün geçmiş olmalıydı. Oyundakitüm yazışmalar kanun gereği saklanıyor, küfürlü kelimeler için özel arama yapılarak küfür edenler tespit ediliyor ve duruma göre uyarılıyor veya cezalandırılıyordu! Arkadaşlara soruyordum arada. “Abi temiz, henüz bir şey yok, Baggio0 sicili temiz tutuyor şimdilik,” diye yanıt alıyordum. Hatta tam tersine diğer oyuncular Baggio0’ya kızıyor ve ona küfür ediyorlarmış! Çünkü herkese ayar veriyormuş küfür etmeyin, adam gibi oynayın diye! Girdim oyuna, Baggio0 da odada tabii. Her zamanki selamlaşma sonrası oyunculardanbiri küfür etti bana! Baggio0 atıldı hemen; “Ayıp değil mi, adam gelmiş bizimlesohbet edip destek vermeye, adama küfür ediyorsun, yuh sana!”

“Vay be,” dedim, Baggio0 değişmiş. “Sağ olasın Baggio0, amacımız sizlere en iyi şekilde hizmet etmek. Nasıl gidiyor küfürsüz hayat?” dedim.

“Yav abi hiç sorma, beş gündür küfür etmiyorum, şaşkın durumdayım, birde üstüme geliyor arkadaşlar!

Ne zormuş ya, oruç tutmak daha kolay dersem abartmam ha!” gibi bir şey dedi. Nasıl da sevindim.

Çıktım hemen oyundan ve bizim arkadaşlara, “Hemen Baggio0’yu GM yapın,” dedim. “Abi daha bir hafta olmadı.” Hayret bir şey, resmen pazarlık yapıyorlar. O kadar kızgınlar ki Baggio0’ya!

“Ne fark eder beş gün yedi gün, ne güzel adam kaç gündür küfür etmemiş ve düzgün bir şekilde oynuyor, bırakın GM yapalım hazır sicili temizken, riskalmayalım, her an orucu bozabilir bu!”

Böylece Baggio0 GM oldu ve oyuna süper destek oldu! Hatırlamıyorum sonrasını ama belki de dayanamayıp yine küfür etmeye başlamış ve bin yıl ceza almış, yine kullanıcı adına bir veya iki sıfır daha eklemiş olabilir tabii.



İstanbul GameX Fuarı'nda Oyuncularımızla, 2011



Bu fotoyu FB'da paylaşıncı oyuncular İstanbul oyunundaki Balıkçı İdris'in benim olduğumu söylediler.

Zekeriya köy'e Taşınıyoruz, 2009

Hayatta büyük konuşmayacaksın, hiçbir zaman hiç olmaz demeyeceksin. Bazen olmaz oluyor!

Türkiye'ye ilk döndüğümde yeni tanıştığım ve önceden tanıdığım arkadaşlar beni İstanbul'un farklı semtlerine götürüp, "Burasını seversin, burası çok güzel," derlerdi. İstanbul'u bilmediğim için keyifle oturabileceğim bir yer ve ev arıyordum. Bazı arkadaşlar, Bahçeşehir denilen yeni bir mahalleye götürüyordu. Ben de, "Ya arkadaş, havaalanını bile geçtik, İngiltere'ye dönmemi istiyorsan açık açık söyle," diye takılırdım. Ama çok da ciddiydim, bedava verseler oturmayacağım yerler gördüm. Bahçeşehir'i hiç sevmedim mesela, gelişigüzel yerleştirilmiş çirkin diyebileceğim villa tipi evlerle dolu.

Gülsun aracılığı ile Londra'da tanıştığım ve bir dergide editörlük yapan adını çıkaramadığım bir arkadaş ısrarla beni Zekeriya köy diye bir yere götürmek istedi. Aslında büyük şehirlerin merkezinde oturmayı hiç sevmem. Sakin ve sessiz, merkezden uzak yerleri tercih ederim. Sanırım bunu bir sohbetle söylemiş olmalıyım ki Zekeriya köy'ü önerdi. Arabası ile aldı beni ve koyulduk yola. Maslak'tan Bahçeköy/Kilyos yoluna girer girmez yeşilliklerin arasında buldum kendimi ve çok hoşuma gitti. Fatih Ormanı olduğunu öğrendiğim bu güzelim yolda ilerlerken, "İstanbul'a ne kadar yakınmış," dedim. Arkadaş, "Dur abi, daha da güzeli var ileride," diye karşılık verdi.

Yaklaşık on dakika sonra Bahçeköy'e geldik. Bu kadar güzel bir ormanın içinde bu kadar çirkin bir köy ancak ülkemde olabilirdi. Bu tür yerlerle her karşılaştığımda nasıl da üzülürüm. Bir tane güzel köy olmaz mı koskoca ülkede. Birkaç eski köy dışında sıvasız estetikten yoksun beton yığınları. Yazarken bile düşüncesi canımı acıtıyor.

"Ya dönelim," dedim arkadaş'a, "bu kadar güzel bir yoldan sonra bu kadar çirkin bir köyde oturmam mümkün değil!" "Yok abi, daha gelmedik, biraz sabır," dedi ve Bahçeköy'ü geçip, tekrar virajlı bir orman yoluna girdik.

Beş dakika sonra solda ilginç bir giriş/dönüş vardı, varyant. Büyük araçlar girmesin diye büyük beton engeller de koymuşlardı yolun girişine. Tam dönüş'e gelip sola dönmeye başlayınca hafif tepeden karşıda Zekeriya köy denilen yeri gördük. "Abi tam o karşısı işte, nasıl, beğendin mi?" dedi.

"Ya Karadeniz bile görünüyor buradan, nerelere getirdin beni, burası dağ başı, Karadeniz'de oturmak isteseydim memleketim Ordu'ya yerleşirdim!" dedim. "Abi bu kadar geldik, gidip bakalım etrafa, yakından bir gör evleri, eminim beğenirsin," dedi. "Yok, gerek yok," dedim. "Kusura bakma, hayatta oturmam buralarda, ben İstanbul ve Boğaz filan istiyorum."

2001 yılı başları, o zaman Garanti Koza diye bilinen evler var, şimdiki gibi henüz çok kalabalık değil Zekeriya köy. Çok güzel ama çok uzak geldi bana.

2008'den sonra Emirġân acayip kalabalıklařmıřtı. Sıla da artık on bir yařındaydı, cami avlusunda oynamaktan sıkılmaya bařlayınca biraz İstanbul dıřında řöyle güvenli bir sitede otursak daha iyi olur, diye karar verdik.

Bařladık bakınmaya; Zekeriyaköy, Demirciköy ve etraflarını geziyoruz. Sonunda yıllar önce beġenmediġim Zekeriyaköy'de ev satın aldık. Çok keyifli, sessiz, sakin, güvenli ve güzel bir sosyal tesisi olan sitede. Sıla'nın gittiġi Açı Okulu da Bahçeköy'de lise açınca çok isabetli oldu Zekeriyaköy'e tařınmamız.

Yani 2001'de bakmaya tenezzül bile etmediġim Zekeriyaköy'de 2009'dan beri oturuyoruz.



Zekeriyaköy'deki Evimiz

Sobee Türk Telekom'u Sobeliyor, 2009!



Paul Doany ile imza töreni.

İTÜ Teknokent ARI 1'dey ken oradaki şirketlerle çok iyi sosyalleşiyordum. Medyatik olunca ve oyunlarla uğraşınca çok da popüler olmuştum. Herkes benimle kahve içip sohbet etmeye çalışıyordu.

Ben de, "Mümkün merteye sadece benimle değil, birbirinizle de kaynaşip sohbet edin," derdim diğer şirketlere. "Teknokent'in amaçlarından biri de sinerji oluşturmak," derdim.

Gerçekten de sayemde çok güzel bir kaynaşma olmuştu. Oradaki şirketlerden biri de Türk Telekom'a yeni katılan Innova şirketi idi. Genel Müdür Aydın Ersöz ile daha önce de birkaç kez sohbetimiz olmuştu. ARI 1'de daha sık görüşüp sohbet ediyorduk. Çalışmalarımı takdir eden ve desteklemeyi arzu eden biri oldu hep. Bir sohbetimizde Telekom'un Genel Müdürü Paul Doany'nin danışmanlarına benden bahsedeceğini veya bahsettiğini söylemişti. 2008 sonuydu sanırım.

O yıllar Paul, potansiyeli ve katma değeri yüksek teknoloji şirketlerini Türk Telekom bünyesine katıyordu. Danışmanlar Siyami Kâhyaoğlu ve Ferda Ayrıl benimle iletişime geçip çalışmalarımı görmek ve benimle tanışmak için Sobee'yi ziyaret ettiler. Kendilerine bir sunum yaparak hem İngiltere'de hem de Türkiye'de yaptığım çalışmaları paylaştım. Ayrıca Türkiye'ye yönelik kısa ve uzun vadeli proje ve planlarımdan bahsettim. Yaptığım çalışmaların oyunla sınırlı kalmadığını, çok geniş bir vizyonla sürekli teknoloji ve ürün üreten bir Türkiye özlemiyle hareket ettiğimi fark ettiler ve bundan çok etkilendiler. Ferda Hanım ve Siyami Bey, Sobee ve benimle ilgili olan izlenimlerini Paul Doany ile paylaşacaklarını ve büyük ihtimalle benimle tekrar irtibata geçeceklerini söyleyerek ayrıldılar.

Aradan çok geçmeden Ferda aradı beni ve Paul'un de Sobee'nin çalışmalarını yakından görmek istediğini söyledi. Paul üst düzey yöneticilerinden beni ziyaret edip çalışmalarımı incelemelerini istediği için, tekrar bir toplantı talebinde bulundular. Bu sefer hem Ferda hem Siyami Abi'nin yanı sıra Operasyon Genel Müdür Yardımcısı Celalettin Dinçer ve Pazarlama Genel Müdür Yardımcısı Erem Demircan da ziyaretime geldi.

Toplantıya başlamak üzereyken Erem son anda Paul'un de toplantıya katılma kararı aldığını söyleyerek biraz beklememizi rica etti. Paul de geldi, merhabalaştıktan sonra hep birlikte toplantı odasına geçtik, sunum yapmaya başladım. Paul sunuma katılınca sunumu İngilizce yaptım tabii.

Paul müthiş bir ilgi ve dikkatle beni dinliyor, özellikle İngiltere'de yaptığım başarılı çalışmalardan çok etkilendiğini arada yorumlarla belirtiyordu.

Kısa sürede, olmayan bir sektörde oluşturduğum kaliteli ekipten ve Türkiye’de tamamen yerli yetenek ve emekle geliştirdiğim çalışmalardan da çok etkilendi Paul. Oyunun dışında Sampaş ile belediyeler ve Vestel için yaptığımız, henüz Google Earth uygulamasının bile olmadığı bir zamanda geliştirdiğimiz Türkiye’nin 3B görsel haritası iyice şaşırtmıştı onu ve diğerlerini.

İstanbul Kıyamet Vakti oyunu geliyordu, ayrıca dünyada bir ilke imza attığımız I Can Football oyunu da çok büyük ilgi toplamaya başlamıştı. Kısacası Paul benimle tanışmadan önce ne bekliyordu bilemiyorum ama gördüklerinden ve duyduklarından çok keyif almıştı. Sunum sonrası biraz soru-cevap şeklinde sohbet ettik ve yaklaşık iki saat süren toplantıyı bitirip toplantı odasından çıktık.

Aslında Paul normalde bu toplantıya katılmayacakmış. Aniden katılma kararı almasına herkes şaşırmıştı. Telekom’a katıldıktan sonra Paul bana neden son dakikada toplantıya katıldığını anlatmıştı. Bu ilk toplantıya katılmayacağını, en iyi adamlarını göndererek ilk değerlendirmeyi onların yapmasını ve verecekleri rapora göre benimle tanışmayı planladığını söyledi. “Ama son anda fikir değiştirip toplantıya katılmak istedim çünkü danışmanlarım senin hakkında bana çok iyi şeyler anlatmışlar ve beni yeterince etkilemişlerdi. Sana gönderdiğim en iyi adamlarımdı ama yine de eksik rapor alma riskini ortadan kaldırmak için toplantıya gelmeye karar verdim,” dedi.

Sonuçta işi oyun geliştirmek olan bir şirketti Sobee. Toplantı sonrası Erem ve Celalettin ile ayaküstü biraz sohbet edince konuyu tam anlamadıklarını anlamıştım. Veya kendi ekiplerinde konuya yakın olan genç elemanlar da çalışmaları yakından ve Sobee’yi daha iyi değerlendirebilsinler diye düşünmüşlerdi. “Abi Telekom’da bize yarım günlük bir atölye yapıp çalışmalarını detaylı anlat ki tüm ekip olarak daha iyi anlayalım, karar vermemizi kolaylaştırsın,” demişlerdi.

Paul çok vizyoner ve akıllı adamdı, sunumdan ve çalışmalardan yeterince etkilenmiş ve konuları da kavramıştı, hatta toplantıda kararını vermişti sanki. Toplantıdan sonra ben Erem ve Celalettin ile konuşurken, o da danışmanları Ferda ve Siyami ile bir-iki lafladıktan sonra yanıma geldi.

Sonra koluma girdi ve ofisime doğru yürümeye başladı, adeta kulağıma fısıldarcasına, “Mev, rüyalarının gerçekleşmesini ister misin?” dedi. Ben de hiç düşünmeden, “Kim istemez ki Paul, hem de nasıl!” dedim. “Peki, kısa süre içinde sana döneceğiz,” dedi ve kartvizitine cep telefonunu yazıp ayrıldı.

İnanılır gibi değildi, çok karmaşık duygular sarmaladı beni. Hem müthiş bir heyecan vardı, Telekom gibi bir devin üyesi olmak ve oradan gelecek destekle çalışma ve çabalarıma ivme kazandırmak söz konusuydu, hem de 24 yıldır bağımsız çalışmaya alışmış birisi kocaman bir grupta nasıl yapacaktı kaygısı vardı.

Çalışma arkadaşlarıma toplantının çok iyi geçtiğini, görüşmelerin devam edeceğini söyledim. Onlar da çok heyecanlandılar.

Kısa süre sonra, Paul eşiyile birlikte beni ve Gülsun'u Çırağan Sarayı'na yemeğe davet etti. Telekom Yönetim Kurulu'nun oyun işine çok sıcak baktığını düşünmüyorum. Zaten Paul de bunu ima etmişti ilk toplantımızda. Ama Sobee'yi ve beni Telekom bünyesine katmaya kesin kararlıydı. Yetkisi dahilinde neler yapabileceğini söyledi. Verebileceği para yirmi dört-yirmi beş yıllık birikimimi ve çalışmalarımı karşılayacak nitelikte değildi ama iyi bir maaş teklif etti. Hisselerin karşılığında alacağım paranın beklentimin altında olduğunu söyledim ve buna karşılık teklif ettiği maaşta biraz daha iyileştirme istedim, kabul etti. Ayrıca ileride Sobee belli bir oranda büyüdüğünde ek gelir payı elde etme imkânım da olacaktı. Ben de fazla pazarlık yapmadan teklifi kabul ettim.

Üç ay gibi çok kısa bir süre içerisinde satışı tamamladık. Telekom'da herkes bana büyük bir heyecanla yaklaşıyor ve destek veriyordu. Popüler biri olmam Paul'ün bana olan inancı ve desteği ile birleşince Telekom'da Sobee için müthiş bir başlangıç gerçekleşti. Sobee'de de herkes çok mutluydu, elimden geldiğince herkesin maaşını iyileştirdim. Ayrıca satıştan sonra herkesin sözleşmesine Sobee'de en az dört yıl çalışacaklara iki yıllık maaşlarına denk gelecek miktarda özel prim ödemesi koydurdum.

Aldığım paradan çok beni sevindiren ve heyecanlandıran, Telekom'un hem benim hem de Sobee'nin, dolayısıyla Türkiye oyun sektörünün önünü açma potansiyeliydi. Gerçekten de başlangıçta Paul ve ekibinin desteği ile çalışmalarımızı hızlandırdık. İstanbul oyununun tüm haklarını Mynet'ten satın aldık ve oyuna çok iyi bir destek vererek oyuncularımıza çok daha iyi sunucularda daha iyi hizmet vermeye başladık.

Aynı şekilde I Can Football oyununu da Vestel'den tamamen devraldık ve bu oyunumuza da tam ve kaliteli bir destek vererek çok büyük ilgi ve oyuncu kitlesi yarattık. Daha sonra SüperCan gibi güzel projelerle çalışmalarımızı ve başarılarımızı çoğalttık. Gerçekten her şey tahmin ettiğim gibi gidiyordu.

2003-2004 yılında Turkcell'de danışmanlık yaparken cep telefonlarına yönelik bir sürü güzel projelerim vardı yapamadığım. Telekom grubunda Avea gibi devasa bir mobil pazara sahip şirketimiz vardı ve bu bizim için müthiş bir fırsattı.

Avea ile iki grup şirketi olarak çok güzel işleri kolayca yapabilirdik. Aslında her şeyi biz yapacaktık, Avea'nın biraz destek vermesi kâfiydi. I Can Football oyununda belki de dünya oyun sektöründe olmayan bir başarı yakalamıştık. Oyuncularımızın neredeyse 500 bini bize cep telefonlarıyla üye olmuştu. Bunların çoğu Turkcell'liydi. Tıpkı gerçek pazar payında olduğu gibi. Bunların bir kısmını Avea'lı yapabiliyordum. Avea'lı oyuncularımıza özel fırsatlar sunabiliyorduk. Çok güzel mobil oyun fikirleri sundum. Mobil oyun sektörü 2009-2010'da daha yolun başındaydı.

Ben burada çok büyük bir potansiyel görüyordum. Hatta Ankara ODTÜ Teknopark'ta ağırlıklı mobil oyunlar yapmak için Erdal Yılmaz'ın başında olduğu ayrı bir ekip bile oluşturdum. Ama hâlâ tam olarak nedenini bilmediğim bir sorun vardı. Avea ile sürekli toplantılar yapıyorduk ama ufak tefek şeylere takılıyor ve bir türlü proje başlatamıyorduk. Güya genel müdür seviyesinde bana destek vardı ama nedense bir türlü projeler hayata geçmiyordu.

Paul Doany'nin satın almadan bir buçuk yıl gibi kısa bir süre sonra Telekom'dan ayrılmasıyla işler Sobee için daha da zorlaştı. Grup şirketiydik, biz de çalışmalarımız da çok seviliyor, takdir görüyordu ancak bir türlü yeterlidestek gelmiyordu.

Benim de Mayıs 2013'te ayrılmama sebep olacak süreç başlamıştı. Yazık oldu gerçekten, çok yazık oldu. Daha yeni oluşmaya başlayan bir sektörde Sobee Türkiye'de satılan ilk oyun şirketi olarak tarihe geçti. Türk Telekom gibi devasa bir grupta bu kadar güzel işler yapan bir şirket çok daha büyük işlere imza atabilirdi ama olmadı.

Ülkemiz zor bir ülke vesselam!

Sobee'den Ayrılmak ve Oyundan Düşmek, Mayıs 2013

Otuz yıl aralıksız devam eden yoğun ve başarılı kariyerime aniden ve istemeden ara vermek zorunda kaldım. Çok tatsız ve zor bir süreç yaşadım. Türkiye'deki oyun sektörüne verdiğim çabaların bu şekilde son bulmasını hâlâ sindiremiyorum. Ara ara depresyona girdim desem inanın abartmamış olurum. Hâlâ yapacak çok işim, verecek çok enerjim vardı!

Telekom Grup CEO'su Hakam Kanafani'nin önerisi üzerine TTNET ile işbirliği için yoğun görüşme çabalarını sürdürüp Sobee'nin geleceğini daha sağlam bir zemine oturtmaya çalışırken, Telekom Yönetim Kurulu'nun çok daha önceden Sobee'yi TTNET ile birleştirme kararı aldığını öğrendim. TTNET ile işbirliğine yönelik çok güzel projeler öneriyordum, hepsi birbirinden güzel ve değerliydi.

SüperCan karakterimizle eğitici ve öğretici animasyon filmlerinden tutun da TiviBu bünyesinde çocuk kanalı açmaya kadar uzanan projeler. PlayStore dijital oyun satış ve pazarlama platformunu büyütme ve Sobee'nin yapmak istediği birçok güzel projenin hayata geçmesi için uygun koşullar oluşturmak.

Görüşmeler çok zor geçiyordu. Telekom'u satın alan Oger grubundaki strateji ve iş geliştirmenin başındaki ekip de bu görüşmelerde bana destek vermeye çalışıyordu. Ama TTNET'ten görüşmelere katılanlar sürekli sorun çıkarıyordu. İki grup şirketten çok sanki iki rakip şirket görüşmesi yapıyor gibiydik. Görüşmeler tamamen anlamsız bir noktaya ve çıkmaza gelince bana açıkça TTNET ile birleşmenin daha iyi olacağı söylendi.

Pratikte birleşmenin kaçınılmaz sonucu Sobee'nin yok olması demekti. Her ne kadar şirketi tamamen Telekom'a satmış olsam da ellerimle büyüttüğüm bebeğin gözümün önünde yok olmasını seyredecek değildim. "Birleşmeden dolayı hiçbir şey değişmeyecek, lütfen şirketin ve ekibin başında kal" telkinlerini hiç inandırıcı bulmadım ve kesin ayrılma kararı aldım. Sonrasında çok zorlu geçti zaman, hem çalışma arkadaşlarımdan hem de çok sevdiğim oyuncularımdan ayrılıyordum; kim bilir, belki bir daha oyun bile yapamayabilirdim!

Ne üzücüdür ki 2009'da Sobee'yi satın alarak, sektörün önünü açmamıza vesile olan Telekom tam da sektörün şahlanmaya başladığı dönemde, oyundan çıkmaya karar verdi ve benim de oyundan düşmeme sebep oldu.

Sobee'den sonra... Oyun Akademisi Kurma Girişimi

Zor sürece bir şekilde nokta koyup kesin ayrılma kararını almak benim için çok duygu yüklüydü. Çok üzülüm ama başka bir alternatif yoktu.

Belki de biraz dinlenmeye ihtiyacım vardı. Kariyerime ara vermek iyi gelebilirdi. Ancak çok fazla emekli moduna girip buna alışmaktan da çekinerek ülkeme yönelik yapabileceğim ve yapmak istediğim çok fazla şey olduğunu düşündüm ve toplantılar yapmaya başladım.

Başlangıçta yeniden ekip kurup oyun geliştirmek istemiyordum. Otuz küsur yıl yaptığım bir şeye sıfırdan başlamak çok cazip gelmedi. Daha geniş çaplı, daha faydalı olabilecek, daha çok gence dokunma imkânı bulabileceğim bir şeyler yapmalıyım, diye düşündüm. Kendi işlerimi yaparken elim dengeldiğince gençlere destek olmaya çalışıyordum ama bunu daha profesyonel bir platformda ve kalıcı bir şekilde yapmak çok daha verimli olurdu benim için.

Aslında Sobee'deyken de üzerinde ara ara düşünmüş, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nu kurduğumuz sıralarda ülkemizde sektörün büyümesi ve sektörde çalışacak yeteneklerin keşfedilmesi ve desteklenmesi için aklımdabirkaç proje oluşturmuştum.

Yetenekli ve hevesli gençlere oyun geliştirmenin tüm aşamalarını öğretmek, öğrenirken işin mutfağında ticari projeler yaparak oyun ve uygulama geliştirmek ve bu ürünleri pazarlamak, başarılı gençlere yatırımcı bulmak, uluslararası boyuta taşımak gibi bir sürü unsur barındıran bir kuluçkamerkezi kurmak istedim; kısacası tam bir oyun akademisi.

Bu önemli projeyi yapabileceğim uygun kişi ve kurumlarla toplantılar yapmaya başladım. Herkes çok ilgi gösteriyor ve destek olmak istiyordu. Ancak ülkemizde böyle büyük ve güzel projeler yapmak çok zor. Üniversite gibi büyük kurumlar bir sürü zor koşul öne sürüyor, hatta biz yapalım sen destek ver diyorlar. Önemli bir kurum, "Senin adının altında biz açalım, sen danışmanlık ver bize," dedi. Üniversite ve diğer kurumlar dışında görüştüğüm eş ve dostların da kendi mevcut işleri vardı ve verecekleri destek de sınırlı kalacaktı.

Yani bir sürü yoğun görüşme trafiği, anlamsız teklif ve şartlar aylarımı alıyor ve ayarlarımı iyice bozuyordu. Görüşmelerden epeyce yorulmuş ve bıkmıştım. Çok yapmak istediğim bir şey olsa da bu aşamada tek başıma bu kadar büyük bir işe soyunup sorumluluk almak istemiyordum. Türkiye'de oyun sektörüne verdiğim on üç-on dört yıllık yoğun emek ve çabadan sonra daha büyük bir çabaya girişmek korkuttu beni...

“Küstüm, Küstüm”Türküsünü Mırıldanma Zamanı...

Zaman nasıl da akıp gidiyordu. İnanılmaz bir şekilde neredeyse iki sene olmuştu Sobee'den ayrılalı. Toplantılar arasında biraz ara verip dinlenmiş de oldum ama bu kadar süre sonra bir şeye başlayamamak çok üzdü ve gerdi beni. Ülkeme küstüm açıkçası. Tekrar yurtdışına gidip hem kariyerime hem de ülkeme ara vermek iyi gelebilirdi.

Kendimi yurtdışında yenileyip geri gelmek daha iyi olurdu belki de. Oğlum Nejati İstanbul'da olmaktan memnundu ve kendisi küçük bir oyun ekibi ile mobil oyun geliştirmek için şirket kurdu. Kızım Sıla liseyi İngiltere'de tamamlamış ve İngiltere'nin Leeds şehrindeki konservatuvarda klasik ses eğitimi almaya hak kazanmıştı. Bu durumda Gülsun ve benim İstanbul'da olmamızı gerektiren önemli bir sebep kalmamıştı. Başladık ülke ve şehir aramaya; nerede nasıl yaşardık, neresi keyifli olurdu, yaşam standardı mevcut standardımıza yakın Avrupa şehirleri hangileriydi, keyifli bir arayış süreci başladı.

Kanada gibi öyle çok uzak bir ülkeye de gitmek istemiyorduk. 2014 sonunda yeni yıla da orada girmek amacıyla İtalya'da birkaç şehir ziyareti yaptık. Çok güzeldi gezdiğimiz yerler ama benim içime tam sinmedi. Nedense İtalyanlar bize çok benziyor, diye düşünürüm hep. Çok hararetili, hareketli vebiraz da gürültülü bir toplum.

2015 yılının Mart'ında beş günlüğüne, daha önce hiç gitmediğim ama eşten dosttan methini duyduğum, Gülsun'un birkaç yıl önce kendisinin gidip beğendiği Barselona'ya gittik. Şehir merkezinde otobüsten inince ilk gördüğüm cadde, genişliği, güzelliği ve rahatlığıyla adeta beni büyüledi. Anında aşık oldum şehre ve o anda, “Evet burası olur,” dedim.

Çok güzel bir beş gün geçirdik. Her yere yürüyerek gidiyorduk. Her taraf meydanlarla, geniş caddelerle, kafe ve restoranlarla, çok huzurlu ve mutlu yerli halk ve turistle doluydu. Hava da çok güzel olunca bundan iyisi Şam'da kayısı ama şu sıralar Şam da hiç gidilecek gibi değil, diye takıldım kendi kendime.

İstanbul'a döndükten sonra Zekeriyaköy'deki evi bir süre kiraya vermeye çalıştık ama hiç ilerleme kaydedemedik. Sitemiz yabancıların çok rağbet ettiği bir siteydi ama Avrupa'daki krizden dolayı gelenlerde azalmalar olmuştu. Dolar yerine liraya kiraya verelim dedik ama yerli kiracılar da çok düşük teklif veriyorlardı. En azından alacağımız kirayla Barselona'daki evin kirasını karşılayabilmeliydik, diye düşünüyordum. Nisan sonuna doğru Gülsun'a, “Artık beklemekten yoruldum. Evi kiraya versek de vermesek de gidelim. En azından dört-beş hafta Barselona'yı iyice araştıralım ve oturacak ev arayalım,” dedim.

5 Mayıs 2015 için biletlerimizi ve kalacak yerimizi ayarladık, dört-beş hafta kadar kalıp Haziran seçimleri için geri dönecektik. Tam biz Barselona'ya gitmeye hazırlanırken yabancı bir çift evimizi beğenip tutmaya karar vermez mi? Başladık hızlıca evi toparlamaya, istemediklerimizi ayıklayıp ihtiyacı olanlara verdik ve kişisel eşyalarımızı evin bir yerlerine yerleştirdik. Evimizi dayalı döşeli bir şekilde kiraya verdik.

5 Mayıs'ta biz Barselona'ya giderken kiracılarımız da aynı gün evimizetaşındı. Artık geri gelecek bir evimiz de yoktu.

Şevki (Altun) Dayımın Vefatı

Bir sürü üniversitede gençlerle buluşmuştum ama memleketim Ordu'da bir türlü fırsat yaratamamıştım. Bu nedenle uzun süredir Ordu Üniversitesi'nde bir konferans verme düşüncem vardı. Daha önceleri bir keresinde Ordu'da bir sunum yapmıştım ama her nedense etkinlik üniversitede değil de büyük bir otelin salonunda organize edilmişti.

Ordu Üniversitesi'nde gerçekleştireceğim konferansı bahane ederek yurtdışına gitmeden önce köyüme de gidip eş, dost ve akrabaları ziyaret etmeyi planladım. Küçükken yürüyerek annemle teyzemi ziyaret ettiğim ve kendi köyümüze yürüme mesafesiyle iki saat süren Yuvapınar Köyü'ne de gitmek istedim. Kuzenim Cemil Can Dinç bu seyahatte bana eşlik etmişti ve köye birlikte gitmiştik. Çok keyifliydi araba ile gitmek, eskisi gibi değildi. Artık araba ile istediğimiz gibi gidebiliyorduk, hem de çok kısa sürede.

Giderken başka yerlere de uğradık ve öğlen gibi köye vardık. Tam olarak hatırlamıyorum sebebini ama teyzemlerin mahallesinde kimse yoktu etrafta. Belki de düğüne gitmişti herkes. Teyzem yıllar önce vefat etmişti ama kocası Şevki Dayım (eniştem) artık epeyce yaşlanmıştı. Kuzenim Ali Özmen hasta olduğunu söylemişti. Cem ile evin kapısını çaldık, bir müddet bekledikten sonra Şevki Dayım pencereye geldi ve kim olduğumuzu sordu. Yıllardır görüşmemiştik. Kendimizi tanıttınca gözleri doldu ve başladı ağlamaya, ben teselli etmeye çalıştım ama tabii benim de gözlerim doldu. Dışarı çıkamayacak kadar hasta olduğunu ve evde kimse olmadığını söyledi. "Sorun yok dayıciğim, seni gördük ya yeter, sen rahatsız olma, dışarı çıkmaya kalkma," dedim.

Kasabadan gelirken eve ufak tefek yiyecek bir şeyler almıştık. Poşetleri kapıya bıraktığımızı söyledik. Zor konuşuyordu, epeyce rahatsız olduğu çok barizdi. Bir müddet sohbet ettikten sonra izin istedik. Gözleri doldu tekrar, çoksevinmiş ve duygulanmıştı kendisini ziyaret etmemden dolayı.

Dualar ediyor ve sürekli, "Kısa sürede tekrar gel, beni unutma," gibi şeylersöylüyordu. Ben de kendisini ziyaret edeceğime söz verdim ve ayrıldık.

Ben de çok duygulanmıştım, çocukken ne kadar gelip gitmiştik, bir dizi anı geçti gözümün önünden. Hayat ne kadar muhteşem bir şeydi ama bir o kadar da acımasızdı. Bu uzun boylu güçlü adam artık ayakta bile zor duruyordu.

Ziyaretin ertesi günü konferansımı vermek için Gölköy'den Ordu'ya gidiyorduk. Yolda acı haberi aldım; dün ziyaret ettiğimiz, en kısa sürede yine gel diyen Şevki Dayım o akşam vefat etmişti! Adeta yıkıldım, sanki ölümüne ben sebep olmuşum gibi hissettim. Hemen konferansı iptal ettim ve Cem'le birlikte verdiğim sözü tutarak tekrar Şevki Dayıma gitmek için Yuvapınar Yolu'na koyulduk. Bu sefer son vedalaşmamızı yapacaktık.

Cenazeden dolayı iptal etmek zorunda kaldığım Ordu Üniversitesi'ne sözverdiğim konferansı da Barselona'ya gitmeden önce vermeyi başardım. Çok da keyifli geçti. Üniversite yöneticileri ve öğrencilerinin yanı sıra köyümüzden çocukluk arkadaşlarım ve akrabalarım da gelmişti. Yaptığım çalışmalarından ve elde ettiğim başarılarından çok etkilenmişler, çok da gurur duymuşlardı.

Ver Elini Barselona, Mayıs 2015!

Kişisel giysilerimiz ve eşyalarımız ile ufak tefek başka ihtiyaçlarımız için yeterli olacak şekilde ikişer küçük valiz, iki kilo biber salçası ile bizleri nelerin beklediğini bilmeden ama heyecanla koyulduk yollara. Yepyeni bir macera daha böylece başlamış oldu.

Barselona'da yaşadıklarımı detaylıca paylaşmak istiyorum çünkü Telekom'dan ayrılmak zorunda kalmak, Sobee ve çalışmalarımın tamamen kopmak ve sonrasında iki sene uğraşıp kuramadığım oyun akademisi projesi bende müthiş bir hayal kırıklığı yaratmıştı. Herkesin hayalimdeki şehir diyebileceği Barselona'ya yaşadığım büyük hayal kırıklığını hafifletir umuduylagelmişim.

Airbnb'den kiraladığımız tek odalı küçük bir daire şehrin en eski yerleşimi olan Gotic'te dar bir sokaktaydı. Taksi ters yönden geldiği için bu daracık ara sokağın başında bizi eşyalarla birlikte bıraktı ve gitti. Şansa bakın ki, kapı numaralarından çözebildiğim kadarıyla gideceğimiz apartman da yolun öbür ucuna yakındı. Küçük de olsa dört valiz, sırt çantaları vs derken eşyalarla birlikte binaya yürümek imkânsız gibiydi. Gülsun'a valizlerin bir kısmı ile beklemesini söyledim ve iki valizi alıp apartmana kadar yürüdüm.

Bu kadar hazırlıksız ve acemilikle nereye kadar, diye düşündüm. Kendime de kızdım! İnternet bağlantımız da yok, ev sahibine ulaşmamız da imkânsız. Nedense adam evin önünde bizi bekliyordur, diye düşünmüştük. Tam olarak hangi daire olduğunu da çıkaramadım, İspanyolca, Katalanca hiçbir şey yok. Binanın pencerelerinden birinden dışarıya bakan birisi ile konuşmaya çalıştım.

Ev sahibinin ismini verdim ama kırık dökük İngilizce ile arkadaş sadece böyle birini tanımadığını söylemekle yetindi. Daha fazla yorulmak istemedi İngilizce ile boğuşarak.

Etrafa bakındım, apartmanın hemen birkaç metre ötesinde bir bakkal vardı. Pakistanlı veya Hintli olduğu çok belli olan sahibine başladım İngilizce anlatmaya derdimi. İngiltere’de çok varlar ve hepsi de İngilizce konuşuyor, bu da İngilizce biliyordur, diye düşündüm otomatik olarak. Ayrıca helal olsun, dedim, adamlar bizler gibi her yere kök salmışlar. İyi ki de öyle yapmışlar, nasıl anlatırdım İspanyol veya Katalan bir bakkal amcaya derdimi. Pakistanlı olduğunu iyice anlayınca da ekstra sevindim. Nasılsa Müslümandır, Türk olduğumu söylersem daha yakından yardımcı olur, diye düşündüm. Kiraladığımız daireye girmeye çalıştığımızı, ev sahibine ulaşmam gerektiğini ama telefonumdan arama imkânının olmadığını özetledim. Gülsun sokağın başında ne olup bittiğini bilmeden merakla bekliyordu.

Bakkal amca, “Tamam, benim telefonda arayabilirsin ama para ödersin,” gibi bir şeyler söyledi. İngilizcesi o kadar iyi değildi ama neyse ki iyi kötü anlaşabiliyorduk. Hızlıca pratik bir çözüm üretmenin verdiği rahatlıkla hemen, “Tamam,” dedim, “parasını öderim.” Ne olacak, en fazla bir-iki euro bir şey alır, diye düşündüm. Büyük ihtimalle yüzlerce dakika ücretsiz konuşması vardır zaten.

Daha önceleri ev sahibinin oğlu ile haberleşmiştim hep, İngilizce biliyordu ve Barselona’ya gelmeden önce bize çok da yardımcı olmuş, bilgi vermişti. Onu aradım ve durumu anlattım. Kapıda beklediğimizi, bir an önce gelmelerini rica ettim. O da hemen babası ile konuşup gelmesini isteyeceğini ve orada beklememizi söyledi. Babası biraz uzakta oturuyormuş ama, “En fazla 15-20 dakikaya gelmiş olur,” dedi. Telefon görüşmemiz 15-20 saniye sürdü en fazla.

Bakkala teşekkür ettim ve valizleri kapıda bıraktığımı, gidip yolun başındaki eşimi alıp geleceğimi ve sonra kendisine uğrayacağımı söyledim. Bir gözüm apartman kapısında Gülsun’a yürüdüm hızlıca, kalan valizlerle geldik apartmanın önüne ve koyulduk beklemeye. Bu arada dükkâna girip su alayım, hem bakkala teşekkür edeyim hem de telefon görüşmesinin parasını ödeyeyim, dedim. İki küçük şişe su istedim ve ne kadar olduğunu sordum, eliyle iki euro olduğunu söyledi. Ben de kendisine beş euro verdim ve teşekkür ettim. Üç euro da telefon görüşmesi için sayılsın, işimi gördü ne güzel diye düşünerek. Tam çıkışa yönelirken adam bana yine eliyle telefon görüşmesinin beş euro olduğunu işaret etmez mi? Ben üç euro bırakarak cömert davrandığımı düşünürken, adam nereye öyle telefon görüşmesini ödmeden gidiyorsun dercesine 15-20 saniyelik görüşmeye beş euro istemişti.

Barselona’daki ilk yaşadığımız tatsız olay bu oldu. Halbuki on euro versem ne olur?

Neticede önemli bir işim halloldu ama parasından çok adamın tavrı rahatsız ediciydi. Yani yardıma ihtiyacı olan bir turistten bir şeyler koparmak mantığıyla birkaç kuruş para kazanma kurnazlığı. Maalesef her yerde böyle insanlar var, bunun ülke, ırk vs ile ilgisi yok. İnsan olamama sorunu bu. Dünyanın haline bakınca bunu kolayca görmek mümkün. Umudunu yitirmeden pozitif düşünmek istiyor insan ancak bugünlerde dünyanın bir sürü yerinde akan kanlar, yanan canlar içimizi acıtıyor ve karartıyor maalesef.

Neyse, her şeye rağmen yaşamaya devam.

Aynı gün bir an önce SIM kartı alıp şu internet ve telefon işimizi de halledelim dedik. Bu muhteşem eski yerleşim yerini heyecan ve şaşkınlıkla dolaşırken telefon aksesuarlarının satıldığı, fotokopi ve internet kullanımı olan küçük bir dükkân bulduk. Buranın sahipleri de Pakistanlı çıktı ve bizimle ilgilenen genç arkadaş bize çok yardımcı oldu. Bir sürü alternatifi sıralayarak bizim için en uygun olan SIM kartını verdi. Telefon ayarlarını da halletti, artık rahattık.

Kendisine çok teşekkür ettik. Kısa süre içinde yaşadığımız birbirinden farklı iki olayın özetiydi yaşam aslında. Genç arkadaşın İngilizcesi de iyiydi, ben de bakkalda yaşadıklarımızı ve kendisinin ne kadar farklı davrandığını anlattım. Adeta şoke oldu, “Bir telefon görüşmesi için nasıl para isteyebildi?” diye söylendi durdu. Başka bir mahalleye taşınana kadar bu küçük yeri birkaç kez daha kullandık.

Barselona, Gürültü Yumağı Şehirde

Yeni Bir Macera Başlar, Mayıs 2015

Gerçekten de hayatı bir macera oyunu gibi yaşıyorum sanki. Belki de çoğumuz için böyledir. Tam olarak kontrol edemiyorum ama bir oyunda olduğu gibi bana sunulan ortamda ve belli kurallar çerçevesinde rolümü oynuyorum sanki. Elimden gelenin de en iyisini yapıp bir önceki skorumu aşmaya çalışıyorum.

Ama şöyle bir gerçek var: Gerçekten çok kötü ve beceriksiz bir oyuncuyum. O nedenle hiç doğru dürüst bilgisayar oyunu oynamadım, hep yaptım. Son zamanlarda ciddi şekilde gerçek hayatta da iyi bir oyuncu olmadığımı, rolümü iyi oynayamadığımı ve kendi beklentilerimi yeterince karşılayamadığımı düşünmeye başladım.

Eski yerleşim yerinde, çok eski bir binada yenilenmiş tek odalı küçük bir daireye yerleştik. Ev sahibi ile konuşmadık doğru dürüst ama çok iyi bir insan olduğu kesindi. Bize çok iyi davrandı, valizleri taşımamıza yardımcı oldu. Daire dördüncü kattaydı ve asansör yoktu. Olmadığını biliyorduk ama valizlerle birlikte zorlanınca dört-beş hafta buna katlanmak zorunda kalacağımızı bilmek valizlerden daha ağır geldi. Ev sahibi ile oğlu aracılığıyla anlaştık.

Evde neyin nerede olduğunu, önemli temel bilgileri de paylaştı ve ayrıldı. Herhangi bir şeye ihtiyacımız olursa hemen aramamızı da ekledi. Beklediğimiz kadar sevimli bir daire değildi ama olsun, zaten dört-beş hafta bolca etrafı gezip hem şehri dolaşacak hem de keyifle kendimize tam istediğimiz gibi bir yer bulacaktık nasılsa, en azından plan buydu.

İlk birkaç gün doya doya etrafı dolaştık. Gerçekten çok güzel bir şehirdi Barselona. Her yeri ve her şeyi beni pozitif etkiliyordu. Evin merdivenleri ve ilk geceden fark ettiğimiz gürültü bile bizi yıldırmadı. Duruma katlanıp bir an önce istediğimiz daireyi bulacaktık nasılsa.

Gürültü konusunda Gülsun biliyor ne kadar hassas olduğumu. Her zaman ne kadar şanslı olduğumu hatırlatırdım kendime. Oturduğum ve sahibi olmayı başardığım evlerin müstakil ve bahçeli evler olması hayatımın en büyük lüksü oldu. Hep de sessiz, sakin ve nezih mahallelerde oturmayı başardım. Southampton, Londra ve İstanbul da buna dahil. Ama belli süreliğine Barselona'da şehir merkezinde ve bir apartman dairesinde kalmaya razı olacaktım. Şehri doyasıya yaşayalım görelim, sonra hep arzuladığımız gibi bireve veya hatta yakın komşu bir köye taşınırız diye plan yaptık.

Evin çok eski olması ve ses yalıtımının olmaması yetmiyormuş gibi, kaldığımız apartmanın girişinde sabah beşe kadar açık ve çok gürültülü olan bir de bar vardı. Mayıs ayıydı, genç turist kaynıyordu her taraf. Dışarıda sigara içip bağıra bağıra sohbet ediyorlardı. Ses resmen evin içindeydi sanki, uyumamız mümkün değildi. Nasılsa işimiz yok gücümüz yok, gezmeye geldik bolca. Biz de ayakta oluruz sabaha kadar ve geç saatlere kadar uyuruz, şeklinde karar verdik. Ama maalesef hemen altımızda belli ki yatacak olan ve sürekli bağıra bağıra telefonda uzun süre birileriyle konuşan yaşlıca bir kadın vardı. Sürekli bağırarak konuşan kadın yetmiyormuş gibi, apartmanın giriş kapısı veya apartman dairelerinden birinin kapısı açılır açılmaz en az iki-üç dakika durmadan çok gıcık bir şekilde havlayan bacaksız bir de köpeği vardı! Bu kadar olur yani; bar, komşu, köpek... Her şey üzerimize geliyordu. Adeta gürültü yağmuruna tutulduk. Bu arada köpek demişken, Zekeriyaköy'de sakin ve sessiz bir sitede evimiz ama ne olduysa 2019 yılında nerdeyse tüm komşuların irili ufaklı köpeği var etrafımda. Aylardır köpek havlamasından bıkmış durumdayım ve köpek sahipleri ile sorunu çözmüş değiliz, çok anlamlı, yerinde kurallar önerdik ama çoğu kuralları uygulamıyor! Yani her an yeni bir macera başlayabilir. "Derdim çoktur hangisine yanayım" türküsünü mırıldandım bu satırları yazarken.

Bir an önce istediğimiz gibi sakin bir yerde, güzel eski bir apartmanda oturmak için harıl harıl daire bakmaya başladık. Çok net bir şekilde kırmızı çizgilerimizi çektik; üstümüzde kimse olmayacaktı, mümkünse çatı katı veya duvarları kalın ve sağlam ses geçirmez eski bir apartman, iki oda, yazın çok sıcak olacağından öğleden sonra güneş almayacaktı vs.

Başladık Barselona'yı deli gibi dolaşmaya. Nasılsa gezmeye geldik, çok rahat ve güzel bir şehirdi. Her tarafa yürüyorduk, keşfetmeye ve beğendiğimiz yerleri de not almaya başladık.

Gotic'e komşu El Born mahallesini ikimiz de çok sevmiştik Mart'ta geldiğimizde. Turistlerin yoğun ilgi gösterdiği ve barları ile meşhur bu bölgede birkaç sakin mahalle vardı, oralarda ev bulursak süper olurdu. Çok hazırlıksız ve bilgisiz bir şekilde yakalandık bu güzel şehirde. Daha yeni gelmiştik, geriye dönecek ne halimiz ne de evimiz vardı. Ama dört-beş hafta Gotic'teki gürültüye dayanmak imkânsızdı. Kafayı yemeden bir an önce alternatif bir yer bulmalıydık. Başladık internetten emlakçı sitelerine ve evlere bakmaya, İspanyolca ve Katalanca da yok, Google Tercüme ve İngilizce dil desteği olan sitelerde bir şeyler bulmaya çalışıyorduk.

Kaldığımız yere ve sahile çok yakın cici ve eski bir apartmanda, iki odalı bir daire ilan vardı. Gittik binayı bulduk, çat kapı girişte kapıcıya bir şeyler anlatmaya çalıştık ama adamcağız ne istediğimizi anlamadı. Yine de binadan çıkmakta olan birilerine bir şeyler anlattı. Şansımıza dairenin sahibi ve daireyi pazarlayan emlakçı kız da oradaydı.

Çok eski ve çok güzelce yenilenmiş bir daireydi. Yeri muhteşemdi, yatak odası direkt oturma odasına açılıyordu. Gülsun'un kırmızı çizgilerinden biriydi bu ve daha sonra keşfettiğimiz gibi eski binaların neredeyse hepsinde bir oda oturma odasına açılıyordu. Çok güzel tarihi bir binaydı, meşhur bir beş yıldızlı otele yakındı ve çok da sessiz bir yerdi ama yatak odasının oturma odasına açılmasından dolayı başka ev bakmaya devam dedik. Emlakçı başka yerler de olduğunu söyledi, onlara da baktık ama beğenmedik hiçbirini.

Yine kaldığımız yere yakın eski ve güzel bir apartman bulduk.

Sahile yakındı, denize ve marinaya bakıyordu. Ana caddeye de yakındı ama çok güzel, çift camlı, yalıtımlı yeni bir pencere sistemi takmışlardı. Emlakçının anlattığına göre pencere kapanınca sıfır ses geliyordu dışarıdan. Daire henüz hazır olmadığı için ev sahibi göstermek istemiyordu daireyi. Ev sahiplerinin ne kadar ilginç, hatta ne kadar zor olduklarını sonraları öğrenecektik. Daireleri görmeden kiralamaya çalışanlar bile vardı. Kiracı olduğu için bazı dairelere bakamıyorduk, ancak iki hafta sonra kiracı çıkınca görebilirsiniz diyenler vardı.

Emlakçıyı ikna ettim, emlakçı da ev sahibini ikna etti ve daireyi görmeyi başardık. Ev sahibi kadın daireyi sıfırlıyordu ve tüm eşyalar da yenilenecekti. İlk kiracı biz olacaktık. İki odası ve bir de küçücük gizli odacık gibi bir yeri vardı. Oturma odası çok küçüktü ama olsun dedim, zaten ilk zamanlarda İstanbul'dan müzik sistemini getirip Barselona'da kullanmam zor olacaktı. Öyle büyük bir oturma odası olmasa da olur, dedim. Kaldı ki getirsem de bir şekilde ayarlayabilirdik. Gülsun'la düşündük ve daireyi tutmaya karar verdik.

Yeri çok iyi, sıfırlanmış daire, yeni eşyalar, gürültüsüz şekilde uyuma imkânı, daha ne olsun? Biraz pazarlık sonrası teklifimizi yaptık. Kısa süre içinde teklifimiz kabul edildi, evin hazır olmasını beklemeye başladık. Haziran başında bize teslim edilecekti. “Süper,” dedik, “evimizi bulduk.” Hazır olana kadar güzelce gezip tozalı, şehrin ve yemeklerin tadını çıkaralım.

Bu arada ara ara bakınıyoruz bölgeye ne olur ne olmaz diye. Emlakçıyla da konuşuyoruz, nasıl gidiyor diye merak ediyoruz. “Bitmeye yakın görme şansımız olur mu?” diye sorduk. En azından eşyalar nasıl olacaktı, taşınmadan önce görsek iyi olurdu. Belki renk gibi konularda önerilerimiz olurdu.

Zar zor da olsa ev sahibini ikna edip evi tekrar gördük. Bu sefer tam alıcı gözüyle bakıyoruz, her şeyi gözden geçiriyoruz. Acaba acele mi etmiştik? Banyolar yatak odalarından uzaktı. Ayrıca ev sahibi de sürekli zorluk çıkarıyordu. Yabancı olduğumuz için en az altı ay garanti istemişti, ayrıca eşyalar ve bina sıfır olduğu için altı aylık da depozit istemez mi! Biraz acele ettiğimizi de düşünerek ve kadının tavrına da kızarak başladık başka alternatiflere bakmaya. Gerekirse tutmayız burayı, diyerek, hem de Mayıs’ın sonuna yaklaşmışken. Bu arada emlakçı sayısı da artmaya başladı. Habire yeni bölgeler keşfedip yeni yerlere bakıyoruz, ev aramayı ve bakmayı severim zaten, kaşınıyoruz yani!

Daireye birkaç eşya daha gelmişti. Onları da görelim, son kez alıcı gözüyle bakalım daireye ve son kararımızı verelim dedik. Artık ev sahibinden ve evden biraz soğumuştuk. Gördüğümüz eşyaları da beğenmeyince fikrimizi değiştirdik. Zaten ev sahibi de hâlâ altı ay garanti, altı ay depozit demeye devam ediyordu.

Nelerle karşılaşacağımızı, neler yaşayacağımızı bilmeden vazgeçtik o daireden ve başladık alternatifler oluşturmaya. Nasıl kaşınmıştık, haberimiz yoktu. Sürekli pürüzlerle ve sorunlarla karşılaşılırdık. Zaman daraldıkça ve daha da çok yer görmeye çalıştıkça hiçbir şey istediğimiz gibi gitmiyordu. Bir türlü emin olamıyorduk ve karar veremiyorduk, hep bir şeyler eksikti. Ya sokak gürültülü ya ev çok güneş alıyordu ya yatak odası oturma odasına açılıyordu ya da kira düşündüğümüzden çok yüksekti.

Emlakçının sitesinde yazılanlarla karşılaştıklarımız çok farklı oluyordu. İspanya gibi gelişmiş bir Avrupa ülkesinde böyle hatalar ve yanlış bilgiler nasıl olurdu? İki oda diyor sadece bir oda çıkıyor. Beğeniyoruz, görmek istiyoruz, şu anda boş değil ama dört ay sonra kiracı çıkacak diyorlar. Şu anda kiracı var, görmemiz mümkün değil daireyi, görmeden tutacağız yani, şaka gibi. Bazen ev sahiplerine ulaşamıyor, çoğu zaman emlakçılarda anahtar yok. İstanbul’da olsa günde belki dört-beş ev birden görebilirsin ama burada dört-beş günde, bazen haftada bir ev bile göremiyorsun. Bu kadar zorlu olacağı aklımızın ucundan geçmemişti. Nasıl moralimiz bozuktuk, ayrıca çok da yorgunduk.

Doğru dürüst uyumadan sürekli yollardaydık, habire ev arıyorduk.

Kaldığımız yerde de çıldırmak üzereydik. Bardan ve altımızdaki kadın ve köpeğinden gelen gürültü delirtiyor ve uykusuz bırakıyordu bizi. Her şeye rağmen şehir çok güzeldi ve tadını çıkarmaya çalışıyorduk. Hava ve yemekler nefisti, sürekli yiyip içip geziyorduk, günde 15-20 bin adım yapmaya başladık.

Artık iyice bıkmıştım uykusuzluktan ve ev bulamamaktan. Uyanınca bir daha uykuya dalamıyordum zaten. Ama bu evde uykuya bile dalamıyordum, nokta! Mayıs'ın sonuna gelmiştik, 5 Haziran'da da sözleşmemiz bitiyordu. Ev aradığımızı ve bulamadığımızı biliyordu ev sahibi. Çok anlayışlı ve iyi bir insandı, istersek ücret bile ödmeden iki hafta daha kalabileceğimizi söyledi. Ama biz bir an önce oradan kurtulmak istiyorduk, gürültü bizi öldürecekti.

Uzun arayışlar sonucunda en sevdiğimiz El Born semtinin sessiz bir sokağında birkaç yüz yıllık eski, harika görünümlü bir rahibe apartmanında çok güzel bir daire bulduk. Her odasında banyo olan iki odalı, yüksek tavanlı bir tarihi eser. Tam benlik, yani bu kadar cuk diye oturur bir şey. Her şey tam istediğim gibi. Bu kadar yoğun turist çeken bir mahallede bu kadar sessiz bir sokak, inanılır gibi değil.

Aynı zamanda Gaudi'nin meşhur evlerinden birine yakın eski bir apartmanda üç odalı bir daire daha var, Mallorca Caddesi'nde. Meşhur Diagonal Caddesi'ne yakın olan bu daireyi de beğendik. İki odası ebeveyn banyolu ve hiçbir oda oturma odasına açılmıyor, bu daire de tam Gülsun'luk. Ama çok işlek bir caddede ve pencereler de çift cam değil. Bana göre çok gürültülü bir yer, oturma odası da çok büyük sayılmaz ve benim müzik sistemime de çok uygun değil. El Born'daki oturma odası çok büyük ve çok güzel bir açık mutfak var. Misafir odası oturma odasına açılıyor ama ebeveyn odası tamamen ayrı bir tarafta, oturma odasından ve mutfaktan da uzakta, bana göre mükemmel bir yer. Sıla ve bize nadiren gelecek misafirler idare eder; banyosu bile var misafir odasının.

Sonunda Gülsun da razı oldu, El Born'daki evde karar kıldık ve ben hemen bir teklif yaptım. Binada park yerimiz de vardı ama ben, "Park yerini istemiyoruz, sen başkasına kiralarsın, kiradan biraz daha düş," dedim ev sahibine. Ev sahibi kadın teklifimi kabul ettiğini ama akşam kocası ile de görüşüp büyük ihtimalle ertesi gün, yani cumartesi bize olumlu yanıtla döneceğini söyledi.

Nasıl rahatladık ve mutlu olduk anlatamam. Daire hem istediğimiz bölgedeydi, hem de hayal ettiğimiz gibi çok eski bir binada, yüksek tavanlı ve çok ciciydi. Barselona'da yaşıyoruz diyebileceğimiz bir evdi.

Her ne kadar Gülsun razı olsa da, gönlünün ve aklının Mallorca'daki dairede kaldığını biliyordum. Bu da beni acayip rahatsız ediyordu, çok istemediği bir yeri kabul etmek zorunda kalıyor, diye düşündüm. Akşam geç saatte kendi kendime tekrar düşündüm konuyu.

Gölsun öbür yeri çok istedi, hem üç odalı, daha rahat olur. Orası şehrin tam ortası, o da eski bina ve Barselona'nın önemli semtlerinden birinde, diyerek kendimi ikna ettim Mallorca için. Yaşananlar yaşanacaktı ve kaçarı yoktu demek, oyun kurulmuştu, bize rollerimizi oynamak düşüyordu! Gölsun'a sabah güzel bir sürpriz olur diyerek El Born'dan teklifi geri çektim ve Mallorca'daki eve bakan emlakçıya bir teklif yolladım gece.

Sabah kalktığımda maillere baktım, Mallorca'daki eve yaptığım teklif kabul edilmişti, süper dedim. Hemen Gölsun'la paylaştım sonucu, tahmin ettiğim gibi çok sevindi. Ben de rahatladım; sonuçta El Born kadar olmasa da burayı ben de beğenmişim. Çok zor da olsa ikimizin de beğendiği bir yer bulmuştuk, sonunda şans yüzümüze gülmüştü. Zamanlama da çok iyiydi, kiralayacağımız dairede ünlü bir Fransız yazar oturuyordu ve 7 Haziran'da hemen yan binada satın aldığı harika dairesine taşınacaktı.

İşlemleri başlattık, prosedür gereği bir aylık kirayı emlakçının hesabına yatırdım, kapora gibi bir şey. Bu arada Catalunya Caixa (Garanti Bankası'nı da satın alan BBVA oldu sonra) Bankası'ndan hesap açtırmıştık, internet üzerinden online olarak para transferini yapıp dekontu da emlakçıya gönderdim. İngiliz pasaportlarımız olmasına rağmen hesap açtırmak bayağı zordu ama şansımıza Yunan asıllı bir memur bize yardımcı oldu. Ben komşularımızla hep iyi anlaştım, bir sürü arkadaşım oldu, aslında yok aramızda pek fark, bizi birbirimize düşürenler utansın! İspanyol emlakçı ile okadar sık görüşmüştük ki, arkadaş olduk kendisiyle, çok da yardımcı olmaya çalışıyordu bize.

Günler geçmek bilmiyordu adeta; sözleşmeyi imzalayıp 7 Haziran'da taşınacaktım. Taşınacaktım diyorum çünkü Gölsun İstanbul'a dönecek ve Haziran seçimlerinde oy kullanacaktı. En azından birimiz vatandaşlık görevini yerine getirecekti, ben de ev işini halledecektim. Her şeyde anlaştık, iki aylık depozito, kira vs. Ev sahibi benim finansal durumumla ilgili de ikna olmuştu; garanti, peşinat vs hiçbir şey talep etmiyordu. Bir-iki gün sonra imzayı atacaktık.

Perşembe sabahı büyük bir heyecanla uyandım, hatta heyecandan hiç uyumadım diyebilirim. Telefonumu kontrol ettim, emlakçıdan WhatsApp'a birmesaj gelmişti. İngilizcesi yeterliydi ama hata da yapabiliyordu, birkaç kez okudum mesajı. Doğru olamazdı okuduklarımız, ev sahibi fikir değiştirmiş, imzalamıyor gibi bir şeyler yazmıştı. Kaynar sular döküldü başımdan, şaşırdım, delirebilirdim hırsımdan, son dakikada olacak iş miydi bu! Şok olduk, yıkıldık adeta. El Born'daki vazgeçtiğimiz daire için hemen öbür emlakçıyı aradım. İrlandalıydı emlakçı ve doğal olarak sorunsuz anlaşıyorduk. Bari benim daha önce çok beğendiğim El Born'daki daireyi kaçırmayalım, diye düşündüm. Ev sahibi benim ilk verdiğim teklifi 100-200 euro artırmış, bu sefer de o bize teklifyapmıştı.

Beklenmedik kira artışı, Gülsun'un da oturma odasına açılan odadan dolayı yüzde yüz emin olmaması ile birlikte bir-iki gün düşünelim, çok büyük bir şok yaşadık, o kadar da acele etmeyelim dedik. Halbuki şoku atlatmanın en güzel yolu, El Born'daki eve kirası biraz daha yüksek de olsa evet deyip hemen daireyi tutmaktı.

Ama şok gerçekten çok büyüktü, akıl tutulması yaşadık sanki. Daha önce söylediğim gibi kaçarı yoktu, yaşayacaklarımız yaşanacaktı. Sanırım ya ertesi gün akşama doğru ya da iki gün sonra sabah emlakçıyı arayıp, "El Born'daki evitutuyoruz, istenilen kirayı da kabul ediyoruz," dedim. "Hemen ev sahibi ile konuşup döneceğim," dedi. On dakika sonra artık geri dönüşü olmayan, sürekli sorunlarla boğuşacağımız sürecin başlangıcı olacak kötü haberi verdi emlakçı. Bir gün önce bir Amerikalı evi görür görmez çok beğenmiş, altı aylığına iki misli ve peşin kira ödeyerek daireyi tutmuştu!

Bu artçı değıl, bir öncekinden iki misli daha şiddetli bir deprem gibiydi. Tam anlamıyla yıkıldık, perişan olduk. Sıfırdan tekrar ev aramaya başlayacaktık ve zamanımız dolmuştu. Kafamız allak bullak olmuştu, berrak düşünemiyorduk. Kısa süreliğine yeni bir yer bulalım Airbnb'den ve acele etmeden tekrar ev bakmaya başlayalım, diye düşündük. Bütün enerjimiz ve heyecanımız kayboldu ama yapacak bir şey de yoktu, durum buydu ve bir şekilde durumla baş edecektik.

Kendimizi toparlayıp yeni yerler bakmaya başladık. Sürekli yeni bölgeler ve yeni emlakçılar buluyorduk. Bizi tanımayan emlakçı kalmadı neredeyse, emlakçılar da bizi anlamakta zorlanıyorlardı. Ne zor bir çifttik öyle, yok güneş alıyor, yok oda oturma odasına açılıyor, yok o yok bu.

Emlakçılar aralarında konuşup bizden bahsetmeye başlamışlardı bile, bunu duyduğumuzda epey güldük. Uykusuzluk ve yorgunluğun üzerine moral bozukluğu da gelince artık bunalma noktasına geldim ve Gülsun'a, "Bir otele yerleşelim, en azından birkaç gün rahat uyku çekelim, sonra da kısa süreli uygun bir yer bulalım," dedim. Şimdi hem birkaç hafta hem de sürekli kalacağımız iki daire birden arıyorduk. Ev bulmak da giderek zorlaşıyordu, turist sezonunun tam ortasıydık.

El Born'daki Güzelim Evi Kaçırdık Yetmedi Keçileri de Kaçıracağız!

El Born'a yakın sayılacak bir otele yerleştik, en sessiz odayı vermeleri için yalvardık adeta. Buna rağmen odamızda gürültüden başka bir şey yoktu sanki. Gürültülü klima, banyoda sürekli çalışan havalandırma. Ne yapsak gürültü üzerimize üzerimize geliyordu sanki.

Daha sonraları bize çok yardımcı olmaya çalışan Meksikalı emlakçı bir kız uyarmıştı bizi: "Ev bulmakta bu kadar sorun yaşamanızın nedeni belki de bir mesajdır. 'Gidin buralardan, buralar size göre değil,' mesajıdır." Acaba haklı olabilir miydi? Ertesi gün resepsiyon görevlisinden rica ettik ve daha sessiz bir odaya geçtik. Ama en küçük gürültü, ses bile rahatsız ediyordu bizi. Gerçekten benim gürültüye olan hassasiyetim tam bir hastalığa dönüşmeye başlamıştı.

Londra'da tren hattına komşu olan dairesinde yıllarca oturan Gülsun bile dayanamıyordu artık. Aklımız El Born'da ve kaçırduğumuz o güzelim dairede kaldı. Kaşınıyoruz kesin, hâlâ El Born'a bakıyoruz ama orada yaşayanların bir kısmı evlerine pankart açmışlar, resmen turistlere yalvarıyorlar, "Lütfen mahalle sakinlerine saygı gösterin ve gürültü yapmayın," diye. Ama genç turistlerin iplediği yok, acayip gürültü var her tarafta.

O kaçırduğumuz cici daireyi bize gösteren İrlandalı emlakçı kadının çalıştığı emlakçının internet sitesinde çok eski, üç odalı bir daire gördük. Oldukça gürültülü bir yerdeydi ama yine de gidip görelim dedik. Belki artık gürültüye de alışırız, onunla yaşamayı öğreniriz. Bu şekilde otel odalarında perişan olmaktan daha iyidir. Acaba?!

İrlandalı kadıncağыз uyardı bizi telefonda, hassasiyetimizi o kadar iyi biliyor ki, "Size hiç uygun değil orası, bence bakmanıza gerek yok. Oralar sabaha kadar bağırıp çağıran, içki içen gençlerle dolu oluyor," dedi. "Lütfen ayarla görelim nasıl bir daireymiş." Gündüz vakti gittik baktık eve; çok cici bir ev, üç odası var. Tam da o meşhur barların olduğu ve sabahlara kadar turistlerin cirit attığı meydana bakıyor, emlakçının dediği gibi. Gündüz baktığımız için o kadar gürültü yok, gençler akşamdan kalmış hâlâ uyuyorlar, kendilerini akşama ve geceye hazırlıyorlar belli ki!

Biz birkaç akşam geç saatlerde gelip meydana ve etrafında keşif yapıp oralarda takıldık; meydana oturup gürültünün boyutunu ölçmeye çalışıyor ve acaba burada kalırsak baş edebilir miyiz, diye değerlendiriyorduk. Film gibi; senaryo yazılmış, rollerimiz biçilmiş ve biz de en iyi şekilde oynuyoruz.

Uzatmayayım, daha fazla ev bakmaktan bıkmıştık artık, hem de iki ev birden bakıyoruz. Yeter dedik, tatalım bu daireyi.

Büyük yatak odası o gürültülü meydana bakıyor, çift cam yok ama gürültüyü kesmek için kocaman panjurlar yapılmış. Ayrıca büyük yatak odasını da ikiye bölmüşler. Meydana bakmayan arka kısımda banyo da var. Ama tabii bölme duvar olduğu için çok karanlık orası. Uyumak için daha uygun ama kapkaranlık oda içimize pek sinmedi.

Ev sahibi kadın mimardı, yeni çocukları olduğu için hemen karşı dairedeydi ve sürekli evde kalıyordu. Kadına bir öneride bulundum. “Aradakibölme duvarı yıkıp yerine açılır kapanır sürgülü bir sistem yapalım,” dedim. “Hem iki ayrı oda gibi kullanmaya devam ederiz hem de gerekirse ikisini birlikte daha büyük bir oda olarak kullanırız. Ayrıca ışık girmesini istediğimizde sürgülü kapıları kolayca açabiliriz. Bizden sonra gelecek kiracılar da bu şekilde kullanırlar, yani ana oda daha kullanışlı hale gelmiş olur.” Kadın çok beğendi fikrimi, “Mimar mısınız?” diye sordu. “Hayır,” dedim, “ben bilgisayar oyunları yapıyorum.” “Mantıklı düşünmeniz ondan demek,” dedi ev sahibi ve, “bunu birkaç günde hallederiz,” diye ekledi. Ben ise, “Önemli değil, biz taşındıktan sonra da bir gün içinde yapılırsa sorun olmaz,” dedim. Zaten kocası da mimardı ve inşaat işi yapıyorlardı, ustaları ve malzemeleri hazırды.

Her nedense sitede gördüğüm fiyat aklımda yanlış kalmış, güya ben 200 euro indirim aldığımı düşünerek 2000 euro teklif etmişim. Daha sonra anladım neden hemen teklifimi kabul ettiklerini. Sonuçta istenilen fiyatı söylemişim. Yani hem çok kötü oynuyoruz hem biçilen roller kötü. Her şey ters gidiyor. Olsun, dedim, kadın istediğim değişikliği yapıyordu. Onun masrafı da en az bin euro idi ve bizden almayacaktı.

Bu arada 12 Haziran’da da İngiltere’ye gitmemiz lazım, Sıla’nın lise mezuniyet törenine katılacağız. Bu kadar ucu ucuna getirilir mi her şey? O kadar daraldık ki, artık doğru dürüst düşünmeden, bir an önce ne olursa olsun modunda ilerliyoruz. 11 Haziran’da eve taşındık ve ertesi gün İngiltere’ye gideceğiz. Gülsun seçim sonrası İstanbul’dan direkt İngiltere’ye gidecekti amayaşadığımız ev sorunlarından dolayı her şey altüst olmuş, o da gitmekten vazgeçmişti. İngiltere’ye birlikte gidecektik ama aynı uçakta yer bulamadık, 12 Haziran Cumartesi iki saat arayla uçacaktık.

Ev sahibi gerçekten çok iyi bir insandı, bize güzellik olsun diye masamıza bir meyve tabağı koymuştu, güzel bir hoş geldiniz jesti: İki adet mango ve bir adet ananas.

İyi kötü yerleştik, eşyalarımızı bıraktık ve çıktık dışarıya, karışık turistlerin arasına. Bu çok sevdiğimiz yeni mahallemizde turistlerle beraber geç saatlere kadar dolaştık. Cıvıl cıvıl her taraf, büyük bir hareketlilik. Nasılsa sabaha doğru azalır kalabalık ve gürültü, diye düşündük, kaldı ki ertesi gün de İngiltere’ye gidiyorduk zaten.

El Born'daki İlk Gece: Uyumadan Kâbusu Yaşamak!

İlk gecemiz tam bir kâbus gibiydi. İnanılmaz boyutta ve hiç durmayan bir gürültü, çok yoğun bir kalabalık uğultusu... Şimdi bizzat yaşıyor ve daha iyi anlıyorduk neden bazı evlerde kocaman pankartlar asılı olduğunu: “Lütfen, uyumaya çalışıyoruz, mahalle sakinlerine saygılı olun.”

Çift cam filan olmadığı için içeriden ve dışarıdan kapanan kepenk ve panjurlar hiçbir işe yaramıyordu. Bölme duvar henüz yapılmamıştı. Banyo tarafındaki karanlık olan kısımda uyumayı deneyelim, dedik. Süper, buraya dışarıdaki gürültü gelmiyordu.



En azından burası uyumak için uygundu, gürültüden kaçacak bir yerimiz var, dedik. Neredeyse sabah oluyordu, bari biraz uyuyalım bu kısımda dedik ve yattık. Aradan bir saat geçti geçmedi, o da ne, tam üstümüzde sanki toplu ayak kabı veya takunyayla volta atan birisi var. Tam bir şaşkınlık içinde uyandık, inanmıyoruz. Biraz sonra ayak sesleri durdu; oh be, her kimse yattı herhalde derken bu sefer de birileri kocaman eşyaları hareket ettirmeye başladı. Sanki ev temizliyorlar da masa, sandalye veya koltuk takımlarını oraya buraya çekiyorlar. Çıldırılmamak işten değildi, gerçekten cezalandırılıyor muyduk acaba? Meksikalı emlakçı kız haklıydı belki de, istenmiyorduk buralarda!

Dışarının sesinden korkarken daha da rezalet sesler hem de sabahın köründe yukarımızdan geliyor. Adeta üstümüze gürültü yağıyor. Mobilya ve ayak sesleri durdu, bu sefer de bir kadın yüksek sesle telefonda uzun uzun ve bağıra bağıra konuşmaya başladı. Allah aşkına neler oluyordu böyle?

Uyuyamadık doğru dürüst, sayıklayarak ve uyuklayarak perişan ve ağlamaklı bir şekilde kalktık ve giyindik. Şaşkın şaşkın bakıyorduk birbirimize. Bir sene boyunca ve bu şekilde bu evde nasıl kalabilirdik? Daha ilk geceden yaşadıklarımız inanılır gibi değildi, bir yıllık kira sözleşmesini daha dün imzalamıştık.

Kendimizi toparladık, aldık valizlerimizi ve havaalanına doğru yola çıktık. Bakarız artık çaresine, diye düşündüm. Gülsun'un uçağı benimkinden önce kalktı, ben iki saat daha havaalanındaydım. Oturup kahvemi yudumlarken başladım düşünmeye; “Bir şeyler yapmalıyım, sıcağı sıcağına hemen aksiyon almalıyım, yoksa kafayı yerim bu evde.”

Başladım emlakçıya yazmaya, elimden gelen her türlü uygun kelime ve cümleyi bir araya getirerek durumu en iyi şekilde İrlandalı emlakçıya özetledim. Kısacası, n’olur bizi kurtar bu kâbustan, dedim. “Ev sahibi ile konuş, sözleşmeyi bozalım bir şekilde. Ölüyoruz evde kalırsak. Ev sahibinin işini de kolaylaştırmak için ağustos ayına kadar, yani üç ay kalırız. Bu arada sen de evi kiraya vermeye çalışırsın. Ayrıca bölme duvardaki masrafı da ben karşılarım.”

Bu şekilde güzel bir mail hazırlayıp uçak kalkmadan gönderdim emlakçıya. Maili okuduğunda eminim içinden, “Ben sizi o kadar uyarmıştım,” diye geçirmiştir. Bana hemen cevap yazdı, çok umutlu olmadığını ama ev sahibi ileen kısa sürede konuşacağını söyledi.

İngiltere’deki Birkaç Günlük Sükûnet Sonrası Gürültüye Dönüyoruz!

Sıla’yla keyifli birkaç gün geçirip döndük büyük sorunumuza. Merakla bekliyoruz ev sahibinin cevabını. Uçaktan iner inmez emlakçıdan gelen maili okudum; ev sahibi gerçekten insaflıymış ve önerimi kabul etmiş. Ağustos ayına kadar kiramızı ödeyecektik, eğer daha önce kiracı bulurlarsa, biz de iki hafta içinde evi boşaltacaktık. Oradan kurtulalım da her şeye razıydık, ev ararken otelde kalırdık bir-iki hafta gerekirse. Biraz rahatladık tabii. Bir yıllık sözleşmeyi üç aylık sözleşmeye çevirmiş olduk. Şimdi tekrar ev bakmaya başlayabiliriz. Daha iyi bir yer bakmanın keyfini çıkarmaya çalışalım bari, buradaki gürültü ve sorunlarla bir şekilde baş ederiz.

Haftalarca ev aradık; istediğimiz gibi ve istediğimiz ücrete ev bulmak neredeyse imkânsızdı. O kadar da hassaslaştık ki karar vermekte zorlanıyoruz. Hep acaba diyoruz, burada sorun yaşar mıyız? Hep daha iyisini ve doğrusunu arıyoruz, hata yapmamaya çalışıyoruz.

Bıktık ev aramaktan ve bir ara ben iyice abarttım, iki misli kira verelim gerekirse, dedim. Biraz şehir dışında daha sakin, büyükçe yerler vardı. Ama bir türlü kabullenemiyordum. Ben Barselona’da eski yüksek tavanlı bir dairede oturmak istiyordum, Etiler veya Ulus’taki gibi yeni yapılmış karaktersiz düz binalarda oturmak değil. Sürekli gelgitler yaşıyordum, Gülsun’la da tartışıyorduk bu arada. O kadar kira mı verilirmiş, daha küçük bir yer olsun, bakmaya devam edelim vs... Emlakçılar da mobilyalı bulmak çok zor oluyor, mobilyasız olanlara da bakalım, dediler. Hiç istemiyorduk mobilyasız, bir de ileride bırakıp gideceğimiz eşya ile mi uğraşacaktık! Ama gerçekten istediğimiz gibi uygun bir yer bulma şansımız artacaksa mobilyasız da razıydık.

IKEA’dan alırdık uygun bir şeyler. Eşyasız yerler de bakmaya başladık ama o kadar çok ev bakıyorduk ki, artık karar vermek imkânsızlaşıyordu iyice.



Bu arada Sıla da gelip kaldı bizimle yeni evimizde. Gürültü çok sorun değildi onun için. Geç yatmaya ve geç kalkmaya alışıkta ama dairenin öbür tarafındaki odada kalıyordu.

Orada da sabah güvercinler gürültü yapıyorlardı. Gürültüden kaçış yoktu yani!

Gaudi'ye Komşu Oluyoruz!

Ama her şeye rağmen yine de Barselona'nın tadını çıkarmaya çalıştık. Biz bu şekilde devam ettik ev aramaya. Sıla da dahil oluyordu biraz ama bir an önce bizim yerleşik bir yerimiz olsun istiyordu. Nasılsa arada sırada gelecekti.

O kadar beklemeden ve kaçırılan evlerden sonra, sonunda Gaudi'nin La Padrara binasına yakın bir caddede eski güzel bir apartmanın Principle katında (girişin üstü) geniş bir daire kiraladık. Dört buçuk metre, yüksek tavanlı, üç odalı süper bir daire. Büyük yatak odası muhteşem bir oturma odasına açılıyor. Banyosu oturma odasının öbür tarafında ama Gülsun da artık razı her şeye. Daire gerçekten çok güzel eksiklerine rağmen. Ev sahibi kendisi oturmuş burada, çok güzel döşemiş evi.

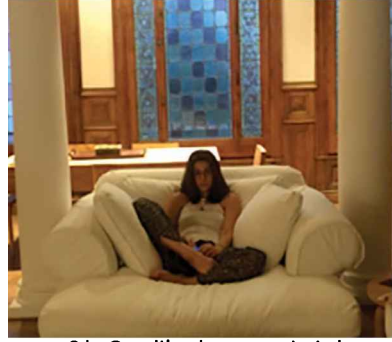
Ev sahibi sürekli Meksika'ya gidip geliyor ve daireye bakan emlakçılar da bilgi alıp paylaşmakta çok yavaşlar. Ev sahibi tutturdu garanti isterim, diye. Tamam dedim, altı aylık kirayı bankada bloke ettiririm ama masraflarını ödersin. Epeyce para tutuyor bloke masrafları, ödemek istemiyor ev sahibi. Sonunda, "Bana güvenmiyor madem ben de ona güvenmiyorum, bloke masraflarını ödemiyoorsa garanti filan vermiyorum," dedim. Başka bir-iki ev daha var ama ben bu evi çok beğendim. Gülsun ve Sıla başka bir ev var, o olsun, diyorlar, hem daha ucuz. Ben sonunda, on iki ay peşin öderim ama ona göre de indirim alırım, dedim. Garantiye filan da gerek kalmaz. Ev sahibi birkaç gün beklettikten sonra teklifi kabul etti.

İmzaladık sözleşmeyi ve 1 Ağustos'ta taşınarak Barselona'daki yeni evimizde yaşamaya başladık.

Yatak odası ana caddeye bakıyordu. Eski bir evdi, çift cam yoktu yine, panjurlar üç metre boyunda yapılmıştı ama dışarıdan gelen trafik gürültüsünü kesmeye yetmiyordu.

Barselona'nın şehir planlamasından kaynaklanan bir sorundu trafik gürültüsü. Bütün caddeler birbirini hem dikey hem de paralel kesiyordu ve neredeyse sakin sayılabilecek bir ara sokak yok gibiydi. Trafik gürültüsüne sonunda alıştık.

Dairenin öbür tarafı da geniş bir avluya ve çok işlek olan bir hostele bakıyordu. Orası da genç turist kaynıyordu ve epeyce ses geliyordu. Neyse ki gece 00.00 olunca gürültü kesiliyor, ortalığa tam bir sessizlik hâkim oluyordu. 00.00 sonrası kuralları iyiydi hostelin ve herkes de uyuyordu şansımıza. Altımızda Ermeni asıllı olduğunu düşündüğümüz (müzik ve otantik danslardan çıkarım yaptık) bir dans



Sıla Gaudi'ye komşu evimizde

okulu vardı ama o kadar rahatsız etmiyordu. Bazı akşamlar epeyce müzik ve tepinme sesleri geliyordu, ama en geç akşam dokuz gibi bitiyordu dersler ve ses. Binada dairelerin çoğu işyeri olduğundan gecelere tam bir sessizlik hâkimdi. Bizim komşu stüdyo dairede ev sahibinin oğlu ve kız arkadaşı oturuyordu. Müzik yapıyordu ve bazen biraz gürültü oluyordu ama genel olarak sorun yoktu. Bizimle çok iyi geçiniyordu, oyun yaptığım için de çok saygı gösteriyordu bana.

Yazılımcı kardeşi ile birkaç kez yemek yedik ve çat pat sohbet etmeye çalıştık. Katalanlar iyi İngilizce konuşmuyordu genelde. Fransızların etkisinden dolayı Fransızcaları daha iyiydi. Sonra ev sahibinin oğlu ekim ayı gibi başka bir daireye geçti ve Şubat 2016'da bir kadın kiracı geldi, ama çok sessizdi. Gelip gittiğini bile anlamıyorduk çoğu zaman.

Yine de gürültü sorunu yakamızdan düşmeyecekti ya, direkt üstümüzdeki ofiste sürekli kalan bir bakıcı kadın vardı. Bazen onu ayakkabılarla yürürken duyuyorduk gecenin sessizliğinde ve bir de bazen gecenin bir yarısı ofisi temizliyordu. El Born'daki kadın gibi eşyaları hareket ettiriyordu sürekli. Emlakçıyla konuştuk ve durumu anlattık. Onlar da kadınla konuştu ve kadın temizlik işini daha makul bir saatte yapmaya başladı. Bir daha da rahatsız etmedi bizi.

Barselona Özetle...

Ev aramak ve gürültü konusunda yaşadıklarımız tam bir kâbus oldu, ama şehri her şeye rağmen çok sevdik ve her açıdan keyfini çıkardık. Müthiş bir iklimi, şehrin göbeğinde altı kilometre tertemiz bir sahili ve plajı vardı.

Katalanların çok rahat olmalarına, rahat ve yavaş davranmalarına, saçma sapan açılış saatlerine bir türlü uyum sağlayamadığımız restoranlara ve marketlere rağmen şehri çok sevdik. Mesela bozuk televizyonumuz dört ayda değiştirildi. Elektrik ocağının değiştirilmesi tam iki ay sürdü. Sadece bekletmeleri değil, süreçte yaşadığımız zorluklar ve sorunlar da cabası.

Ancak halkın kaliteli ve rahat yaşaması için bu kadar iyi tasarlanmış ve planlanmış başka bir şehir zor bulunur. Yemeği, şehrin kendisi ve etrafı çok güzel. Bıkmadan, tekrar tekrar keyifle gezdiğimiz yerlerle doluydu her taraf.

Yaşadıklarımız bizi çok yordu; hazırlıksız yakalandık; süreci hiç iyi yönetemedik. Bir yıl kadar merkezde ve belki sonrasında bir-iki yıl cici bir köyde kalmayı planladığımız şehirde, bir yılın sonunda artık yaşamaktan çok yorulmuştuk.

En büyük sorunlardan biri dil, diğeri ise bir meşgalemizin olmamasıydı. Böyle olunca özellikle Gülsun için burada yaşamak imkânsız hale geldi. İlk defa yepyeni ve yabancı bir şehirde yaşam kurup, bu kadar sürekli ve yoğun bir şekilde birlikte zaman geçiriyor olduk. Zamanımızı paylaşacak eş dost da yoktu etrafımızda. Gülsun arkadaşlarını, Türkiye'yi ve Türkçe'yi çok özledi. İleride keyifle tekrar tekrar ziyaret edeceğimiz bir yer olacağı kesindi, ama artık ikimizde burada yaşamak istemiyorduk.

Elveda Barselona ve Gürültü!

İki-üç sene Barselona'da kalıp bir sonraki hamlemizi yapacaktık ama bir yıl dolmadan buradan ayrılma kararı aldık. 2016 başlarında ciddi bir şekilde nerede olmak istediğimizle ilgili düşünmeye ve buna yönelik planlar yapmaya başladık tekrar.

Ben tekrar Türkiye'ye dönmek istemiyordum açıkçası. Türkiye beni çok yormuştu ve tekrar orada belirsizliklerle dolu bir sürece girmek istemedim. Barselona'da dil, eş dost eksikliği çok büyük bir sorun oldu, dolayısıyla İngiltere dışında başka bir yer de çok farklı olmayabilir, diye düşündüm.

Gülsun Londra'da çocuklara yönelik yarı zamanlı işler bulabilir ve kendini meşgul edebilirdi. Artı Londra'da bir sürü arkadaşı da vardı. Ben de on altı yıl sonra tekrar Londra'ya gider, oradaki oyun sektöründen arkadaşlarımla tekrar iletişim kurar, kim bilir, orada yeniden oyun yapma işine bile başlayabilirdim.

Ben de sanki orada daha rahat ederim, diye düşündüm. Ne de olsa benim ikinci memleketim sayılırdı, her şeyi öğrendiğim ve yirmi bir yıl kaldığım ülkeydi, yabancılık çekmezdim.

Aile ve Arkadaşlarımızla Barselona'da



Ver Elini Londra, Yine

Londra'ya gitmeye karar verdik. Hem Sıla da İngiltere'de okuyordu, ona daha yakın olup daha sık görebilirdik.

Ev bakmaya başladık yine. Barselona'da yaşadığımız negatif unsurları bertaraf etmek için daha dikkatli hareket ediyorduk, ama genel olarak iki şehri karşılaştırdınca aslında Barselona'nın çok gürültülü bir şehir olduğunu net olarak görmek mümkün. Yolların enine ve dik olarak şehri bölmesinden kaynaklanan bir genişlik ve rahat hareket imkânı var, ancak merkezde yaşamak için uygun sakin bir bölge bulmak çok zor. O yarışircasına trafikte hareket eden mopet sesleri hem gözümde hem kulağımda hâlâ.

Londra'da o kadar sakin sokaklar ve çıkmazlar var ki, bunları unutmuştuk. Tam merkezde bile sakin bir ortam bulmak mümkündü bu devasa şehirde. İlk etapta Greenwich bölgesini çok beğendik, hem çok güzel bir parkı hem de cici bir köy havasında eski bir merkezi vardı. Ayrıca Thames Nehri'nin muhteşem manzarası da ayrı bir artıydı bizim için.

Yeniden Londra'da Yaşam, Mayıs 2016

Ve tekrar Londra, yepyeni bir maceraya yepyeni bir başlangıç... Oyun oynamıyordum ama hayatımı oyun gibi yaşıyordum adeta. Bu sefer şansımız çok yaver gitti, emlakçının ilk gösterdiği, Greenwich'te nehir kenarında iki odalı, küçük ama çok güzel manzaralı daireye ben bayıldım. Gülsun o kadar acele etmek istemiyordu; birkaç yer daha baktık farklı bölge ve mahallelerde ama benim gönlüm, Boğaz'ı aratmayan manzarası ile bu küçük dairede idi. Barselona'da ev aradığımız sırada yaşadığımız sıkıntılar tekrar tekrar gözümüzde canlanınca Gülsun da ikna oldu ve bu cici daireyi kiraladık.

Nehir ve su kenarında oturmak çok güzeldi. Oturma odası enine ve boyuna cam duvardı ve önünde camlı bir balkon vardı. Aydınlıktı ve günün çoğu zamanı güneş alıyordu; nehir sürekli hareketliydi: tekneler, kuğular, ördekler ve kuşlar. Muhteşem bir ortamdı. Çok güzel bir günbatımı vardı. Güneşli veya yağmurlu fark etmiyordu, her havası ayrı güzeldi. Sabah erken kalkınca güneşin doğuşunu da yakalamak mümkündü.

Akşamları ve geceleri ayrı bir güzeldi. Renkli şehir ışıklarının süslediği, ta meşhur Ghurkin binasına kadar uzanan ve tam karşımızda New York'u andıran Canary Warf'un gökdelenleri... Planlasak ve aylarca arasak, daha iyi bir manzara ve bu kadar sessiz bir yer bulamazdık. Adeta Barselona'da yaşadığımız zorlukları bir yıl boyunca göğüslemeyi başardığımız için şimdi de ödüllendiriliyorduk. Tekrar İngiltere'de ve özellikle Londra'da olmak iyi geldi. İngiltere'deki sektörden arkadaşlarımla ve eski ekibimden çalışanlarla tekrar buluşup görüşme şansım oldu.

Londra'da ve genel olarak İngiltere'de iřtekiler dıřında o kadar arkadařımıyoktu. İlk eřim Janet, Kent bölgesinde bir nehir teknesini kendine ev yapmıř, orada yařıyordu. İngiltere'de bu řekilde nehir teknesinde yařayan epeyce insan var, ok ilgin ve gzel bir gelenek. Kayınpeder George yıllar nce vefat etmiřti, kayınvalide de tamamen elden ayaktan dřmřt, huzurevi ve hastane karıřımı bir yerde yatalak bir řekilde tedavi gryordu. İyileřme umudu yoktu, doksan ksur yařındaydı. Janet srekli ziyaretine gidiyor ve birkaç gn yanında kalıyordu. Ben de birkaç kez ziyaretine gittim, sanırım zar zor hatırladı beni. Kendisine ay yapıp iirdim, ok sevdiđi keklerden getirip yedirdim ayla birlikte. Bir-iki kez glmsedi ve elimden tuttu, memnun olmuřtuziyaretimden.

Southampton'a gitmiřken arkadařım Brian Marshall ile grřtm. En son yirmi yıl nce grřmřtk. ok gzel ve keyifli birkaç saat geirdik, bolca sohbet ettik. Brian benim ilk oyunlarımın mziklerini yapmıřtı hatırlarsınız.

Hl Southampton'da yařayan Janet'in ablası Carol ve kocası Roy ile de grřmek istedim. Akřam yemeđi iin bir lokantada buluřtuk; ođulları Michael ve kızları Jennifer kocaman olmuřlar, onlar da oluk ocuđa karıřmıřlardı ama beni grmek iin onlar da adadan gelip yemeđe katıldılar.

ok gzel birkaç saat geirdik, eski gnleri konuřtuk. İngilizler bizim gibi sıcak deđiller ve hislerini kolayca gstermiyorlar normalde. Beni grmekten ok memnun olmuřtu hepsi, ok samimiydiler. Srekli benden ne kadar gurur duyduklarını ve beni hep basından ve sosyal medyadan takip ettiklerini sylediler. Roy ok samimi ve sıcaktı bana karřı. Nasıl fabrikaya girdiđimi, orada alıřırken nasıl oyun yapmayı ğrendiđimi srekli herkese anlattıđını paylařtı.

Janet Nejati'yi ok zlediđini ve onu gremediđi iin ok zgn olduđunu, ama geređi kabul edip zntlerini ve Nejati'yi kalbine gmdđn syledi bir kayınvalide ziyaretinde. Nejati bizi Londra'ya ziyarete gelince Janet ile Londra'da buluřmalarını sađlamıřtım, Janet nasıl da sevinmiřti. Evlat hasreti vesevgisi gibi var mı? Daha sonra Janet'in bir hafta İstanbul'a gidip kalmasını, hem biraz řehri hem de Nejati'yi grmesini sađladım. ok sevinmiřti bunu yaptıđım iin. İstanbul'un ok deđiřtiđini ama eski İstanbul'u ok daha gzel olarak hatırladıđını syleyince, "ođumuz yle dřnyoruz," dedim; bizden ncekiler de kendi eski İstanbul'unu zlyor.

Bu kadar muhteřem bir řehre topluca ve srekli ihanet ediyoruz, diye dřnyorum. Dnyanın en gzel cođrafyasına ve zelliklerine sahip İstanbul. Neyse ki o muhteřem Bođaz her řeye rađmen direniyor ve bizim irkinliklerimizi nispeten de olsa rtyor.

Ayrıca oyun dnyasından daha ok arkadařımla grřme frsatım oldu...

Etkinliklere davet edildim, röportajlar yaptım. Oyunla ilgili her şeyi öğrendiğim ülkeye on altı yıl sonra dönmüştüm, ama sanki hiç ayrılmamış gibi karşılandım. Bu beni çok mutlu etti gerçekten.

First Samurai ve Street Racer gibi eski önemli oyunlarımı tekrar yapma düşüncesiyle Pixel Age Studios şirketini kurdum. Ama hâlâ arzuladığım boyutta yol almış değilim, eski oyunlarımla ilgili durum net değil. Belki hepsinin telif haklarını bir yabancı şirkete satabilirim, en azından değerlendirilmiş olur. Değer üretmek, bu değere ve haklarına sahip olmak ne kadar önemli ve değerli... 1980'li ve 90'lı yıllarda yaptığım oyunların telif haklarına sahip olduğum için bunları otuz küsur yıl sonra değerlendirme imkânına sahiptim.

Okullarda ve üniversitelerde yaptığım sunumlarda altını çizmeye çalıştığım en önemli konuların başında gelir marka yaratmak ve değer üretmek. Ülkemizin de geleceği ve başarısı, üreten ve değer yaratan bir toplum olmamıza bağlı.

İngiltere'nin en önemli kurumlarından BAFTA (İngiliz Sanat, Film ve Televizyon Kurumu) artık oyun sektörüne katkıda bulunan kişileri özel statü ile üye olarak alıyordu. Kısa sürede bu önemli kurumun üyesi yapıldım.

On altı yıldır İngiltere'de olmayışım, bu dönemde İngiltere oyun sektöründe katkıda bulunmayışım, zamanımı ve çabamı Türkiye'de oyun sektörünün oluşması için kullanmam sorun olmadı! 80'li ve 90'lı yıllarda İngiltere'de yaptığım başarılı işler, üye olmam için yeterli bulundu. Gelişmiş ve insana değer veren ülke farkı işte.

Kendi ülkem Türkiye'de ise yavaştan unutulmaya başladım bile! Herkes emekli etti beni, "Tadını çıkar abi," diyorlardı...

İkinci İngiltere Serüveni Ancak İki Sene Sürdü

İnsan kendisi ile barışık ve huzurlu olmadıkça nerede olduğunun o kadar de önemi yok. Mutlu olmak mekândan bağımsız bir şey; son dört yılda Barselona, Londra ve İstanbul üçgeninde yaşadığım gel-gitler bana çok net öğretti bunu. Dışardan bakanlar için görüntü çok farklı olmalı: "Ne güzel ya, adam dünya çapında oyunlar üretmiş ve isim yapmış, sonra ülkesine gelip önemli bir sektörün oluşmasına öncülük etmiş. Şirketi satmış, şimdi de keyfini çıkarıyor, Barselona, Londra geziyor tozuyor ve hayatını yaşıyor." Gerçekten de görüntü buydu ve gerçekten de her şeye rağmen Barselona ve Londra gibi dünyanın iki en güzel kentinde her şeye rağmen güzel ve keyifli zaman geçirmiştım.

Ancak otuz küsur yıl ara vermeden dünya çapında önemli projeler üreten ben, aniden kendimi boşlukta bulunca afalladım. Başlangıçta bunun olabileceğini tahmin ettiğim için hemen oyun akademisi gibi önemli bir şeyi kurmak istedim ama o da olmadı.

Alışık olmadığım bu boşluk, ileriye dönük kararsızlık vs ayarlarımı bozdu, süreci iyi yönetemedim. Nasılsa benim gibi birisi bir şeyler yapardı; eminim herkes de öyle düşünmüştür, istese istediğini yapar, demişlerdir.

Ama yaşadıklarımı ve hissettiklerimi bir ben biliyorum. Gülsun dahil, etrafımda bana yakın olan eş ve dost ile hissettiklerimi paylaşırsam da, beni tam olarak anlayabildiklerini sanmıyorum.

Bu boşlukta olma ve önümü görememe hissi içimi kemiriyordu adeta. Ne yapacağımı bilemiyordum, kararsızdım ve yönümü kaybetmişim. İngiltere’de tekrar ekip kurup yeni projelere başlamak da ürküttü beni. On yıl gibi bir süre demektir bu, İngiltere’de emekli olup hayatımın sonunu burada mı yaşayacaktım, bu muydu istediğim? Boşluk ve kararsızlık içinde, ne istediğini bilemeden kararsız bir şekilde bir oraya bir buraya savruluyordu insan. Kayıp bir ruh gibiydim...

Sonunda Londra’da iki yılı tamamlamadan Aralık 2017’de tekrar Türkiye’ye dönmüş olduk. Boşluk ve belirsizliği şu anda okumakta olduğunuz kitapla doldurmaya ve gidermeye çalıştım.

Kimlik Yenileme İkinci Bölüm!

Aralık 2017’de tekrar İngiltere’den Türkiye’ye dönmeden önce, kimliklerin tekrar yenilenmesi gerektiğini öğrendim. On yedi yıl sonra ne kadar farklıydı, eDevlet üzerinden ailece arka arkaya Ocak 2018 için randevu oluşturup yeni kimliklerimizi aldık.

Bu sefer belirsiz kuyruklar vs yoktu, herkes önceden randevu almıştı ve sırasını bekliyordu. Ailece gittik, fotoğraflarımızı çektirip içeride oturduk ve sıramızı bekledik. Arka arkaya olduğumuz için yan yana iki memurla işlerimizihalledecektik ama bir şey oldu sanki, bizim sıralar numaralar karıştı.

Kimlik yeniliyorduk, şaka değil, illa bir şeyler ters gidecekti! Neyse, görevlilerdurumu hallettiler, beş dakika sonra işlemlerimiz başlatıldı. Baktım acayip sorular soruyorlar, annenin annesinin adı gibi çok kazık sorular. Panikledim, Nejati annemin adını bile hatırlayamaz, diye düşündüm.

Hemen onun işlemini yapan genç kadından rica ettim; “Nejati’nin Türkçesi iyi değil, soruların çoğunu anlamaz, lütfen çok kazık sorular sormayın ona!” dedim. Nasıl da gülümsedi, tamam, sadece büyükbabasının ve anneannesinin adını soracağım, dedi!

Güven, Dürüstlük, Karakter vs Üzerine Birkaç Kelam

Bu kitabı büyük ölçüde yaşadıklarımı ve çalışmalarımı okuyan gençlere ilham olur umuduyla yazdım. Yaşadığım tüm zorluklara rağmen yaptığım iyi ve doğru işleri öne çıkarmaya ve kitabımda pozitif mesajlar vermeye çabaladım.

Uzmanlık alanıma girmeyen konularda ahkâm kesip akıl vermek istemem. Ancak dünya çapında isim yapmış ve bu kadar başarılı işlere imza atmış biri olarak yaşadığım olumsuzlukların bende yarattığı negatif etki ve içine düşürdüğü boşlukla ilgili birkaç kelime etmek istiyorum. İnsanoğlunun en zayıf olduğu konu bence ders almayı bilememesi veya becerememesi. Hep söylenir “tarihten ders almak lazım” diye ama doğru dürüst bir ülke yoktur ki bunu başarmış olsun! O nedenle hâlâ dünya savaşlarla kan kusuyor ve doğanın bize sunduğu bu muhteşem zenginliğe rağmen insanların çok büyük bir çoğunluğu açlık ve sefalet içinde yaşıyor. Ben de ders alma konusunda çok sınıfta kalmışımdır mesela, hem de çok kötü şekilde, kelimenin tam anlamıyla çaktım diyebilirim! Sanıyorum sahip olduğumuz, bizi biz yapan, toplumdaki her türlü davranışa, kişisel ve profesyonel ilişkilere yön veren en önemli unsur, karakterimiz. Karakterimizi değiştirmek çok zor gibi, en azından ben başarılı olamadım, dolayısıyla yaşadığım bir sürü olumsuzluktan ders çıkaramadım ve aynı hataları, bu yaşıma geldim, tekrarlamaya devam ediyorum.

Dışarıdan beni insanlar nasıl görüyor bilemem tabii, ama beni ben yapan ve karakterimi şekillendiren önemli unsurlar dürüstlük ve güven. En zayıf noktam ise karşımdakilerin de bunlara sahip olduğunu düşünmem, böyle görmem, bu nedenle de daha yeni tanıştığım birine hemen her şeyimle teslimolmam. Her türlü bilgi ve ilgiyi paylaşıyorum. Profesyonel dünyada bu çok doğru bir tutum değil, hele yıllarca benim gibi bundan mustarip olmuşsanız! Ve dersalamadığım için de her seferinde aynı şeyleri tekrar tekrar yaşıyorum.

Sobee ve Telekom’dan ayrıldığım Mayıs 2013 yılına kadar bu çok sorun olmadı benim için. Aslında bazı durumlarda hem maddi hem manevi büyük sorunlar ve sonuçlar yaşadım, ama işinizde çok yoğun ve aynı zamanda da başarılı iseniz bu zor sorunların üstesinden gelmek daha kolay oluyor. Yani daha çok göz yumuyorsunuz ve yoğunluğunuz ile başarınız bunların sizi çok etkilemesine pek de izin vermiyor.

2013 ve sonrası, darbe üstüne darbe yedim. Boks maçında rakip büyük bir darbe yiyince toparlaması çok zor olur, bunu arka arkaya diğer darbeler takip eder ve ancak zil sesi onu kurtarabilir. Etrafımdakilerin inanması güç ama ben neredeyse beş küsur yıldır kendimi bu şekilde sürekli irili ufaklı darbeler yiyen, boşluğun içinden çıkamayacak şekilde sürekli düşen biri gibi hissettim. Bir sürü kişinin ve projenin önünü açtım, acayip çaba ve emek harcadım ama bir şekilde hep bir şeyler yanlış gitti. Tabii içinde olduğum kişisel durumun bunda çok büyük etkisi olmuştur, çabuk duygulanıp, üzülp geri çekilmiş olabilirim, ama bazı davranış ve tavırları kabul etmem mümkün değil!

Sütten çıkmış ak kaşık olmadığım kesin, o nedenle bende de kabahat olduğu aşikâr, ancak asıl söylemek istediğim şu: Birileri ile iş dünyasında angajmana girdiğinizde mutlaka her şeyi yazılı ve sözleşmelere dayalı yapın.

İş dünyası çok acımasız, herkes kendini korumak istiyor ve kendi bireysel çıkarını gözeterek hareket ediyor. Sizin karakteriniz buna müsait değilse en baştan kendinizi koruyacak şekilde hareket etmenizde fayda var.

Eğer doğru hareket etmezseniz minnacık bir hatanın bile ne kadar büyük sonuçlar yaratacağını görmeyiz açısından emeklilik sürecimi paylaşmak istiyorum.

Dinç Olmak Yetmiyor, Ben de Sonunda Yaşlandım ve Emekli Oldum!

Telekom'dan ayrıldıktan sonra yaş haddinden ve İngiltere'deki çalışma sürem için borçlanarak emekli olabileceğimi öğrendim. Şansıma oturduğum sitede ailece görüştüğümüz bir dostum Ankara SGK Genel Müdürlüğü'nde yabancı ülkede emeklilikle ilgili bölümde üst düzeyde çalıştığını ve bana yardımcı olabileceğini söyledi.

Gerçekten de titiz bir araştırma ve çalışma sonucu gerekli tüm adımları ve alınması gereken aksiyonları paylaştı arkadaş. Süreci de sürekli takip edip destek verdi. Sobee'yi Telekom'a sattıktan sonra artık SGK'dan emekli olma durumum söz konusu idi, üst seviyede primlerim ödendiği için de emekli maaşımın (söylemesi ayıp) dört-beş bin lira civarlarında olacağı söylendi. İş yok güç yok, Sobee'den her şeyimi kaybederek ayrıldım, hiç de fena maaş değil, diye düşünmedim değil! Borçlar hesaplanıp bana Bağ-Kur ve SGK'dan ilgili yazı ve bilgilendirmeler gelmeye başlayınca çok büyük bir sorun olduğu ortaya çıktı.

Ben Sobee'yi Telekom'a satıp SGK'lı iken yıllar önce arkadaş ve dost bellediğim, Linux konusunda iş yapan birine destek olmak için şirketinde çok küçük bir payla hissedar olmuştum. Bu şirketin borç ve harçlarını ödemekten tutun da kapanması için harcadığım çabalar yetmiyormuş gibi, şirket kapanana kadar hissedar olduğum şirketin ortağı olarak Bağ-Kur primleri ödüyor görünüyormuşum hâlâ! Tabii bir devletin bu kadar önemli iki kurumu aynı anda iki ayrı primi alırken vatandaşı nasıl uyarmıyor, anlamak mümkün değil. Birbirlerinden nasıl olur da haberleri olmaz, zira bu iki kurum o yıllarda birleştirilmişti zaten.

Bağ-Kur primi de ödediğim için SGK'dan yine emekli oldum, ancak yıl ve gün sayım çok düştü ve en yüksek meblağdan emekli olmayı beklerken en düşük seviyeden emekli oldum! Bağ-Kur prim alacağımı da beş yılda zor aldım, alana kadar paranın üç-dört kez değeri düştü zaten.

Allah bereket versin, yine de emekli oldum bir şekilde! Bunu paylaşmamdaki amacım şu: Dikkat edin her şeye ve her türlü irili ufaklı detaya, neyin neye mal olacağı belli olmaz.

Dost bellediğim biri yüzünden yıllar önce yaşadığım maddi ve manevi sorunlar yetmiyormuş gibi, destek olmak için girdiğim sembolik ortaklığın sonuçlarıyla hayatım boyunca uğraşmak zorunda kaldım.

Siz siz olun, kiminle neyi, nasıl yaptığınıza dikkat edin. Kendi yapamadığın şeyi bize yapın diyorsun, diye aklınızdan geçmiştir belki.

Haklısınız, ama yine de benden söylemesi! Yaşadığım bütün olumsuzluklara rağmen beni rahatlatan duygu ise hâlâ kendim olmayı tercih etmemdir. En azından karakterim ve davranışlarım sonucunda başkalarına değil kendime zarar veriyorum.

Bundan Sonra...

Her zaman her fırsatta bilgimi ve tecrübelerimi gençlere ve etrafımdakilere aktarmaya, onlarla paylaşmaya çalışıyorum. Bazen sonuçları manevi anlamda çok yorucu ve yıpratıcı olsa da bundan asla vazgeçmem.

İngiltere'den Türkiye'ye döner dönmez, güzel işler yapmak ve üretmek içinkolları sıvamıştım. Çok hızlı şekilde bir sürü farklı konuya angaje oldum. Hep daha iyisini ve büyüğünü yapmak için çabaladım. Ama yukarıda özetlediğim üzere, yaşadığım olumsuzluklar yüzünden bir süreliğine çoğu projeden elimi ayağımı çektim. Şu anda destek verdiğim birkaç proje var, dedim ya ders almayı bilemiyorum ama boş da duracak halim yok. Bilgi ve tecrübelerimle gençlere ve beni heyecanlandıran faydalı projelere değer katmaya çalışıyorum. Maalesef ülkemizdeki ekonomik belirsizlik ve sıkıntılar pek çok girişimin başlamasını veya başlasa bile devam etmesini zorlaştırıyor. Çocuk yaşta oyunlarını oynayanların bazıları şimdi kendi oyunlarını yapmaya çalışıyor, ben de onlara yol göstermeye çalışıyorum. Arada oyuncularımızla buluşmalar yapıyorum; bunu artırmayı ve daha çok oyuncuyla buluşmayı planlıyorum.

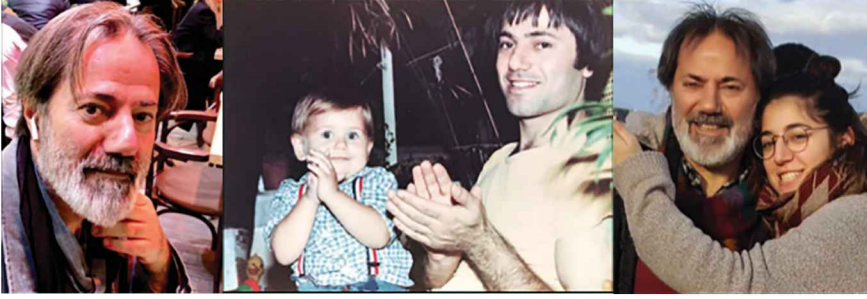
Tekrar ekip kurup kendi oyunumu yapar mıyım bu aşamada bilemiyorum, ama bilgi ve tecrübelerimi paylaşmaya ve gençlere destek olmaya her koşulda devam edeceğim. Çünkü onlara zaman ayırıp abilik, mentorluk yapmaktan, destek vermekten büyük keyif alıyorum.

Umarım benim hikâyem tüm gençlere ilham olur, cesaret verir ve imkansız diye bir şeyin neredeyse olmadığını onlar da benim gibi yaşayarak deneyimler.

Her şey gönlünüzce olsun!

Bitti.

Barselona, Londra ve İstanbul, 2016-2019

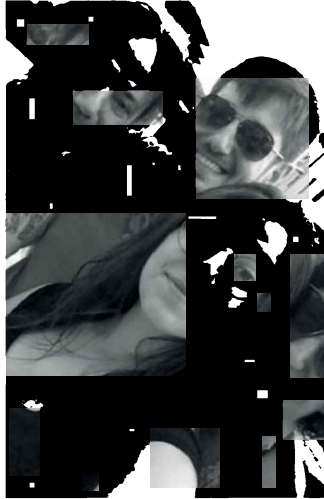


Nejati ile, 1982

Sıla ile, 2019

Yaşamak bir ağaç gibi tek ve
hür, Ve bir orman gibi
kardeşçesine, Bu hasret bizim...

NAZIM Hikmet





Londra Greenwich'teki evimizden müthiş günbatımı



Bacanak Roy (RIP), Carol ve Çocukları ile.



Janet'le Southampton'da, 2016



Vivid Image ekibinden 90lı yıllar.
Birkaç ile görüştüm Londra'da.



Brian Marshall ile, 2016

İkinci kez gittiğim İngiltere'de, 80li ve 90lı yıllarda İngiltere Oyun Sektörüne katkılarımdan dolayı BAFTA'ya üye kabul edildim.

BAFTA, 2015



Sonsöz

Çocukluk hayatımı ve İngiltere'deki oyun kariyerimi detaylarıyla paylaşmaya çalıştım. Amacım, okuyan birkaç kişiye ilham olabilmek, birkaçınızın beyninde kıvılcım çakmak ve başarılı olmanıza vesile olmak. Beni bundan daha fazla hiçbir şey mutlu edemez.

Oyun yapmaya ve geliştirmeye ilgisi olan ve oyun oynayan okurlara son birkaç şey söylemeyi uygun buldum. Önem sırasına göre değil ama aklıma gelen bazı öneri ve gözlemlerimi paylaşıyorum.

- Bana göre başarının sırrı: Tam tarihi hatırlamıyorum ama henüz Sobee ve Telekom'dan ayrılmadan önceydi, 2011 olabilir. Yaklaşık on beş kişilik, üstün yetenekli on-on iki yaşlarında bir grup çocuk, öğretmen ve velileriyle ziyaretime gelmişti. Büyük bir toplantı masasının etrafında onlara çalışmalarımı ilgili bir sunum yaptım, yaklaşık bir-bir buçuk saat müthiş bir heyecan ve dikkatle dinlediler. Sunumun sonunda, "Eminim merak ettiğiniz ve öğrenmek istediğiniz sorularınız vardır, isterseniz on-on beş dakikalık soru-cevap yapalım, sizi daha fazla yormadan da bitirelim," dedim. Üniversitelerde soru-cevap bölümünde birkaç dakika sonra zar zor bir el kalkar, hatta çoğu zaman soru sormayı kolaylaştırmak için ilk soruyu ben sorayım, derim!

İnanamadım, masanın etrafındaki çocukların hepsi birden elini kaldırdı, hem de göğü delercesine! Müthiş bir özgüven ve merak.

Parmağını herkesten yukarı kaldırmaya çalışan ve "hocam n'olur beni seç" dercesine gözlerimin içine bakan erkek öğrenciye, "Buyur senden başlayalım," dedim. "Gelmeden önce Google'dan baktım çok güzel işlere imza atmışsınız, burada da gördük çalışmalarınızı, tebrik ederim. Benim merak ettiğim, sizce başarınızın sırrı nedir?"

Dedim, bu kadar kazık bir soru ile başlanır mı? Acayip güldüler; öğretmen ve veliler de büyük merakla cevabımı bekliyordu. Tam bir sessizlik vardı, yıllardır sunum yaptım ilk defa böyle net bir soru ile karşılaşmıştım.

O anda aklıma geleni söyledim:

"Bana göre başarılı olmak için üç şey ihtiyac var: Yüzde elli heves ve yüzde elli yetenek," der demez, soruyu soran hemen yine elini fırlattı havaya ve, "Zaten yüzde yüz etti!" dedi. Ben de, "İşte başarılı olmak için bazen yüzde yüz yetmiyor, heves ve yetenek kadar da çaba vermeniz ve çalışmanız gerekiyor, yani yaptığınız işin tutkuya dönüşmesi lazım. Tabii içinde olduğumuz ortam ve şans olarak tabir edebileceğimiz bir sürü başka unsur ve faktör de yaşamımızda etkin rol oynayabilir," dedim.

- Mobil oyunlar nispeten daha hızlı ve çok daha az kişiyle geliştirilebilir, dolayısıyla yeni başlayanlar için ideal bir platformdur. Hem oyun hem kendinizi geliştirmek için tavsiye ederim. Kaldı ki mobil oyun sektörü konsol oyun sektörünü geçmiş durumda ve sürekli de büyüyor

- Yeteneğinizin ve bilginizin yettiği şeylerle başlayın, gereksiz yere büyük hedef koymak siz projeyi bitirmeden sizi bitirir.
- Oyun; programlamadan görsel tasarıma kadar bir sürü farklı ve önemli disiplini içinde barındıran çok önemli bir üründür.
- Programlama; kendi içinde bir sürü farklı uzmanlık alanı ve kariyer fırsatı sunar. 2B, 3B, grafik programlama, AI (yapay zekâ vb.
- Grafik de aynı şekilde 2B, 3B tasarım, modelleme, animasyon, illüstrasyon, ara yüz gibi birçok alt dalı içerir ve farklı fırsatlar sunar.
- Oyun sektörüne ilginiz varsa, ne kadar erken başlarsanız o kadar iyidir. Üniversiteden önce adım atmış olmanız, üniversiteyi sosyalleşme ve olgunlaşma dönemi olarak görmemiz en doğrusudur.
- Okulda öğrendiklerinizle yetinmeyin; teknoloji ve programlama araçları sürekli değişiyor ve gelişiyor. Boş zamanlarınızda sürekli küçük denemeler yaparak hem bilginizi hem de kendinizi geliştirin.
- Oyunun önemini ve gücünü unutmayın. Sektörü sadece oyundan ibaret olarak görmeyin. AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality), oyun tabanlı eğitim, savunma ve sağlık sektörlerine yönelik simülasyonlar, oyunlaştırma gibibir sürü önemli alanda önemli kariyer fırsatları sunduğunu hatırlayın.
- Artık oyun veya uygulama geliştirmek için piyasadaki Unreal ve Unity gibi hazır oyun motorlarından birini öğrenmeniz yeterli. Esas önemli olan oyunun tasarımı ve oynanabilirliği, oyun motoru ve programlama dili öğrenmek yerinetüm çabanızı oyun ve ürün yapmanın kendisine adayın.
- Oyun, oynayanlara da bir sürü yeni fırsat sunuyor. Artık kimse oyun deyip geçmesin, anne ve babalar da oyunu ciddi bir kariyer alanı olarak görmeye başladılar.
- eSporun inanılmaz yükselişi, oyun oynayan yeteneklere oyun sektörünün Messi'si ve Ronaldo'su olma imkânı sunuyor. Oyun oynama becerisi de futbol, basketbol gibi sporlara benzer şekilde doğal yetenek ve sürekli çalışmayı gerektiriyor. Böyle bir yeteneğiniz ve azminiz varsa oyun oynamayı bir kariyerolarak hedefleyebilirsiniz.
- Bir sürü farklı oyunda yeteneklerinizi deneyebilir, çok iyi olduklarınıza odaklanıp profesyonel eSpor oyuncusu olmaya çalışabilirsiniz.
- Başarılı bir profesyonel oyun test görevlisi olabilirsiniz, hem oyun oynayıp hem hayatınızı kazanma şansı bulabilirsiniz.
- Oyundaki bilgi ve becerinizi, başarılı iletişim yeteneğiniz varsa iyi bir YouTuber veya Influencer olmaya yönelik kullanabilirsiniz.
- Başarılı profesyonel oyuncular daha sonra eSpor takımlarına koçluk yapabilir, turnuvalarda hakemlik yapabilir.

Anne ve Babalara da Bir Çift Söz:

- Oyunlarda kaptırıp gitme durumu çok ciddi bir sorun, yani fark etmeden saatlerce oyundan kalkmamak söz konusu. Bu nedenle çocuklarınıza göz kulak olun. Her şeyin fazlası zararlıdır, diye güzel özetlemiş büyüklerimiz. Dozunda oyun oynamak hem çok eğlenceli hem de çocuklarımızın gelişimi için çok faydalı, el göz koordinasyonundan beyni stimüle etmeye kadar bir sürü yararı var. Farklı kültür ve ırktan çocuklarla, hem de fiziksel sınırları ortadan kaldırarak sosyalleşme imkânı sunuyor.

- Eş dostla sohbet ederken telefonlarınızı çocuklara verip onları oyalama aracı olarak kullanmayın, sonra ellerinden cihazları almakta zorlandığınızda şaşırmayın.

- Oyun oynamayı bir tehdit olarak değil, bir ödül olarak kullanın. Yani, “Dersini yapmazsan elinden alırım,” yerine “Hadi önce dersini yap, sonra oyna,” deyin, hatta mümkünse siz de dahil olun, birlikte oynayın bazen. Çocuklarımızla ne kadar sosyalleşirsek o kadar sağlıklı bir ilişkimiz olur.

- Sanal ortamlarda tüketilen dijital içerik ve harcanan zaman gerçekten ürkütücü boyutlarda, ancak her zaman olduğu gibi en önemli konu zaman yönetimi. Biz çocukluğumuzda hep dışarlardaydık, ancak akşama kadar ya top oynardık ya da çizgi roman okurduk. Yani aynı şeyleri sürekli olarak yapmak hep problem olmuştur. Bu nedenle oyunlarda ve sanal ortamlarda harcanan zamanı makul ölçülerde sınırlayarak iyi yönetmek önemli.



2015-2016 yıllarında Londra'dayken yeniden yapmayı düşündüğüm 90lı yıllardan ünlü oyunların örnek çalışmaları.

Solda Street Racer, sağda ise First Samurai

Aile ve Arkadaşlarımızla Londra'da



Aile ve Arkadařlarımızla Londra'da



TEŞEKKÜR

Toplu alımlarla kitabıma ve bağışa destek veren Selim Sarper, Bülent Kayta, Yeşiloba Konakları Sakinleri, Nuri Deliismail, tiplay, TTGV, Masomo, Kadıköy Anadolu Lisesi, Bilkent öğrencileri, Erdal Yılmaz, Emirân'daki dostlarım, Hayri Cem ve Güven Cem'e, akrabalarım, dostlarım ve arkadaşlarıma çok teşekkürler.

Bu şekilde destek olmaya devam edecek olan kurum, kuruluş ve bireylere şimdiden teşekkür ederim.