

# ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ KİTLE FONLAMASI BİLGİ FORMU

Bu bilgi formu, Sermaye Piyasası Kurulu (Kurul)'nun III-35/A.2 sayılı Paya Dayalı Kitle Fonlaması Tebliği (Tebliğ) gereği **ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ**'nin ihtiyaç duyduğu **3.750.000 TL** tutarındaki fonun toplanabilmesi amacıyla yürütülecek olan kampanya kapsamında hazırlanmıştır. Kampanya süresi boyunca fazla talep gelmesi halinde toplanabilecek fon tutarı **4.500.000 TL**'ye kadar artırılabilir.

Yatırım komitesinin kitle fonlaması bilgi formunu onaylaması üye tamsayısının çoğunluğunun bu yönde karar vermesi ile mümkündür. **GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.** tarafından daha ağır bir nisabın belirlenmesi mümkündür. Bu kapsamda, **GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.** tarafından bilgi formunun onaylanması için çoğunluk kararı gerekir.


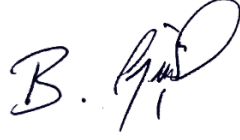



Yatırımcıların **ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ**'ne yönelik fon sağlama taleplerini, **15/08/2023** ile **14/10/2023** tarihleri arasında gerçekleşecek olan kampanya süresi boyunca <https://fnb.lc/5MG6BB> adresli kampanya sayfası üzerinden **GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.**'ne iletmeleri gerekmektedir. Yatırım kararları, işbu bilgi formu ile birlikte kampanya sayfasında ilan edilen bilgilerin bir bütün olarak değerlendirilmesi sonucu verilmelidir.

6362 sayılı Sermaye Piyasası Kanunu'nun 35/A maddesinin altıncı fıkrası gereği bilgi formunu imzalayanlar veya bilgi formu kendi adına imzalanan tüzel kişiler, bu bilgi formunda yer alan yanlış, yanıltıcı veya eksik bilgilerden kaynaklanan zararlardan müteselsilen sorumludur.

Bu bilgi formunda ve eklerinde yer alan bilgilerin, sahip olduğumuz tüm bilgiler çerçevesinde gerçeğe uygun olduğunu ve bilgi formundaki bilgilerin anlamını değiştirecek nitelikte bir yanlışlık, yanıltıcılık ve eksiklik bulunmaması için her türlü makul özenin gösterildiğini beyan ederiz.

<b>ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ</b> <b>Yetkilisinin/Yetkililerinin Adı, Soyadı, Görevi, Tarih ve İmza</b>	<b>Sorumlu Olduğu Kısım</b>
Muhammed Emin Ayar, 14/08/2023	<b>BİLGİ FORMUNUN TAMAMI</b>

<p><b>ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ</b> Yetkilisinin/Yetkililerinin Adı, Soyadı, Görevi, Tarih ve İmza</p>	<p><b>Sorumlu Olduğu Kısım</b></p>
<p>ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ Vişnezade Mah. Süleyman Şaba Cad. Beşiktaş Plaza No: 4B/1 Kat No: 1 Beşiktaş / İSTANBUL Vergi No: 377 094 50 94</p>	

<b>GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş. Yatırım Komitesi Üyelerinin Adı, Soyadı, Görevi, Tarih ve İmza</b>	<b>Sorumlu Olduğu Kısım</b>
Hakan Yıldız , Yatırım Komitesi Üyesi 11/08/2023 	BİLGİ FORMUNUN TAMAMI
Bülent Gümüş , Yatırım Komitesi Üyesi 10/08/2023 	FAALİYET KONUSU VE İŞ MODELİ, SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, GENEL GEREKÇE VE TEMEL BİLGİLER, RİSK FAKTÖRLERİ
Emre Akgümüş , Yatırım Komitesi Üyesi 10/08/2023 	FAALİYET KONUSU VE İŞ MODELİ, SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, ŞİRKETİN MEVCUT YAPISI
Vahit Altun , Yatırım Komitesi Üyesi 10/08/2023 	SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, ŞİRKETİN MEVCUT YAPISI, FİNANSAL BİLGİLER
Ahmet Güder , Yatırım Komitesi Üyesi 10/08/2023 	FİNANSAL BİLGİLER, ÇIKARILACAK PAYLARA İLİŞKİN BİLGİLER

## UYARI:

Bu bilgi formu, “düşünülmektedir”, “planlanmaktadır”, “hedeflenmektedir”, “tahmin edilmektedir”, “öngörülmektedir”, “amaçlanmaktadır” ve “beklenmektedir” gibi kelimelerle ifade edilen geleceğe yönelik açıklamalar içermektedir. Bu tür açıklamalar belirsizlik ve risk içermekte olup, sadece bilgi formunun yayım tarihindeki öngörülerini ve beklentileri göstermektedir. Birçok faktör, girişim şirketinin ve platformun geleceğe yönelik beklentilerinin öngörülenden çok daha farklı sonuçlanmasına yol açabilecektir. Özellikle kar tahmin ve beklentileri gerçekleşebilecek olandan daha iyimser senaryoları içerebilir. Yatırımcıların, girişim şirketinin ticari hedeflerine ulaşamama riskinin bulunduğu ve bu tip şirketlere yapılan yatırımların oldukça yüksek riskler barındırdığı hususlarında bilgi sahibi olmaları gerekmektedir.

## 1. ÖZET

### Girişim Şirketi Hakkında Özet Bilgiler

Ticaret Unvanı	: ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ
İşletme Adı	: ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ
Merkez Adresi	: Vişnezade Mah. Süleyman Seba Cad. No:48 BJK Plaza A Blok Z-1 Beşiktaş 34357 İstanbul/Türkiye
Telefon Numarası	: +90 537 514 55 48
İnternet Sitesi	: <a href="http://www.pangeavr.com">www.pangeavr.com</a>

### Platform Hakkında Özet Bilgiler

Ticaret Unvanı	: GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.
Merkez Adresi	: Kızılırmak Mahallesi Dumlupınar Bulvarı No: 3 Next Level A Blok İç Kapı No: 106 Çankaya/Ankara
Listeye Alınma Tarihi	: 08.04.2021
Telefon Numarası	: 0 312 504 08 08
İnternet Sitesi	: <a href="http://invest.fonbulucu.com">invest.fonbulucu.com</a>

## Kampanya Hakkında Özet Bilgiler

Hedeflenen Fon Tutarı	: 4.500.000 TL Hedeflenen tutara %20 ek satış dahildir.
Kampanya Sayfası	: <a href="https://fnb.lc/5MG6BB">https://fnb.lc/5MG6BB</a>
Kampanya Süresi	: 60 Gün
Başlangıç Tarihi	: 15/08/2023
Bitiş Tarihi	: 14/10/2023 <b>Önemli Not: Kampanya'da hedeflenen fonun kampanya bitiş tarihinden önce toplanması halinde kampanya erken sonlandırılabilir.</b>
Çıkarılacak Payların; Türü	: Toplanan fon karşılığı yatırımcılara verilecek paylar : <b>nama yazılı olacaktır. Çıkarılacak paylar Bedelli ve Primli Pay Senetleri şeklindedir.</b>
Nominal Değeri	: <b>Önemli: Bu kampanya'da %20 Fazla Fonlama İzni bulunmaktadır.</b> : Çıkarılacak Payların Birim Nominal Değeri; <b>0.126 TL</b> ile <b>0.149 TL</b> aralığında ve Payların Toplam Nominal Değeri ise; <b>472650 TL</b> ile <b>670680 TL</b> aralığında olacaktır.
Satış Fiyatı	: Toplam satışa sunulan Paylar <b>4.500.000</b> Adet olup, : Çıkarılan Payların Birim Satış Fiyatı: <b>1 TL</b> 'dir.
Asgari ve Azami Yatırım Tutarları	: Nitelikli Olmayan her bir yatırımcı; <b>Asgari 1 Pay (1 TL)</b> ve <b>Azami 150.000 Pay (150.000 TL)</b> yatırım yapabilir. Ancak platforma kayıt esnasında gelir beyanında bulunulması durumunda beyan edilen tutarın <b>%10</b> 'u kadar azami yatırım yapılabilir. Bu tutar her durumda <b>600.000 TL</b> 'yi aşamaz.
Fon Kullanım Yeri	: Toplanan fonun; <b>1.500.000 TL</b> 'si Pazarlama Giderleri 01.11.2023 - 01.07.2024 tarihleri arasında, <b>1.300.000 TL</b> 'si Personel Giderleri 01.11.2023 - 01.07.2024 tarihleri arasında, <b>575.000 TL</b> 'si Genel Yönetim Giderleri Donanım & Sunucu & Danışmanlık vb.) 01.11.2023 - 01.07.2024 tarihleri arasında, <b>375.000 TL</b> 'si Platform Kullanım Ücreti, MKK ve Takasbank İşlem ve Hizmet Bedelleri, İhraç Bedeli, Kampanya Tanıtım ve

## Kampanya Hakkında Özet Bilgiler

---

Pazarlama Bedeli  
01.11.2023 - 01.12.2024 tarihleri arasında  
giderleri için kullanılacaktır.

---

## 2. GİRİŞİM ŞİRKETİ HAKKINDA BİLGİLER

### 2.1. Genel Bilgiler

#### Girişim Şirketi Hakkında Özet Bilgiler

Ticaret Unvanı	: ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ
İşletme Adı	: ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ
Hukuki Statüsü	: Anonim şirket
Merkez Adresi	: Vişnezade Mah. Süleyman Seba Cad. No:48 BJK Plaza A Blok Z-1 Beşiktaş 34357 İstanbul/Türkiye
Kuruluş Tarihi	: 22.08.2022
Sermayesi	: Kayıtlı Sermayesi <b>360.000</b> TL olup, Ödenmiş sermayesi <b>355.422</b> TL'dir.
Ticaret Sicil Müdürlüğü	: İstanbul Ticaret Odası
Ticaret Sicil Numarası	: 401055
Vergi Dairesi	: Mecidiyeköy
Vergi Kimlik Numarası	: 3770945094
Telefon Numarası	: +90 537 514 55 48
İnternet Sitesi	: <a href="http://www.pangeavr.com">www.pangeavr.com</a>

## 2.2. Faaliyet Konusu ve İş Modeli

### Hakkında

ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ'nin yürüttüğü **Geleceğe Oyunla Ortak Ol!** adlı kampanya sayesinde elde edilecek fonlar şirketin geliştirilmesinde kullanılacaktır.

Meditasyon, Yoga , Oyun ve Ötesi

**Girişim şirketinin iletişim halinde olduğu ve kitle fonlama turuna katılmak isteyen bazı melek yatırımcılar 350.000 TL, Geometri GSYF ise 270.000 TL olmak üzere toplam 620.000 TL yatırım kararı almıştır.**

### Bedelsiz Pay Hediye Kampanyası

Yatırım turumuzun başlama tarihi olan **15 Ağustos Salı saat 10:00** itibari ile **20** iş günü içerisinde EFT veya Kredi Kartı ile yapılan yatırımlarda yatırımcılara **%20 fazladan pay** verilecektir. Bu kampanya 20 iş günü ile sınırlı olup, **12 Eylül Salı akşamı 23:59**'da sona erecektir. Ek paylar MKK nezdinde yapılacak pay dağıtımı esnasında yatırımcıların hesaplarına aktarılacaktır. Dağıtılacak bedelsiz paylar tüm ortakların hisselerinden oransal olarak dağıtılacaktır.

**PangeaVR 2022 yılında, geleceğin oyun sektörü için sanal, karma gerçeklik ve konsol oyunları geliştirme vizyonuyla kurulmuş bir oyun şirkettir.**

Kendileri de birer oyuncu olan kurucuları tarafından yine oyuncular için keyifle oynanabilir oyunlar geliştirmeyi hedeflemektedir. Diğer oyun stüdyolarından farklı olarak zorlayıcı kategorilerde ve yeni teknolojik cihazlara uyarlanabilir oyunlar geliştirmektedir. Özellikle satüre olmamış kategorilerde oyunlar geliştirerek bu kategorilerde pazardaki en büyük oyun stüdyolarından biri olmayı planlanmaktadır.

### Benzersiz VR Yazılımları Geliştiriyoruz

Market araştırmaları VR/XR'ın oyun sektörünün önümüzdeki 10 yılda geleceği olacağını öngörmektedir. 2015 yılından itibaren bugüne kadar satılan **100 milyona yakın VR başlığı** olması ve geçen yıllar içerisinde cihazların donanım özelliklerindeki artış oyuncu kitlesinin VR/XR oyunlarına yönelmesine yardımcı olmaktadır.

Özellikle son yıllarda yayınlanan Beat Saber, Super Hot VR, Eleven Table Tennis vb.



yapımların **milyonlarca oyuncuya** ulaşmış olması ve **100 milyon doları aşan gelirler** elde etmeleri bu kategorideki fırsatları göz önüne sermektedir. Özellikle Meta'nın paylaştığı 2022 yılı sonu rakamlarına göre Oculus Quest Store'da yer alan 450 oyun/uygulamanın %35'inin **1 milyon dolar** üstü ve %8'inin **10 milyon dolar** üstü gelir elde etmiş olması bu pazardaki finansal fırsatları öne çıkarmaktadır.

Kuruluş günümüzden itibaren **PangeaVR** olarak; **MediVR, Pirate Quest: Lost Treasure, Basketball Arena, Wormloop, VR shopping** gibi yapımların geliştirmesini sürdürmekteyiz.

## MediVR Hakkında

MediVR, **Türkiye'nin en başarılı girişimlerinden** olan ve meditasyon, yoga ve wellbeing anlamında dünya genelinde **40 milyona yakın kullanıcı** bulunan **Meditopia** ile işbirliği yaparak geliştirdiğimiz VR platformlarını hedefleyen meditasyon uygulamasıdır. Oyunculara dünyanın çeşitli manzaraları ve tarihi bölgelerinde Meditopia'nın geliştirdiği profesyonel içerikler ile meditasyon yapabilmeye tecrübesi sunmaktadır.

İş modeli olarak **freemium** model ile uygulama mağazalarında ücretsiz indirilip 2 sahenin denenebileceği MediVR uygulamasında tüm özelliklere erişim için **abonelik** satın alınması gerekmektedir. Freemium model ile birlikte 40 milyona yakın kullanıcının Oculus Headset'lerde ücretsiz olarak deneyebileceği VR deneyimlerinden birisi olması MediVR'ı uygulama mağazalarında rakiplerinin önüne geçirecektir.

## Konsol Pazarında Biz de Varız

Konsol pazarında yer almayı hedeflememizin temel nedeni, oyun sektöründeki büyüyen ve dinamik yapıya katkıda bulunmak istememizdir. Konsol pazarı, sürekli gelişen teknolojilerle birlikte heyecan verici yeniliklere ev sahipliği yaparken, bu alanda yer almanın bizi heyecanlandıran unsurları arasında yer alıyor. Bu pazarda, özellikle PS, Xbox, Nintendo satış rakamları da düşünüldüğünde **500 milyonu aşan bir cihaz pazarını hedefliyor** olmak bizi motive etmektedir.

Özellikle **çocuklar için konsol oyunlarının yetersizliği**, pazarda önemli bir boşluğun varlığını işaret etmektedir. Bu bağlamda, çocukların eğitici ve eğlendirici içeriklere erişebileceği oyunların eksikliğini gidermek için ekibimiz yeni bir oyun üstünde çalışmalarını sürdürmektedir. **Mevcut kitle fonlama kampanyamızla, çocuklara yönelik, öğretici ve eğlenceli bir konsol oyunu geliştirmeyi hedefliyoruz.** Bu oyun, çocukların hem keyifli vakit geçirebileceği hem de bilgi ve becerilerini geliştirebileceği

interaktif bir platform sunarak, pazardaki boşluğu doldurmayı ve bu alanda önemli bir paya ulaşmayı amaçlıyoruz.

## **TerraKids Hakkında**

TerraKids, ekibimizin geliştirmelerini sürdürdüğü 3-7 yaş arası grubu hedefleyen eğitici ve öğretici konsol oyunudur. Özellikle kurucularımızın çocukları ve çocuk yakınlarında gözlemledikleri konsol oyunlarına olan ilgileri sonrasında bu yaş gruplarını hedefleyen oyunların araştırılması sonrasında pazarda büyük bir eksiklik olduğu görülmüştür. Yapılan pazar araştırmaları bu yaş grubunun genelde mobil cihazlarda eğitici ve öğretici uygulama/oyunlara maruz kaldığını, **konsol pazarında ise yalnızca 1 adet oyun** olduğunu göstermiştir.

Çocuklar için geliştirmeye devam ettiğimiz **TerraKids 2024 1.Çeyrek'te Steam** üzerinde erken erişim ve **2024 2.Çeyrek'te ise Playstation Oyun Mağazasında** yayınlanması planlanan; çocukların motor becerilerine uygun kontroller ile oynayabilecekleri ve çevresel farkındalık ve iklim sorunlarına karşı çocuklara eğitsel anlamda da katkı sağlamayı amaçlayan bir oyundur.

## **Basketball Arena Hakkında**

Basketball Arena, VR uygulama mağazalarında ücretsiz sunulacak ve oyuncuların ilk tecrübe edebilecekleri oyunlardan biri olmayı planlayan gerçekçi bir basketbol simülasyonudur. 2 farklı sahada 3 oyun modu ile oyuncularla buluşması planlanmaktadır.

## **Pirate Quest : Lost Treasure Hakkında**

Pirate Quest, bir korsanın küçük ama gizemlerle dolu bir adada hazine avını konu alan bir VR oyunudur. Sidequest ve AppLab platformlarına yayınlanmış olan Pirate Quest; bugüne kadar 6000 tekil oyuncuya ulaşmış ve yaklaşık 17 dakika ortalama oyun süresine ulaşmıştır.

## **Wormloop Hakkında**

Wormloop ilk versiyonu, CS:GO for VR mottosu ile yola çıktığımız, multiplayer oynanış dinamiklerini ekipçe test ettiğimiz ve küçük fakat detaylarla özenmiş bir haritada 3v3 oyuncuların multiplayer olarak birbirleriyle savaşabildikleri bir birincil şahıs nişancı oyunudur. Oyunun mekanikler, level design ve kullanıcı deneyimi açısından oldukça kapsamlı ikinci versiyonu ile kullanıcılarının beğenisine ücretli olarak sunulması hedeflenmektedir.

*Ücretsiz oyunlarımız ile kullanıcı çekiyor ve topluluk oluşturmak ve ücretli oyunlarımız için bir kullanıcı veri tabanı oluşturmaya yönelik bir strateji ile ilerliyoruz. Wormloop gibi potansiyeli çok yüksek oyunlarımız gerekli finansal kaynakla birlikte nihai haline getirildikten sonra ücretli bir şekilde kullanıcılara sunulacaktır.*

## **Bugüne Kadar Neler Başardık?**

Kuruluşumuzdan bu yana ekip olarak birçok oyunun geliştirmesini tamamladık ve VR/XR dikeyinde tecrübe edinme fırsatı bulduk.

1. Oculus Quest Lab ve Sidequest üzerinde yayınladığımız Pirate Quest: Lost Treasure toplamda **6 bin oyuncuya ulaştı ve kullanıcı başı 17 dakikalık ortalama oyun süresine ulaştı.**
2. **Digiage** programına kabul alarak **Bilişim Vadisi** firmalarından biri olduk.
3. **Meditopia** ile işbirliği sözleşmesi imzaladık ve bu kapsamda **MediVR** uygulamasının geliştirmesini tamamladık.
4. **Meta** ile ilk görüşmelerimizi yaptık ve **MediVR** oyununun yayınlanması süreçlerine ilişkin yol haritamızı şekillendirdik.
5. **Wormloop** isimli Multiplayer FPS VR oyunu için **demo sürümü geliştirdik ve kapalı bir test grubunda oyunumuzun testlerini gerçekleştirdik.**
6. **Basketball Arena** isimli oyunu geliştirdik ve kapalı bir test grubunda oyunumuzun testlerini gerçekleştirdik.
7. **VR Shopping** uygulaması geliştirerek konsept testi yaptık ve market zincirleri ile entegrasyonu konusunda görüşmeler gerçekleştirdik.
8. **Workup Gaming** 1.Dönem girişimlerinden biri olarak **seçildik.**

## **Kısa, Orta ve Uzun Vade Hedeflerimiz**

**Kısa Vadeli Hedefler:** Ana odağımız MediVR ve TerraKids uygulamalarının Quest Store ve Playstation Uygulama Mağazası'nda başarılı bir lansmanını gerçekleştirmek olacaktır. Bu projelerin yanı sıra, Basketball Arena ve Wormloop gibi test aşamasındaki projelerimizi de piyasaya sürmeye hazırlanıyoruz. Ekip olarak, bu projelerin yanı sıra yeni oyun geliştirmelere odaklanarak geniş bir ürün yelpazesi sunmayı planlıyoruz. Ayrıca, ilk yatırım turumuzdan elde edeceğimiz geliri, ekibimizi genişletmek için kullanmayı planlıyoruz; bu kapsamda bir game designer, bir game developer ve bir community manager işe almayı hedefliyoruz.

**Orta Vadeli Hedefler:** Orta vadede, farklı oyun serileri ve projelerle sektörde daha geniş bir portföy oluşturmayı amaçlıyoruz. Bu süreçte, Xbox, Nintendo, Pico, HTC Vive ve Apple Vision Pro gibi platformlarda da varlık göstermeyi hedefliyoruz. İkinci ve üçüncü yatırım turları için hazırlıklarımızı sürdüreceğiz; bu turlarla elde edeceğimiz kaynakları ürün geliştirmeye, pazarlama faaliyetlerine ve global açılım planlarına

yatacağız.

**Uzun Vadeli Hedefler:** Uzun vadede, global bir oyuncu olmayı ve özellikle VR/XR ve konsol oyunları alanında lider bir oyun stüdyosu haline gelmeyi hedefliyoruz. Özellikle Amerika, Avrupa ve Asya pazarlarına odaklanarak, şirketimizin uluslararası ölçekte tanınır olmasını hedefliyoruz. Ölçeklenme planlarımız kapsamında, **hem ekip büyüklüğümüzü artırmayı hem de operasyonel maliyetlerimizi optimize ederek karlılığımızı maksimize etmeyi** hedefliyoruz. Adreslenebilir pazarımızı genişletmek ve farklı demografik özelliklere sahip kullanıcılara hitap etmek amacıyla, farklı kültürler ve oyun alışkanlıklarını göz önünde bulundurarak ürünler geliştirmeye devam ediyoruz.

## Tarihçe

**PangeaVR'nin nihai hedefi;** inovatif VR/XR ve konsol oyunları üreterek sektörde lider bir konuma gelip 2028 yılı itibariyle en az bir adet öncü oyun serisi başarısı yakalamak ve toplamda geliştirilen tüm oyunlar ile beraber **10 milyon konsol oyunu ve 5 milyon adet VR/XR oyunu** satma hedefine ulaşmaktır.

- 2022 Ağustos: Firma kuruluşunun yapılması.
- 2022 Ekim: Digiage programına kabul alınması ve Bilişim Vadisi firmaları arasına katılması.
- 2022 Kasım: Pirate Quest: Lost Treasure oyununun Sidequest ve Applab üzerinde yayınlanması
- 2023 Ocak: Meditopia ile işbirliği ve MediVR oyununun geliştirilmeye başlanması
- 2023 Mayıs : TerraKids isimli eğitici çocuk konsol oyunu için geliştirmelere başlanması
- 2023 Haziran : MediVR oyununun geliştirmelerinin tamamlanması ve Meditopia & PangeaVR ekipleri ve kapalı bir test grubu ile kullanıcı testlerinin yapılması
- 2023 Haziran : Workup Gaming 1.Dönem programına kabul edilen oyun stüdyolarından biri olunması
- 2023 Temmuz : MediVR uygulamasının Oculus Quest Store'da yayınlanması için Meta ile ilk görüşmelerin yapılması.

## İş Modeli

**ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ** bir **Teknoloji** girişimi olup, **Yazılım ve Oyun** sektörlerinde faaliyet göstermektedir. İş Modeli **B2C** , faaliyet gösterdiği/göstereceği lokasyonlar **İstanbul (Tümü) ve Samsun'dir.**

## MediVR

### Teknik Detaylar:

- **Geliştirme Ortamı:** MediVR, Unity oyun motoruyla geliştirilmiştir. Unity'nin VR entegrasyonu, performansı ve geniş kullanıcı topluluğundan dolayı bu tercih yapıldı.

- **Dil ve Kütüphaneler:** C# programlama dili kullanılarak geliştirildi ve Unity'nin native VR SDK'larından ve Oculus VR SDK'larından faydalanıldı.
- **Donanım Entegrasyonu:** MediVR, Oculus Quest 2 ve Oculus Quest Pro başlıkları ile tam uyumlu çalışmaktadır.

#### **Ar-Ge ve İyileştirmeler:**

- Yapılan testler sonucunda kullanıcı deneyiminin en üst düzeyde olması için sürekli iyileştirmeler yapıldı.
- Kullanıcı geri dönüşleri doğrultusunda arayüzde ve oyun mekaniklerinde önemli değişiklikler yapıldı.
- Özellikle meditasyon ses dosyaları ve sahne senkronizasyonu konusunda derinlemesine çalışmalar yapıldı.
- VR başlıklarının özelliklerini en üst seviyede kullanabilmek için hem kontroller hem başlık hareketleriyle kolay uygulanabilir oyun kontrolleri geliştirildi.

#### **Kalite ve İnovasyon:**

- MediVR, piyasada bulunan diğer meditasyon uygulamalarından daha gerçekçi sahnelerde meditasyon deneyimi sunar.
- Tasarım aşamasında yapılan yeniliklerle kullanıcılara farklı ve yenilikçi bir deneyim sunulmuştur.
- Özellikle hem dünyada bilinen bazı yerlerde hem de tamamen kurgusal ortamları ile beraber kullanıcılara farklı meditasyon deneyimleri sunmaktadır.

## **TerraKids**

#### **Teknik Detaylar:**

- **Geliştirme Ortamı:** TerraKids de Unity oyun motoruyla geliştirilmiştir.
- **Dil ve Kütüphaneler:** C# kullanılarak geliştirilmiş olup, Unity'nin çocuk dostu grafikler için özel efekt kütüphanelerinden faydalanılmıştır.
- **Donanım Entegrasyonu:** Playstation konsolları ve bilgisayarları hedef almaktadır.

#### **Ar-Ge ve İyileştirmeler:**

- Çocukların öğrenme süreçlerini desteklemek için özel oyun mekanikleri ve senaryolar geliştirildi.
- Çocuklar ve ebeveynlerden alınan geri dönüşlerle oyunun eğitici ve eğlenceli yönleri maksimize edildi.
- 3-7 yaş arası çocukların motor ve bilişsel gelişimlerine uygun oyun kontrolleri entegre edildi.
- İklim sorunları ve çevresel farkındalık gibi sorunlar eğitici ve öğretici bir hikaye ile aktarılmaktadır.

#### **Kalite ve İnovasyon:**

- TerraKids, piyasadaki diğer çocuk oyunlarından farklı olarak konsollarda eğitici ve öğretici bir deneyimi eğlenceyle harmanlar.
- Eşsiz karakter tasarımları, öğretici görevler ve çocuk dostu arayüzüyle sektördeki diğer oyunlardan ayırt edilir.

Hem **MediVR** hem de **TerraKids**, platformlardaki kullanıcı deneyiminin sınırlarını zorlama amacıyla tasarlanmış ve geliştirilmiştir. Ar-Ge sürecimiz, kullanıcıların

ihtiyalarına odaklanmış olup, bu ihtiyaları karřılıama konusunda sürekli iyileřtirmeler ve yenilikler yapmaktayız. Hem teknik hem de tasarım yönünden sektör standartlarının üzerindeki bu ürünlerimizle, oyun deneyimini bir üst seviyeye taşımayı hedefliyoruz.

## Tespit Edilen Sorun/Sorunlar

### Genel Sorunlar

- 1. Klasik Oyun Deneyiminin Sınırlılığı:** Geleneksel oyun platformları, kullanıcılarına sınırlı bir deneyim sunar. Oyuncular oyunun içindeymiř gibi hissetmezler. Bu, oyunlardan alınan tatmini azaltır ve oyuncuların oyunlara olan baėlılıėını sınırlar.
- 2. Eėitimde İmmersif Deneyimin Eksikliėi:** Geleneksel eėitim materyalleri genellikle tek boyutludur ve öğrencilere sınırlı bir deneyim sunar. İmmersif deneyimler, öğrencilere konuları derinlemesine anlama ve uygulama fırsatı sunabilir.
- 3. Etkileřim ve Sosyal Baėlantının Azalması:** Çevrim içi oyunlar, oyuncular arasında sosyal etkileřimi teşvik eder, ancak bu etkileřim sınırlı ve yüzeyseldir. VR/XR, oyuncuların daha derin bir sosyal etkileřimde bulunmalarına olanak tanır.
- 4. Fiziksel Aktivitenin Azalması:** Geleneksel konsol oyunları, genellikle pasif bir deneyim sunar. VR/XR oyunları, kullanıcıların fiziksel olarak daha aktif olmalarını teşvik eder, bu da saėlıklı bir yařam tarzını destekler.
- 5. Kiřiselleřtirilmiř Oyun Deneyiminin Eksikliėi:** Geleneksel oyunlarda, kiřiselleřtirme seçenekleri sınırlıdır. VR/XR, oyunculara daha kiřisel ve özelleřtirilmiř bir deneyim sunabilir.
- 6. Pazarın Doyma Ulařmış Olması:** VR/XR oyun endüstrisi ve konsol endüstrisi, diėer PC ve mobil pazarına göre henüz tam anlamıyla doymamıř bir pazarı temsil ediyor. Bu, yatırımcılar için büyük bir potansiyel ve getiri fırsatı demektir.

řu an geliřtirdiėimiz oyunlar ile ilgili sektörde gördüėümüz iki soruna ait detaylı çözümlene ise řu řekildedir;

### Sorun 1: Stres ve Dinginleřme İhtiyacı

- **Ana Problem:** Yoėun ve stresli günlük hayatta, bireylerin rahatlama ve dinginleřme ihtiyacı sürekli artmaktadır.
- **Alt Problemler:**
  1. Meditasyon ve yoga gibi pratiklerle rahatlama ihtiyacını gidermek isteyen bireyler için huzur veren ve uygun bir ortamın eksikliėi.
  2. Fiziksel alan kısıtlılıkları nedeniyle bu tür etkinliklere katılmakta zorlanan bireyler.
  3. Kaliteli ve etkili rehberlik eřliėinde meditasyon ve yoga yapma imkanının sınırlı olması.
- **Sektörel Trendlerin Etkisi:** Teknolojik geliřmeler sayesinde VR gibi yenilikçi çözümler, bireylerin rahatlama ihtiyalarına cevap verebilir. VR, fiziksel sınırlamaları ortadan kaldırarak kullanıcılara esnek ve özelleřtirilebilir deneyimler sunar.
- **Mevcut Çözümlerin Eksiklikleri:** Mevcut meditasyon ve yoga uygulamaları genellikle standart ve tek boyutludur. Bireylerin kiřisel tercihleri ve ihtiyalarına tam olarak cevap

veremezler.

## Sorun 2: Çocuklara Yönelik Konsol Oyunları

- **Ana Problem:** Piyasada, çocukların eğitimine katkı sağlayacak ve aynı zamanda onları eğlendirecek kaliteli konsol oyunlarının yetersizliği.
- **Alt Problemler:**
  1. 7 yaş altı çocuklar için motor becerilerini geliştirecek oyun sayısının oldukça az olması.
  2. Eğitici oyunlar arasında eğlence ve öğrenme dengesinin sağlanamaması.
  3. Oyunların, çocukların yaş gruplarına uygun eğitici içerikler sunmaması.
  4. Oyun kontrollerinin 3-7 yaş arası çocuk grubuna göre tasarlanmamış olması

## Bulunan Çözüm/Çözümler

Girişimimiz, modern dünyanın getirdiği sorunları ele alarak **VR ve konsol oyun teknolojisi ile bireylerin yaşam kalitesini artırmaya yönelik yenilikçi çözümler sunmaktadır**. Bu çözümlerin özellikleri ve detayları aşağıdaki gibi özetlenebilir.

1. **İmmersif (Sürükleyici) Meditasyon ve Dinlenme Ortamı:** MediVR, bireylerin meditasyon ve yoga pratiği yapabileceği huzurlu, sakin ve gerçekçi sanal ortamlar sunar. Bu sayede, kullanıcılar dış dünyanın stresinden ve gürültüsünden tamamen izole bir şekilde, doğa içindeki bir ormanda ya da sahildeki bir kumsalda meditasyon yapabilirler.
2. **Eğitsel ve Eğlenceli Konsol Oyunları:** Konsol oyun endüstrisinde, özellikle genç çocuklar için eğitsel içeriklerin yetersizliği büyük bir sorundur. Terrakids, 7 yaş altındaki çocuklara motor beceri gelişimlerini destekleyen eğitsel konsol oyunları sunar. Çocuklar, oynarken öğrenir ve motor becerilerini geliştirir.
3. **Bilimsel Dayanaklı Terapiler:** Son yıllarda yapılan araştırmalar, VR teknolojisinin şiddetli ağrıları azaltmada etkili olduğunu göstermektedir. Özellikle **Lancet dergisinde yayınlanan bir çalışmada, VR terapilerinin postoperatif ağrı yönetiminde etkili olduğu belirtilmiştir**. Biz de bu ve benzer bilimsel literatürü baz alarak, ağrı yönetimi ve rehabilitasyon süreçlerini destekleyen VR terapileri geliştirmekteyiz.
4. **Kişiselleştirilmiş Deneyimler:** Kullanıcılarımızın ihtiyaç ve tercihlerine göre kişiselleştirilmiş VR ve konsol deneyimleri sunuyoruz. Bu, kullanıcının deneyimini daha derin ve anlamlı kılar.

Bilimsel literatürün ışığında, VR ve konsol oyun teknolojisinin sunduğu çözümlerin sadece eğlence değil, aynı zamanda terapi, eğitim ve kişisel gelişim için de büyük potansiyeli olduğunu görmekteyiz. Girişimimiz, bu potansiyeli en üst düzeyde kullanmayı hedefleyerek, bireylerin hem zihinsel hem de fiziksel sağlığını destekleyen çözümler sunmaktadır. Bu vizyonla, VR ve konsol oyun teknolojisinin modern dünyanın getirdiği sorunlara ne kadar etkili çözümler sunabileceğini tüm kullanıcılara göstermeyi amaçlıyoruz.

## Değer Önerileri

- 1. Geniş Oyuncu Kitlelerinin İhtiyaçlarına Yanıt:** Hem yetişkinler için stres azaltıcı meditasyon uygulamaları (MediVR) hem de çocuklar için eğitsel konsol oyunları (Terrakids) sunarak, geniş bir yelpazedeki ihtiyaçlara çözüm sunmaktayız. Böylece, ailelerin her bireyi için değerli ve faydalı deneyimler sağlamaktayız.
- 2. Yenilikçi Teknoloji:** Unity üzerinde geliştirilen uygulamalarımız, en son teknolojiyi ve dil kütüphanelerini kullanarak hızlıca farklı platformlara port edilebilecek altyapı ile geliştirilmektedir.
- 3. Rekabetçi Fiyatlandırma:** Kaliteli bir deneyim sunarken, rakiplerimize kıyasla oyun satış ve abonelik tarafında daha uygun fiyatlı çözümler sunmamız, kullanıcılar için ekonomik bir avantaj sağlamaktadır.
- 4. Eğitim ve Eğlence Arasında Dengeli Yaklaşım:** Geliştirdiğimiz eğitici çocuk oyunu ile çocuklar, sadece eğlenmekle kalmaz, aynı zamanda eğitsel ve öğretici içerikler sayesinde öğrenme deneyimi de yaşar. Bu içerikler ile çocukların çevresel farkındalığı ve problem çözme yetenekleri gelişir.

**Değer önerimiz,** kullanıcıların hem eğlenerek öğrenmelerini, hem de modern yaşamın getirdiği zorluklardan kaçış sağlayarak rahatlamalarını sağlamak için benzersiz içerikler sunmaktır. Bu vizyonla, müşterilerimize sadece bir VR veya konsol deneyimi değil, aynı zamanda **yaşam kalitesini artırmayı amaçlayan bir hizmet** sunuyoruz.

## Gelişim Süreçleri Hakkında

Hyper-casual oyunlarla başladık ve bu alanda birçok başarıya imza attık. Ancak kurucu ortaklar olarak bu alanda hissettiğimiz doygunluğun farkına vardık. Hyper-casualın hızlı tüketim dinamiğinin, kullanıcıların kalıcı bir deneyim arayışına tam olarak cevap vermediğini gördük. Bu nedenle, daha derinlemesine bir oyuncu deneyimi sunabilecek, satüre olmamış platform ve kategorilere odaklanma kararı aldık. VR ve konsol oyunları bu vizyonumuz için mükemmel bir fırsattı.

Ancak her yeni başlangıç, yeni zorlukları da beraberinde getirmektedir. VR ve konsol oyun geliştirmenin zorlukları arasında, doküman ve kaynak eksikliği başta gelmektedir. Ayrıca, bu alanda deneyimli ve bilgi birikimi olan kişilerin azlığı da başka bir engel oluşturmaktadır. Fakat, bu zorluklar karşısında pes etmeyerek deneme yanılma yöntemleriyle, resmi kaynakları dikkatlice takip ederek ve sürekli kendimizi geliştirerek bu engellerin üstesinden gelmiş durumdayız.

İlk VR projemiz olan Pirate Quest, kullanıcılar tarafından oldukça olumlu bir tepki almıştır. 6000 oyuncu sayısına ulaşan bu oyunumuz, ortalama 17 dakikalık oynanma süresiyle bize değerli geri bildirimler sunmuştur. Kullanıcılardan gelen talepleri de dikkate alarak oyun mekaniği ve yeni bölüm geliştirmeleri gerçekleştirilmiştir. Bu birikim, sonraki projelerimiz MediVR ve Terrakids için de temel oluşturmuştur.



Şirketleşme sürecimiz ise oldukça sorunsuz ilerlemiştir. Hali hazırda hypercasual oyun geliştirme konusunda birlikte çalışan bir ekibe sahip olduğumuz için koordinasyon sorunsuz bir şekilde işlemiştir. Ortak vizyonumuz ve VR/XR sektöründe gördüğümüz büyük potansiyel sayesinde, birlikte hızla harekete geçerek şirketimizi kurduk ve bu yeni serüvende yolumuza devam etmekteyiz.

## Üretim Süreçleri Hakkında

Her iki oyunumuzda da, problemlerimizin analizi ve sonrasında pazar araştırması yaparak oyunlarımızın el kitabı olan GDD'leri hazırlandı. Sonrasında 3D Art, Oyun kurgusu, Level tasarımı, oyun mekaniklerinin geliştirilmesi, ses hizmeti satın alınması gibi alt başlıklarda alanında uzman kadromuz tarafından oyunların geliştirilmesi sürdürüldü.

## Yan Ürünler Hakkında

PangeaVR olarak VR teknolojisi ile hayata geçirdiğimiz oyun ve uygulamaların ötesinde, bu platformun sunduğu sınırsız potansiyele inanıyoruz. Bu inançla, şirketimizin ana hedefleri ve projeleri dışında, VR sektöründe ortaya çıkabilecek yan ürünler ve hizmetler üzerine de çalışmalarımızı sürdürmekteyiz. İşte bu potansiyel yan ürünler ve hizmetler hakkında bazı öngörüler:

- 1. Eğitim ve Öğretim Modülleri:** PangeaVR olarak, eğitim sektöründe VR'in sunduğu potansiyeli değerlendirebiliriz. Öğrencilere tarih, bilim, sanat gibi birçok alanda etkileyici ve unutulmaz deneyimler sunan interaktif öğrenme modülleri geliştirebiliriz.
- 2. Sanal Turizm:** Pandemi ve benzeri global olayların etkisiyle, sanal turizm alanında ciddi bir talep ortaya çıkmıştır. PangeaVR olarak, kullanıcılara dünyanın dört bir yanından sanal turlar sunarak bu alanda da faaliyet gösterebiliriz.
- 3. Sanal Konferans ve Etkinlik Platformları:** İş dünyası, eğitim ve etkinlikler artık sanal ortamlara kaymış durumda. PangeaVR olarak, interaktif, kullanıcı dostu ve yüksek kaliteli sanal konferans ve etkinlik platformları oluşturarak bu alanda da hizmet verebiliriz.
- 4. Sanal Terapi ve Meditasyon Uygulamaları:** Sağlık ve refah sektörü, VR teknolojisinin sunabileceği olanaklara çok açık. PangeaVR olarak, kullanıcılara stres atma, rahatlama ve zihinsel dinginlik sağlama amacıyla sanal terapi ve meditasyon uygulamaları geliştirebiliriz.
- 5. Sanal Spor ve Fiziksel Aktivite Platformları:** Kullanıcılara evde ya da kapalı alanlarda, farklı fiziksel aktiviteler ve spor deneyimleri sunarak, hem eğlence hem de sağlıklı yaşam alışkanlıkları kazandırabiliriz.

Bu potansiyel yan ürünler ve hizmetler, sadece PangeaVR'ın değil, aynı zamanda VR teknolojisinin de sunduğu sınırsız olanakları temsil etmektedir. PangeaVR olarak, bu potansiyele inanıyor ve bu doğrultuda çalışmalarımızı sürdürmeyi planlıyoruz.

## Teknik ve Tasarımsal Analizler Hakkında

MediVR çeşitli VR cihazlarda sorunsuz bir şekilde çalışacak şekilde optimize edildi. Tasarım sürecinde, kullanıcıların rahat ve kolay bir deneyim yaşamasını sağlamak için kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımına önem verildi.

Ayrıca Terrakids oyununda ki en temel yaklaşımımız ise okuma-yazma bilmeyen yaş aralığı için uygun ve kullanışlı bir arayüz tasarlanması oldu.

## AR-GE Faaliyetleri Hakkında

PangeaVR olarak, teknolojik ilerlemelerin ve kullanıcı ihtiyaçlarının sürekli olarak evrildiği bir sanayide faaliyet gösteriyoruz. Bu nedenle Ar-Ge faaliyetlerimize büyük bir önem veriyoruz. Şirketimizin Ar-Ge süreci ve faaliyetleri hakkında detaylı bilgiler aşağıdaki gibi sıralanabilir:

### Teknolojik Araştırma:

- **Sanal Gerçeklik Teknolojileri:** Mevcut VR başlıklarının sınırlamalarını ve fırsatlarını sürekli analiz ediyoruz. Oculus, HTC ve PlayStation'un son VR teknolojilerini yakından takip ediyoruz. Ayrıca kablosuz bağlantı, göz takibi ve haptic geri bildirim gibi teknolojik ilerlemeleri değerlendiriyoruz.
- **Yapay Zeka ve Makine Öğrenimi:** Kullanıcı deneyimini zenginleştirmek adına, yapay zeka ve makine öğrenimi teknolojilerini oyunlarımızda ve uygulamalarımızda nasıl entegre edebileceğimizi araştırıyoruz.

### Kullanıcı Deneyimi (UX) Araştırmaları:

- Kullanıcıların VR deneyimleri sırasında yaşadığı olası sorunları anlamak ve bu sorunları gidermek için sürekli geri bildirim topluyoruz.
- Prototipleme ve test süreçleriyle, yeni özelliklerin ve değişikliklerin kullanıcılara nasıl hitap ettiğini değerlendiriyoruz.

### Sektörel Araştırmalar:

- VR teknolojisinin farklı endüstrilere (eğitim, sağlık, eğlence) nasıl adapte edilebileceğini ve bu sektörlere özgü gereksinimleri araştırıyoruz.
- Rakip analizi yaparak, sektördeki en son trendleri, başarılı uygulama örneklerini ve potansiyel boşlukları belirliyoruz.

### İnovasyon ve Yenilik:

- VR teknolojisinin sınırlarını zorlayarak, kullanıcılara benzersiz deneyimler sunmak için yeni teknolojileri ve yaklaşımları keşfetmeye çalışıyoruz.

### Gelecek Planları:

- **Özelleştirme ve Kişiselleştirme:** Kullanıcıların VR deneyimlerini daha da özelleştirebilmeleri için yeni araçlar ve özellikler üzerinde çalışmayı planlıyoruz.
- **Entegrasyon:** VR uygulamalarımızı daha geniş bir dijital ekosistemle entegre etmek adına araştırmalar yapıyoruz. Bu, sosyal medya platformlarından e-ticaret

platformlarına kadar geniş bir yelpazeyi kapsıyor.

## Önceki Satışlar Hakkında

Şu anda her iki ürün de piyasaya sürülme aşamasındadır ve henüz herhangi bir satış gerçekleşmemiştir. MediVR'ın 2023 sonunda, Terrakids'in ise 2024'ün 2. çeyreğinde kullanıcılara sunulması hedeflenmektedir.

## 2.3. Sektör ve Pazar Analizi

### Pazar Hakkında

#### Sanal Gerçeklik (VR) Pazarı:

- **Satış Rakamları:** 2020'den bu yana Meta Oculus 2, **20 milyon adetten fazla** cihaz satmıştır. Bunun yanı sıra, HTC Vive, PlayStation VR gibi diğer büyük oyuncuların da pazarda önemli bir yere sahip olduğunu belirtmek gerekir.
- **Uygulama Gelirleri:** Meta'nın ana mağazasında listeli olan 450 uygulamanın üçte biri **1 milyon doların üzerinde gelir** elde ederken, 33 uygulama ise **10 milyon doların üzerinde gelir** sağlamıştır.
- **Genişleme Potansiyeli:** VR sektörünün 2025 yılına kadar yıllık bileşik büyüme oranıyla (CAGR) **%30'luk bir büyümeyle 20 milyar dolarlık bir pazar büyüklüğüne** ulaşması beklenmektedir.

#### Konsol Oyun Pazarı:

- **Satış Rakamları:** Dünya genelinde, PS4 lansmanı sonrası toplamda **350 milyon adet** konsol satılmıştır. Ancak bu sayılara, Xbox, Nintendo Switch gibi diğer konsol markalarını dahil edilmemiştir.
- **Pazar Büyüklüğü:** Konsol oyunları pazarı, 2023 yılında **43 milyar dolarlık** bir büyüklüğe ulaşmıştır. Bu rakamın, 2025 yılına kadar **50 milyar doların** üzerine çıkması öngörülmektedir.

#### Rekabet ve Sektör Hakkında:

##### Pazardaki Genel Dinamikler:

- **Teknolojik Yenilikler:** Rakipler arasında VR teknolojisindeki son yenilikleri benimseme kapasitesi önemlidir.
- **Kullanıcı Deneyimi:** Hem VR meditasyon platformları hem de konsol oyunları için kullanıcı deneyimi, rekabette öne çıkmanın anahtarıdır.
- **Fiyatlandırma Stratejileri:** Özellikle VR meditasyon platformlarında uygun fiyatlandırma stratejileri, kullanıcı kitlesini genişletmede kritik bir rol oynamaktadır.
- **Erişilebilirlik:** Uygulamaların ve oyunların geniş bir kullanıcı kitlesine erişebilmesi için farklı platformlarda (Oculus, PS Store vb.) mevcut olması gerekmektedir.
- **Farklılaşma:** Pazarda birçok benzer uygulama ve oyun bulunmaktadır. Bu nedenle,

rakiplerden farklılaşmak için özgün ve kaliteli içerikler ve özellikler sunmak önemlidir. PangeaVR olarak özellikle Meditopia ile yaptığımız işbirliğiyle global başarı yakalamış ve iş fikri ve içerikleri market tarafından valide edilmiş bir partner ile yol almaktayız.

## Rekabet Hakkında

### Sanal Gerçeklik (VR) Pazarı:

- **Tripp:** Tripp, zihinsel sağlığı ve refahı geliştirmek için VR ortamında meditasyon deneyimleri sunan bir platformdur. Kullanıcıların duygusal hallerini değiştirmeye yardımcı olabilecek özelleştirilmiş meditasyon deneyimleri sunar. **4 turda toplam 26,3 milyon dolar fon toplamıştır.** LG Nova ve Mayfield Fund en yeni yatırımcılardır. PrivCo'ya göre TRIPP'nin 1 Haziran 2022 itibarıyla 10 milyon dolar ile 50 milyon dolar arasında bir post-money değerlemesi bulunmaktadır.
- **Healium:** Oculus mağazasında bulunan bu uygulama, kullanıcının beyin dalgalarını ve kalp atış hızını algılayarak interaktif meditasyon deneyimleri sağlar. Böylece kullanıcının fiziksel tepkileriyle senkronize bir deneyim sunmaktadır. **4 turda toplam 5 milyon dolarlık fon toplamıştır.**
- **Mindway VR:** Bireylerin zihinsel sağlıklarını geliştirmeye odaklanan bir platformdur. Farklı meditasyon teknikleri ve uygulamaları ile kişiye özel bir deneyim sunar. Crunchbase'e göre APY Ventures tarafından **200 bin dolar** yatırım almıştır.

### Konsol Oyun Pazarı:

- **Paw Patrol On a Roll:** Bu oyun, PlayStation platformunda çocuklara yönelik eğlenceli ve öğretici bir deneyim sunmaktadır. Geniş bir kitleye hitap eden bu oyun, grafikleri, oyun mekaniği ve hikayesiyle çocukların ilgisini çekmektedir.

## Hedef Kitle Hakkında

### Hedef Kitle:

- **Pirate Quest:** Genellikle 15-35 yaş arası teknolojiye ilgi duyan, VR deneyimleriyle tanışmak isteyen bireyleri hedefler.
- **MediVR:** 25-50 yaş arası, stresli hayat koşullarından sıyrılmak ve meditasyon yaparak zihinsel rahatlama arayan yetişkinleri hedef alır.
- **TerraKids:** 3-7 yaş arası çocuklar için eğitici ve eğlenceli içerikler sunmayı hedefleyen bir oyun olup, bu yaştaki çocukların ebeveynleri de hedef kitemiz içerisinde.

### Hedef Kitleye Nasıl Ulaşacağız?

- **Pirate Quest ve MediVR:** Sidequest mağazasında aktif reklam kampanyaları, sosyal medya pazarlama faaliyetleri ve influencer işbirlikleri ile tanıtımını yapmayı planlıyoruz.
- **TerraKids:** Ebeveynlere yönelik blog yazıları, influencer işbirlikleri, eğitici platformlar ve eğitimle ilgili etkinliklerde tanıtımını yapmayı hedefliyoruz.

### **Ortalama Rakamlar:**

- **Pirate Quest:** Bugüne kadar 6000+ oyuncuya ulaşmış, ortalama oyun süresi 17 dakikadır.
- **MediVR:** Henüz beta aşamasında olup, pilot kullanıcılarla test edilmekte ve 150 kişiyle detaylı görüşmeler yapılmıştır.
- **TerraKids:** Geliştirme aşamasında olup, hedef kitle analizi için 50 ebeveynle anket ve mülakatlar gerçekleştirilmiştir.

## **SWOT Analizi**

### **Güçlü Yönler Nelerdir?**

- 30 milyondan fazla kullanıcıya sahip bir firma ile işbirliği sayesinde hızlı marka bilinirliğine ulaşabilme
- Kümülatif olarak 45 seneden fazla tecrübeye sahip kadro
- Çok fazla rekabetin olmadığı iki farklı alana erken girerek öncü firma olabileme potansiyeli

### **Zayıf Yönler Nelerdir?**

- 7 yaş altı konsol pazarında kullanıcı sayısının sınırlı olması
- Mobil pazarının konsol pazarına göre çok daha büyük olması
- Sanal Gerçeklik pazarının henüz yeni yeni gelişmeye başlaması

### **Fırsatlar Nelerdir?**

- Dünya'da eğitici oyunlara artan ilgi ve büyüme hızı
- Mobil oyun dünyasına geçişin kolaylıkla sağlanabilmesi
- Okullar ve eğitim merkezleri ile işbirliği imkanı sayesinde B2B pazara hitap edebilme imkanı

### **Tehditler Nelerdir?**

- Mobil alanda eğitici oyun rekabetinin yüksek oluşu ve konsol alanında da rekabetin artma ihtimali
- Genç kullanıcılarda oyun tercihlerinin hızla değişebiliyor olması
- Hızlı teknolojik gelişmeler sebebiyle sürekli uyum ve geliştirme halinde olma zorunluluğu

### **Zayıf Yönleri Güçlendirme Stratejisi**

- Okullar ve eğitim kurumları ile iletişime geçerek bilinirliği artırmak
- Sponsorlu platform reklamları
- Topluluğu canlı tutma

## Tehditleri Ortadan Kaldırma Stratejisi

- Uygulamaları periyodik olarak güncelleyerek yeni özellikler ekleme
- Topluluk yönetimini sağlayarak kullanıcı taleplerine göre düzenlemeler yapma
- Ekibe yatırım yaparak hızlı teknolojik deęişimlere uyum sağlamaya çalışacağız

## 2.4. Kurucu Ortaklar, Ana Pay Sahipleri ve Sermayeyi Temsil Eden Paylar

### 2.4.1 Kurucu ortaklar hakkında bilgiler

Girişim Şirketi'nin Kurucu Ortakları				
Adı- Soyadı / Ticaret Unvanı	Görevi/Unvanı	Kuruluştan Bu Yana Şirket Bünyesinde Üstlendiği Görevler	Sermayedeki Payı	
			(TL)	(%)
Muhammed Emin Ayar	Lider Girişimci / Kurucu Ortak / CTO	2012 yılında Android geliştiriciliği ve yazılım geliştirme kariyerine adım attı. O tarihten itibaren çeşitli ülkelerden farklı müşterilere freelance yazılım geliştirme hizmetleri sunarak kendini kanıtladı. Daha sonra, Kapsel adlı bir startup şirketinde Android geliştirici olarak görev alıp sonrasında CTO olarak yükseldi. Aynı zamanda, kar amacı gütmeyen bir teknoloji girişimi olan Re:coded'de Android geliştirme bootcamp eğitmeni olarak önemli bir rol üstlendi. 2018 yılında kendi şirketi Naylalabs'i kurdu ve azimle çalışarak ekibini 20 kişiye kadar büyüttü. Şimdi ise 2022 yılında PangeaVR'da kurucu ortak ve oyun geliştirici olarak deneyimlerini aktarmaya devam ediyor.	230.400	64
Semiramis Kulak	Kurucu Ortak / Yatırımcı İlişkileri	Semiramis Kulak 2016 senesinde Koç Üniversitesi'nde İşletme Bölümü Lisans eğitimini tamamlamıştır. Yüksek Lisansını University College London'da Girişimcilik üzerine tamamladıktan sonra ülkesine geri dönmüştür. Kariyerine StartersHub'da Hızlandırma Programı Müdürü olarak başladıktan sonra Girişim Sermayesi Yatırım Ortaklığı'nda yatırım analisti olarak görev almıştır. Daha sonrasında Albaraka Portföy'de Girişim Sermayesi Yatırım Fonları biriminde uzman olarak görevine devam etmiştir. Bu dönemler içerisinde toplamda 60'ın	122.400	34

Girişim Şirketi'nin Kurucu Ortakları				
Adı- Soyadı / Ticaret Unvanı	Görevi/Unvanı	Kuruluştan Bu Yana Şirket Bünyesinde Üstlendiği Görevler	Sermayedeki Payı	
			(TL)	(%)
		üzerinde girişimin yatırım süreçlerinde yer almıştır. 2022 yılında PangeaVR'da kurucu ortak ve yatırım ilişkileri sorumlusu olarak deneyimlerini aktarmaya devam etmektedir.		
Sabri Ayeş	Kurucu Ortak / Game Developer	Yazılım geliştirmeye olan ilgisi, neredeyse 13 - 14 yıllık bir süreci kapsıyor. Kariyerinin büyük bir kısmında backend geliştirici olarak görev almış. Özellikle 3D tasarım programları ve oyun sahneleriyle meşgul olmayı seviyor. Yarattığı birçok 3D Asset Pack, Unity Asset Store'da kullanıma sunulmuş. Aynı zamanda, bağımsız bir oyun geliştirici olarak da tecrübeli. 2015 yılından beri VR oyun geliştirme konusunda çalışmalarını sürdürüyor. Sanatsal tasarım ve genel oyun mekaniklerinin geliştirilmesi konularında da deneyimlidir. Bugüne kadar iki bağımsız oyun yayınlamış ve takımıyla birlikte 10 adet hyper casual oyun üzerinde çalışmıştır.	3.600	1
Beyzanur Kök	Kurucu Ortak / Game Developer	AR, VR, Oyun Geliştirme ve 3D modelleme gibi farklı alanlarda önemli çalışmalar gerçekleştirdi. Hyper casual oyunlar için 3D modelleme, UI tasarımı, sahne dizaynı ve scripting gibi çeşitli alanlarda başarılı bir şekilde görev almıştır ve bu oyunları geliştirmede önemli bir rol oynamıştır. Yayınlama süreçlerinde aktif olarak yer alarak projelerini hayata geçirmiştir. Odaklandığı alan VR ve bu alanda oyunlar ile uygulamalar geliştirmedir. Çalışmalarında Unity Game Engine, Oculus entegrasyonları, C#, Blender 3D, Substance Uygulamaları ve Photoshop gibi güçlü teknolojilerden	1.800	0.5



Girişim Şirketi'nin Kurucu Ortakları				
Adı- Soyadı / Ticaret Unvanı	Görevi/Unvanı	Kuruluştan Bu Yana Şirket Bünyesinde Üstlendiği Görevler	Sermayedeki Payı	
			(TL)	(%)
		faydalanmaktadır.		
Büşra Nur Ayar	Kurucu Ortak / 3D Artist	Büşra 2 yıllık deneyimiyle kendisini 3D Tasarım konusunda geliştirmektedir. Blender ile oyun assetleri hazırlamakta ve Substance painter ile doku materyal düzenlemelerini yapmaktadır. Ayrıca temel seviyede Unity 3D bilgisi ile de assetlerin Unity'de konfigürasyonlarını yapmaktadır. Bugüne kadar bir adet VR projesi ve 3 adet hyper casual oyun projesinde görev almıştır.	1.800	0.5

#### Muhammed Emin Ayar ile ilgili;

12 yıldır aktif olarak yazılım geliştirici rolünde startuplar, girişimler ve global ölçekli firmalarda çalıştı. Bugüne kadar 200'ün üzerinde yazılım projesinde hem yazılım geliştirici hem de yönetici pozisyonunda yer aldı. Kappel isimli girişimde CTO olarak yer aldı. Re:Coded isimli kar amacı gütmeyen bir sivil kuruluşun göçmenler ve bölge halkına teknolojik yeterlilikler kazandırmak amaçlı bootcamp de eğitmen olarak yer aldı. Sonrasında kendi şirketi olan Naylalabs'i kurdu ve Glovo dahil birçok firma ile yazılım geliştirme projelerinde işbirlikleri gerçekleştirdi. Profesyonel yazılım geliştirme kariyerinin yanı sıra hayatının çeşitli evrelerinde bireysel oyun geliştiricilikle ilgilendi. 2012 yılında henüz mobil cihazların yeni yayımlanmaya başladığı zamanlarda "Uzay Topu" isimli oyun, akabinde rope jumper ve traffic smash: racers diary ile oyun geliştirdi. Son 1 yılda ise ekibiyle 10'a yakın hyper-casual türde oyun geliştirdi. Ayrıca 2015 yılında Oculus DK2 ile VR çalışmalarına başlamış olup, o günden bu yana edinmiş olduğu birikimi PangeaVR çatısı altında kullanmaya karar verdi.

#### Semiramis Kulak ile ilgili;

5 sene boyunca girişim sermayesi yatırım fonları tarafında 60'ın üzerinde girişime yatırım yapılması konusunda ve girişimlerin yeni yatırımcılardan fon bulması konusunda destek oldu. Yatırım yapılan portföy şirketlerinin iş geliştirme konularında destek oldu. Çalıştığı portföy yönetim şirketinde yeni girişim sermayesi yatırım fonlarının kurulmasına ve bu kurulan fonlara fon yatırımcısı bulunması ve fon stratejisinin belirlenmesi konusunda çalıştı.

## 2.4.2. Ortaklık yapısı hakkında bilgiler

Girişim Şirketi'nin Ortaklık Yapısı				
Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı	Sermayedeki Payı			Oy Hakkı (%)
	Grubu	Tutar (TL)	Oran (%)	
Muhammed Emin Ayar	A	230.400	64	64
Semiramis Kulak	A	122.400	34	34
Sabri Ayeş	A	3.600	1	1
Beyzanur Kök	A	1.800	0.5	0.5
Büşra Nur Ayar	A	1.800	0.5	0.5
<b>TOPLAM</b>		<b>360.000</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

### Muhammed Emin Ayar ile ilgili;

12 yıldır aktif olarak yazılım geliştirici rolünde startuplar, girişimler ve global ölçekli firmalarda çalıştı. Bugüne kadar 200'ün üzerinde yazılım projesinde hem yazılım geliştirici hem de yönetici pozisyonunda yer aldı. Kappel isimli girişimde CTO olarak yer aldı. Re:Coded isimli kar amacı gütmeyen bir sivil kuruluşun göçmenler ve bölge halkına teknolojik yeterlilikler kazandırmak amaçlı bootcamp de eğitmen olarak yer aldı. Sonrasında kendi şirketi olan Naylalabs'i kurdu ve Glovo dahil birçok firma ile yazılım geliştirme projelerinde işbirlikleri gerçekleştirdi. Profesyonel yazılım geliştirme kariyerinin yanı sıra hayatının çeşitli evrelerinde bireysel oyun geliştiricilikle ilgilendi. 2012 yılında henüz mobil cihazların yeni yayınlanmaya başladığı zamanlarda "Uzay Topu" isimli oyun, akabinde rope jumper ve traffic smash: racers diary ile oyun geliştirdi. Son 1 yılda ise ekibiyle 10'a yakın hyper-casual türde oyun geliştirdi. Ayrıca 2015 yılında Oculus DK2 ile VR çalışmalarına başlamış olup, o günden bu yana edinmiş olduğu birikimi PangeaVR çatısı altında kullanmaya karar verdi.

### Semiramis Kulak ile ilgili;

5 sene boyunca girişim sermayesi yatırım fonları tarafında 60'ın üzerinde girişime yatırım yapılması konusunda ve girişimlerin yeni yatırımcılardan fon bulması konusunda destek oldu. Yatırım yapılan portföy şirketlerinin iş geliştirme konularında destek oldu. Çalıştığı portföy yönetim şirketinde yeni girişim sermayesi yatırım fonlarının kurulmasına ve bu kurulan fonlara fon yatırımcısı bulunması ve fon stratejisinin belirlenmesi konusunda çalıştı.

### 2.4.3. Sermayeyi temsil eden paylar hakkında bilgiler

Girişim Şirketi'nin Sermayesini Temsil Eden Paylar					
Grubu	Türü	İmtiyazlar	Nominal Değeri (TL)		Sermayeye Oranı
			Birim	Toplam	
A	Nama	Yoktur.	1	360.000	100

Mevcut şirketin esas sözleşmesine göre sermayeyi temsil eden toplam paylar A grubuna ayrılmıştır.

Bu gruplara ilişkin olarak A Grubunda **360.000** Adet, birim nominal değeri **1 TL** olan pay bulunmaktadır.

Sermayesinin toplam **360.000 TL** olduğu görülmektedir.

#### A Pay grubu ile ilgili imtiyazlar;

Yoktur.

## 2.5. Yönetim Kurulu ve Yöneticiler

### 2.5.1 Yönetim kurulu üyeleri hakkında bilgiler

Girişim Şirketi'nin Yönetim Kurulu Üyeleri					
Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı	Görevi/Unvanı	Atanma Tarihi	Kalan Görev Süresi	Sermayedeki Payı	
				(TL)	(%)
Muhammed Emin Ayar	Yönetim Kurulu Başkanı / Lider Girişimci / Kurucu Ortak	22/08/2022	1096 Gün	230.400	64
Semiramis Kulak	Yönetim Kurulu Üyesi / Kurucu Ortak	22/08/2022	1096 Gün	122.400	34

#### Muhammed Emin Ayar hakkında;

12 yıldır aktif olarak yazılım geliştirici rolünde startuplar, girişimler ve global ölçekli firmalarda çalıştı. Bugüne kadar 200'ün üzerinde yazılım projesinde hem yazılım geliştirici hem de yönetici pozisyonunda yer aldı. Kapsel isimli girişimde CTO olarak yer aldı. Re:Coded isimli kar amacı gütmeyen bir sivil kuruluşun göçmenler ve bölge halkına teknolojik yeterlilikler kazandırmak amaçlı bootcamp de eğitmen olarak yer aldı. Sonrasında kendi şirketi olan Naylalabs'i kurdu ve Glovo dahil birçok firma ile yazılım geliştirme projelerinde işbirlikleri gerçekleştirdi. Profesyonel yazılım geliştirme kariyerimin yanı sıra hayatının çeşitli evrelerinde bireysel oyun geliştiricilikle ilgilendi. 2012 yılında henüz mobil cihazların yeni yayınlanmaya başladığı zamanlarda "Uzay Topu" isimli oyun, akabinde rope jumper ve traffic smash: racers diary ile oyun geliştirdi. Son 1 yılda ise ekibiyle 10'a yakın hyper-casual türde oyun geliştirdi. Ayrıca 2015 yılında Oculus DK2 ile VR çalışmalarına başlamış olup, o günden bu yana edinmiş olduğu birikimi PangeaVR çatısı altında kullanmaya karar vermiştir.

#### Semiramis Kulak hakkında;

5 sene boyunca girişim sermayesi yatırım fonları tarafında 60'ın üzerinde girişime yatırım yapılması konusunda ve girişimlerin yeni yatırımcılardan fon bulması konusunda destek oldu. Yatırım yapılan portföy şirketlerinin iş geliştirme konularında destek oldu. Çalıştığı portföy yönetim şirketinde yeni girişim sermayesi yatırım fonlarının kurulmasına ve bu kurulan fonlara fon yatırımcısı bulunması ve fon stratejisinin belirlenmesi konusunda çalıştı.

## 2.5.2 Yöneticiler hakkında bilgiler

Girişim Şirketi'nin Yöneticileri				
Adı-Soyadı	Görevi/Unvanı	Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi	Sermayedeki Payı	
			(TL)	(%)
Muhammed Emin Ayar	Yönetim Kurulu Başkanı / Lider Girişimci / Kurucu Ortak	12 yıldır aktif olarak yazılım geliştirici rolünde start-uplar, girişimler ve global ölçekli firmalarda çalıştı. Bugüne kadar 200'ün üzerinde yazılım projesinde hem yazılım geliştirici hem de yönetici pozisyonunda yer aldı. Kapgel isimli girişimde CTO olarak yer aldı. Re:Coded isimli kar amacı gütmeyen bir sivil kuruluşun göçmenler ve bölge halkına teknolojik yeterlilikler kazandırmak amaçlı bootcamp de eğitmen olarak yer aldı. Sonrasında kendi şirketi olan Naylallabs'i ve PangeaVR'ı kurdu.	230.400	64
Semiramis Kulak	Yönetim Kurulu Üyesi / Yatırımcı İlişkileri Yöneticisi	5 sene boyunca girişim sermayesi yatırım fonları tarafında 60'ın üzerinde girişime yatırım yapılması konusunda ve girişimlerin yeni yatırımcılardan fon bulması konusunda destek oldu. Yatırım yapılan portföy şirketlerinin iş geliştirme konularında destek oldu. Çalıştığı portföy yönetim şirketinde yeni girişim sermayesi yatırım fonlarının kurulmasına ve bu kurulan fonlara fon yatırımcısı bulunması ve fon stratejisinin belirlenmesi konusunda çalıştı.	122.400	34

### Muhammed Emin Ayar hakkında;

2012 yılında Android geliştiriciliği ve yazılım geliştirme kariyerine adım attı. O tarihten itibaren çeşitli ülkelerden farklı müşterilere freelance yazılım geliştirme hizmetleri sunarak kendini kanıtladı. Daha sonra, Kapgel adlı bir start-up şirketine Android geliştirici olarak görev alıp sonrasında CTO olarak yükseldi. Aynı zamanda, kar amacı gütmeyen bir teknoloji girişimi olan Re:coded'de Android geliştirme bootcamp eğitmeni olarak önemli bir rol üstlendi. 2018 yılında kendi şirketi Naylallabs'i kurdu ve azimle çalışarak ekibini 20 kişiye kadar büyüttü. Şimdi ise 2022

yılında PangeaVR'da kurucu ortak ve oyun geliştirici olarak deneyimlerini aktarmaya devam ediyor.

12 yıldır aktif olarak yazılım geliştirici rolünde start-uplar, girişimler ve global ölçekli firmalarda çalıştı. Bugüne kadar 200'ün üzerinde yazılım projesinde hem yazılım geliştirici hem de yönetici pozisyonunda yer aldı. Kappel isimli girişimde CTO olarak yer aldı. Re:Coded isimli kar amacı gütmeyen bir sivil kuruluşun göçmenler ve bölge halkına teknolojik yeterlilikler kazandırmak amaçlı bootcamp de eğitmen olarak yer aldı. Sonrasında kendi şirketi olan Naylalabs'i kurdu ve Glovo dahil birçok firma ile yazılım geliştirme projelerinde işbirlikleri gerçekleştirdi. Profesyonel yazılım geliştirme kariyerinin yanı sıra hayatının çeşitli evrelerinde bireysel oyun geliştiricilikle ilgilendi. 2012 yılında henüz mobil cihazların yeni yayınlanmaya başladığı zamanlarda "Uzay Topu" isimli oyun, akabinde rope jumper ve traffic smash: racers diary ile oyun geliştirdi. Son 1 yılda ise ekibiyle 10'a yakın hyper-casual türde oyun geliştirdi. Ayrıca 2015 yılında Oculus DK2 ile VR çalışmalarına başlamış olup, o günden bu yana edinmiş olduğu birikimi PangeaVR çatısı altında kullanmaya karar verdi.

#### **Semiramis Kulak hakkında;**

5 sene boyunca girişim sermayesi yatırım fonları tarafında 60'ın üzerinde girişime yatırım yapılması konusunda ve girişimlerin yeni yatırımcılardan fon bulması konusunda destek oldu. Yatırım yapılan portföy şirketlerinin iş geliştirme konularında destek oldu. Çalıştığı portföy yönetim şirketinde yeni girişim sermayesi yatırım fonlarının kurulmasına ve bu kurulan fonlara fon yatırımcısı bulunması ve fon stratejisinin belirlenmesi konusunda çalıştı.

5 sene boyunca girişim sermayesi yatırım fonları tarafında 60'ın üzerinde girişime yatırım yapılması konusunda ve girişimlerin yeni yatırımcılardan fon bulması konusunda destek oldu. Yatırım yapılan portföy şirketlerinin iş geliştirme konularında destek oldu. Çalıştığı portföy yönetim şirketinde yeni girişim sermayesi yatırım fonlarının kurulmasına ve bu kurulan fonlara fon yatırımcısı bulunması ve fon stratejisinin belirlenmesi konusunda çalıştı.

### **2.5.3 Ekip Üyeleri**

<b>Ekip Üyeleri</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Üstleneceği Görev Sorumluluklar</b>	<b>Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi</b>	<b>Girişimci ile İlişkisinin Kaynağı</b>
Muhammed Emin Ayar	Yazılım geliştirme ekip yöneticiliği ve oyun mekaniklerinin geliştirilmesi	Full-stack development, takım yönetimi, proje yöneticiliği	Lider girişimci

<b>Ekip Üyeleri</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Üstleneceği Görev Sorumluluklar</b>	<b>Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi</b>	<b>Girişimci ile İlişkisinin Kaynağı</b>
Sabri Ayeş	Oyun mekanikleri geliştirilmesi ve konsept tasarımların geliştirilmesi	Yazılım geliştirme, oyun geliştirme, 3D art	Profesyonel
Beyzanur Kök	Oyun Geliştirme, VR Experience Geliştirme	VR/AR Oyun/Deneyim Geliştirme	Profesyonel
Berkay Reha Adanalı	Öykü Yazarlığı   Backend Geliştirme	Öykü Yazarlığı, Seslendirme, Backend Geliştirme	Profesyonel
Büşra Nur Ayar	3D Artist	3D Oyun Assetleri Oluşturmak, 3D Tasarım, Sahne Tasarımı	Profesyonel
İbrahim Sayar	Devops Mühendisliği, çok oyunculu oyunların ölçeklenmesi ve deploylanması	Yazılım geliştirme, Bulut teknolojiler, Devops	Profesyonel
Sıtkı Kulak	Nakit Akışı, finansal raporlama, bütçe takibi, idari işler	Finans, Satınalma, İdari Yönetim	Profesyonel
Semiramis Kulak	Yatırım İlişkileri, İş Geliştirme	Yatırım İlişkileri, İş Geliştirme	Profesyonel

## 2.6. Finansal Bilgiler

### 2.6.1 Finansal durum ve faaliyet sonuçları hakkında bilgiler

ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ'ne ait TFRS standartlarına uygun olarak şirket faaliyetlerinde önem arz eden veriler önceliklendirilerek hazırlanmış "Finansal Durum Tablosu" ile şirket hasılatının %10'unun üzerinde bakiyesi bulunan hesap kalemleri önceliklendirilerek hazırlanan "Gelir Tablosu" aşağıdaki sunulmuştur. Şirketin "İşletme Bütçesi", "Yatırım Bütçesi", "Gelir Kalemleri", "Satış Hedefleri" ve "Nakit Akım Tablosu"nu da içeren finansal bilgilerine aşağıdaki kutu içerisinde bulunan linkten erişebilirsiniz.

<https://invest.fonbulucu.com/kampanya/5MG6BB#finance>

Finansal Durum Tablosu		
Hesap Kalemleri (TL)	31.12.2022	31.07.2023
<b>Dönen Varlıklar</b>	<b>40.047</b>	<b>114.557</b>
<b>Nakit ve Nakit Benzerleri</b>	<b>40.047</b>	<b>10.611</b>
Kasa	7.645	3.305
Bankalar	0	621
Ortaklardan Alacaklar	28.522	0
Devreden KDV	3.880	6.230
İndirilecek KDV	0	455
<b>Ticari Alacaklar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Stoklar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Duran Varlıklar</b>	<b>0</b>	<b>103.965</b>
<b>Maddi Duran Varlıklar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Maddi Olmayan Duran Varlıklar</b>	<b>0</b>	<b>103.965</b>
Araştırma ve Geliştirme Giderleri	0	103.965
<b>Kısa Vadeli Yükümlülükler</b>	<b>62.203</b>	<b>84.224</b>



<b>Finansal Durum Tablosu</b>		
<b>Hesap Kalemleri (TL)</b>	<b>31.12.2022</b>	<b>31.07.2023</b>
<b>Finansal Borçlar</b>	<b>26.324</b>	<b>31.932</b>
Diğer Mali Borçlar	19.210	10.064
Ödenecek Vergi ve Fonlar	422	538
Ödenecek Sosyal Güvenlik Kesintiler	6.692	21.330
<b>Ticari Borçlar</b>	<b>15.379</b>	<b>6.025</b>
Satıcılar	15.379	6.025
<b>Diğer Borçlar</b>	<b>20.500</b>	<b>46.267</b>
Ortaklara Borçlar	0	9.560
Personele Borçlar	20.500	36.707
<b>Uzun Vadeli Yükümlülükler</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Finansal Borçlar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Ticari Borçlar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Diğer Borçlar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Özkaynaklar</b>	<b>-22.157</b>	<b>30.333</b>
<b>Ödenmiş Sermaye</b>	<b>112.417</b>	<b>355.422</b>
Sermaye	360.000	360.000
Ödenmemiş Sermaye (-)	-247.583	-4.578
<b>Sermaye Yedekleri</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Geçmiş Yıllar Karları</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Geçmiş Yıllar Zararları</b>	<b>0</b>	<b>-134.574</b>
<b>Net Dönem Karı</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Net Dönem Zararı</b>	<b>-134.574</b>	<b>-190.515</b>

<b>Finansal Durum Tablosu</b>		
<b>Hesap Kalemleri (TL)</b>	<b>31.12.2022</b>	<b>31.07.2023</b>
<b>AKTİF TOPLAMI</b>	<b>40.046</b>	<b>114.557</b>
<b>PASİF TOPLAMI</b>	<b>40.046</b>	<b>114.557</b>

<b>Gelir Tablosu</b>		
<b>Hesap Kalemleri (TL)</b>	<b>31.12.2022</b>	<b>31.07.2023</b>
<b>Hasılat</b>	<b>1.696</b>	<b>3.400</b>
Dıęer Gelirler	1.696	3.400
<b>Satıřların Maaliyeti</b>	<b>-14.158</b>	<b>-178.634</b>
Satılan Hizmet Maliyeti (-)	-14.158	-178.634
<b>Esas Faaliyet Karı</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Esas Faaliyet Zararı</b>	<b>-121.743</b>	<b>-13.414</b>
Arařtırma Geliřtirme Giderleri (-)	-90.682	0
Genel Yönetim Giderleri (-)	-31.061	-13.414
<b>Finansman Giderleri (NET)</b>	<b>-1.042</b>	<b>-1.579</b>
Kısa Vadeli Borçlanma Giderleri (-)	-1.042	-1.579
<b>Vergi Giderleri</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Olaęandıřı Kâr/Zarar</b>	<b>-30</b>	<b>-287</b>
Dıęer Olaęandıřı Gider ve Zararlar (-)	-30	-287
<b>Olaęan Kâr/Zarar</b>	<b>703</b>	<b>0</b>
Kambiyo Karları	979	0
Kambiyo Zararları (-)	-276	0

<b>Gelir Tablosu</b>		
<b>Hesap Kalemleri (TL)</b>	<b>31.12.2022</b>	<b>31.07.2023</b>
<b>NET KAR/ZARAR</b>	<b>-134.574</b>	<b>-190.515</b>

## 2.6.2 Fon kaynakları ve finansman yapısı hakkında bilgiler

Girişim şirketi ilk tur yatırımını başarıyla tamamladıktan sonra devam yatırım turları ile exita kadar ilerlemeyi ve özellikle VR ve konsol pazarında güçlü bir oyuncu olmayı hedeflemektedir. Şirketin ve kurucu ortakların hali hazırdaki yükümlülüklerini karşılamak için gerekli işletme sermayesi ve yedek akçesi bulunmaktadır.

## 2.7. Hukuki Durum, Belge ve Ödüller

### Hukuki Durum

#### İzin ve Onaylar

Girişimin iş ve işlemleri için hukuki bir engel yoktur. Aleyhine açılmış bir dava bulunmamaktadır. Üçüncü taraflara açtığı bir dava yoktur.

### Patent, Lisans, Marka Tescil ve Belgeler

Belirtilmemiştir.

### Ödül ve Başarılar

- Bilişim Vadisi Digiage Program Kabulü
- İş Bankası Workup Gaming

Belgeler ektedir.

### 3. KAMPANYA HAKKINDA BİLGİLER

#### 3.1. Genel Gerekçe ve Temel Bilgiler

Kitle fonlaması ile birlikte geniş kitlelere ulaşıp ürünümüzün kullanım yaygınlığını arttırmak ve marka bilincini oluşturmak istiyoruz.

Geleceğin oyunlarını inşa ederken kollektif bilincin gücünden faydalanmak ve her yatırımcımızı bir marka temsilcisine dönüştürmeyi amaçlıyoruz.

Özellikle pazar girişi zorlu fakat ödülü yüksek olan 2 pazarda teknik ekibimizin kalitesini ortaya koyarak büyük oyun stüdyoları ile yarışacak oyunlar geliştirmeyi ve uygulama mağazalarında kendi kategorilerinde en üst sıralara çıkmayı hedeflemekteyiz.

Özellikle VR/XR tarafında, Apple'ın cihaz lansmanı ile birlikte 2024 ikinci çeyrekte bu pazarda rekabetin artmasına bağlı olarak ve Apple'ın love brand olmasından ötürü mass adoption beklenmektedir. Bu nokta geldiğinde gerekli reklam/tanıtım bütçesi ile bu bakir pazarların öncü oyuncularından olması amaçlanmaktadır.

#### 3.2. Fon Kullanım Yeri

Fonlama Kampanyasının başarılı olması durumunda elde edilen fonlar aşağıda verilen şekilde ve sürelerde kullanılacaktır. Fonun kullanım süresi içerisinde her altı ayda bir ve her durumda fonun kullanımı tamamlandığında bağımsız denetim raporu hazırlanarak kampanya sayfasında yayınlanacak ve ayrıca yatırımcılar ile paylaşılacaktır. Toplanan fonların ilan edilen amacına uygun olarak kullanılmasından yönetim kurulunun sorumludur.

##### Toplanan fon;

**1.500.000 TL'si Pazarlama Giderleri** amacıyla **01.11.2023 - 01.07.2024** tarihleri arasında, **1.300.000 TL'si Personel Giderleri** amacıyla **01.11.2023 - 01.07.2024** tarihleri arasında, **575.000 TL'si Genel Yönetim Giderleri Donanım & Sunucu & Danışmanlık vb.)** amacıyla **01.11.2023 - 01.07.2024** tarihleri arasında, **375.000 TL'si Platform Kullanım Ücreti, MKK ve Takasbank İşlem ve Hizmet Bedelleri, İhraç Bedeli, Kampanya Tanıtım ve Pazarlama Bedeli** amacıyla **01.11.2023 - 01.12.2024** tarihleri arasında kullanılacaktır.

Kampanya sonrasında elde edilen brüt gelirden kampanya için yapılan giderler fatura

karşılığı ödenecek olup, ayrıca Platform Kullanım Ücreti olan toplanan fonun KDV hariç %8'i yine fatura karşılığında ödenecektir.

Fonlamanın başarılı olup olmadığına bakılmaksızın MKK (Merkezi Kayıt Kuruluşu), kaydileştirme işlemleri için açılan kampanya toplam fon talebinin binde 1'i + KDV tutarında ve fonların toplanarak bloke edilmesine aracılık eden İstanbul Takas ve Saklama Bankası A.Ş. (Takasbank), binde 1'i + BSMV tutarında işlem ücreti alacaktır. Tutarlar kampanya sonrası Platform'un faturasına istinaden girişim şirketi tarafından ödenecektir.

Kampanya sonunda toplanan fondan elde edilecek net gelir toplanan fonun %90 ila %92'si aralığında gerçekleşektir.

Kampanya'ya fazla talep gelmesi durumunda %20 Ek Satış Yolu ile elde edilecek ek fonlar ürün geliştirme ve işletme giderlerinde kullanılacaktır.

Ayrıca diğer kaynaklardan temin edilmesi planlanan finansmanlar şu şekildedir.

Ticaret Bakanlığı Teşvikleri'ndan 1.000.000 TL tutarında bir finansmanın 01/10/2023 tarihinde temin edilmesi planlanmaktadır.

Rapor halinde eklerde görülebilir. (EK2)

### 3.3. Kar Tahmin ve Beklentileri

**Uyarı: Bu bölümü okumadan önce bilgi formunu başındaki "UYARI" kısmını tekrar okuyunuz.**

ESB OYUN HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ Girişim Şirketinin gelir kalemleri MediVR Abonelik-1.Yıl , MediVR Abonelik-2.Yıl , MediVR Abonelik-3.Yıl , MediVR Abonelik-4.Yıl , MediVR Abonelik-5.Yıl , TerraKid-1.Yıl , TerraKid-2.Yıl , TerraKid-3.Yıl , TerraKid-4.Yıl , TerraKid-5.Yıl , Uygulama İçi Satın Alma-1.Yıl , Uygulama İçi Satın Alma-2.Yıl , Uygulama İçi Satın Alma-3.Yıl , Uygulama İçi Satın Alma-4.Yıl ve Uygulama İçi Satın Alma-5.Yıl kalemlerinden oluşmaktadır.

Bu gelir kalemlerine göre ve beş yıllık süreçte 274.243.094 TL ciro yapması planlanmaktadır.

### 3.4. Geçmiş Kampanyalar

Yoktur.

## 4. RİSK FAKTÖRLERİ

Bu bölümde; girişim şirketine ve faaliyetlere, girişim şirketinin ve/veya hedef kitlenin içinde bulunduğu sektöre, çıkarılacak paylara ve yatırım kararı verilmesinde önem taşıyan diğer risklere yer verilmiştir.

### 4.1. Girişim Şirketine ve Faaliyetlere İlişkin Riskler

#### Meta Oculus Ana Mağazada Listelenememe İhtimali

Meta Oculus Quest Store, sadece özel seçilmiş içerikleri listelemektedir. Bu platformda ana mağazada nasıl listeleneceği konusunda belirgin bir yol haritası sunulmamıştır. Ancak, **iş ortağımız Meditopia'nın Meta ile kurduğu derinlemesine ilişkileri sayesinde, ilgili Meta ekibiyle doğrudan bir iletişim kurmayı başardık.** Bu bağlamda, ana mağazada listelenme hedefimize ulaşmak için spesifik bir strateji oluşturduk. Yatırım turumuzun tamamlanmasının ardından, pazarlama için ayırdığımız en büyük bütçe ile MediVR için katı bir topluluk inşa edeceğiz. Traction elde ettikten sonra, kurmuş olduğumuz doğrudan iletişim kanalı aracılığıyla Meta'da listelenme sürecimizi aktif bir şekilde ilerleteceğiz.

### 4.2. Sektöre İlişkin Riskler

Faaliyet gösterdiğimiz VR ve konsol oyun sektöründe, karşılaşılabileceğimiz durumlar derinlemesine incelendiğinde çeşitli sektörel riskler öne çıkmaktadır:

- 1. Teknolojik Değişiklikler ve Adaptasyon:** VR ve konsol teknolojileri, hızla evrilen bir yapıya sahiptir. Yeni teknolojik gelişmeler ve platformlar, sektörde sürekli bir değişimi beraberinde getirir. Bu değişimleri takip etmek, onlara hızla uyum sağlamak veya geride kalmak, ürün ve hizmetlerimizin pazardaki konumunu doğrudan etkileyebilir. Özellikle, teknolojinin getirdiği bu hızla değişen dinamikte, esneklik ve adaptasyon kabiliyeti kritik öneme sahiptir.
- 2. Pazar Kabulü ve Tüketici Davranışları:** VR, kısmen yeni ve devrim niteliğinde bir teknolojidir. Tüketicilerin bu teknolojiye adaptasyonu ve benimsemesi, projeksiyonlarımızdan daha uzun sürebilir. Ayrıca, tüketicilerin beklenti ve ihtiyaçlarına hızla cevap vermek, bu riski minimize edebilir.
- 3. Rekabet ve Pazar Dinamikleri:** Oyun sektörü, giriş bariyerlerinin düşük olması nedeniyle sürekli yeni oyuncuların dahil olduğu yüksek rekabetli bir yapıya sahip. Rakiplerimizin inovatif yaklaşımları, çözüm ve ürünleri veya agresif pazarlama ve fiyatlandırma stratejileri, pazar payımızı ve konumumuzu tehdit edebilir.
- 4. Düzenleyici ve Yasal Değişiklikler:** Özellikle çocuklara yönelik oyun ve içeriklerde, global ve yerel düzenleyicilerin getirebileceği yeni düzenlemeler, standartlar veya sınırlamalar bizim için potansiyel bir risk unsuru. Bu tür düzenlemeler, ürün geliştirme süreçlerini, lansman zamanlamalarını ve maliyet yapılarını etkileyebilir.
- 5. Kültürel ve Bölgesel Farklılıklar:** Farklı coğrafyalarda ve kültürlerde faaliyet gösterirken, tüketici beklentileri ve tercihleri büyük farklılıklar gösterebilir. Bu, ürünlerimizin ve hizmetlerimizin global ölçekte benimsenmesini zorlaştırabilir.

Bu riskleri proaktif bir şekilde tanımlamak, analiz etmek ve yönetme stratejileri geliştirmek,

sürdürülebilir başarıyı garanti altına almak için kritik bir öneme sahip. Stratejik planlamamızda bu riskleri dikkate alarak, onlara karşı dayanıklı ve esnek bir iş modeli oluşturmayı hedefliyoruz.

### **4.3. Paylara İlişkin Riskler**

Kampanyadan pay olarak ortak olan gerçek ve/veya tüzel kişiler paylarını satmak istediklerinde ikincil pazar noktasında hızlı hareket edemeyebilirler. Bu durum bir likidite riskinin oluşmasına sebebiyet verebilir.

### **4.4. Diğer Riskler**

Yoktur.



## 5. PAYLAR VE SATIŞ ESASLARI

### 5.1. Çıkarılacak Paylara İlişkin Bilgiler

#### 5.1.1. Türü ve niteliği hakkında bilgiler

*Toplanan fon karşılığı yatırımcılara verilecek paylar nama yazılı olacaktır. Çıkarılacak paylar Bedelli ve Primli Pay Senetleri şeklinde olup, toplanan fon karşılığı yatırımcılara verilecek paylar nama yazılı olacaktır. Çıkarılacak paylar Bedelli ve Primli Pay Senetleri şeklindedir.*

**Önemli: Bu kampanya'da %20 Fazla Fonlama İzni bulunmaktadır.**

Çıkarılacak Payların Birim Nominal Değeri; **0.126 TL** ile **0.149 TL** aralığında ve Payların Toplam Nominal Değeri ise; **472650 TL** ile **670680 TL** aralığında olacaktır.

#### Mevcut Ortaklık Yapısı:

Muhammed Emin Ayar: %64

Semiramis Kulak: %34

Sabri Ayeş: %1

Beyzanur Kök: %0.5

Büşra Nur Ayar: %0.5

#### Fonlanma Sonrası Ortaklık Yapısı:

Muhammed Emin Ayar: %55.168

Semiramis Kulak: %29.308

Sabri Ayeş: %0.862

Beyzanur Kök: %0.431

Büşra Nur Ayar: %0.431

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar: %11.5

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılara Verilecek Bedelsiz Paylar: %2.3

#### Bedelsiz Pay Hediye Kampanyası

Yatırım turumuzun başlama tarihi olan **15 Ağustos Salı saat 10:00** itibari ile **20 iş günü** içerisinde EFT veya Kredi Kartı ile yapılan yatırımlarda yatırımcılara **%20 fazladan pay** verilecektir. Bu kampanya 20 iş günü ile sınırlı olup, **12 Eylül Salı akşamı 23:59**'da sona erecektir. Ek paylar MKK nezdinde yapılacak pay dağıtımı esnasında yatırımcıların hesaplarına aktarılacaktır. Dağıtılacak bedelsiz paylar tüm ortakların hisselerinden oransal olarak dağıtılacaktır.

## Ek Fonlanma Sonrası Ortaklık Yapısı:

Muhammed Emin Ayar: %53.402

Semiramis Kulak: %28.37

Sabri Ayeş: %0.834

Beyzanur Kök: %0.417

Büşra Nur Ayar: %0.417

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar: %13.8

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılara Verilecek Bedelsiz Paylar: %2.76

## Bedelsiz Pay Hediye Kampanyası

Yatırım turumuzun başlama tarihi olan **15 Ağustos Salı saat 10:00** itibari ile **20** iş günü içerisinde EFT veya Kredi Kartı ile yapılan yatırımlarda yatırımcılara **%20 fazladan pay** verilecektir. Bu kampanya 20 iş günü ile sınırlı olup, **12 Eylül Salı akşamı 23:59**'da sona erecektir. Ek paylar MKK nezdinde yapılacak pay dağıtımı esnasında yatırımcıların hesaplarına aktarılacaktır. Dağıtılacak bedelsiz paylar tüm ortakların hisselerinden oransal olarak dağıtılacaktır.

### 5.1.2. Satış fiyatı hakkında bilgiler

Platformumuzda kampanya yapan tüm girişimlerin pay gruplarından bağımsız olarak çıkarılacak her bir payın Birim Satış Fiyatı 1 (Bir) TL'dir. Çıkarılacak pay adetleri hesaplanırken Girişim Şirketi'nin mevcut sermayesi ve ihtiyaç duyduğu fon miktarı ana parametre olarak alınır. Satış fiyatları hesaplanırken 1 Pay için 1 TL sabit alınır ve dolayısı ile çıkarılacak pay adetleri her bir Girişim Şirketi için değişkendir. 1 TL pay fiyatı baz alındığında her bir payın Nominal Birim Değeri 1 TL'nin altında oluşur. Payın Nominal Birim Değeri ile Payın Birim Satış Fiyatı arasında gerçekleşen fark ile pay satışları primli gerçekleştirilmektedir. Bu sayede yapılacak sermaye artışına girişimin mevcut pay sahipleri katılmazlar.

Çıkarılacak Payların Nominal Birim Fiyatları hesaplanırken Yatırımcıların fonlama sonrası sermaye içerisindeki Nominal Pay Tutarı ve Çıkarılan Pay Adedi parametreleri kullanılmıştır.

Ayrıca %20'ye kadar Ek Fazla Fonlama izni olması durumunda Çıkarılacak Payların Nominal Birim Değeri için bir aralık hesaplanmış olup, Yatırımcıların fonlama sonrası sermaye içerisindeki Nominal Pay Tutarı ve Çıkarılan Pay Adedi %20'ye kadar artırılarak hesaplama yapılmıştır.

Toplam Satışa Sunulan Paylar **4.500.000** Adet olup, Çıkarılan Payların Birim Satış Fiyatı: **1 TL**'dir.

### 5.1.3. Hak, yükümlülük ve kısıtlamalar hakkında bilgiler

Çıkarılacak paylar TTK ilgili mevzuatına göre çıkarılmıştır. Grubu ne olursa olsun Çıkarılacak Payların Birim Satış Fiyatları arasında bir fiyat farkı uygulanmamakla birlikte hak ve

getireceği yükümlülükler ve bu hakların kullanım bakımından farklılıklar bulunmaktadır. Temettü hakları tüm çıkarılan paylar için eşittir. Paya Dayalı Kitle Fonlaması Tebliği'nin 16. Maddesinin 3. Fıkrasında 'Yatırımcılara verilecek paylardan doğan ortaklık hakları ile varsa bu paylara ilişkin imtiyazlar bilgi formunda açıkça belirtilir. Nitelikli yatırımcılar hariç olmak üzere yatırımcılara verilecek paylar arasında imtiyaz farkı yaratılamaz.' Maddesi gereği Nitelikli Olmayan yatırımcılara verilecek paylar arasında imtiyaz farkı bulunmaz.

Kampanyanın başarılı fonlanması akabinde kampanyadan pay alarak girişim şirketine ortak olan Nitelikli ve/veya Nitelikli Olmayan yatırımcıların payları Merkezi Kayıt Kuruluşunda adlarına kaydileştirilecektir. Bu kaydileştirme işlemi sadece yatırımcı adına olacağından, yatırımcıların kredi kartları veya EFT yolu ile yapacakları pay satın alma işlemlerini kendi adlarına yapmaları gerekmektedir.

Sermaye Piyasası Kurulu'nca yayınlanan Paya Dayalı Kitle Fonlaması Tebliği'nin 16'ncı maddesinin yedinci fıkrası kapsamında girişim şirketinin mevcut ortaklarının, kampanya sürecinin başladığı tarihi takip eden üç yıl içerisinde miras, mirasın paylaşımı, eşler arasındaki mal rejimi hükümleri, cebri icra ve nitelikli yatırımcılara veya kendi aralarında yapılacak devirler dışında paylarını devredemeyecekleri hükme bağlanmıştır.

## 5.2. Talep, Satış ve Dağıtım Süreci

### 5.2.1. Talep ve başvuru süreci hakkında bilgiler

Kampanyadan pay almak isteyen tüm yatırımcılar [invest.fonbulucu.com](http://invest.fonbulucu.com) Paya Dayalı Kitle Fonlama Platformu'nun internet sitesine giderek veya doğrudan kampanya linki olan <https://fmb.lc/5MG6BB> linkine giderek Yatırım Yap butonunu kullanarak kampanyalardan pay alabilirler.

Nitelikli olmayan her bir yatırımcı asgari 1 TL ve Azami 150.000 TL yatırım yapabilir. Ancak profilinde Yatırımcı Kayıt Formunda bulunan Gelir Beyanı bölümüne yıllık gelirini (600.000 TL'den daha yüksek ise) girer ve kaydederse beyan edilen gelirin %10 'u oranında yatırım limiti tanımlanır. Bu tutar her durumda 600.000 TL'yi aşamaz.

Her Pay Satın Alım İşlemi öncesi Paya Dayalı Kitle Fonlaması Faaliyetleri Genel Risk Bildirimi'ni okuyup, anladığımıza ve kabul ettiğimize dair işlemin onaylanması gerekir.

Pay Satın Alma İşlemi gerçekleştiği andan itibaren 48 saat içerisinde Cayma Hakkınızı kullanarak satın alma işleminden vazgeçebilirsiniz. Bu işlemi gerçekleştirmek için Profilinize giriş yaparak Cayma Hakkı Kullanım butonuna basmanız yeterlidir. İşleminiz otomatik olarak başlar ve hiçbir kesinti olmadan ödemeniz iade edilir.

%20'ye kadar fazla fonlama izni bulunan kampanyalarda oluşan Nominal Birim Fiyat alınan ek fonlama talebinin yüzdesine göre bir aralıkta oluşur ve ek talebe ilişkin olarak çıkarılan paylar o oranda artırılır. Bu durumda talep edilen paylarda bir kesinti olmayacağı gibi kısmi bir iade yapılmaz.

Talep Edilen Toplam fonun aşılması durumunda kısmi iade yapılır.

Kampanya süresinin bitiş tarihinden önce hedeflenen fon tutarının toplanması durumunda Platform dilediği anda kampanyayı sonlandırabilir. Bu durumu kampanyadan pay satın alan tüm yatırımcılar ve kampanya sahibi tarafından peşinen kabul edilmiştir.

### 5.2.2. Ödeme ve iade süreci hakkında bilgiler

Pay alım ekranında Kredi Kartı veya EFT seçeneği seçilerek pay satın alınması gerçekleştirilir. Pay satın alındığında ödeme doğrudan Takasbank'a ulaşır ve adınıza bloke edilir. Her bir yatırımcı ancak kendi adına düzenlenmiş bir kredi kartı veya kendisine ait bir banka hesabından ödeme yapabilir. EFT seçeneği kullanılarak satın alınan paylar EFT'nin Takasbank'a ulaşması ve doğrulanması akabinde geçerlilik kazanır. Bu süre içerisinde işlem Profilinizde Yatırımlarım bölümünde 'Beklemede' olarak görüntülenir.

Başarılı olsun olmasın tüm kampanyalarda toplanan tüm fonlar Emanet Yetkilisi Takasbank'ta adınıza bloke edilir ve gerekli prosedürler gerçekleşene kadar Girişim Şirketini aktarılmaz. Hedeflenen fonun toplanamaması durumunda ödemeniz ödeme yönteminiz dikkate alınarak hesabınıza veya kredi kartınıza bir kesinti olmadan iade edilir.

Toplanan fonlar için Girişim Şirketine aktarılan veya size iade edilene kadar geçen süre içerisinde, Takasbank tarafından bir nemalandırma işlemi yapılmamaktadır. Ödemelerinizin nemalandırılmayacağını ve nema talebinde bulunmayacağınızı dair Üyelik Sözleşmesinde hüküm bulunmamakta olup bu durumu işlem gerçekleştiren kişi kabul etmiş sayılır.

### 5.2.3. Tahsisat ve dağıtım süreci hakkında bilgiler

Hedeflenen fon tutarının üzerinde bir fonlama talebi gelmesi durumunda pay satın almak isteyen tüm yatırımcılara pay verilmesi esas ilkedir. Bu durumda fonlamanın kapanmasını müteakip, ödeme yapmış ve onaylanmış yatırımcılara fazla fonlamanın % kaç fazla oluştuğuna bakılarak, aynı oranda daha az pay verilir ve fazla ödenen tutar kısmi iade işlemine tabi tutularak finansal kapanışlar yapılır. (Örnek: 100 Pay talep ettiğiniz bir kampanyada 2 katı talep toplanması durumunda size 50 Pay verilir ve kesilen pay oranınıza göre fazla ödemeniz size iade edilir.)

Kampanyadan pay olarak girişim şirketine ortak olan Nitelikli ve/veya Nitelikli Olmayan yatırımcıların payları Merkezi Kayıt Kuruluşunda adlarına kaydileştirilecektir. Bu süreç tamamlanana kadar girişim şirketi adına bloke edilen fonlar aktarılmaz.

Payların kaydileştirilme işlemleri girişim şirketinin yükümlülüğünde olup, platform tarafından gerekli bilgi, belge temin edilir ve yönlendirme yapılır.

Pay sahipleri MKK 'nın uygulaması e-Yatırımcı uygulaması üzerinden adlarına kaydileştirilen payları takip edebilirler.

### 5.3. Maliyetler hakkında bilgi

Kredi Kartı ile yapılan Pay Satın Alım İşlemlerinde Takasbank tarafından anlaşmalı olarak Ödeme Sistemleri Hizmeti alınan Payten/Paratika Ödeme Sistemleri tarafından işlem ücreti alınır. %1,91 oranındaki tutar ödeme işlem komisyonu olarak kredi kartınıza ödeme esnasında yansıtılır.

EFT ile yapılan ödemelerde EFT ücreti hesabınız olan bankaya göre değişiklik göstermektedir. EFT gönderim Ücreti pay alımı gerçekleştirilene aittir.

Fonlamanın başarılı olup olmadığına bakılmaksızın MKK (Merkezi Kayıt Kuruluşu), kaydileştirme işlemleri için açılan kampanya toplam fon talebinin binde 1'i + KDV tutarında ve fonların toplanarak bloke edilmesine aracılık eden İstanbul Takas ve Saklama Bankası A.Ş. (Takasbank), binde 1'i + BSMV tutarında işlem ücreti alacaktır. Tutarlar kampanya sonrası Platform'un faturasına istinaden girişim şirketi tarafından ödenecektir.

Toplanan fondan ve ancak kampanyanın başarılı fonlanması durumunda Platform Kullanım Ücreti olarak Girişim Şirketi Platform'a KDV hariç toplanan fonun %8'i kadar ödeme yapacaktır.

Girişim Şirketi kampanyasının değerlendirmeye tabi tutulması ve platformda listelenmesi için 10.000 TL + KDV ödeme yapmıştır.

## 6. PLATFORM HAKKINDA BİLGİLER

### 6.1. Genel Bilgiler

Platform Hakkında Genel Bilgiler	
Ticaret Unvanı	: GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.
Merkez Adresi	: Kızılırmak Mahallesi Dumlupınar Bulvarı No: 3 Next Level A Blok İç Kapı No: 106 Çankaya/Ankara
Listeye Alınma Tarihi	: 08.04.2021
Sermayesi	: 25.500.000,00 TL
Başarılı Kampanya Sayısı	: 76
Başarısız Kampanya Sayısı	: 11
Aracılık Edilen Fonlama Tutarı	: 427.116.918 TL
Telefon Numarası	: 0 312 504 08 08
İnternet Sitesi	: <a href="http://invest.fonbulucu.com">invest.fonbulucu.com</a>

### 6.2. Ortaklık Yapısı

Platform'un Ortaklık Yapısı				
Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı	Sermayedeki Payı			Oy Hakkı (%)
	Grubu	Tutar (TL)	Oran (%)	
Hakan Yıldız	A	9.528.239	37.37	37.37
Hakan Yıldız	B	2.548.082	9.99	9.99
Duran Sarıkaya	C	2.547.450	9.99	9.99
Ahmet T. Keşli	B	909.118	3.57	3.57
fonbulucu Girişim Sermayesi Yatırım Fonu	C	765.000	3	3
MaQasid Portföy Yönetim A.Ş.	B	545.055	2.14	2.14

<b>Platform'un Ortaklık Yapısı</b>				
<b>Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı</b>	<b>Sermayedeki Payı</b>			<b>Oy Hakkı (%)</b>
	<b>Grubu</b>	<b>Tutar (TL)</b>	<b>Oran (%)</b>	
Yavuz Kuş	B	545.055	2.14	2.14
Güvenç Koçkaya	B	545.055	2.14	2.14
Vahit Altun	B	545.055	2.14	2.14
O. Mutlu Topal	B	510.000	2	2
Umut Utku Taşdemir	B	510.000	2	2
Mustafa Öner	B	382.500	1.5	1.5
Mustafa Sak	B	363.370	1.42	1.42
Dilek Seferoğlu	A	363.370	1.42	1.42
Mehmet Özdamar	A	255.000	1	1
Nalan Uysal	B	255.000	1	1
İsmail Yormaz	B	255.000	1	1
Abdusamea Gaith Shabani	B	255.000	1	1
Veysi İşler	B	255.000	1	1
Mustafa Atilla	B	255.000	1	1
Vedat Çavuşoğlu	B	255.000	1	1
Fatih Şahin	B	255.000	1	1
Kültepe Girişim Arge ve Dan. Finansal Hizm. A.Ş.	B	181.685	0.71	0.71
Abdulkakim Coşkun	B	181.685	0.71	0.71
Yalçın Koçak	B	181.685	0.71	0.71
Ahmet Güder	B	181.685	0.71	0.71

<b>Platform'un Ortaklık Yapısı</b>				
<b>Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı</b>	<b>Sermayedeki Pay</b>			<b>Oy Hakkı (%)</b>
	<b>Grubu</b>	<b>Tutar (TL)</b>	<b>Oran (%)</b>	
Elvan Sevi Bozođlu	B	181.685	0.71	0.71
Blockchain Biliřim Teknolojileri Fin. Dan. ve Tic. A.ř.	B	181.685	0.71	0.71
Mehmet Hesapçiođlu	B	178.500	0.7	0.7
Hikmet Göksoy	B	178.500	0.7	0.7
Emin Kemal Hesapçiođlu	B	178.500	0.7	0.7
Recep Tiritiođlu	B	127.500	0.5	0.5
İbrahim Ulukaya	B	127.500	0.5	0.5
Mehmet Sacit Sungu	B	102.000	0.4	0.4
Murat Nuri Avcı	B	102.000	0.4	0.4
Fatih Köleođlu	B	90.842	0.36	0.36
Hüseyin Çiftçi	B	85.842	0.34	0.34
Enis Yurdatapan	B	66.185	0.26	0.26
Gürsel Bayat	B	51.000	0.2	0.2
Tezcan Altunordu	B	51.000	0.2	0.2
Kıvılcım Çaylı	B	51.000	0.2	0.2
Yasemin Topal	B	51.000	0.2	0.2
Perihan Yıldız Topal	B	51.000	0.2	0.2
Mustafa Emre Topal	B	51.000	0.2	0.2
Perihan Topal	B	51.000	0.2	0.2
Ahmet Altuđ Ođuz	B	51.000	0.2	0.2



Platform'un Ortaklık Yapısı				
Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı	Sermayedeki Payı			Oy Hakkı (%)
	Grubu	Tutar (TL)	Oran (%)	
Sum Koçluk Eğitim Danışmanlık A.Ş.	B	51.000	0.2	0.2
Didem Kiriş	B	36.337	0.14	0.14
Mustafa Sezgin	B	25.500	0.1	0.1
Fatih Durgut	B	4.335	0.02	0.02
<b>TOPLAM</b>		<b>25.500.000</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

### 6.3. Yönetim Kurulu Üyeleri

Platform'un Yönetim Kurulu Üyeleri					
Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı	Görevi/Unvanı	Atanma Tarihi	Kalan Görev Süresi	Sermayedeki Payı	
				(TL)	(%)
Hakan Yıldız	YK Başkanı	10/02/2023	1.095 Gün	12.076.321	47.36
Efe Duran Sarıkaya	YK Üyesi	10/02/2023	1.095 Gün	2.547.450	9.99
Umut Utku TAŞDEMİR	YK Üyesi	10/02/2023	1.095 Gün	510.000	2
Dr. O. Mutlu Topal	YK Üyesi	10/02/2023	1.095 Gün	510.000	2
Dilek Seferoğlu	YK Üyesi	10/02/2023	1.095 Gün	363.370	1.42
Tolga Cem Seyfeli	YK Başkan Vekili	10/02/2023	1.095 Gün	0	0
Büşra Kalay	YK Üyesi	10/02/2023	1.095 Gün	0	0

## 6.4. Yatırım Komitesi

Yatırım Komitesi Üyeleri				
Adı-Soyadı	Görevi/Unvanı	Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi	Sermayedeki Payı	
			(TL)	(%)
Hakan Yıldız	Yatırım Komitesi Üyesi	Girişimcilik Finansmanı	12.076.321	47.36
Bülent Gümüş	Yatırım Komitesi Üyesi	Yazılım ve Teknoloji	0	0
Emre Akgümüş	Yatırım Komitesi Üyesi	Girişim, Start-up	0	0
Vahit Altun	Yatırım Komitesi Üyesi	Ekonomi ve Mali Analiz	545.055	2.14
Ahmet Güder	Yatırım Komitesi Üyesi	Sermaye Piyasaları	181.685	0.71

## 6.5. İnceleme Sonuçları

PangeaVR; 2022 yılında, geleceğin oyun sektörü için sanal, karma gerçeklik ve konsol oyunları geliştirme vizyonu ile kurulmuş bir oyun şirkettir. Yazılım ve oyun kategorilerinde yer almakta ve iş modeli B2C'dir. Toplam 4.500.000 TL (%20 ek fonlama dahil) fona ihtiyacı söz konusudur. Girişim şirketi, çevrim içi oyunlar ve oyuncular arasındaki sosyal etkileşiminin sınırlı ve yüzeysel olması problemlerine yoğunlaşmıştır. Girişim şirketi, bu problemden doğabilecek potansiyeli en üst düzeyde kullanmayı hedefleyerek, bireylerin hem zihinsel hem de fiziksel sağlığını destekleyen çözümler sunmaktadır. Bu vizyonla, VR ve konsol oyun teknolojisinin modern dünyanın getirdiği sorunlara ne kadar etkili çözümler sunabileceğini tüm kullanıcılara göstermeyi amaçlamaktadır. Girişim şirketinin yaptığı çalışmalar incelendiğinde; 2022'nin Kasım ayında Pirate Quest: Lost Treasure oyununun Sidequest ve Applab üzerinde yayınlara ulaşılarak 6.000 kullanıcıya ulaşarak ortalama 17 dakikalık oynama süresine ulaşılmıştır. 2023 Ocak ayında Meditopia ile iş birliği yapılarak MediVR oyunu geliştirilmeye başlanmıştır. 2023 Mayıs ayında TerraKids isimli eğitici çocuk konsol oyunu için geliştirmelere başlanmıştır. 2023 Haziran ayı itibarıyla MediVR oyununun geliştirmeleri tamamlanmıştır. PangeaVR, hem yetişkinler için stres azaltıcı meditasyon uygulamaları (MediVR) hem de çocuklar için eğitsel konsol oyunları (TerraKids) sunarak, geniş bir yelpazedeki ihtiyaçlara çözüm sunmaktadır. Böylece, ailelerin her bireyi için değerli ve faydalı deneyimler sağlamak için ürünler geliştirmektedir. PangeaVR, geliştirdiği oyunları konsol pazarında yer almayı hedeflenmesinin temel nedeni, oyun sektöründeki büyüyen ve dinamik yapıya katkıda bulunmak istenmektedir. Konsol pazarı, sürekli gelişen teknolojilerle birlikte heyecan verici yeniliklere ev sahipliği yaparken, bu alanda yer almanın bizi heyecanlandıran unsurları arasında yer alıyor. Bu pazarda, özellikle PS, Xbox, Nintendo satış rakamları da düşünüldüğünde 500 milyonu aşan bir cihaz pazarı hedeflenmektedir. VR sektörünün 2025 yılına kadar yıllık bileşik büyüme oranıyla (CAGR) %30'luk bir büyümeyle 20 milyar dolarlık bir pazar büyüklüğüne ulaşması beklenmektedir. Konsol oyunları pazarı, 2023 yılında 43 milyar dolarlık bir büyüklüğe ulaşmıştır.

Bu rakamın, 2025 yılına kadar 50 milyar doların üzerine çıkması öngörülmektedir. Finansal projeksiyon incelendiğinde; temin edilecek fonun ağırlıklı olarak pazarlama giderleri için kullanılacağı görülmektedir. Fonlama ile de birlikte, pazara açılmaya amaçlayan girişim şirketinin beş yılın sonunda 274 Milyon TL'yi aşkın bir gelir hedeflediği görülmektedir. Yatırım komitemizce yapılan değerlendirme sonunda oy birliği ile girişimin talep ettiği fonu toplayabilmesi için platformumuzda yatırım turuna çıkarak bir kampanya yapmasına karar verilmiştir..

<b>Yatırım Komitesi Üyeleri Şart ve Şerhleri</b>	
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>ŞART/ŞERH</b>
Hakan Yıldız	<b>ŞERHİ YOKTUR.</b>
Bülent Gümüş	<b>ŞERHİ YOKTUR.</b>
Emre Akgümüş	<b>ŞERHİ YOKTUR.</b>
Vahit Altun	<b>ŞERHİ YOKTUR.</b>
Ahmet Güder	<b>ŞERHİ YOKTUR.</b>

## **6.6. Değerlendirme Politikası**

Platformumuz Değerlendirme Politikası; Yönetim Kurulumuzun 23 Ocak 2020 tarihinde aldığı kararı ile kabul edilmiş ve kabul edildiği tarihte yürürlüğe girmiştir. Bu yönergenin amacı, Global Kitle Fonlama Platformu A.Ş.'ye ilgili mevzuata uygun olarak başvuru yapan Girişimci veya girişim Şirketinin Bilgi Formunun onaylanmasına ve Paya Dayalı Kitle Fonlaması Tebliği (III – 35/A.1) Ek-2'de asgari unsurları belirlenen fizibilite raporunun incelenmesine yönelik olarak objektif değerlendirme ölçüt ve yöntemlerini içeren Yatırım Komitesi değerlendirmesine ilişkin ilke ve esasları düzenlemektir.

Platform'a yapılan başvurularda ilgili mevzuata uygun olarak, Girişim şirketine dönüşme potansiyeli taşıyan teknoloji faaliyeti ve/veya üretim faaliyeti yürütmek için kaynak ihtiyacı olan iş fikirleri değerlendirmeye alınır.

Girişimci veya Girişim Şirketi çevrimiçi olarak sunulan başvuru formunu doldurur. Bu formda aşağıdaki maddelerden Girişim Şirketinin daha önce kurulup kurulmadığına göre temin edebildikleri bilgi ve belgeler ile Sermaye Piyasası Kurumu tarafından Bilgi Formunda istenen diğer bilgi ve belgeler bulunur.

- Girişiminin Sektörü,
- Girişiminin Kategorisi,
- Ürün veya Hizmetlerinin hitap ettiği bölge (Ulusal/Global),
- Müşteri sayısı,
- Son bir yıl içerisinde düzenlediği fatura toplamı,

- Girişimciyi ve/veya ekibini tanıtıcı bilgiler,
- Girişimini ve/veya Girişim Şirketini tanıtıcı bilgiler,
- Resmi olmayan proje ortakları ve/veya hissedarına ait bilgiler,
- Girişimin ve/veya Girişim Şirketinin web sitesi,
- Girişimin ve/veya Girişim Şirketinin sosyal medya hesapları ve takipçi sayıları,
- Girişimini anlatan fotoğraf, video, çizim ve metinler,
- Mevcut Durum Raporu,
- SWOT Analizi,
- Aldığı devlet destekleri,
- Aldığı Yatırımlar,
- Beş yıllık İş Planı,
- Fizibilite Raporu,
- Pazar Analizi ve Rakip Analizi,
- Beş Yıllık İşletme Bütçesi, Beş Yıllık Yatırım Bütçesi,
- Finansal Tablolar (Geçmiş Gerçekleşen ve 5 yıllık Tahminleri içeren),
- Girişim Şirketi kurulmuş durumda ise sermaye ve ortaklık yapısı,
- Kampanya kapsamında satmak istediği hisse miktarı ve pay bedelleri,
- Nitelikli Yatırımcı için ayrılan pay miktarı (1.000.000 TL'nin üzerindeki fon talepleri için min. %10),
- Finansal Kaynak Talep Tutarı (Fonlama Tutarı)

Yatırım Komitesi başvuruları öncelikle ilgili mevzuata uygunluğuna göre bir değerlendirme yapar ve şu durumları dikkate alır. Değerlendirmede objektif kriterlere göre Proje Danışmanı tarafından raporlanan Bilgi Formu ve diğer bilgi ve belgelere göre sahip olduğu bilgi ve tecrübesini de kullanır. Değerlendirme yaparken Girişim şirketine dönüşme potansiyeli taşıyan teknoloji faaliyet ve/veya bir üretim faaliyeti olmasına ve özellikle İnovasyon içermesini dikkate alır. Söz konusu girişime yatırım yapacak olası yatırımcıların haklarının korunmasına yönelik empati kurar. Yatırımcıları korumaya yönelik olarak olası yüksek riskleri öngörür ve bu durumu Bilgi Formunda belirtir. Başvurunun onaylanması durumunda kaynak sağlanan projenin ulusal çıkarlarımıza hizmet etmesine özen gösterir. Ülkemize yurtdışından ithal edilen ürünlerin ikamesi olan ürünlerin üretilmesine yönelik iş fikirlerine özen gösterir. İş fikrinin evrensel kurallara uygun olarak din, dil, ırk ve etnik kimlik gözetmeyen bir durumda olmasına dikkat eder. İstihdam yaratacak iş fikirlerinin gerçekleşmesinde özen gösterir. Alkol, tütün mamulleri, uyuşturucu maddeler, kumar ve kanunen suç teşkil edebilecek iş fikirlerinin kabul edilmemesine dair azami dikkat gösterir.

Değerlendirme Politikası'nın tam metnine <https://invest.fonbulucu.com/sayfa/Proje-Değerlendirme-Politikamız-10?b=1> linkinden ulaşılabilir.

## 6.7. Çıkar Çatışması Politikası ve Beyanı

Platformumuz Çıkar Çatışması Politikası; Yönetim Kurulumuzun 23 Ocak 2020 tarihinde aldığı kararı ile kabul edilmiş ve kabul edildiği tarihte yürürlüğe girmiştir.

Çıkar Çatışması Politikamızın esaslarını; Global Kitle Fonlama Platformu A.Ş.'nin tüm faaliyetlerinde mesleki etik kuralları, prensipleri, Platform'un tüm çalışanlarının görevlerinin tarafsız ve objektif şekilde icra etmelerini engelleyecek olası çıkar çatışmalarına sebep olan durumları saptamak, bu çıkar çatışmalarından kaçınmaya ya da açıklamaya ilişkin ilke ve

esaslardan oluşur.

Platform çalışanları ve ilişkide olduğu üçüncü taraf çalışanlarını, görevlerini ve mesleklerini en iyi şekilde yapmaya ve belirli kurallar çerçevesinde davranmaya zorlayan, çalışanlara rehberlik eden, ahlaki kuralları içeren, mesleki rekabeti düzenleyen ve hizmet ideallerini korumayı amaçlayan, bu doğrultuda meslek üyelerine uymaları gereken ilke ve esasları gösteren, ilgili mevzuatta tanımlanan mesleki kurallar bağlıdır.

Platform 'un merkez ve merkez dışı örgütlerinde istihdam edilen tüm personel, mesleki etik kurallara ilişkin TSPB'nin yayınladığı "Sermaye Piyasası Çalışanları Etik İlkeleri ve Davranış Kuralları"nı okuyup anladığını beyan etmek, aynı zamanda bu ilke ve davranış kurallarına uygun hareket edeceğine ilişkin taahhüt vermek ve bu taahhütleri Platform muhafaza etmek zorundadır.

Platform çalışanları, kamuoyuyla, müşterilerle, işvereniyle, çalışma arkadaşlarıyla ve sermaye piyasasının diğer katılımcılarıyla ilişkilerinde bağımsız, dürüst, adil, yetkin, özenli, güncel bilgilere dayalı, saygılı ve etik hareket eder. Bağımsızlık, Dürüstlük ve Adillik, Özen ve Titizlik, Sürekli Gelişim ve Mesleki Bilgilerini Güncelleme, Sır Saklama, Etik Düşünme gibi temel etik kuralları gözeterek çalışma düzenini sürdürür.

Platform 'un fonlama ve yatırım faaliyetleri ve hizmetlerini yerine getirmesi sırasında; müşterileri ile olan ilişkilerinde kendisi, ortakları, çalışanları, yöneticileri ve bunlarla doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkili bulunan kişiler ile hizmet verdiği gerçek ve/veya tüzel kişiler arasında veya bir hizmet verilen kişi ile başka bir hizmet verilen kişi arasında çıkabilecek çıkar çatışmaları bu politikamız tarafından düzenlenmektedir.

Çıkar Çatışması Politikası'nın tam metnine <https://invest.fonbulucu.com/sayfa/Cikar-Catismasi-Politikamiz-11?b=1> linkinden ulaşılabilir.

## 6.8. Kurulca Alınan Yaptırım ve Tedbir Kararları

17.05.2023 tarih ve 2023/28 sayılı Kurul kararı gereğince Platform hakkında idari para cezası yaptırımı uygulanmıştır.

## 7. EKLER

- 1. Esas Sözleşme
- 2. Fon Kullanım Raporu
- 3. Pay Satış Tutarı Tespit Raporu
- 4. Ek Belgeler
  - 4.1 Nolu Belge ( İş Bankası Workup Gaming )
- 5. SWOT Analizi
- 6. Yatırımcı Sunumu
- 7. Özgeçmişler
  - 7.1 Nolu Belge ( Muhammed Emin Ayar )
  - 7.2 Nolu Belge ( Sabri Ayeş )
  - 7.3 Nolu Belge ( Beyzanur Kök )

- 7.4 Nolu Belge ( Berkay Reha Adanalı )
- 7.5 Nolu Belge ( Büşra Nur Ayar )
- 7.6 Nolu Belge ( İbrahim Sayar )
- 7.7 Nolu Belge ( Sıtkı Kulak )
- 7.8 Nolu Belge ( Semiramis Kulak )

fonbulucu.com