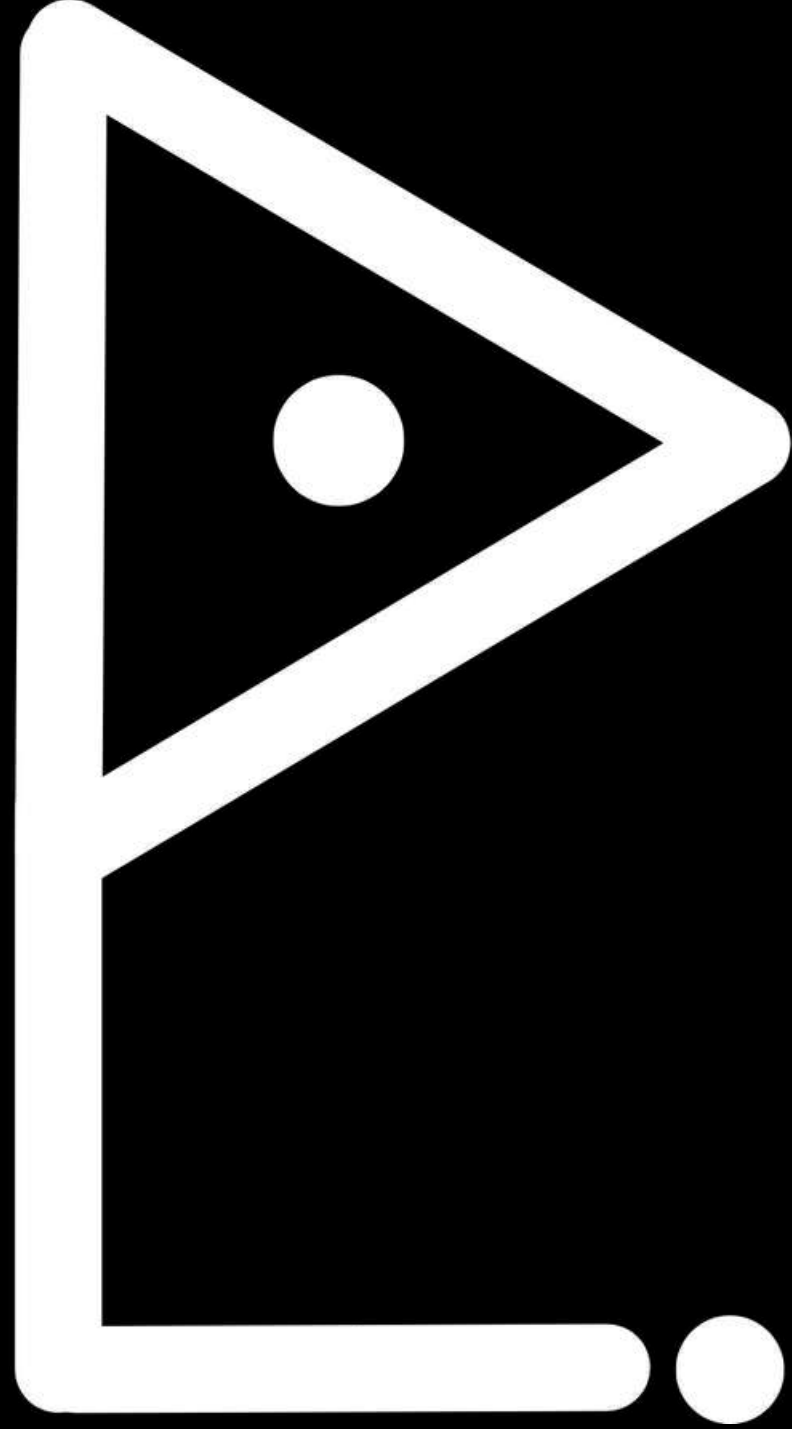


**P L A I**

Game - AI - Publish



# PLAI



**Plai Games**, MENA bölgesinin en büyük mobil oyun geliştiricisi ve yayıncısı olmaya hazırlanıyor.

**Misyon:**

Eğlenceli, yenilikçi ve kârlı mobil oyunlar üretmek ve bölgesel yayıncılıkla küresel başarıya ulaşmak.

# SORUN

MENA bölgesi hızla büyüyen bir mobil oyun pazarı olsa da, oyunlar kültürel ve dilsel olarak uyarlanmadığı için potansiyel tam anlamıyla değerlendirilemiyor. Ayrıca, monetizasyon modelleri bölgeye uygun olmadığından geliştiriciler gelirlerini maksimize edemiyor. **Plai Games** olarak, hem kendi oyunlarımızı üreterek hem de bağımsız stüdyoların oyunlarını MENA pazarına uygun hale getirerek bu boşluğu dolduruyoruz.

## MENA Bölge Eksiklikleri

### Kültürel ve Dilsel Uyum Eksikliği:

- Arapça dil desteği yetersiz.
- Kültürel temalar ve karakterler eksik.

### Yerel İçerik Eksikliği:

- Bölgeye özel oyunlar yok denecek kadar az.

### Yayıncılık ve Dağıtım Sorunları:

- Türkiye ve diğer ülkelerdeki oyunlar MENA'ya ulaşamıyor.

### Ödeme Yöntemleri:

- Yerel ödeme seçenekleri eksik.



# FIRSAT

MENA bölgesi, hızla büyüyen genç nüfusu ve artan mobil oyun harcamalarıyla dev bir potansiyel barındırıyor. Bölgedeki akıllı telefon penetrasyonu ve internet erişimi her yıl artarken, oyuncular daha fazla içerik ve kişiselleştirilmiş deneyimler talep ediyor. Ancak, yerel kültüre uygun oyunların eksikliği ve doğru monetizasyon stratejilerinin uygulanmaması, bu potansiyelin tam anlamıyla değerlendirilmesini engelliyor. **Plai Games**, bu fırsatları değerlendirerek MENA'ya özel oyunlar geliştiriyor ve mevcut başarılı oyunları bölgeye uyarlayarak maksimum gelir elde edilmesini sağlıyor.

## Hızla Büyüyen Pazar:

- MENA, dünyanın en hızlı büyüyen mobil oyun pazarlarından biri ve 2025'e kadar milyarlarca dolarlık bir hacme ulaşması bekleniyor.

## Genç ve Aktif Oyuncu Kitlesi:

- Bölgedeki nüfusun %60'ı 30 yaşın altında ve mobil oyunlara büyük ilgi gösteriyor.

## Artan Harcama Gücü:

- Özellikle Körfez ülkelerinde oyuncular, oyun içi satın alma ve reklamlara yüksek harcamalar yapıyor.

## Mobil Cihaz Kullanımının Artışı:

- Akıllı telefon penetrasyonu ve internet erişimi hızla artıyor, bu da mobil oyunları en büyük eğlence kaynağı haline getiriyor.

# PAZAR

MENA bölgesi, hızlı büyüyen bir oyun pazarına sahip olup, özellikle mobil oyunlar büyük bir ilgi görmekte. 2025 yılı itibariyle bölgedeki oyun pazarının değeri yaklaşık 5 milyar dolar civarındadır ve bu rakamın hızla artması beklenmektedir. MENA bölgesinde en popüler oyun türleri arasında aksiyon, strateji, ve spor oyunları yer almaktadır. Ayrıca, battle royale ve multiplayer online oyunlar da büyük bir oyuncu kitlesi tarafından tercih edilmektedir. Özellikle genç nüfusun oyunlara olan ilgisi, bu pazarı oldukça cazip hale getirmektedir. Bu pazar oyunların %70'i bölgesel uyumlanmamış oyunlarla oluşuyor.

**3.7 Milyar \$**

**Pazar Büyüklüğü**

**%24**

**Büyüme Oranı**

**126 Milyon**

**Mobil Oyuncu Sayısı**



# PLAY





# STUDIO

**Plai Games** olarak, MENA bölgesine özel hybrid casual, battle royale ve spor oyunları geliştirerek oyunculara yenilikçi ve eğlenceli deneyimler sunuyoruz. Hızlı tüketilen, yüksek etkileşimli ve kültürel olarak uyumlu oyunlarımızla pazardaki boşluğu doldurmayı hedefliyoruz. Test odaklı geliştirme sürecimiz ve veri analitiğiyle desteklenen stratejimizle, hem oyunculara hitap eden hem de yüksek kârlı oyunlar yaratmayı hedefliyoruz

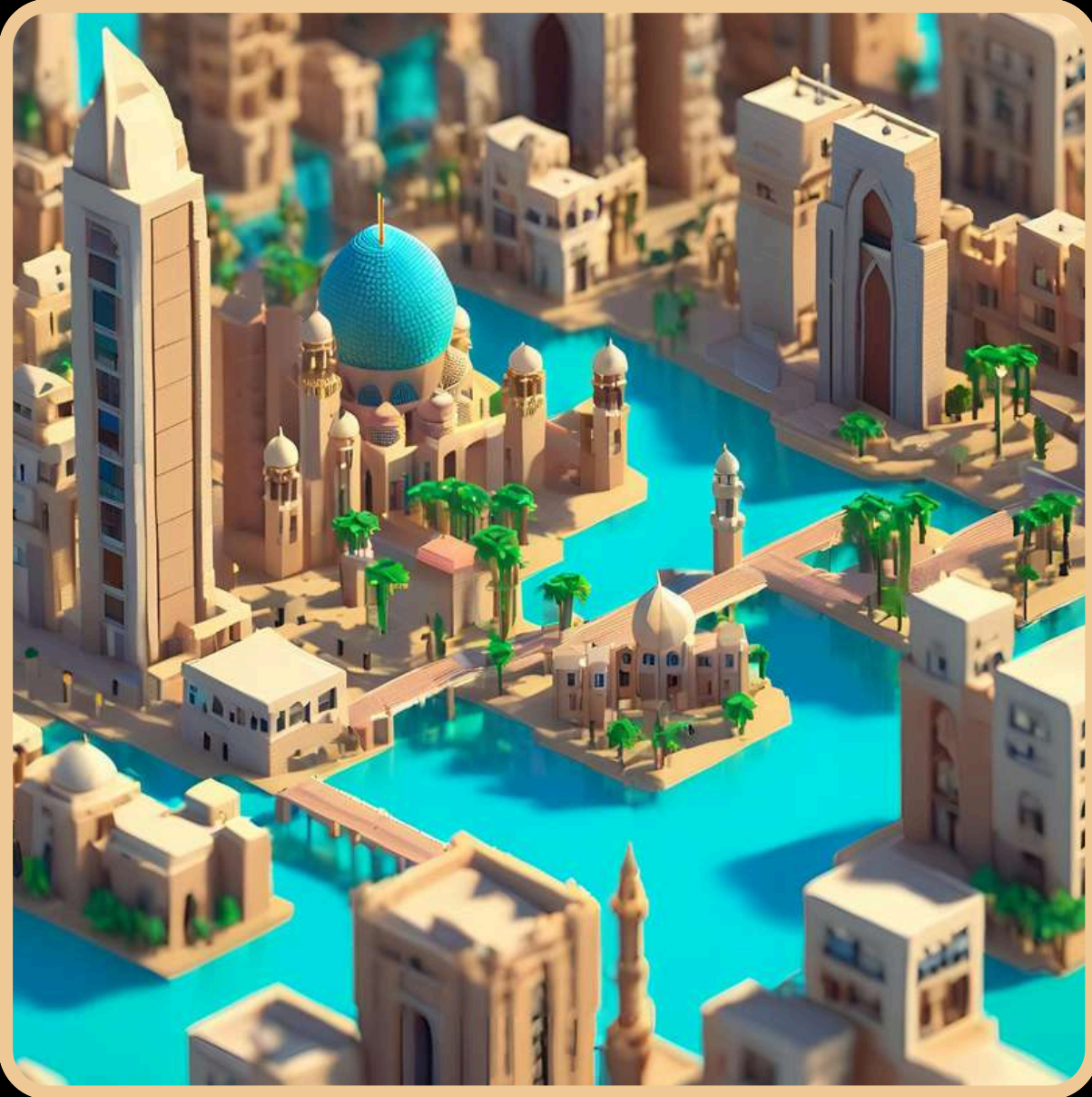
- **Bölge dinamiklerine uygun oyunlar**
- **Reklam ve uygulama içi satın alma gelirleri**
- **Kolay üretilebilir oyunlar**
- **Hızlı test süreci**
- **Üst düzey ekip çalışması**





# PUBLISHING

**Plai Games** olarak, MENA bölgesindeki en başarılı oyun yayıncılarından biri olmayı hedefliyoruz. Türkiye ve global pazardaki oyun stüdyolarının MENA'ya özel optimizasyonlarını yaparak bölgesel yayınlarını üstleniyoruz. Lokalizasyon, kültürel uyum ve bölgesel pazarlama stratejileriyle oyunları en yüksek gelir elde edecek şekilde adapte ediyoruz. Güçlü analiz, hızlı test süreçleri ve bölgesel reklam optimizasyonlarıyla yayıncılık ekosistemimizi sürekli büyütürken, küresel oyun şirketleri için en güvenilir MENA yayıncısı olacağız.







**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.





# LOKALİZASYON

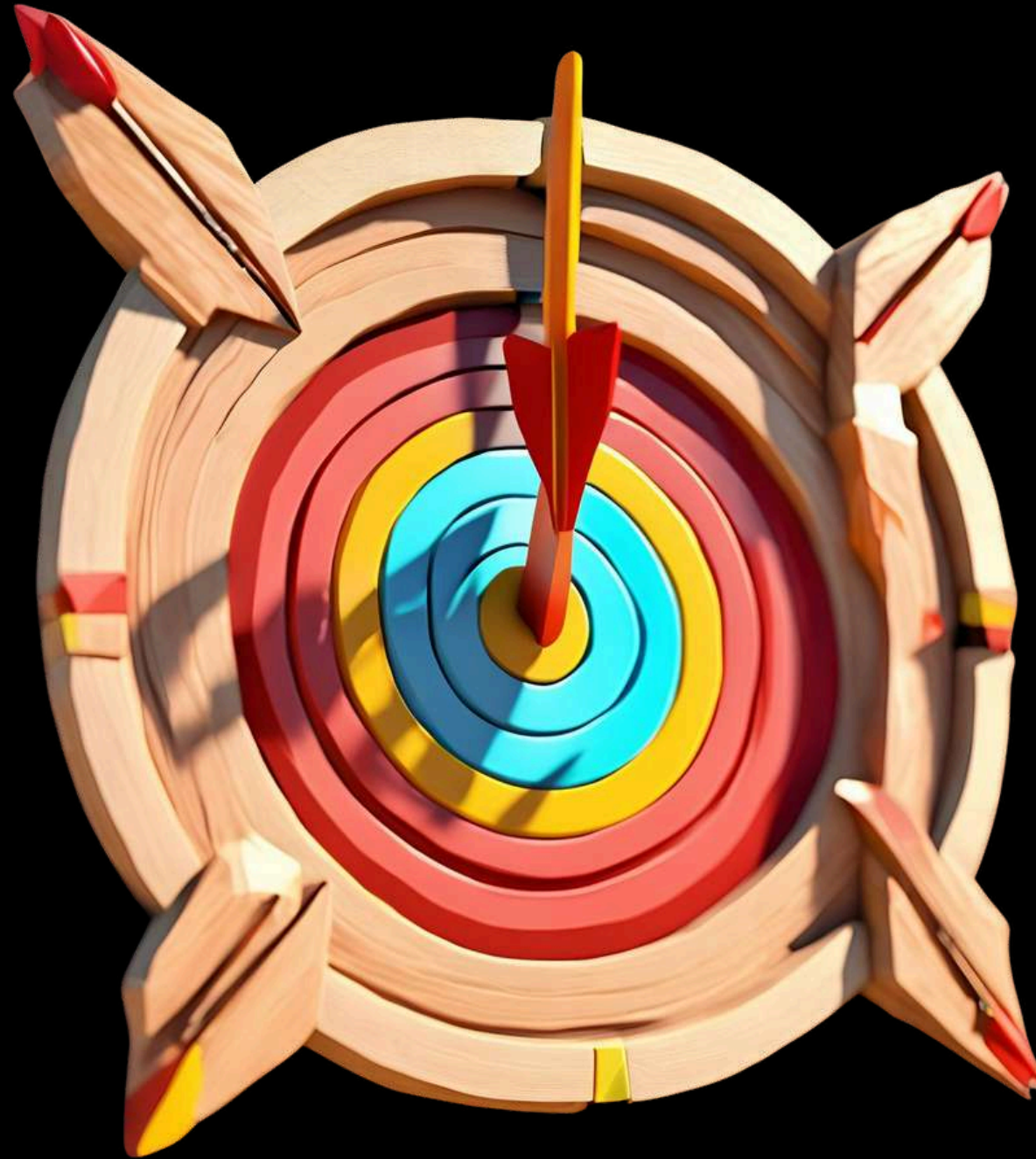
MENA bölgesi, yüksek oyun oynama süresi, güçlü harcama potansiyeli ve kültürel dinamikleriyle global oyun yayıncıları için büyük bir fırsat sunuyor. Ancak, her oyun bu pazarda doğrudan başarıya ulaşamaz. Bölgesel yayıncılık stratejimizle, mevcut popüler oyunları MENA pazarına özel olarak uyarlıyor, lokalize ediyor ve gelir modellerini optimize ediyoruz.

## **Dil ve Kültürel Lokalizasyon:**

Arapça ve diğer bölgesel dillerde profesyonel çeviri ve seslendirme ile oyun içi deneyimi otantik hale getiriyoruz.

## **Bölgeye Özel İçerik & Etkinlikler:**

Ramazan ayı gibi özel dönemlere yönelik zaman sınırlı etkinlikler ve içerikler sunarak oyuncu bağlılığını artırıyoruz.



## **Grafik ve Tematik Adaptasyon:**

Karakterler, haritalar ve içerikleri yerel kültüre uygun şekilde revize ederek daha güçlü bir bağ kurmalarını sağlıyoruz.

## **Bölgesel Ödeme Sistemleri:**

Kredi kartı kullanımının sınırlı olduğu bölgelerde mobil operatör ödeme çözümleri, yerel cüzdan entegrasyonları ile satışları artırıyoruz.



# ÖNCÜLER

Rollic, 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 Rollic is displayed in white text on a purple square background with an orange border.

rollic

200 Miyon \$

The logo for Good Job Games is displayed in black and blue text on a white square background with an orange border.

goodjob  
games

100 Miyon \$

The logo for Dream is displayed in white text on a blue square background with an orange border.

dream

2.75 Milyar \$



# iŒ MODELİMİZ

## Kendi Oyunlarımızı GeliŒtirme ve Yayınlama

Plai Games, casual, battle royale ve spor oyunları gibi popöler 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.

**B2B B2C**

### Gelir Modeli:

Reklam Gelirleri  
Oyun İçi Satın Almalar  
Gelir Paylaşımı

## Bölgesel Yayıncılık & Monetizasyon Optimizasyonu

Hâlihazırda popöler olan ve globalde başarılı olmuş oyunların MENA bölgesine özel adaptasyonunu ve yayıncılığını yapacağız.

**B2B B2C**

### Gelir Modeli:

Reklam Gelirleri  
Bölgesel Yayıncı Payı  
Sponsorluk Anlaşmaları



# İŞ AKIŞI

Fikir

Üretim

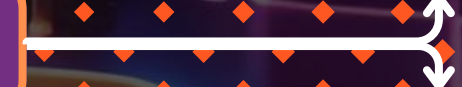
Test

Geliştirme

Yayın

Reklam

In- app





# BÜYÜME PLANI



Q1

- Şirket Kurulumu
- Ekip Kurulumu
- İlk Oyun İçin Prototipleme
- Publishing Süreci Başlangıcı



Q2

- İlk Oyun Test ve Yayın
- KPI Takibi & Optimizasyon
- İlk Reklam Kampanyalar
- Oyun stüdyoları ilk anlaşmaları



Q3

- Oyun Yayını ve Gelişimi
- Publishing Portföy Geliştirilmesi
- MENA Lokalizasyon Başlangıcı
- Yeni Yatırım Turu İçim Hazırlık



Q4

- 2. Oyun Başlangıcı
- Publishing Gelirlerinin Artması
- Stüdyolarla Exclusive Anlaşma
- Yatırım Turu İçin Sunum Hazırlığı
- \$1M+ Gelir 🚀💰



## 1 Yıl

### Temel Atma

İlk oyunlarımızı geliştirip App Store & Google Play'de yayınladık.

Türkiye ve global stüdyolarla iş birliği yaparak oyun yayıncılığına başladık.

MENA pazarında bölgesel yayıncılık modelleriyle gelir elde etmeye başladık.

**Hedef:** İlk yılda \$1M+ gelir ve güçlü bir yatırımcı turu

## 2-3 Yıl

### Hakimiyet

Kendi casual ve hyper-casual oyunlarımızdan en az 3-4'ünü başarıyla piyasaya sürdük.

MENA pazarında en büyük mobil oyun yayıncılarından biri haline geldik.

Kendi reklam ağımızı kurarak kullanıcı edinim maliyetlerini düşürdük.

Büyük oyun firmalarıyla stratejik ortaklıklar kurduk.

**Hedefi:** \$10M+ yıllık ciro ve yeni yatırım turu

## 4 Yıl

### Yayılim

Plai Games, artık sadece MENA'da değil Asya pazarlarında da büyüyen bir güç haline geldi.

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

Daha büyük stüdyolarla çalışarak publishing portföyümüzü genişlettik.

MENA'da mobil oyun ekosisteminin en büyük oyuncularından biri olduk.

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

## 5 Yıl

### Unicorn

Plai Games artık bir oyun devine dönüşmüş durumda.

MENA'nın en büyük oyun yayıncısı ve üreticisi olarak global pazarlarda büyütüyoruz.

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

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



# PLAI

Yatırım





# YATIRIM

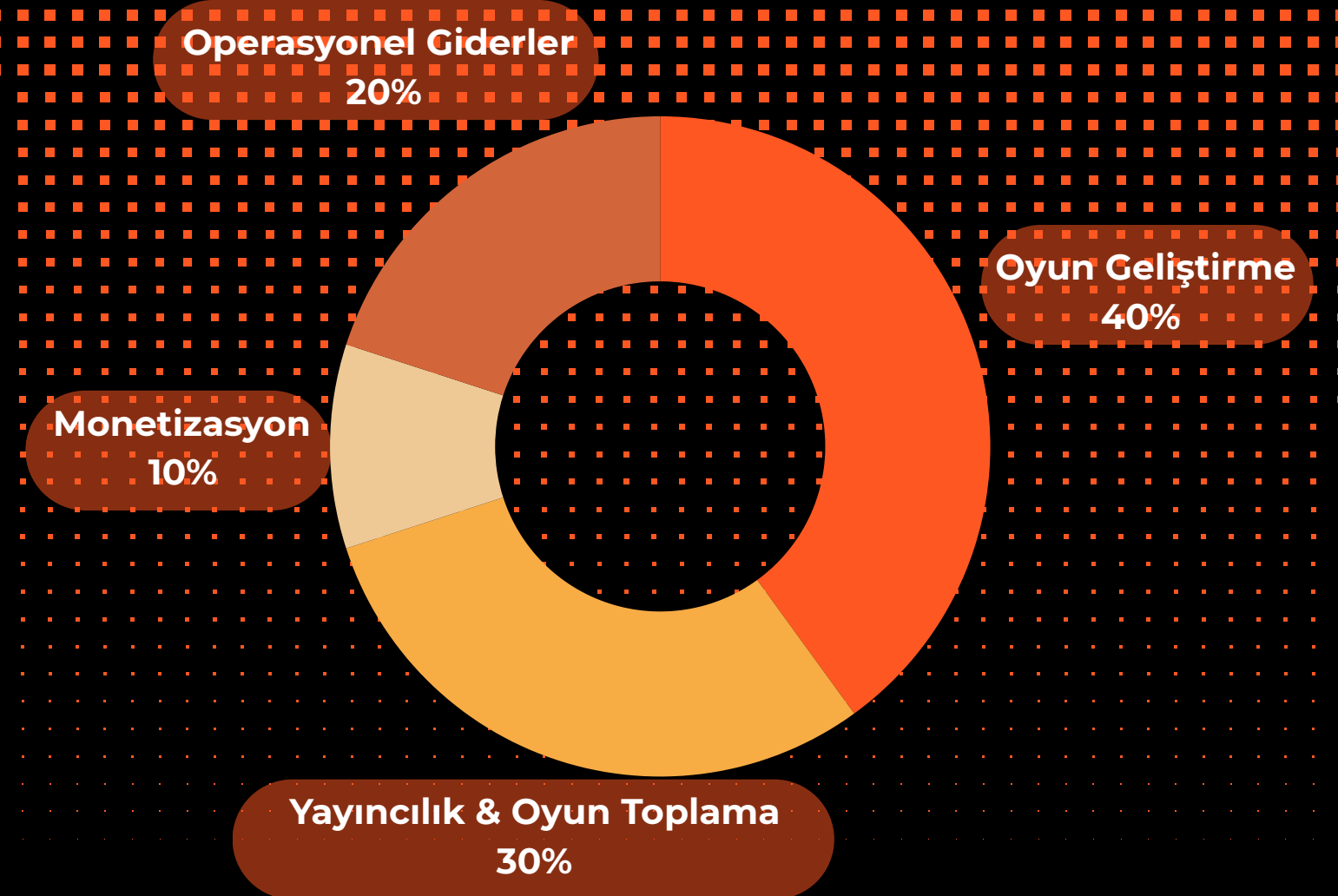
**Plai Games** olarak, \$2.75M deęerleme ile %20 hisse karřılıęında \$550K yatırım arıyoruz. Bu fon, oyun geliřtirme, yayıncılık ve MENA pazarına hızlı giriř için kullanılacak. Hedefimiz, kısa sũrede gelir elde edip bõlgenin lider oyun stũdyosu ve yayıncısı olmak. 🚀

## Yatırım İhtiyacı

**\$550.000**

**Pay %20**

## Kullanım Alanları





# 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.

## Exit Getirisi:

- Erken yatırımcılar için 6-8X ROI (3 yıl içinde çıkış için)
- Uzun vadeli yatırımcılar için 15X+ potansiyel büyüme (5 yıl sonrası exit için)

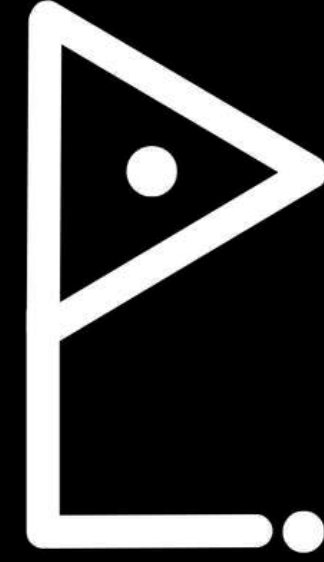




# Ahmed Can DURAS

Özyeğin Üniversitesi Pilotaj Bölümü'nde okurken en büyük hayalim olan oyun geliştirme sürecine başladım ve kurduğum oyun şirketiyle birlikte 60'tan fazla hyper-casual, casual ve blockchain tabanlı oyun ürettim. Başarılı bir yatırımla şirketimiz büyüdü ve ben yolumu ayırdım. Bu dönemde Viyana'da ekonomi ve oyun üzerine eğitimler alarak kendimi geliştirdim. Şimdi, bu büyük hayalimi daha güçlü bir şekilde devam ettirerek, yeni teknolojileri oyunlara yansıtarak yeni bir dünya kurmak istiyorum.





**PLAI**  
Game - AI - Publish

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

