

# Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi

## KİTLE FONLAMASI BİLGİ FORMU

Bu bilgi formu, Sermaye Piyasası Kurulu (Kurul)'nun III-35/A.2 sayılı Paya Dayalı Kitle Fonlaması Tebliği (Tebliğ) gereği **Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi**'nin ihtiyaç duyduğu **7.200.000 TL** tutarındaki fonun toplanabilmesi amacıyla yürütülecek olan kampanya kapsamında hazırlanmıştır. Kampanya süresi boyunca fazla talep gelmesi halinde toplanabilecek fon tutarı **8.640.000 TL**'ye kadar artırılabilir.


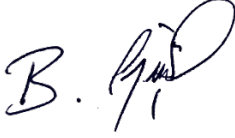



Yatırım komitesinin kitle fonlaması bilgi formunu onaylaması üye tamsayısının çoğunluğunun bu yönde karar vermesi ile mümkündür. **GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.** tarafından daha ağır bir nisabın belirlenmesi mümkündür. Bu kapsamda, **GLOBAL KİTLE FONLAMA PLATFORMU A.Ş.** tarafından bilgi formunun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

Yatırımcıların **Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi**'ne yönelik fon sağlama taleplerini, **17/04/2023** ile **17/05/2023** tarihleri arasında gerçekleşecek olan kampanya süresi boyunca <https://fnb.lc/265513> 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>Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi Yetkilisinin/Yetkililerinin Adı, Soyadı, Görevi, Tarih ve İmza</b>	<b>Sorumlu Olduğu Kısım</b>
<p>Gürcan Serbest, 11/04/2023</p> <p><small>FERNVAILLE OYUN TEKNOLOJİLERİ A.Ş. Yeşiltepe Mah. İsmetpaşa Cad. No:2 Tepebaşı/ESKİŞEHİR-Tel:0 543 366 56 49 Mersis No:03851626838 00001 Eskişehir V.D. Başkanlığı:385 162 6838</small></p>	<p><b>BİLGİ FORMUNUN TAMAMI</b></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 10/04/2023 	BİLGİ FORMUNUN TAMAMI
Bülent Gümüş , Yatırım Komitesi Üyesi 10/04/2023 	FAALİYET KONUSU VE İŞ MODELİ, SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, GENEL GEREKÇE VE TEMEL BİLGİLER, RİSK FAKTÖRLERİ
Hüseyin Çiftçi , Yatırım Komitesi Üyesi 10/04/2023 	FİNANSAL BİLGİLER, ÇIKARILACAK PAYLARA İLİŞKİN BİLGİLER
Emre Akgümüş , Yatırım Komitesi Üyesi 10/04/2023 	FAALİYET KONUSU VE İŞ MODELİ, SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, ŞİRKETİN MEVCUT YAPISI
Vahit Altun , Yatırım Komitesi Üyesi 10/04/2023 	SEKTÖR VE PAZAR ANALİZİ, ŞİRKETİN MEVCUT YAPISI, FİNANSAL 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	:	Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi
İşletme Adı	:	Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi
Merkez Adresi	:	YEŞİLTEPE MAH. İSMETİNÖNÜ-2 CAD. NO: 2 TEPEBAŞI / ESKİŞEHİR
Telefon Numarası	:	+90 222 255 54 04
İnternet Sitesi	:	<a href="https://www.fernvaille.com/">https://www.fernvaille.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	:	8.640.000 TL Hedeflenen tutara %20 ek satış dahildir.
Kampanya Sayfası	:	<a href="https://fnb.lc/265513">https://fnb.lc/265513</a>
Kampanya Süresi	:	30 Gün
Başlangıç Tarihi	:	17/04/2023
Bitiş Tarihi	:	17/05/2023 <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 nama yazılı olacaktır. Çıkarılacak paylar Bedelli ve Primli Pay Senetleri şeklindedir.
Nominal Değeri	:	<b>Önemli: Bu kampanya'da %20 Fazla Fonlama İzni bulunmaktadır.</b> Çıkarılacak Payların Birim Nominal Değeri; <b>0.0857 TL</b> ile <b>0.1017 TL</b> aralığında ve Payların Toplam Nominal Değeri ise; <b>617280 TL</b> ile <b>878976 TL</b> aralığında olacaktır.
Satış Fiyatı	:	Toplam satışa sunulan Paylar <b>8.640.000</b> Adet olup, Çıkarılan Payların Birim Satış Fiyatı: <b>1 TL</b> 'dir.
Asgari ve Azami Yatırım Tutarları	:	Nitelikli Olmayan her bir yatırımcı; Asgari <b>1 Pay (1 TL)</b> ve Azami <b>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>4.900.000 TL</b> 'si Yönetici ve Personel Giderleri 01.07.2023 - 01.07.2024 tarihleri arasında, <b>660.000 TL</b> 'si Satış, Pazarlama ve Reklam Giderleri 01.07.2023 - 01.07.2024 tarihleri arasında, <b>500.000 TL</b> 'si Ofis ve Müşavirlik Giderleri 01.07.2023 - 01.07.2024 tarihleri arasında, <b>460.000 TL</b> 'si Üretim Giderleri 01.07.2023 - 01.07.2024 tarihleri arasında,

## Kampanya Hakkında Özet Bilgiler

---

**680.000 TL'si**

Platform Kullanım Ücreti, MKK ve Takasbank İşlem ve Hizmet Bedelleri, İhraç Bedeli, Kampanya Tanıtım ve Pazarlama Bedeli

01.07.2023 - 01.08.2023 tarihleri arasında

giderleri için kullanılacaktır.

---

## 2. GİRİŞİM ŞİRKETİ HAKKINDA BİLGİLER

### 2.1. Genel Bilgiler

#### Girişim Şirketi Hakkında Özet Bilgiler

<b>Ticaret Unvanı</b>	: Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi
<b>İşletme Adı</b>	: Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi
<b>Hukuki Statüsü</b>	: Anonim şirket
<b>Merkez Adresi</b>	: YEŞİLTEPE MAH. İSMETİNÖNÜ-2 CAD. NO: 2 TEPEBAŞI / ESKİŞEHİR
<b>Kuruluş Tarihi</b>	: 14.09.2021
<b>Sermayesi</b>	: Kayıtlı Sermayesi <b>516.000</b> TL olup, Ödenmiş sermayesi <b>516.000</b> TL'dir.
<b>Ticaret Sicil Müdürlüğü</b>	: Eskişehir Ticaret Odası
<b>Ticaret Sicil Numarası</b>	: 50761
<b>Vergi Dairesi</b>	: ESKİŞEHİR
<b>Vergi Kimlik Numarası</b>	: 3851626838
<b>Telefon Numarası</b>	: +90 222 255 54 04
<b>İnternet Sitesi</b>	: <a href="https://www.fernvaille.com/">https://www.fernvaille.com/</a>

## 2.2. Faaliyet Konusu ve İş Modeli

### Hakkında

Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi'nin yürüttüğü **RushAway** adlı kampanya sayesinde elde edilecek fonlar şirketin geliştirilmesinde kullanılacaktır. RushAway sizinle başladı, sizlerle büyüyor!

### Bedelsiz Pay Hediye Kampanyası

- Yatırım Turumuzun başlama tarihi olan 17 Nisan 2023 Pazartesi saat 10:00 itibari ile 10 iş günü içerisinde EFT veya Kredi Kartı ile yatırım yapan önceki ve yeni yatırımcılarımıza %25 fazladan pay verilecektir. Bu kampanya 10 iş günü ile sınırlı olup, 3 Mayıs Çarşamba akşamı 23:59'da sona erecektir. Ek paylar MKK nezdinde yapılacak pay dağıtımını esnasında yatırımcıların hesaplarına aktarılacaktır. Dağıtılacak bedelsiz girişimin kurucusu Gürcan Serbest'den aktarılacaktır.
- Yeni Yatırım turumuz 17 Nisan 2023 Pazartesi günü saat 10:00'da başlayacak ve 17 Mayıs 2023 Çarşamba günü saat 23:59'da sona erecektir. Toplam kampanya süresi 30 gündür, kampanya %120 fonlamaya ulaştığında yeni yatırımlara kapatılacaktır.

### İlk Yatırım Turu Bedelsiz Dağıtılacak Paylara Dair Bilgilendirme

- Yeni yatırım turumuzda arz edilen paylar, Gürcan Serbest'in paylarından azaltılacak olup, ilk kitle fonlaması kampanyamızda yatırım yapan yatırımcıların paylarında **seyrelme yapılmayacaktır.**
- Bu yatırım turunun başarılı olması halinde, elde edeceğimiz en az 7.2 Milyon TL fonun sermayeye ilavesiyle, 2 Haziran 2021'deki ilk yatırım turumuza katılan 545 yatırımcımız **bedelsiz pay** elde etmiş olacaktır.
- Paya Dayalı Kitle fonlaması kampanyası başarı ile tamamlandığında Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi ve kurucu Gürcan Serbest'in sahip olduğu Negentra Yazılım Bilişim Eğitim Danışmanlık Arge Sanayi ve Ticaret Limited Şirketi ile birleştirilecek, Genel Kurul Kararı ile şirket adı değiştirilecek ve yeni şirket adı **Negentra Yazılım ve Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi** olacaktır. (Şirketin ilk yatırım turunda kitle fonlaması mevzuatı limited şirketlerin fonlanmasına izin vermediği için yeni bir şirket kurulmak zorunda kalmıştır.)
- Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi'nin 516.000 TL'lik ödenmiş sermayesine 984.000 TL (mevcut iç kaynaklardan) + 10.000TL (Birleşmeden Kaynaklı) olmak üzere 994.000 TL eklenerek şirketin yeni sermayesi 1.510.000 TL'ye arttırılacak ve bu sermaye artışı mevcut 545 ortağa yine bedelsiz olarak dağıtılacaktır.
- Kampanyanın başarılı olması, iç kaynaklardan arttırım ve şirket birleşmesinden kaynaklı arttırılan sermayeler ile şirketin mevcut 516.000 TL olan ödenmiş sermayesi 8.710.000 TL ile 10.150.000 TL arasında oluşacaktır. Fonlamanın %100 ile %120 arasında gerçekleşmesi durumunda şirketin sermayesi **%1688** ile **%1967** oranında artmış olacaktır.

### Yatırımcılarımıza Öncelikli Çıkış Hakkı

Yatırım turu başarılı bir şekilde tamamlandıktan ve toplanan fonun girişim şirketine aktarıldığı tarihten itibaren 12 Ay sonra şirketin alacağı ilk yatırımda tüm yatırımcılara paylarının en fazla %10'u kadar öncelikli çıkış hakkı verilecektir.

## **Yatırımcılarımıza Token Öncelikli Alım Hakkı**

Yatırımcılarımız, şirketimiz tarafından çıkarılacak #SPOL Token ön satışında %50 indirimli maksimum 500\$'lık ön satın alım hakkına sahip olacaktır. Bu hakkın amacı, mümkün olan en adil ve dengeli bir ön satın alım süreci oluşturmak ve yatırımcılarımızın eşit şartlarda yararlanmalarını sağlamaktır. Satış sonrası elde edilen tüm tutar sermayeye eklenecek ve mevcut ortaklara bedelsiz pay olarak dağıtılacaktır. **Bu sınırlama yalnızca ön satın alım süreci için geçerlidir** ve ilerleyen dönemlerde yatırımcılarımızın daha fazla #SPOL Token satın alma fırsatı olacaktır. Ön satın alım için Token fiyatı ayrıca duyurulacaktır.

## **fonbulucu Özel NFT Hediyesi**

1.000 TL ve üzeri yatırım yapanlara özel fonbulucu NFT'si (NFT'ye ait ayrıntıları görseller kısmında görebilirsiniz.)

## **Kapalı Beta Hakkı Hediyesi**

5.000 TL ve üzeri yatırım yapanlara özel Negentra Yazılım ve Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi'nin Beta ürünlerinin testlerine katılma hakkı verilecektir.

## **Girişim Şirketi ve Birleşilecek Şirket Hakkında**

Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi, Türkiye'de 2021 yılında kurulan ve üçüncü paya dayalı kitle fonlamasıyla finanse edilen bir şirkettir. Ayrıca, paya dayalı kitle fonlaması ile kurulan ilk oyun şirketi olarak da öne çıkmaktadır.

Şirketin odaklandığı alan ise Web3 oyunlarıdır. Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi, RushAway, VR Okey ve henüz duyurulmamış birçok Web3 oyunu geliştirmektedir. Şirketin Web3 oyunlarına odaklanması, blockchain teknolojisine dayalı oyunlar geliştirmeyi ve bu oyunların oyuncularını arasında gerçek para birimleri kullanımını mümkün kılmayı amaçlamaktadır.

Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi, daha önce yatırımcılarına 5X ile kısmi exit fırsatı sunmuştur. Bu, şirketin PDKF (Paya Dayalı Kitle Fonlaması) kapsamında bugüne kadar sunan ilk ve tek şirket olduğunu göstermektedir. Özetle, Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi, Türkiye'de paya dayalı kitle fonlaması ile kurulan ilk



oyun şirketi olmakla birlikte, Web3 oyunları geliştirmekte ve yatırımcılarına kâr sağlama fırsatları sunmaktadır.

Negentra Yazılım, Türkiye'deki hızla büyüyen bilgi sektöründe deneyimli ve dinamik ekibi sayesinde sektörde öncü firmalar arasında yer alma ilkesini benimseyen bir şirkettir. TÜBİTAK ve KOSGEB'in desteğiyle Anadolu Üniversitesi Yunus Emre Kampüsü'nde bulunan Teknoloji Geliştirme Merkezi'nde kurulmuş ve ciddi bilgisayar oyunları, kurumsal genişletilmiş gerçeklik uygulamaları, simülasyon sistemleri ve blok zincir teknolojisi alanlarında faaliyet göstermektedir.

Negentra, açık ve net bir iletişim stratejisi üzerine işine başlayarak, operasyonel mükemmeliyet, hızlı ve esnek organizasyon yapısı oluşturma ve istisnalara çözüm bulma gibi hedefleri benimsemiştir. Firma, kurumsal müşteriler için genişletilmiş gerçeklik oyunları ve deneyimlerinin geliştirilmesine öncülük etmektedir. Tasarladıkları yeniden markalanabilir deneyimler, toplantılarda, teşvik eğitimlerinde, konferanslarda ve fuarlarda gösteri veya eğlence amaçlı kullanılmaktadır. Genişletilmiş gerçeklik teknolojileri henüz çok yeni olmasına rağmen, firma şimdiden 40'tan fazla marka ve etkinlik için çözümler geliştirmiştir.

Negentra, müşteri memnuniyeti odaklı yapısıyla müşteri ihtiyaçları doğrultusunda konumlandırma refleksi ve şartsız müşteri memnuniyeti sağlamayı hedeflemektedir. Bununla birlikte, dünyanın en büyük teknoloji üreticileri ve tedarikçileri ile kurduğu stratejik ortaklıklarla kurumsal yeteneklerini ve yaratıcılığını birleştirerek kalıcı işbirlikleri ve başarılar elde etmeyi amaçlamaktadır. Şirket, Türkiye'nin gelişimine ve değişimine katkı sağlarken iş ortaklarıyla en iyi hizmeti sunmayı, müşterilerin problemlerine en iyi ve tam çözümleri bulmayı ve alanında önde gelen bir teknoloji şirketi olma hedefiyle çalışmalarını sürdürmektedir.

Paya Dayalı Kitle fonlaması kampanyası başarı ile tamamlandığında Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi ve Negentra Yazılım Bilişim Eğitim Danışmanlık Arge Sanayi ve Ticaret Limited Şirketi birleştirilecek alınacak Genel Kurul kararı ile şirket adı değiştirilerek şirket Negentra Yazılım ve Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi olarak anılacaktır.

## **Neden Yeni Bir Yatırım Turu Düzenliyoruz?**

Negentra ve Fernvaille 'nin bu başarıları ışığında gerçekleştirilecek olan birleşme ile Web3 dünyasında önemli bir oyuncu haline geleceğiz. Bu stratejik hamle ile yatırımcılarımıza büyük bir fırsat sağlarken hali hazırda geliştirilmiş ürünlerimize

yeni özellikler ekleyerek kullanıcılarımıza daha fazla deneyim sunacağız. Alacağımız yatırım ile ürünlerimizin pazar penetrasyonunu hızlandıracağız ve bu alanda hem geliştirme hem pazarlama ve satış faaliyetleri yürüteceğiz.

## **Yatırım Sonrası Neler Yapmak İstiyoruz?**

### **Kısa Vadeli Hedefler ;**

Projelerimiz **SociaPol** ve **VR Okey** için kapalı beta testlerini tamamladık ve şimdi bu projeleri yayınlamak ve topluluğumuzu büyütmek için pazarlama faaliyetleri gerçekleştireceğiz. Bu faaliyetler kapsamında, saygın bir kripto para borsasında Initial Game Offering (IGO) başlatmayı planlıyoruz. Ayrıca, \$SPOL token'ının farklı kripto para borsalarında listelenmesi için çalışmalarımızı sürdürerek, şirket sermayemizi artırmayı hedefliyoruz. Bu stratejimiz, hem projelerimizin tanıtımını yaparak hem de token gelirlerimiz için yeni bir kaynak oluşturarak, SociaPol ve VR Okey'in başarısı için kritik bir adımdır. Elde edeceğimiz ivme ile yeni ürünler gerçekleştirirken var olan ürünlerimiz için güçlü işbirlikleri kurduğumuz platformlarda ürünlerimizi yeni kitlelerle buluşturacağız. Ayrıca **RushAway**'i tamamlayarak oyuncularımızla buluşturacağız.

### **Orta Vadeli Hedefler ;**

Fernvaille Oyun Teknolojileri A.Ş'nin orta vadeli hedefleri arasında, SociaPol, Rushaway ve VR Okey oyunlarının kullanıcı tabanlarının artırılması yer almaktadır. Bu oyunların yaygınlaştırılması için farklı pazarlama stratejileri kullanılacak ve oyuncuların geri bildirimleri dikkate alınarak oyunlar sürekli olarak güncellenecektir.

Şirket ayrıca, yeni Web3 oyunları için fikir geliştirmeye ve bunları hayata geçirmeye devam edecektir. Bu oyunların geliştirilmesinde, kullanıcıların geri bildirimleri ve piyasadaki trendler dikkate alınacaktır.

Fernvaille Oyun Teknolojileri A.Ş, orta vadeli hedefleri arasında, \$SPOL token'ının değerinin artırılması ve daha fazla kripto para borsasında listelenmesi de yer almaktadır. Bu sayede, şirketin sermayesi artırılarak yeni projelerin geliştirilmesi ve şirketin büyümesi hedeflenmektedir.

### **Uzun Vadeli Hedefler ;**

Fernvaille Oyun Teknolojileri A.Ş, uzun vadede Web3 oyun sektöründe önde gelen bir şirket olma hedefi ile yeni ve yenilikçi Web3 oyunları geliştirmeye devam edeceklerdir. Mevcut oyunlarının kullanıcı tabanını genişleterek, oyunlarının daha fazla kişi tarafından keşfedilmesini ve oynanmasını sağlamayı planlamaktadırlar.

Şirket, teknolojik yenilikleri yakından takip ederek, sektördeki gelişmeleri takip edecektir. Bu sayede, yeni teknolojileri kullanarak, Web3 oyunlarını daha da

geliştirerek, daha ilginç ve eğlenceli hale getireceklerdir.

Fernvaille Oyun Teknolojileri A.Ş, küresel oyun sektöründe rekabet gücünü arttırmak için, stratejik iş birlikleri ve satın almalar yapmayı da düşünmektedir.

## Tarihçe

### İlk Yatırım Turumuzdan Sonra Neler Yaptık?

Fernvaille Near Vakfından alınan 55.000\$ lık hibeyi sermayesine ekleyerek tamamen bedelsiz olarak yatırımcılarına sunulacaktır. Toplanan yatırım ve Near Vakfından alınan hibe ışığında; ekibimiz, oyunun karakterlerini, çevresini ve objelerin konsept çizimlerini tamamlamıştır. Bu konseptlere uygun olarak karakterler modellendi, riglendi ve animasyonları oluşturuldu. Sanat tarafındaki gelişmelerle beraber, yazılım ekibi de multiplayer çözümleri ile güçlü işbirlikleri kurarak network altyapısını hazırladı. Fernvaille, sadece Rushaway ile değil aynı zamanda VR dünyasına da büyük bir eğlence aracı olacak VR Okey'i geliştirerek test yayınına aldı. Tüm bu adımlar, Fernvaille'in kaliteli oyun deneyimleri sunma hedefine ulaşmak için attığı önemli adımların sadece birkaçıdır. Yatırımcılarımıza **5 katı** ile hisselerinden exit imkanı sunarak paya dayalı kitle fonlaması tarihinde daha önce görülmemiş bir başarıyla yatırımcılarımıza ciddi bir kazanç imkanı sağladık.

### Negentra Birleşmek İçin Neden Doğru Bir Şirket ve Neleri Başardı?

2018 yılında Tübitak ve Kosgeb desteği ile kurulan Negentra, 3 farklı ülkede uzun yıllar boyunca XR sektöründe hizmet gösterdi. Simülasyon sistemleri, metaverse teknolojileri ve XR oyunları gibi alanlarda önemli projeler üretmeye devam ederken, dünya devi teknoloji üreticileri ve tedarikçileri ile stratejik ortaklıklar kurarak müşterilerine en iyi hizmeti sunmak için çalıştı.

Negentra, çeşitli projelerle bugüne kadar 4'ü uluslararası 14 hızlandırıcı programa dahil olmuştur. InvestHorizon Accelerated kalite etiketine sahip az sayıda teknoloji şirketlerinden biridir. Negentra bünyesi altında 1,5 yıldır geliştirilmekte olan SociaPol projesi, AIBC Eurasia 2023 ve Laval Virtual 2023 gibi prestijli etkinliklerde ilk 6'ya kalan start-uplardan biridir. Bununla birlikte Binance Kickstart, Start-up by Chainik, Saga Innovator, Yapı Kredi Fast Frwrđ gibi programlara da kabul edilmiştir. Oculus, Varjo ve Playstation resmi partneridir. Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği'nin kurucu ve saygın üyelerinden biridir. Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu ve Küçük ve Orta Ölçekli İşletmeleri Geliştirme ve Destekleme İdaresi Başkanlığı tarafından desteklenen HEMŞİRELİK VE EBELİK EĞİTİMİNDE VR VENTROGLUTEAL BÖLGE IM-ENJEKSİYON SİMÜLASYONU ve KADIN DOĞUM HEMŞİRELİĞİ

VE EBELİK EĞİTİMİ AMAÇLI SANAL GERÇEKLİK DOĞUM SİMÜLASYONU projelerini başarı ile tamamlamıştır. D-Ject projesi tüm Avrupa'dan 140 başarılı proje arasından XR4ALL 2. Kapanış tarihinin 1. Aşaması için seçilen 18 proje'den biri olmuştur.

## İş Modeli

Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi bir Teknoloji ve Üretim girişimi olup, Finans, Bankacılık ve Oyun sektörlerinde faaliyet göstermektedir. İş Modeli B2C , faaliyet gösterdiği/göstereceği lokasyonlar İstanbul (Tümü) ve Eskişehir'dir.

## Gerçekleştirilecek Birleşme İle İki Olan Ürün Sayımızı Üçe Yükseltiyoruz!

**RushAway**, bir son kalan kazanır oyunudur. Oyuncular, 64 km<sup>2</sup>'lik bir alanda birbirlerini eleyerek hayatta kalmaya çalışır. Tek başına veya 2, 4 kişilik takımlar halinde veya 2, 4 kişilik takımlara karşı tek başına oynanabilir. Oyuncular rastgele farklı oyuncularla takım olarak eşleştirilir. Oyuncuların amacı ölmeden en sona kalan oyuncu veya takım olmaktır. RushAway, blokzincir ve NFT teknolojilerini kullanarak oyunculara oyun oynarken kazanma fırsatı sunan bir P2E oyunudur.

Hedef kitlesi genel olarak son kalan kazanır oyunlarını seven oyunculardır. Ancak Web3 teknolojisi ve blockchain entegrasyonu sayesinde, oyunun hedef kitlesi kripto para dünyasına da ilgi duyan oyunculara kadar genişlemiştir.

Hedef pazarı ise, dünya genelindeki son kalan kazanır oyunu tutkunları ve kripto para dünyasına ilgi duyan kullanıcılarıdır. Oyun, özellikle blockchain teknolojisi kullanarak, kripto para birimleri ve NFT'lerle ilgilenen oyuncular için cazip bir seçenek oluşturmayı hedeflemektedir.

RushAway şu anda geliştirme aşamasındadır ve birkaç ay içinde beta sürümünü kullanıma sunulması planlanmaktadır. Beta sürümünün yayınlanmasından sonra, oyunun kullanıcı geri bildirimleri toplanacak ve oyun sürekli olarak güncellenecektir.

**Sociapol**, metaverse teknolojisini kullanarak insanları sanal bir dünyada bir araya getiren bir platformdur. Kullanıcılarına çoklu deneyimler sunan ve özelleştirilebilir 3D NFT avatarlarla etkileşim imkanı sağlayan, oyun ve sosyalleşme aktiviteleri için tek bir çatı altında bir çözüm sunar. Platform, gençler ve genç yetişkinler arasında popüler

olmakla birlikte, her yaş grubundan kullanıcılara hitap eder. Sociapol, sadece bir oyun ve sosyal medya platformu değil, aynı zamanda iş faaliyetleri için de fırsatlar sunan bir platformdur. SPOL adlı metaverse jetonuyla finansal ödüller sunabilen Sociapol, eğitim, iş ve sosyal fayda amaçları için de kullanılabilir. Sociapol, gelişen metaverse dünyasında önemli bir yere sahip olan ve sektörde kendini kanıtlamış bir platformdur. Paras platformu üstünden 1000'den fazla NFT mint edilmiştir. SocialPol altyapısı Virtual Tourist projesine MaaS (Metaverse As a Service) olarak sağlanmış ve Negentra 50.000\$'lık faturasını kesmiştir.

**VR Okey**, Sanal Gerçeklik teknolojisi kullanarak tasarlanmış gerçekçi bir okey oyunudur. Oyuncular, 3 boyutlu bir ortamda gerçek bir okey masasında oturuyormuş gibi hissederler ve diğer okey oyunlarından farklı olarak, VR kulaklık ve kontrol cihazları kullanarak tamamen sanal bir dünyaya adım atarlar. Oyun, hem tek oyunculu hem de çok oyunculu modları destekler ve oyuncuların farklı seviyelerdeki diğer oyuncularla veya arkadaşlarıyla oynamalarına olanak sağlar. VR Okey, Sanal Gerçeklik teknolojisi ile oyun deneyimini daha gerçekçi ve heyecan verici hale getiren yenilikçi bir okey oyunudur.

## **Tespit Edilen Sorun/Sorunlar**

### **Play To Earn (P2E) Nedir?**

Play to Earn (P2E) kavramı, oyun dünyasında oyuncuların oyun oynayarak para kazanmalarını ifade eder. Bu kavram, kripto para birimleri, blockchain ve NFT'ler gibi yenilikçi teknolojilerin oyun sektörüyle birleşmesiyle ortaya çıkmıştır. P2E modelinde, oyuncular oyun içi aktivitelerini gerçekleştirerek dijital varlıklar kazanırlar ve bu varlıkları gerçek para veya kripto para birimleri karşılığında satabilirler.

P2E, hem oyun geliştiricileri hem de oyuncular için birçok fayda sağlar. Oyun geliştiricileri, oyuncuların oyun içi varlıklarını satın almaları için bir ekonomik sistem oluşturarak gelirlerini artırabilirler. Oyuncular ise, oyun oynayarak kazandıkları dijital varlıkları gerçek para karşılığında satabilirler ve bu sayede oyuna yatırdıkları zaman ve çaba için para kazanabilirler.

Son yıllarda, P2E modeli birçok oyun geliştiricisi tarafından benimsenmiştir ve popüler oyunlar P2E sistemini kullanarak oyunculara para kazanma fırsatı sunmaktadır. Bu nedenle, P2E modelinin oyun dünyasında önemli bir yere sahip olduğu söylenebilir.

Sektörün son durumu nedir?

Dijital oyun sektörü, ekonomik kriz dönemlerinde diğer sektörlerle göre daha dayanıklı ve büyüme potansiyeli yüksek bir sektördür. Örneğin, Amerika'da bu sektörün büyüme oranı 2005-2008 döneminde %16.7 iken, 2005-2009 döneminde %10.6'ya gerilemiştir. Bu dönemde Amerikan ekonomisinin gerçek büyüme oranı ise 2005-2008 yılları arasında %2.8 iken, 2005-2009 yılları arasında %1.4'e gerilemiştir.

Türkiye'de ise 2018 yılında Ticaret Bakanı Sn. Pekcan'ın katılımıyla gerçekleştirilen 2018 Oyun Yazılımı İhracat Rakamı Toplantısı'nda, Dijital oyun sektörü ihracat rakamlarının son iki yılda %100 artarak, 2016'da 500 milyon dolar olan ihracat rakamının 2018'de 1 milyar 50 milyon dolara ulaştığı açıklanmıştır. Türk oyun sektörünün 2023 yılında ihracat hedefi 2.5 milyar dolar olarak belirlenmiştir.

Türkiye'nin öncelikli hedefi ihracat açığını kapatmak ve global oyun pazarındaki payını artırmaktır. Türkiye'de oyuncu potansiyeli yüksek olsa da, yerli oyun geliştiricileri hemen hemen tüm satışlarını yurtdışı piyasalarda yapmaktadır. TaleWorlds gibi Türk oyun firmaları, yurtdışı piyasalarda başarılı oyunlar geliştirerek dünya genelinde tanınırlık kazanmışlardır.

Öte yandan, Türkiye'nin İngilizce yeterlilik seviyesi dünya genelinde oldukça düşük seviyelerdedir. Education First English Language School'un 2018 İngilizce Yeterlilik Endeksi'ne göre, Türkiye 88 ülke arasında 73. sırada yer almaktadır. Ayrıca Eurostat verilerine göre, Türkiye Avrupa ülkeleri arasında ikinci bir dil bilmeyen ülkeler arasında birinci sırada yer almaktadır. Bu nedenle, Türkiye'nin dil eğitimi konusunda da önemli adımlar atması gerekmektedir.

## Bulunan Çözüm/Çözümler

VR Okey, gerçekçi bir okey deneyimi sunan bir Sanal Gerçeklik oyunudur. Oyuncular, 3 boyutlu bir ortamda gerçek bir okey masasında oturuyormuş gibi hissederler ve VR kulaklık ve kontrol cihazları kullanarak tamamen sanal bir dünyaya adım atarlar. Hem tek oyunculu hem de çok oyunculu modları destekleyen VR Okey, oyuncuların farklı seviyelerdeki diğer oyuncularla veya arkadaşlarıyla oynamalarına olanak tanır.

Sociapol ise bir metaverse platformudur ve insanları sanal bir dünyada bir araya getirir. Platform, kullanıcılarına özelleştirilebilir 3D NFT avatarlarla etkileşim imkanı sunar ve oyun ve sosyalleşme aktiviteleri için tek bir çatı altında bir çözüm sunar. Sociapol aynı zamanda iş faaliyetleri için fırsatlar sunan bir platformdur ve SPOL adlı metaverse jetonuyla finansal ödüller sunabilir. Platform, gençler ve genç yetişkinler arasında

popüler olmakla birlikte, her yaş grubundan kullanıcılara hitap eder.

RushAway ise Battle Royale türünde bir oyun projesidir. Oyuncular, 64 km<sup>2</sup>'lik bir haritada 200 kişiyle birlikte veya tek başlarına hayatta kalmak için savaşırlar. Oyun, dünya oyun sektörünün en popüler türlerinden biri olan Battle Royale'ın öğelerini bir araya getirir. Oyuncular, oyunu indirmeden yeni özelliklerle güncellenebilecek bir patcher sistemine sahiptir. Oyunda kullanılan kriptoteknoloji özellikleri, isteğe bağlı olarak token ve NFT gibi özelliklere sahip olmanızı sağlar. Bu özellikler, oyunculara herhangi bir avantaj sağlamayacak şekilde tasarlanmıştır. RushAway ekibi, espor tecrübesiyle doğru partnerlerle çalışarak oyunu rekabetçi hale getirecek ve turnuva, sponsorluk ve yayınlara espor dünyasında öne çıkarmayı hedefliyor.

## Değer Önerileri

SociaPol, diğer iki platformdan farklı olarak, metaverse teknolojisi kullanarak oyun ve sosyal medya platformunu bir araya getirerek çoklu deneyimler sunar. Özelleştirilebilir 3D NFT avaturları sayesinde kullanıcılar sanal dünyada birbirleriyle etkileşim kurabilirler. Ayrıca platform, iş faaliyetleri için de fırsatlar sunar ve SPOL adlı metaverse jetonu ile finansal ödüller sunabilir. Bu sayede, eğitim, iş ve sosyal fayda amaçlarına yönelik kullanım da mümkündür.

VR Okey ise geleneksel Türk oyunu Okey'i sanal gerçeklik ortamına taşıyarak, kullanıcılarına gerçekçi bir deneyim sunar. Gerçek bir Okey masasında olduğunuz hissini veren platform, aynı zamanda farklı oyun modları, turnuvalar ve liderlik tabloları sunarak rekabetçi bir deneyim sunar. VR Okey, Türkiye'deki Okey oyuncularına yeni bir boyut kazandırırken, dünya genelindeki Okey hayranlarına da hitap etmektedir.

Rushaway ise Battle Royale türünde bir oyun projesidir. Benzersiz kurgusu, hikayesi ve eğlenceli oyun mekanikleriyle, dünya oyun sektörünün en popüler türlerinden biridir. Oyun, maksimum 200 oyuncunun 64 km<sup>2</sup>'lik bir haritada birbirlerini öldürerek hayatta kalmaya çalıştıkları bir son kalan kazanır oyunudur. Oyuncular tek başına, takım halinde veya diğer takımlara karşı tek başlarına oynayabilirler. Oyun, sürekli olarak güncellenecek ve yamalanacak, bu sayede oyuncuların deneyimi daha da geliştirilecektir.

Bu üç platform, farklı amaçlara hizmet etmekle birlikte, hepsi de teknoloji ve yenilikçilik açısından dikkat çekicidir. Sociapol, kullanıcılarına çoklu deneyimler sunarken, VR Okey, geleneksel oyunları modern bir şekilde sunar ve Rushaway, popüler Battle Royale türünde bir oyun deneyimi sunar. Hepsi de farklı yaş gruplarına

ve ilgi alanlarına hitap ederken, teknolojinin sunduğu imkanları kullanarak oyunculara daha fazla seçenek sunarlar.

## Gelişim Süreçleri Hakkında

**SociaPol**, gelişim süreci boyunca, öncelikle oyun ve sosyal medya platformu olarak tasarlandı. Ancak, sonrasında metaverse teknolojilerine geçiş yaptı ve kullanıcılara çoklu deneyimler sunan bir platform haline geldi. Bu süreçte, özelleştirilebilir 3D NFT avatarlar ve SPOL adlı metaverse jetonu da platforma eklendi. Sociapol, metaverse dünyasında önemli bir yere sahip olan ve sektörde kendini kanıtlamış bir platformdur.

**VR Okey**, gelişim sürecinde öncelikle okey oyunu için bir platform olarak tasarlandı. Ancak, sonrasında VR teknolojilerine geçiş yaptı ve VR Okey adını aldı. Bu süreçte, oyunun daha gerçekçi bir deneyim sunması için VR teknolojilerinin yanı sıra, sosyalleşme ve diğer aktiviteler için de çözümler sunuldu. VR Okey, okey sevenler için gerçek bir alternatif haline geldi.

**Rushaway**, gelişim sürecinde, öncelikle online son kalan kazanır oyunu olarak tasarlandı. Ancak, sonrasında blockchain teknolojileri ve NFT'lerin kullanımı da eklenerek, oyunun daha ilgi çekici hale gelmesi sağlandı. Bu süreçte, oyunun daha rekabetçi hale getirilmesi ve oyuncuların daha fazla kazanç sağlaması için de çözümler sunuldu. Rushaway, blockchain ve NFT teknolojilerinin kullanımı ile oyun sektöründe farklı bir yere sahip oldu.

## Üretim Süreçleri Hakkında

Projelerin planlama aşaması tamamlandıktan sonra bütçeleri, hedef kitleleleri ve hedef platformları belirlendi. Oyunların vizyonu ve tasarım dokümanları yazıldı, ilgili konularda fizibilite çalışmaları tamamlandı ve ön prodüksiyon sürecinde hikaye oluşturma ve anlatı tasarımı geliştirildi.

- Prodüksiyon sürecinde öncelikle karakterlerin birçok farklı eskizi hazırlandı ve bu eskizlerden karakter tasarımları ve karakter stil sayfaları oluşturuldu. Bu süreçte karakter modellemesi, riglenmesi ve animasyon süreçleri de devam etti.
- Oyunlar için sanal bir dünya tasarlandı ve yazılım ekibi oyunların network yapısı üzerine ARGE çalışmalarına devam etti. Yine prodüksiyon sürecinde hazırlanan bir animasyonlar ile oyunların duyurusu yapıldı.
- Çıkan karakter tasarımları, çevre tasarımları ve yeni trailerlar ile paya dayalı kitle fonlaması kampanyasına girildi ve kampanya sonucunda oyunun geliştirme süreçleri fonlandı.
- Paya dayalı kitle fonlaması sürecinin başarılı olmasıyla birlikte karakter kontrolleri, envanter kontrolleri, çevrimiçi oyun kontrolleri, fizikler, animasyonlar ve UI/UX tasarımı gibi süreçler tamamlandı ve prodüksiyon tasarımı tamamlandı.



- Oyunların P2E özellikleri için NEAR ekosistemi kullanılarak tüm DeFi özellikleri hazırlandı ve NFT marketplace için smart contract yazılımlarına başlandı.
- Şirket içi pre-launch sürecinde oyuncu topluluğu SociaPol ve VR Okey için alpha ve beta test versiyonlarını test etti ve bu testler sonucunda oyun başarılı bir şekilde yayınlandı.
- Sonuç olarak, SociaPol ve VR Okey projelerinin planlama, prodüksiyon ve yayınlanma aşamaları tamamlanarak oyunlar kapalı beta olarak piyasaya sürüldü. Projelerin P2E, C2E ve S2E özellikleri için NEAR ve BNB ekosistemi kullanıldı.

## Yan Ürünler Hakkında

RushAway, kapsamlı bir hikayesi, benzersiz lokasyonları ve karakterleri olan zengin bir IP'ye sahip bir oyundur. Proje'nin yan ürünleri arasında, oyunun karakterleri, logoları ve diğer tasarımları temel alan t-shirtler, şapkalar, anahtarlıklar ve benzeri hediyelik eşyalar yer alabilir. Bunun yanı sıra, oyunun sanat tarzını yansıtan dijital ürünler, örneğin posterler, çıkartmalar ve diğer sanat eserleri de düşünülebilir. Ayrıca, oyunun hikayesi ve karakterleri temel alınarak, bir roman veya çizgi roman serisi gibi yan ürünler de olabilir.

SociaPol projesi, bir eğitim platformu olarak da kullanılabilecek potansiyele sahiptir.

SociaPol'ün bir eğitim platformu olarak kullanılması durumunda, eğitim materyalleri ve araçları ile ilgili yan ürünler üretmek mümkündür. Örneğin:

1. **Eğitim materyalleri:** SociaPol'ün eğitim platformunda kullanılan içerikler, yazılı ve görsel materyaller olarak da sunulabilir. Bu materyaller, öğrencilerin konuları daha iyi anlamalarına ve öğrenmelerine yardımcı olacak şekilde tasarlanabilir. Örneğin, ders kitapları, çalışma kitapları, test kitapları gibi materyaller üretilebilir.
2. **Öğretmen araçları:** Eğitim platformunda kullanılan araçlar öğretmenler tarafından da kullanılabilir. Öğretmenlerin eğitim materyallerini düzenlemelerine, ödevleri ve sınavları hazırlamalarına ve öğrencilerin ilerlemesini takip etmelerine yardımcı olacak araçlar geliştirilebilir.
3. **Eğitim oyunları:** Eğitim oyunları, öğrencilerin konuları daha kolay ve eğlenceli bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olabilir. SociaPol'ün eğitim platformunda kullanılan konulara uygun eğitim oyunları geliştirilebilir.
4. **Eğitim materyalleri için donanım:** Öğrencilerin eğitim materyallerine daha kolay erişebilmeleri için, örneğin tabletler veya bilgisayarlar gibi donanımlar da üretilebilir.
5. **Eğitim platformu için destekleyici hizmetler:** Eğitim platformunun kullanımını kolaylaştırmak için, örneğin teknik destek, danışmanlık, eğitim hizmetleri gibi destekleyici hizmetler de sunulabilir.

## Teknik ve Tasarımsal Analizler Hakkında

Projelerimiz kapsamında projelerin teknik detayları ön prodüksiyon aşamasında belirlenmiştir. Bu detaylar arasında, projelerin yaklaşık kaç saniyedeki kare sayısı ile oynanacağı, drawcall sayısı, gecikme hesaplamaları ve bu gecikme oranını yakalamak için kullanılacak network paket sıkıştırma methodları gibi ağ performansı ile ilgili detaylar yer almaktadır.

Projelerin performansını arttırmak için saniyedeki kare sayısı ve drawcall sayısı yükseltilecek yazılımsal ve grafiksel optimizasyon teknikleri de belirlenmiştir. Bu teknikler, projelerin grafikleri ve işlevleri arasındaki dengeyi sağlayarak oyunun daha akıcı ve sorunsuz bir şekilde oynanmasını sağlayacaktır.

Karakterlerin polygon sayıları ve kaplama boyutları, renk haritaları, still planları gibi tasarımsal analizler de yapılmış, belirlenmiştir. Bu detaylar projelerin görsel kalitesini ve performansını etkileyeceği için özenle planlanmıştır.

Tüm bu teknik ve tasarımsal analizler, ön prodüksiyon sonucu oluşturulan tasarım dökümanlarında yer almaktadır. Bu sayede, oyun geliştirme sürecinde teknik bir rehber olarak kullanılarak, projelerin performansının ve kalitesinin en üst düzeyde tutulması hedeflenmiştir.

## **AR-GE Faaliyetleri Hakkında**

Projelerimizde amaçladığımız şey, birçok kullanıcının aynı anda oyuna katılabilmesi ve bu sırada gecikme sürelerinin mümkün olduğunca düşük olmasıdır. Bu, oyun deneyimini daha akıcı ve gerçekçi hale getirir. Bu nedenle, gecikmeleri minimum seviyeye indirmek için araştırma ve geliştirme faaliyetleri yürütüyoruz. Bu faaliyetlerimizde, Photon Engine Fusion gibi sanal ortamların kullanımını araştırıyoruz. Bu, gecikmeleri azaltmada önemli bir faktördür ve oyunumuzun daha yüksek bir performansla çalışmasına yardımcı olur.

Ayrıca, projelerimizde P2E özelliklerinin önemini farkındayız ve bu özellikleri projelerimize entegre etmek için çeşitli çözümler ve fikirler geliştiriyoruz. Bu özellikler, kullanıcıların oyun içindeki ekonomik sisteme katılmalarına ve gerçek parayla oyun içi öğelerin alım-satımını yapmalarına olanak tanır. Bu sayede, kullanıcılarımızın oyun deneyimini daha da zenginleştiriyoruz.

Ar-Ge çalışmalarımızda, NEAR gibi sektörün önde gelen isimleriyle işbirliği yaparak, projelerimizde P2E özelliklerinin en iyi şekilde kullanılmasını sağlıyoruz. Bu sayede, kullanıcılarımıza daha fazla fırsat sunarak, oyunumuzun kalitesini artırıyoruz.

## Önceki Satışlar Hakkında

Negentra olarak, müşterimiz adına Sanal Turizm projesi Virtual Tourist için geliştirdiğimiz yazılım altyapısı için 2023 yılında Sociapol metaverse as a service altyapısını kullandık. Bu işbirliği sayesinde, Virtual Tourist projesinin yazılım altyapısını daha hızlı ve verimli bir şekilde geliştirdik ve Sociapol'un teknolojik altyapısını da test ederek, Sociapol'un daha geniş bir kitleye hizmet sağlamasına yardımcı olduk.

Bunun yanı sıra, Negentra olarak Virtual Tourist için kesilen 50.000\$'lık faturayı da aldık. Bu da bize ek bir gelir kaynağı sağladı. Sociapol metaverse as a service altyapısının başarısı sayesinde, sadece kendi platformumuzda değil, başka şirketlere de hizmet sağlamak için daha geniş bir kapasiteye sahip olduk. Bu işbirliği, Negentra olarak sunduğumuz teknoloji çözümlerine olan güveninizi artırmak için bir örnek teşkil ediyor.

### 2.3. Sektör ve Pazar Analizi

#### Pazar Hakkında

Geçtiğimiz yıllarda yapılan araştırmalar, oyun sektörünün küresel cirosunun müzik ve film sektörlerinin cirosunun iki katından fazla olduğunu ortaya koymuştur. Dijital oyun sektörü, istihdam ve katma değer açısından yüksek bir sektör haline gelmiş ve küresel ölçekte en hızlı büyüyen sektörlerden biri olmuştur. Konsol oyunlarının yıllık cirosunun 45,2 milyar dolar olacağı ve 729 milyondan fazla oyuncuya sahip olacağı öngörülmektedir.

Dijital oyun sektörü, kriz dönemlerinde ekonomide bir can simidi görevi görmektedir. Örneğin, Amerika'da bu sektörün büyüme oranı, 2005-2008 yılları arasında %16,7 iken, 2005-2009 yılları arasında kriz nedeniyle %10,6'ya gerilemiştir. Aynı dönemde Amerikan ekonomisinin gerçek büyüme oranları ise %2,8'den %1,4'e gerilemiştir.

Türkiye'de oyun sektörü ihracat rakamları son iki yılda yüzde 100 artarak 2016'da 500 milyon dolar olan rakamın 2018'de 1 milyar 50 milyon dolara ulaştığı açıklanmıştır. Türk oyun sektörü, 2023 yılında 2,5 milyar dolarlık ihracat hedefi belirlemiştir.

Blokzincir oyunlarına özel olarak baktığımızda, dünya genelindeki 3.2 milyar oyuncunun yalnızca 5 milyondan azının P2E oyunları oynadığı görülmektedir. Bu da önümüzde büyük bir pazar potansiyeli olduğunu göstermektedir.

## Rekabet Hakkında

Web3 oyunları, blokzincir teknolojisi ve kripto para birimlerinin kullanıldığı yeni nesil oyunlardır. Blokzincir teknolojisi sayesinde oyun içindeki dijital varlıkların sahipliği ve takası mümkün hale gelmektedir. Kripto para birimleri ise oyun içi ödemelerin yapılmasını ve kazanılan dijital varlıkların gerçek para karşılığı satılmasını mümkün kılmaktadır. Web3 oyunları, oyunculara oyun içi ekonomi üzerinde daha fazla kontrol ve kazanç imkanı sunmaktadır.

Web3 oyunları, son yıllarda giderek popüler hale gelmektedir. Özellikle pandemi dönemi ile birlikte, insanlar evde daha fazla vakit geçirirken, dijital oyunlar da daha fazla talep görmektedir. Bunun yanı sıra, Web3 oyunlarının sunduğu oyun içi ekonomi ve dijital varlık sahipliği imkanları da oyuncuların ilgisini çekmektedir.

Web3 oyun pazarında şu anda birçok oyuncu bulunmaktadır. Axie Infinity, Decentraland, The Sandbox, Splinterlands, Gods Unchained gibi oyunlar öne çıkmaktadır. Bu oyunlar, blokzincir teknolojisi ve kripto para birimleri sayesinde dijital varlık sahipliği, takas ve oyun içi ekonomi imkanları sunmaktadır.

Axie Infinity, son zamanlarda popülerliği artan bir Web3 oyunudur. Oyun, oyuncuların dijital yaratıklarla birlikte savaştığı bir strateji oyunudur. Oyuncular, dijital varlıkların sahipliğine sahip olabilir ve bunları takas edebilir. Oyun içinde kullanılan AXS token'ı da oyunculara ödül olarak verilir ve oyuncular bunları gerçek para karşılığı satabilir. Axie Infinity, NFT satışlarından 1 milyar dolar gelir elde eden ilk P2E oyunu olmuştur.

The Sandbox, dijital dünya üzerinde yer alan bir Web3 oyunudur. Oyuncular, kendi dijital varlıklarını oluşturabilir ve oyun içinde kullanabilirler. Oyuncular, dijital varlıklarını gerçek para karşılığı satabilirler. The Sandbox, NFT satışlarından 100 milyon dolar gelir elde etmiştir.

## Hedef Kitle Hakkında

Rushaway, SociaPol ve VR Okey oyunlarının hedef kitlesi, 14-27 yaş aralığındaki Battle Royale, rol yapma ve hayatta kalma oyunlarını oynayan kitledir. Bu kitle aynı zamanda Twitch, Youtube gibi platformlar üzerinden bu tür oyun yayınlarını takip etmektedir.

Ayrıca, kripto para dünyasına ilgi duyan, NFT ve blokzincir teknolojilerini ve pazarını yakından takip eden, yatırım veya eğlence amacıyla P2E oyunlarını oynayan veya bu

dünyaya adım atmak isteyen kullanıcılar da hedef kitlemiz arasındadır. Bu kitle, blokzincir teknolojilerinin oyun endüstrisine getirdiği yenilikleri ve fırsatları takip ederek, oyunlarımızda sunulan kripto para birimi, NFT ve P2E özelliklerine ilgi göstermektedir.

## SWOT Analizi

### Güçlü Yönler Nelerdir?

- Merkeziyetsizlik
- İşlem güvenliği
- Oyun içi ekonomi
- Yaratıcılık ve özelleştirme
- P2E fırsatları
- Ekip Tecrübesi
- Global Stratejik Partnerlikler

### Zayıf Yönler Nelerdir?

- Karmaşık kullanıcı arayüzleri
- Yavaş işlem süreleri
- Yüksek işlem ücretleri
- Sınırlı oyun seçenekleri
- Blokzincir teknolojisi ve NFT'lere ilişkin bilgi eksikliği

### Fırsatlar Nelerdir?

- Covid19 sürecinde büyüyen oyun sektörü ve artan gelirler
- Global kurumsal yatırımcıların Türk oyun sektörüne gösterdiği ilgi
- Devletin oyun sektörüne artan ilgisi ve teşvikler
- Blokzincir ve NFT teknolojilerine oyun dünyasının ve yatırımcıların artan ilgisi

### Tehditler Nelerdir?

- Pazarlama kabiliyetlerimizin güçlenmesi gerekir.
- Sektörde sürekli ve hızlı artan battle royale oyunları
- Şirketteki nakit akışının sürekliliğinin sağlanamaması
- Değişken trendler
- Kickstarter gibi fonlama yöntemlerinde tecrübesizlikten doğacak başarısızlıklar
- Kripto piyasalarındaki belirsizlikler

### Zayıf Yönleri Güçlendirme Stratejisi

- Oyun geliştiricisi olarak daha sezgisel ve kullanımı kolay bir arayüz tasarlanacaktır. Oyuncuların oyun mekaniğini ve blok zincirini daha kolay

- anlamalarına yardımcı olacak eğitim materyalleri sunulacaktır.
- Oyun içi işlemler ve ödemeler için daha hızlı işlem süreleri sunan Near ve BNB ağları seçilmiştir. Ayrıca, kullanıcıların işlemlerinin blok zincirinde daha hızlı onaylanmasını sağlamak için akıllı sözleşmeleri optimize edilecektir.
  - İşlem ücretlerini azaltmak için alternatif ödeme yöntemleri sunulacaktır.
  - Farklı oyun seçenekleri sunarak oyuncuların sıkılmalarını engellenecektir. Oyunlarda yeni ve farklı özellikler eklenerek oyuncuların ilgisini çekilecek ve oyunların uzun ömürlü olmasını sağlanacaktır.
  - Oyuncuların bu teknolojiler hakkında bilgi sahibi olmalarına yardımcı olacak eğitim materyalleri sunulacaktır.

## **Tehditleri Ortadan Kaldırma Stratejisi**

- Oyun dikeyinde uzman profesyonellerle çalışılacak, dağıtımıcılar ve yayıncılar ile yoğun iş birliği yapılacaktır.
- Rakipler takip edilerek aksiyon alınacak güncel kampanyalar düzenlenecek oyunda sürekli yeni etkinlikler düzenlenerek kullanıcı sadakati arttırılacaktır.
- Kickstarter, IndiGogo ve Erken Erişim gibi fonlama yöntemlerine başvurulacak ve dağıtımıcılardan fon sağlanacaktır.
- Trendler takip edilerek aksiyon alınacak güncel kampanyalar düzenlenecek oyunda sürekli yeni etkinlikler düzenlenerek kullanıcı sadakati arttırılacaktır.
- Erken Erişim gibi fonlama yöntemlerine başvurulacak ve dağıtımıcılardan fon sağlanacaktır.
- Kripto piyasalarındaki belirsizliklerden kaynaklı güvensizliği bertaraf edebilmek için oyun deneyimimizi ve espor alanındaki planlarımızı P2E özelliklerinin önüne konumlandırıyoruz.

## 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)	(%)
Gürcan Serbest	Lider Girişimci	Şirketin ve proje süreçlerinin yönetilmesi	472.656	91.6

#### Gürcan Serbest ile ilgili;

Bilgisayar mühendisliği mezunu olan Gürcan Serbest, 20 yıldan uzun bir süredir bilgisayar oyunları geliştirmektedir. Önemli oyun stüdyolarında oyun geliştirici olarak çalıştıktan sonra kendi firmasını kurmaya karar vermiştir. Şu an artırılmış ve sanal gerçeklik, oyun ve blokzincir teknolojilerini kullanan projeler yürütmektedir. Uzmanlık alanları arasında iş geliştirme, proje yönetimi ve regülasyonlar içerisinde proje yürütme yer almaktadır.

## 2.4.2. Ortaklık yapısı hakkında bilgiler

Girişim Şirketi'nin Ortaklık Yapısı				
Adı-Soyadı / Ticaret Unvanı	Sermayedeki Payı			Oy Hakkı (%)
	Grubu	Tutar (TL)	Oran (%)	
Gürcan Serbest	A	472.656	91.6	91.6
Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar	B	43.344	8.4	8.4
<b>TOPLAM</b>		<b>516.000</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

### Gürcan Serbest ile ilgili;

Şirketin ve proje süreçlerinin yönetilmesi

### Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar ile ilgili;

Yatırımcı



### 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	472.656	91.6
B	Nama	Yoktur.	1	43.344	8.4

Mevcut şirketin esas sözleşmesine göre sermayeyi temsil eden toplam paylar **A ve B** gruplarına ayrılmıştır.

Bu gruplara ilişkin olarak A Grubunda **472.656** Adet, birim nominal değeri **1 TL** olan ve B Grubunda **43.344** Adet, birim nominal değeri **1 TL** olan pay bulunmaktadır. Sermayesinin toplam **516.000** TL olduğu görülmektedir.

## 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)	(%)
Gürcan Serbest	Yönetim Kurulu Üyesi / Lider Girişimci	14/09/2021	1096 Gün	472.656	91,60

#### Gürcan Serbest hakkında;

Bilgisayar mühendisliği mezunu olan Gürcan Serbest, 20 yıldan uzun bir süredir bilgisayar oyunları geliştirmektedir. Önemli oyun stüdyolarında oyun geliştirici olarak çalıştıktan sonra kendi firmasını kurmaya karar vermiştir. Şu an arttırılmış ve sanal gerçeklik, oyun ve blokzincir teknolojilerini kullanan projeler yürütmektedir. Uzmanlık alanları arasında iş geliştirme, proje yönetimi ve regülasyonlar içerisinde proje yürütme yer almaktadır.

### 2.5.2 Yöneticiler hakkında bilgiler

Girişim Şirketi'nin Yöneticileri				
Adı- Soyadı	Görevi/Unvanı	Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi	Sermayedeki Payı	
			(TL)	(%)
Gürcan Serbest	Lider Girişimci	Oyun geliştirme, arttırılmış ve sanal gerçeklik, blokzincir, regülasyonlar, şirket yönetimi	472.656	91,60

#### Gürcan Serbest hakkında;

Bilgisayar mühendisliği mezunu olan Gürcan Serbest, 20 yıldan uzun bir süredir bilgisayar oyunları geliştirmektedir. Önemli oyun stüdyolarında oyun geliştirici olarak çalıştıktan sonra kendi firmasını kurmaya karar vermiştir. Şu an arttırılmış ve sanal

gerçeklik, oyun ve blokzincir teknolojilerini kullanan projeler yürütmektedir. Uzmanlık alanları arasında iş geliştirme, proje yönetimi ve regülasyonlar içerisinde proje yürütme yer almaktadır.

### 2.5.3 Ekip Üyeleri

Ekip Üyeleri			
Adı-Soyadı	Üstleneceği Görev Sorumluluklar	Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi	Girişimci ile İlişkisinin Kaynağı
Gürcan Serbest	Kurucu, CEO	Oyun geliştirme, artırılmış ve sanal gerçeklik, blokzincir, regülasyonlar, şirket yönetimi	Kurucu
Yasemin Güleçyüz	Pazarlama Yöneticisi	Pazarlama Yöneticisi	Şirket Danışmanı
Ümit Özkan	Marka Stratejisti	Marka Stratejisti	Şirket Danışmanı
Emin Cenker	Sanat Yönetmeni	Sanat Yönetmeni	Şirket çalışanı
Doğukan Gözüm	Oyun geliştirme	Oyun geliştirme, VR	Şirket çalışanı
Efekan Tuğan	Oyun geliştirme	Oyun geliştirme, VR	Şirket çalışanı
Onur Ünlü	3 boyutlu tasarım	3 boyutlu tasarım	Şirket çalışanı
Esen Çaluk	3 boyutlu tasarım	3 boyutlu tasarım	Şirket çalışanı
Mert Bostankolu	3D tasarım	3D tasarım	Şirket çalışanı
Umut Berkay Arslan	3D karakter tasarımı	3D karakter tasarımı	Şirket çalışanı
Doç. Dr. Serdar Çelik	Ses tasarımı, ses mühendisliği	Ses tasarımı, arayüz tasarımı, ses mühendisliği	Şirket çalışanı
İrem Nur Toraman	UI/UX Tasarımı	UI/UX Tasarımı	Şirket çalışanı
Veysi İşler	Danışman	Modelleme ve Simülasyon,	Danışman

<b>Ekip Üyeleri</b>			
<b>Adı-Soyadı</b>	<b>Üstleneceği Görev Sorumluluklar</b>	<b>Uzmanlık Alanı ve Profesyonel Tecrübesi</b>	<b>Girişimci ile İlişisinin Kaynağı</b>
		Bilgisayar Grafığı ve Sanal Gerçeklik	
Jag Tessouki	Danışman	Danışman	Danışman
Can Azizoğlu	Danışman	Danışman	Danışman

## 2.6. Finansal Bilgiler

### 2.6.1 Finansal durum ve faaliyet sonuçları hakkında bilgiler

Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi'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/265513#finance>

<b>Finansal Durum Tablosu</b>		
<b>Hesap Kalemleri (TL)</b>	<b>31.12.2022&gt;</b>	<b>31.03.2023</b>
<b>Dönen Varlıklar</b>	<b>234.116</b>	<b>209.960</b>
<b>Nakit ve Nakit Benzerleri</b>	<b>148.923</b>	<b>124.767</b>
Kasa	58.467	0
Bankalar	40.470	57
Devreden KDV	44.562	119.286
Peşin Ödenen Vergiler ve Fonlar	1.577	1.577
İş Avansları	3.847	3.847
<b>Ticari Alacaklar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Stoklar</b>	<b>85.193</b>	<b>85.193</b>
Verilen Sipariş Avansları	85.193	85.193
<b>Duran Varlıklar</b>	<b>28.814</b>	<b>28.814</b>
<b>Maddi Duran Varlıklar</b>	<b>27.268</b>	<b>27.268</b>
Demirbaşlar	27.268	27.268
<b>Maddi Olmayan Duran Varlıklar</b>	<b>1.546</b>	<b>1.546</b>

<b>Finansal Durum Tablosu</b>		
<b>Hesap Kalemleri (TL)</b>	<b>31.12.2022&gt;</b>	<b>31.03.2023</b>
Bağlı Ortaklıklar	8.852	8.852
Bağlı Ortaklıklara Sermaye Taahhütleri (-)	-8.852	-8.852
Kuruluş ve Örgütlenme Giderleri	1.546	1.546
<b>Kısa Vadeli Yükümlülükler</b>	<b>207.025</b>	<b>147.024</b>
<b>Finansal Borçlar</b>	<b>51.263</b>	<b>29.995</b>
Banka Kredileri	27.821	29.995
Ödenecek Vergi ve Fonlar	10.691	0
Ödenecek Sosyal Güvenlik Kesintileri	12.751	0
<b>Ticari Borçlar</b>	<b>113.197</b>	<b>117.029</b>
Satıcılar	113.197	117.029
<b>Diğer Borçlar</b>	<b>42.565</b>	<b>0</b>
Personele Borçlar	42.565	0
<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>55.905</b>	<b>91.750</b>
Ödenmiş Sermaye	516.000	516.000
<b>Sermaye Yedekleri</b>	<b>990.550</b>	<b>1.030.788</b>
Diğer Sermaye Yedekleri	990.550	1.030.788
<b>Geçmiş Yıllar Karları</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Geçmiş Yıllar Zararları</b>	<b>-11.487</b>	<b>-1.450.645</b>

<b>Finansal Durum Tablosu</b>		
<b>Hesap Kalemleri (TL)</b>	<b>31.12.2022&gt;</b>	<b>31.03.2023</b>
<b>Net Dönem Karı</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Net Dönem Zararı</b>	<b>-1.439.157</b>	<b>-4.393</b>
<b>AKTİF TOPLAMI</b>	<b>262.930</b>	<b>238.774</b>
<b>PASİF TOPLAMI</b>	<b>262.930</b>	<b>238.774</b>

<b>Gelir Tablosu</b>		
<b>Hesap Kalemleri (TL)</b>	<b>31.12.2022&gt;</b>	<b>31.03.2023</b>
<b>Hasılat</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Satışların Maaliyeti</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Esas Faaliyet Karı</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Esas Faaliyet Zararı</b>	<b>-1.471.250</b>	<b>-4.393</b>
Araştırma ve Geliştirme Giderleri (-)	-1.433.934	-4.361
Genel Yönetim Giderleri (-)	-37.316	-32
<b>Finansman Giderleri (NET)</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Vergi Giderleri</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Olağandışı Kâr/Zarar</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Olağan Kâr/Zarar</b>	<b>-1.439.157</b>	<b>-4.393</b>
Olağan Kâr/Zarar	-1.471.250	-4.393
Faiz Gelirleri	32.093	0
<b>NET KAR/ZARAR</b>	<b>-1.439.157</b>	<b>-4.393</b>

## 2.6.2 Fon kaynakları ve finansman yapısı hakkında bilgiler

Fon kaynaklarımızın temelini, Steam, Epic Games, Playstation, Xbox, Nintendo Switch, Oculus ve HTC platformlarında gerçekleşecek olan oyunlarımızın satış gelirleri oluşturmaktadır. Bu platformlar, milyonlarca oyuncunun erişimine sahip olmaları nedeniyle, oyunlarımızın geniş bir kitleye ulaşmasını ve yüksek satış rakamlarına ulaşmasını sağlayacaktır. Ayrıca, token ve nft satışlarımız da fon kaynaklarımızın önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bu satışlar, yerli ve yabancı kripto para borsalarında ve nft pazar yerlerinde gerçekleştirilecektir. Bu sayede, müşterilerimiz oyunlarımızın yanı sıra benzersiz dijital varlıklara da sahip olabileceklerdir. Tüm bu kaynaklar, şirketimizin büyümesini ve daha da yenilikçi projelerin geliştirilmesini sağlamak için kullanılacaktır. Bu nedenle, müşterilerimizin memnuniyetini her zaman en ön planda tutarak, kaliteli oyunlar ve dijital varlıklar sunmaya devam edeceğiz.



## 2.7. Hukuki Durum, Belge ve Ödüller

### Hukuki Durum

#### Hukuki Durum

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

- Tasarım Tescil Belgesi
- Tasarım Tescil Belgesi
- Marka Tescil Belgesi
- Marka Tescil Belgesi

### Ödül ve Başarılar

- 2170460 No'lu Proje Başarı İle Tamamlandı Belgesi
- 7200031 No'lu Proje Başarı İle Tamamlandı Belgesi
- Selected StartUp
- Top 16 StartUp
- XR4ALL Grant
- SelectUSA Tech Selected StartUp
- InvestHorizon Accelerated Label

Belgeler ektedir.

### **3. KAMPANYA HAKKINDA BİLGİLER**

#### **3.1. Genel Gerekçe ve Temel Bilgiler**

Paylaşım tabanlı bir model seçmek, girişim şirketleri için genellikle çekici bir seçenektir, çünkü bu model yatırımcıların risklerini paylaşmalarına olanak tanır. Bu, girişim şirketlerinin yüksek faizli borçların ödenmesi veya özkaynak hisselerinin azaltılması gibi sorunlarla karşılaşmadan finansman sağlamalarına yardımcı olabilir.

Kitle fonlaması kampanyaları ayrıca, girişim şirketlerine geniş bir müşteri ve yatırımcı tabanına ulaşma imkanı sunar. Bu kampanyalar, girişim şirketlerinin ürün veya hizmetlerinin potansiyel ilgi çekiciliğini değerlendirmelerine ve pazarlama stratejilerini test etmelerine de yardımcı olabilir.

Girişim şirketlerinin kitle fonlaması kampanyalarına başvurmalarının bir diğer nedeni de, bu kampanyaların iş modelinin doğası gereği inovasyonu teşvik etmesidir. Kitle fonlaması kampanyaları, yaratıcı, yenilikçi ve yeni fikirlere sahip girişim şirketlerinin finanse edilmesine yardımcı olurken, aynı zamanda müşteri tabanlarıyla doğrudan bağlantı kurmalarına da olanak tanır. Bu bağlantı, girişim şirketlerinin ürünlerinin gerçek dünya gereksinimlerine uygun olmasını ve müşterilerinin ihtiyaçlarını karşılamasını sağlar.

Sonuç olarak, kitle fonlaması kampanyaları, girişim şirketlerinin finansman ihtiyaçlarını karşılamak için çekici bir seçenek olabilir. Paylaşım tabanlı modeller, riskleri paylaşan yatırımcılarla işbirliği yaparak girişim şirketlerinin finansman ihtiyaçlarını karşılamalarına yardımcı olabilir. Ayrıca, kitle fonlaması kampanyaları, girişim şirketlerine müşteri tabanlarıyla doğrudan bağlantı kurma ve inovasyonu teşvik etme fırsatı sunar.

#### **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;**

**4.900.000 TL'si Yönetici ve Personel Giderleri** amacıyla **01.07.2023 - 01.07.2024** tarihleri arasında, **660.000 TL'si Satış, Pazarlama ve Reklam Giderleri** amacıyla **01.07.2023 - 01.07.2024** tarihleri arasında, **500.000 TL'si Ofis ve Müşavirlik Giderleri** amacıyla **01.07.2023 - 01.07.2024** tarihleri arasında, **460.000 TL'si Üretim Giderleri** amacıyla **01.07.2023 - 01.07.2024** tarihleri arasında, **680.000 TL'si Platform Kullanım Ücreti, MKK ve Takasbank İşlem ve Hizmet Bedelleri, İhraç Bedeli, Kampanya Tanıtım ve Pazarlama Bedeli** amacıyla **01.07.2023 - 01.08.2023** 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 gerçekleşecektir.

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

Rapor halinde eklerde görülebilir. (EK2)

### **3.3. Kar Tahmin ve Beklentileri**

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

Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi Girişim Şirketinin gelir kalemleri SociaPol Karakter NFT'leri , SociaPol Özelleştirebilir Item NFTleri , SociaPol InGame Reklam Gelirleri , SociaPol MaaS Altyapı Geliri , SociaPol Etkinlik Gelirleri , SociaPol Marka İşbirliği Gelirleri , SociaPol Token Ön Satış Gelirleri (100 adet) , SociaPol Token Özel Satış Gelirleri (100 adet) , SociaPol Initial Exchange Offering Gelirleri (100 adet) , Rushaway Karakter NFT'leri , Rushaway Özelleştirebilir Item NFTleri , Rushaway Token Ön Satış Gelirleri (100 adet) , Rushaway Token Özel Satış Gelirleri (100 adet) , Rushaway Initial Exchange Offering Gelirleri (100 adet) , VR Okey InGame Reklam Gelirleri (100 adet) , Oyuncak Gelirleri ve Duyurulacak Yeni Oyun Gelirleri kalemlerinden oluşmaktadır.

Bu gelir kalemlerine göre ve beş yıllık süreçte 253.946.850 TL ciro yapması planlanmaktadır.

### **3.4. Geçmiş Kampanyalar**

### 3.4.1. Başarılı sonuçlanan kampanyalar hakkında bilgiler

**Uyarı:** Burada ifade edilen “başarılı sonuçlanan kampanya” ifadesi karlı bir yatırımı ifade etmemektedir. Buradaki başarıdan kasıt hedeflenen fon tutarının kampanya süresinin bitiş tarihi veya kampanya süresiyle birlikte cayma hakkı sürelerinin tüm yatırımcılar bakımından sona erdiği tarih itibarıyla toplanmış olmasıdır.

Fernvaille Oyun Teknolojileri A.Ş., 2 Haziran 2021 tarihinde gerçekleştirdiği paya dayalı kitle fonlaması kampanyasıyla ülkemizdeki ikinci kampanya olma özelliği taşımıştır. 516.000 TL fon toplama hedefiyle başlayan kampanya 544 yatırımcıdan 932.181 TL toplamıştır. Yatırımcılara kısmi iadeler yapıldıktan sonra, şirketimize %8.4 pay karşılığı 516.000 TL aktarılmıştır.

### 3.4.2. Başarısız sonuçlanan kampanyalar hakkında bilgiler

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

1. Döviz kurundaki artış sebebi ile döviz bazındaki gider kalemlerimiz büyütecektir.
2. Mücbir sebeplerden dolayı oyun yayınlama ve geliştirme takvimindeki değişiklikler olabilir.
3. Trendlerin değişimi sebebi ile oyuna olan ilginin azalması söz konusu olabilir.
4. Kitle fonlama, erken erişim ve dağıtımcılardan beklenen fonların sağlanamaması risk teşkil edebilir.
5. 3. Parti servis sağlayıcıların fiyat politikasındaki değişiklikler sonucu geliştirme sürecinde doğabilecek ekstra maliyetler söz konusu olabilir.
6. Regülasyonlarda yapılacak değişiklik için yapılaş şeklinin değişmesine neden olabilir.

### 4.2. Sektöre İlişkin Riskler

1. Sürekli artarak çoğalan rekabet sonucu pazardan gerekli payın alınamaması veya geç alınması söz konusu olabilir.
2. Trendlerdeki değişim dolayısı ile battle royale türüne olan ilginin azalması öngörülmemekle birlikte bir risk içermektedir.
3. Derecelendirme kuruluşlarının yapabileceği değişiklikler bazı riskler doğurabilir.

### 4.3. Paylara İlişkin Riskler

İkincil pazarın henüz olmaması sebebi ile şirketimize kampanyadan pay alarak ortak olan gerçek ve/veya tüzel kişiler paylarını satmak istediklerinde hızlı şekilde hareket edemeyebilirler. Dolayısı ile bir likidite riski oluşturabilir.

### 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; **0.0857 TL** ile **0.1017 TL** aralığında ve Payların Toplam Nominal Değeri ise; **617280 TL** ile **878976 TL** aralığında olacaktır.

#### **Mevcut Ortaklık Yapısı**

Gürcan Serbest - %91.6

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar - 1.Tur:%8.4

#### **Fonlama Sonrası Ortaklık Yapısı:**

Gürcan Serbest - %81.6

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar - 1.Tur:%8.4

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar - 2.Tur: %8

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılara Verilecek Bedelsiz Paylar - 2.Tur: %2

### **Bedelsiz Pay Hediye Kampanyası**

- Yatırım Turumuzun başlama tarihi olan 17 Nisan 2023 Pazartesi saat 10:00 itibari ile 10 iş günü içerisinde EFT veya Kredi Kartı ile yatırım yapan önceki ve yeni yatırımcılarımıza %25 fazladan pay verilecektir. Bu kampanya 10 iş günü ile sınırlı olup, 3 Mayıs Çarşamba akşamı 23:59'da sona erecektir. Ek paylar MKK nezdinde yapılacak pay dağıtımı esnasında yatırımcıların hesaplarına aktarılacaktır. Dağıtılacak bedelsiz girişimin kurucusu Gürcan Serbest'den aktarılacaktır.
- Yeni Yatırım turumuz 17 Nisan 2023 Pazartesi günü saat 10:00'da başlayacak ve 17 Mayıs 2023 Çarşamba günü saat 23:59'da sona erecektir. Toplam kampanya süresi 30 gündür, kampanya %120 fonlamaya ulaştığında yeni yatırımlara kapatılacaktır.

#### **Ek Fonlama Sonrası Ortaklık Yapısı:**

Gürcan Serbest - %79.6

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar - 1.Tur:%8.4

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılar - 2.Tur: %9.6

Nitelikli ve Nitelikli Olmayan Yatırımcılara Verilecek Bedelsiz Paylar - 2.Tur: %2,4

## Bedelsiz Pay Hediye Kampanyası

- Yatırım Turumuzun başlama tarihi olan 17 Nisan 2023 Pazartesi saat 10:00 itibari ile 10 iş günü içerisinde EFT veya Kredi Kartı ile yatırım yapan önceki ve yeni yatırımcılarımıza %25 fazladan pay verilecektir. Bu kampanya 10 iş günü ile sınırlı olup, 3 Mayıs Çarşamba akşamı 23:59'da sona erecektir. Ek paylar MKK nezdinde yapılacak pay dağıtım esnasında yatırımcıların hesaplarına aktarılacaktır. Dağıtılacak bedelsiz girişimin kurucusu Gürcan Serbest'den aktarılacaktır.
- Yeni Yatırım turumuz 17 Nisan 2023 Pazartesi günü saat 10:00'da başlayacak ve 17 Mayıs 2023 Çarşamba günü saat 23:59'da sona erecektir. Toplam kampanya süresi 30 gündür, kampanya %120 fonlamaya ulaştığında yeni yatırımlara kapatılacaktır.

### 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 **8.640.000** 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/265513> 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, anladığınıza ve kabul ettiğinize 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 bulunmayacağınıza 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.)

Ancak bir Milyon TL'nin üzerinde fonlamalarda fazla talep gelmesi durumunda, yapılacak pay kesintileri ve kısmi iadelerde Nitelikli Yatırımcıların pay kesintisi ve iadeleri en son değerlendirilerek tahsisat ve dağıtım yapılır. Öncelikli olarak Nitelikli Olmayan Yatırımcılar için pay kesintisi ve iadesi ile birlikte dağıtım yapılır.

Kampanyadan pay alarak 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. %1,49 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	: 63
Başarısız Kampanya Sayısı	: 10
Aracılık Edilen Fonlama Tutarı	: 262.089.038 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	10.146.609	39.79	39.79
Duran Sarıkaya	C	2.547.450	9.99	9.99
Hakan Yıldız	B	1.330.941	5.22	5.22
Ahmet T. Keşli	B	1.275.000	5	5
MaQasid Portföy Yönetim A.Ş.	B	765.000	3	3
Vahit Altun	B	765.000	3	3

<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>	
Güvenç Koçkaya	B	765.000	3	3
Yavuz Kuş	B	765.000	3	3
Hakan Yıldız	C	765.000	3	3
Mustafa Sak	B	510.000	2	2
Umut Utku Taşdemir	B	510.000	2	2
O. Mutlu Topal	B	429.165	1.68	1.68
Mustafa Öner	B	382.500	1.5	1.5
Blockchain Bilişim Teknolojileri Fin. Dan. ve Tic. A.Ş.	B	255.000	1	1
Kültepe Girişim Arge ve Dan. Finansal Hizm. A.Ş.	B	255.000	1	1
Elvan Sevi Bozoğlu	B	255.000	1	1
Ahmet Güder	B	255.000	1	1
Yalçın Koçak	B	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

<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>	
Enis Yurdatapan	B	255.000	1	1
Sum Koçluk Eğitim Danışmanlık A.Ş.	B	153.000	0.6	0.6
Hüseyin Çiftçi	B	127.500	0.5	0.5
Fatih Köleoğlu	B	127.500	0.5	0.5
Recep Tiritioğlu	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
Ahmet Altuğ Oğuz	B	51.000	0.2	0.2
Gürsel Bayat	B	51.000	0.2	0.2
Perihan Topal	B	51.000	0.2	0.2
Mustafa Emre Topal	B	51.000	0.2	0.2
Perihan Yıldız Topal	B	51.000	0.2	0.2
Yasemin Topal	B	51.000	0.2	0.2
Kıvılcım Çaylı	B	51.000	0.2	0.2
Tezcan Altunordu	B	51.000	0.2	0.2
Mustafa Sezgin	B	25.500	0.1	0.1
Güven Yurdatapan	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 Başkan Vekili	10/02/2023	1.095 Gün	12.242.550	48.01
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	429.165	1.68
Dr. Yalçın Koçak	YK Başkanı	10/02/2023	1.095 Gün	255.000	1
Dilek Seferoğlu	YK Üyesi	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	12.752.550	48.01
Bülent Gümüş	Yatırım Komitesi Üyesi	Yazılım ve Teknoloji	0	0
Hüseyin Çiftçi	Yatırım Komitesi Üyesi	İşletme ve Finans	127.500	0.5
Emre Akgümüş	Yatırım Komitesi Üyesi	Girişim, Start-up	0	0
Vahit Altun	Yatırım Komitesi Üyesi	Ekonomi ve Mali Analiz	765.000	3

## 6.5. İnceleme Sonuçları

Fernvaille Oyun Teknolojileri Anonim Şirketi, Türkiye'de 2021 yılında kurulan ve üçüncü paya dayalı kitle fonlamasıyla finanse edilen bir şirkettir. Oyun kategorisinde yer almakta ve İş Modeli B2C'dir Toplam 8.640.000 TL (%20 Ek fonlama Dahil) fona ihtiyacı söz konusudur. Girişim şirketinin öncelikli hedefi ihracat açığını kapatmak ve global oyun pazarındaki payını artırmaktır. Türkiye'de oyuncu potansiyeli yüksek olsa da, yerli oyun geliştiricileri hemen hemen tüm satışlarını yurtdışı piyasalarda yapmaktadır. TaleWorlds gibi Türk oyun firmaları, yurtdışı piyasalarda başarılı oyunlar geliştirerek dünya genelinde tanınırlık kazanmışlardır. Fernvaille Oyun Teknolojileri A.Ş'nin orta vadeli hedefleri arasında, SociaPol, Rushaway ve VR Okey oyunlarının kullanıcı tabanlarının artırılması yer almaktadır. Bu oyunların yaygınlaştırılması için farklı pazarlama stratejileri kullanılacak ve oyuncuların geri bildirimleri dikkate alınarak oyunlar sürekli olarak güncellenecektir. Şirket ayrıca, yeni Web3 oyunları için fikir geliştirmeye ve bunları hayata geçirmeye devam edecektir. Bu oyunların geliştirilmesinde, kullanıcıların geri bildirimleri ve piyasadaki trendler dikkate alınacaktır. Fernvaille Oyun Teknolojileri A.Ş, orta vadeli hedefleri arasında, \$SPOL token'ının değerinin artırılması ve daha fazla kripto para borsasında listelenmesi de yer almaktadır. Bu sayede, şirketin sermayesi artırılarak yeni projelerin geliştirilmesi ve şirketin büyümesi hedeflenmektedir. Rekabet durumu incelendiğinde; RushAway, rekabet konumlanması olarak teknik ekip gücü ve yurtdışı iş birlikleriyle rakiplerinden farklılaşmıştır. Web3 oyun pazarında şu anda birçok oyuncu bulunmaktadır. Axie Infinity, Decentraland, The Sandbox, Splinterlands, Gods Unchained gibi oyunlar öne çıkmaktadır. Bu oyunlar, blok zincir teknolojisi ve kripto para birimleri sayesinde dijital varlık sahipliği, takas ve oyun içi ekonomi imkanları sunmaktadır. Dijital oyun sektörü, kriz dönemlerinde ekonomide bir can simidi görevi görmektedir. Örneğin, Amerika'da bu sektörün büyüme oranı, 2005-2008 yılları arasında %16,7 iken, 2005-2009 yılları arasında kriz nedeniyle %10,6'ya gerilemiştir. Aynı dönemde Amerikan ekonomisinin gerçek büyüme oranları ise %2,8'den %1,4'e gerilemiştir. Türkiye'de oyun sektörü ihracat rakamları son iki yılda yüzde 100 artarak 2016'da 500 milyon dolar olan rakamın 2018'de 1 milyar 50 milyon dolara ulaştığı açıklanmıştır. Türk oyun sektörü, 2023 yılında 2,5 milyar dolarlık ihracat hedefi belirlemiştir. Blok zincir oyunlarına özel olarak baktığımızda, dünya genelindeki 3.2 milyar oyuncunun yalnızca 5 milyondan azının P2E oyunları oynadığı görülmektedir. Bu da önümüzde büyük bir pazar potansiyeli olduğunu göstermektedir. Finansal projeksiyon incelendiğinde; temin edilecek fonun ağırlıklı olarak ekip ve işletme giderleri için kullanılacağı görülmektedir. Fonlama ile de birlikte, satışlarını hızlandırmayı amaçlayan girişim şirketinin beş yılın sonunda 261 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.

Yatırım Komitesi Üyeleri Şart ve Şerhleri	
Adı-Soyadı	ŞART/ŞERH
Hakan Yıldız	ŞERHİ YOKTUR.
Bülent Gümüş	ŞERHİ YOKTUR.

Yatırım Komitesi Üyeleri Şart ve Şerhleri	
Adı-Soyadı	ŞART/ŞERH
Hüseyin Çiftçi	ŞERHİ YOKTUR.
Emre Akgümüş	ŞERHİ YOKTUR.
Vahit Altun	ŞERHİ YOKTUR.

## 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

Yoktur.

## 7. EKLER

- 1. Esas Sözleşme
- 2. Fon Kullanım Raporu
- 3. Pay Satış Tutarı Tespit Raporu
- 4. Ek Belgeler
  - 4.1 Nolu Belge ( 2021/009684 )
  - 4.2 Nolu Belge ( 2021/012642 )
  - 4.3 Nolu Belge ( 2018/76110 )
  - 4.4 Nolu Belge ( 2021/168829 )
  - 4.5 Nolu Belge ( 2170460 No'lu Proje Başarı İle Tamamlandı Belgesi )
  - 4.6 Nolu Belge ( 7200031 No'lu Proje Başarı İle Tamamlandı Belgesi )
- 5. Özgeçmişler
  - 5.1 Nolu Belge ( Gürcan Serbest )
  - 5.2 Nolu Belge ( Yasemin Güleçyüz )
  - 5.3 Nolu Belge ( Ümit Özkan )
  - 5.4 Nolu Belge ( Emin Cenker )
  - 5.5 Nolu Belge ( Doğukan Gözüm )
  - 5.6 Nolu Belge ( Efekan Tuğan )
  - 5.7 Nolu Belge ( Onur Ünlü )
  - 5.8 Nolu Belge ( Esen Çaluk )
  - 5.9 Nolu Belge ( Mert Bostankolu )
  - 5.10 Nolu Belge ( Umut Berkay Arslan )
  - 5.11 Nolu Belge ( Doç. Dr. Serdar Çelik )
  - 5.12 Nolu Belge ( İrem Nur Toraman )

- 5.13 Nolu Belge ( Veysi İşler )
- 5.14 Nolu Belge ( Jag Tessouki )
- 5.15 Nolu Belge ( Can Azizođlu )

fonbulucu.com