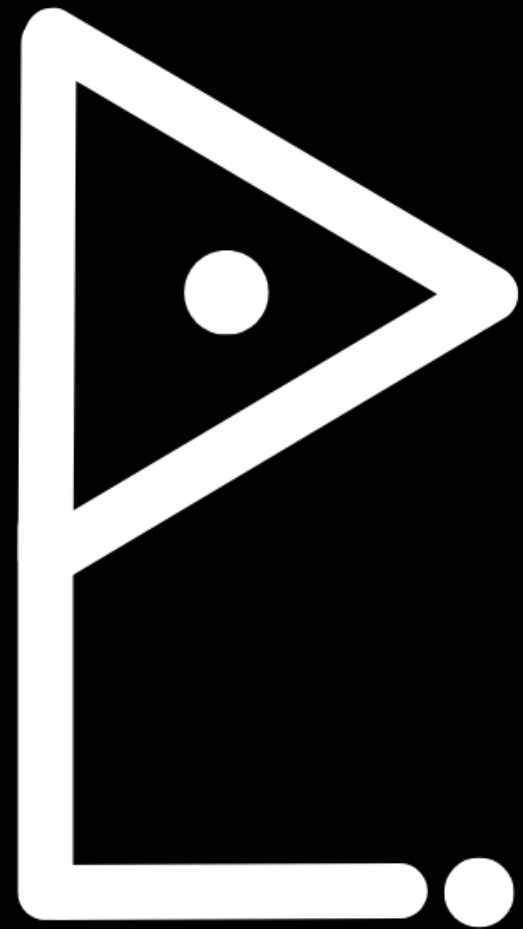




P L A I
G a m e - A I - P u b l i s h

From MENA to the world - powered by data, inspired by culture.

SORUN

MENA Bölge Eksiklikleri

**Kültürel ve Dilsel
Uyum Eksikliği**

**Yayıncılık ve Dağıtım
Sorunları**

**Yerel İçerik
Eksikliği**

Ödeme Yöntemleri

FIRSAT

MENA Bölge Fırsatları

Hızla Büyüyen Pazar

**Genç ve Aktif
Oyuncu Kitle**

Artan Harcama Gücü

**Mobil Cihaz
Kullanımının Artışı**

PAZAR

MENA bölgesi, 2025'te yaklaşık 8 milyar dolara ulaşması beklenen hızla büyüyen bir oyun pazarına sahip. Aksiyon, strateji ve spor oyunları en popüler türlerken, battle royale ve multiplayer oyunlar da tercih edilmektedir. Genç nüfusun ilgisi, pazarı cazip kılmakta; ayrıca, oyunların %70'i bölgesel uyumlanmamış oyunlardan oluşmaktadır.

6.5 Milyar \$

Mobil Pazar Büyüklüğü

560 Milyon

Oyuncu Sayısı

%14

Büyüme Oranı

PLAY



STUDIO

MENA bölgesine özel geliştirilen

🎯 Hybrid casual, battle royale ve spor oyunlarına odaklanıyoruz.

Pazardaki boşluğu dolduruyoruz

🚀 Global stüdyoların ihmal ettiği MENA oyuncularına yerel alternatifler sunuyoruz.

Veri analitiği destekli strateji

📁 Maksimum etkileşim ve kârlılık için kullanıcı davranışlarını analiz ediyoruz.



PUBLISHING

Plai Games olarak, MENA bölgesindeki en başarılı oyun yayıncılarından biri olmayı hedefliyoruz.

🎯 Türkiye ve globaldeki oyun stüdyolarının oyunlarını MENA pazarına özel optimize ederek bölgesel yayın haklarını üstleniyoruz.

📌 **Lokalizasyon, kültürel uyum ve bölgesel pazarlama stratejileriyle oyunları en yüksek gelir sağlayacak şekilde yeniden yapılandırıyoruz.**

🚀 Güçlü veri analizi, hızlı test süreçleri ve etkili reklam optimizasyonlarıyla yayınladığımız her oyunu ölçeklenebilir hale getiriyoruz.

👛 **Amacımız; küresel oyun stüdyoları için MENA'da çalışılacak en güvenilir ve en kârlı yayıncı olmaktır.**





Oyun Test Süreci: Türkiye ve globalde geliştirilen, henüz ABD ve Batı pazarlarında yayınlanmamış oyunları tespit ediyoruz.

Kapsamlı Lokalizasyon: Dil, görsel tasarım, karakterler ve hikâye unsurlarını MENA kültürüne uygun hale getiriyoruz.

Veri Odaklı Seçim: Küçük ölçekli reklam testleri ile oyunların performansını ölçerek en yüksek potansiyeli olanları belirliyoruz.

Bölgesel Pazarlama Stratejisi: Kullanıcı alışkanlıklarına göre lokal influencer iş birlikleri ve özel reklam modelleriyle pazarlama yapıyoruz.



ÖNCÜLER

Peak Games, Dream Games ve Good Job Games... Onlar sadece rakiplerimiz değil, aynı zamanda ilham aldığımız, yolumuzu aydınlatan öncüler. Mobil oyun dünyasında milyar dolarlık değerlere ulaşarak global başarıya imza attılar. Biz de onların izinden giderek MENA bölgesinde güçlü bir oyun ekosistemi inşa etmeye hazırlanıyoruz. Hem kendi oyunlarımızı geliştiriyor hem de bölgenin en iyi oyunlarını yayınlayarak bu devlerin arasına katılmayı hedefliyoruz. Yeni nesil oyun deneyimlerini, doğru strateji ve inovasyonla, bölgenin en büyük oyun gücü haline getireceğiz.

The logo for Peak Games, featuring the word "peak" in a stylized, italicized red font, with "GAMES" in a smaller, red, all-caps font below it.

1.8 Milyar \$

The logo for Good Job Games, featuring the words "goodjob" in a black, lowercase font, with "games" in a smaller, blue, lowercase font below it.

100 Miyon \$

The logo for Dream Games, featuring the word "dream" in a white, lowercase font, with a small white star icon to the right of the "m".

2.75 Milyar \$

3 AYLIK KAZAÇ

		Revenue	Downloads
		Jan 1 '25 - Mar 31 '25	Jan 1 '25 - Mar 31 '25
1	 Dream Games, Ltd. Dream Games Dream Games, Ltd.	\$382,827,107	25,573,117
▼	 Royal Match Dream Games, Ltd.	\$354,785,587	19,841,733
▼	 Royal Kingdom Dream Games, Ltd.	\$28,041,520	5,731,384
2	 Take-Two Interactive Rollic Games Peak Games Peak	\$196,538,149	39,258,653
▼	 Toon Blast Take-Two Interactive	\$80,729,159	2,551,266
▼	 Match Factory! Take-Two Interactive	\$52,459,411	4,721,336
▼	 Toy Blast Take-Two Interactive	\$24,717,951	875,067

iş MODELİMİZ

Studio

Plai Games, casual, battle royale ve spor oyunları gibi popüler türlere odaklanarak kendi oyunlarını üretecek.

B2C

Gelir Modeli:

Reklam Gelirleri
Oyun İçi Satın Almalar
Abonelik Modelleri

Publishing

Türkiye ve dünyadaki bağımsız stüdyoların henüz yayınlanmamış oyunlarını test ederek bölgeye uygun olanları seçip pazarlamasını ve monetizasyonunu üstleneceğiz.

B2B2C

Gelir Modeli:

Reklam Gelirleri
Oyun İçi Satın Almalar
Gelir Paylaşımı

BÜYÜME PLANI



Q1

Battle Royale oyunu için konsept, mekanik ve temel oyun tasarımının tamamlanması

Türkiye'deki stüdyolardan oyun toplama sürecinin başlatılması

Hyper-casual oyunlar için test süreçlerinin oluşturulması

Çekirdek ekip (6 kişi) büyütülmesi



Q2

Battle Royale oyununun prototipinin tamamlanması ve kapalı alfa testlerine başlanması

Hyper-casual yayıncılığı için ilk 10 oyunun test edilmesi

Performans gösteren ilk 2 hyper-casual oyunun yayınlanması

Bölgesel reklam optimizasyonlarının denenmesi



Q3

Battle Royale oyununun MENA bölgesi özelinde soft launch yapılması (en az 3 ülke)

Oyunda reklam + IAP kombinasyonunun test edilmesi

Yayınlanan hyper-casual oyunların pazarlama yatırımı ile ölçeklenmesi

Battle Royale için veri analitiği, kullanıcı davranışı ve retention analizlerinin yapılması



Q4

Battle Royale oyununun MENA genelinde tam lansmanı

İlk yıl sonunda toplam 2M kullanıcı hedefi

Yayında olan hyper-casual oyunlardan elde edilen gelirin optimize edilmesi

Türkiye, Endonezya ve Kuzey Afrika gibi hedef pazarlarda kullanıcı edinimi testleri

Potansiyel yatırımcılara yönelik yeni sunum ve finansal raporların hazırlanması

BÜYÜME PLANI

Yıl	Kendi Oyunlar	Hypercasual Oyunlar	Toplam Oyun Sayısı	Toplam MAU	Toplam Gelir
2025	1 oyun, \$1.095M	2 oyun, \$0.405M	3	316.25K	\$1,500,000
2026	2 oyun, \$13.44M	4 oyun, \$4.75M	6	3.4M	\$18,192,000
2027	3 oyun, \$28.22M	6 oyun, \$9.43M	9	6.2M	\$37,648,920
2028	3 oyun, \$39.53M	21 oyun, \$43.2M	24	20.34M	\$82,729,500
2029	3 oyun, \$55.32M	35 oyun, \$92.4M	38	37.93M	\$147,715,596

1 Yıl

Temel Atma

Oyunlarımızı geliştirerek App Store ve Google Play'de yayınlayacağız.

Türkiye ve global stüdyolarla iş birlikleri kurarak oyun yayıncılığına başlayacağız.

Yayıncılık altyapımızı kurarak ölçeklenebilir bir model oluşturacağız.

◆ **Hedef: \$1M+ yıllık gelir ve ilk yatırım turunu başarıyla tamamlama.**

2-3 Yıl

Hakimiyet

Kendi IP oyunlarımızla yüksek kullanıcı etkileşimi ve gelir elde etmeye başlayacağız.

MENA'da mobil oyun yayıncılığında öncü şirketlerden biri haline geleceğiz.

Güneydoğu Asya pazarına açılarak bölgesel genişlememizi sürdüreceğiz.

◆ **Hedef: \$10M+ yıllık ciro ve ikinci yatırım turunu tamamlama.**

4 Yıl

Yayılım

Plai Games, artık sadece MENA'da değil, Güneydoğu Asya ve pazarında büyük kitleye hitap ediyoruz. Kore pazarına açılmayı hedefliyoruz.

Kendi IP'mizi oluşturarak daha büyük çaplı projelere imza atacağız.

Daha büyük stüdyolarla çalışarak publishing portföyümüzü genişleteceğiz.

Hedefi: \$50M+ yıllık ciro ve şirket değerlemesinin \$500M+ seviyesine çıkması

5 Yıl

Unicorn

Plai Games artık bir oyun devine dönüşmüş durumda.

Avrupa ve Abd oyun yayınları yapma ve pazara açılma.

Büyük bir global oyun firması ile satın alma veya birleşme senaryoları değerlendirme.

Hedefi: \$100M+ yıllık ciro, \$1B+ şirket değerlemesi ve exit fırsatları 🎯

PLAY Yatırım



YATIRIM

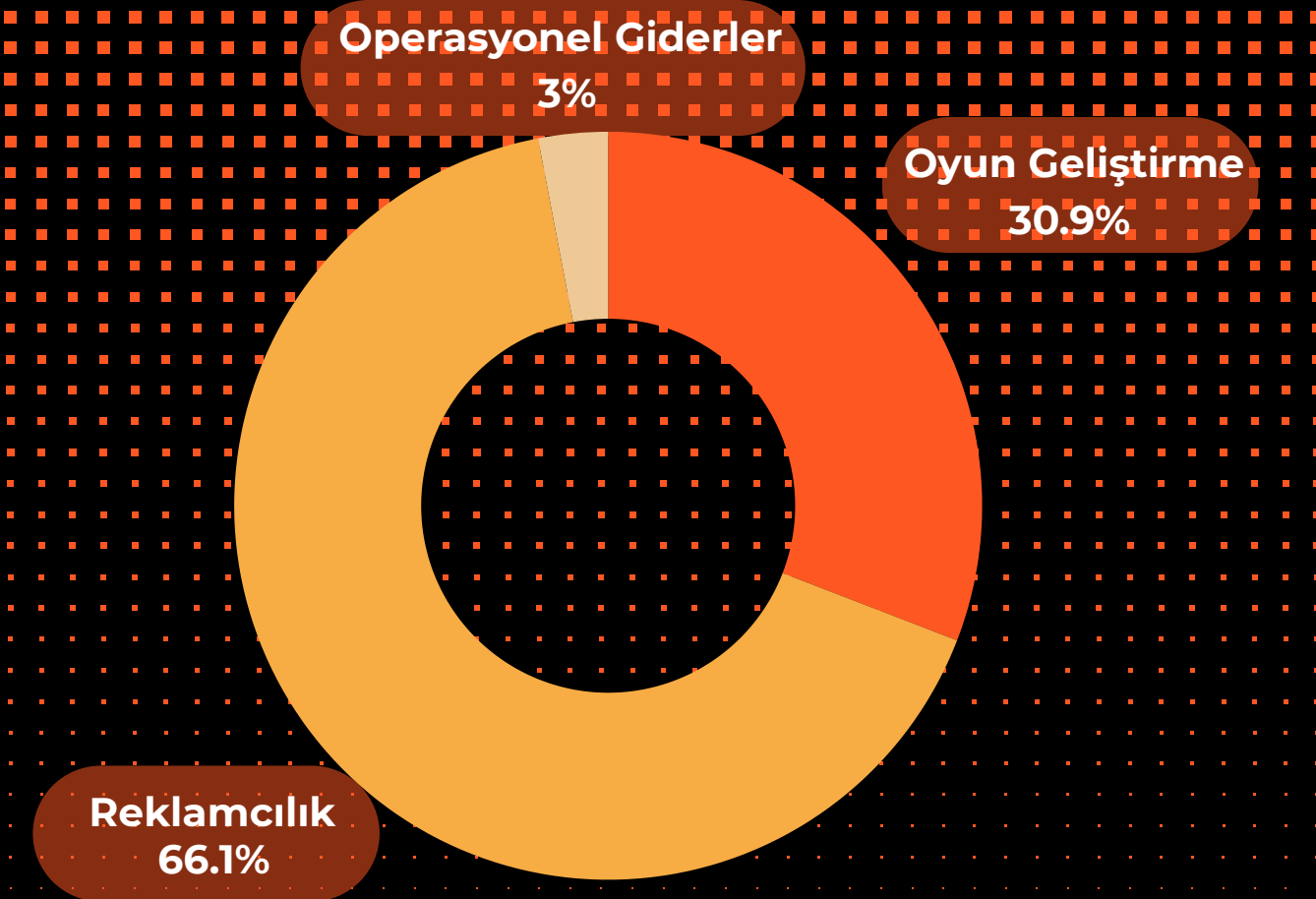
Plai Games olarak, \$3M değerleme ile %20 hisse karşılığında \$600K yatırım arıyoruz. Bu fon, oyun geliştirme, yayıncılık ve MENA pazarına hızlı giriş için kullanılacak. Hedefimiz, kısa sürede gelir elde edip bölgenin lider oyun stüdyosu ve yayıncısı olmak. 🚀

Yatırım İhtiyacı

\$600.000

Pay %20

Kullanım Alanları



GİDER

Teknopark avantajları sayesinde aylık sabit giderimizi **\$17,184** seviyesinden **\$15,364'e** indirerek, yılda yaklaşık **\$22K** tasarruf sağlıyoruz. Bu fark, doğrudan kullanıcı edinimi ve büyümeye yönlendirilecektir.

Pozisyon	Maaş (TL)	Vergi + Yan Hak (TL)	Aylık Toplam (TL)	Aylık Toplam (\$)	Yıllık Toplam (TL)	Yıllık (\$)	Teknopark Tasarrufu (TL)	Tasarruf (\$)	Yeni Aylık (TL)	Yeni Aylık (\$)
Developer (2 kişi)	180,000	70,000	250,000	\$6,579	3,000,000	\$78,947	-37,500	-\$987	212,500	\$5,592
3D/2D Artist	70,000	29,000	99,000	\$2,605	1,188,000	\$31,263	-14,850	-\$391	84,150	\$2,214
Game Manager	80,000	32,000	112,000	\$2,947	1,344,000	\$35,368	-16,800	-\$442	95,200	\$2,505
Founder (Sen)	130,000	47,000	177,000	\$4,658	2,124,000	\$55,894	—	—	177,000	\$4,658
Ofis Kirası	—	—	15,000	\$395	180,000	\$4,737	—	—	15,000	\$395



Ahmed Can DURAS

FOUNDER

Kimdir? Ahmet Can Duras, mobil oyun sektöründe deneyimli bir girişimci. Yaratıcı fikirleri ve teknik yetkinlikleriyle oyun dünyasında iz bırakıyor.

Başarısı? "Tosby games aile büyük başarılar elde etti
Plai'deki Rolü? Plai Games'in kurucusu olarak ekibi yönetiyor, MENA pazarında liderlik vizyonunu hayata geçiriyor.



Caner Demir

GAME MANAGER

Kimdir? Caner, ekibin kaptanı. 8 yıl proje yönetimiyle oyun stüdyolarını başarıya taşıdı, kaosu düzene çeviriyor.

Başarısı: Son projesinde bir oyunu 6 ayda piyasaya sürdü, 1M indirme aldı.

Plai'deki Rolü: Geliştirme sürecini hızlandırıyor, ekibi hedefe kilitliyor.

Neden Burada? "Plai ile MENA'da bir efsane yazmak için buradayım."



Mert Yıldız

DEVELOPER

Kimdir? Mert, kodların sihirbazı. Mobil oyun geliştirmede 7 yıl tecrübeli, MENA'nın hızlı oynanış tarzına uygun mekanikler tasarlıyor.

Başarısı: Önceki stüdyosunda bir oyunu 500K indirmeye taşıdı, Plai'de yeni hitler peşinde.

Plai'deki Rolü: Oyun motorlarını optimize edip oyuncuları ekrana kilitliyor.

Neden Burada? "MENA'da oyuncuların ruhunu kodlarla yakalamak istiyorum."



Zeynep Kaya

3D Artist

Kimdir? Zeynep, görsel dünyanın kraliçesi. 3D modellemede 5 yıllık deneyimiyle, MENA kültürüne özgü çarpıcı sanat eserleri yaratıyor.

Başarısı: Bir battle royale oyununun karakter tasarımlarıyla ödül kazandı.

Plai'deki Rolü: Oyunlarımıza capcanlı dünyalar ve ikonik karakterler çiziyor.

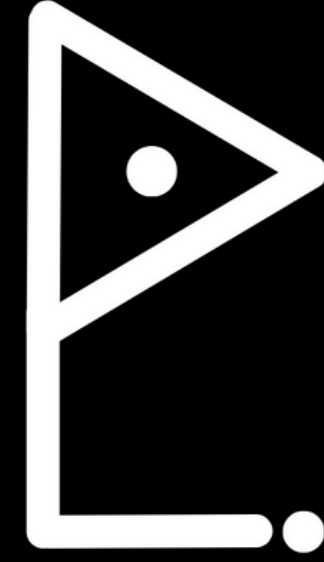
Neden Burada? "MENA'nın renklerini oyunlara taşımak benim tutkum."

EXIT

Plai Games, MENA'nın en büyük oyun yayıncılarından biri olmayı ve global pazarda güçlü bir yer edinmeyi hedefliyor. İlk yıllarda agresif büyüme ve stratejik ortaklıklarla pazarda konumlandıktan sonra, 3-5 yıl içinde büyük bir exit fırsatı yaratmayı planlıyoruz

Olası Exit Senaryoları

- **Stratejik Satış:** Zynga, Scopely, Rollic gibi büyük oyun firmalarına ya da Tencent, ByteDance gibi teknoloji devlerine satış.
- **Halka Arz (IPO):** Büyüme potansiyelimizi artırarak bir oyun teknolojisi şirketi olarak borsaya açılma.
- **Büyük Fonlardan İkinci Tur Satış:** PE fonları veya büyük VC'ler üzerinden yatırımcılarımız için erken exit imkânı.



PLAI
Game - AI - Publish

**Şimdi bize katılın, bu büyüme
yolculuğunun bir parçası olun!**



plaigames.com