



**TUNGASOFT YAZILIM
EĐİTİM VE DANIŐMANLIK
ANONİM ŐİRKETİ**

Faaliyet Raporu

Hazırlayan

Osman ALAGÖZ

Yönetim Kurulu Başkanı

2022

info@tungasoft.com

www.tungasoft.com

Kurucu Mesajı



Sevgili paydaşlarımız,

2022 yılı, şirketimiz için oldukça heyecan verici bir yıl oldu. Ar-Ge odaklı yaklaşımımız, ürünlerimizin kalitesini artmasını ve müşterilerimize daha iyi hizmet verme kapasitesini geliştirmemizi sağladı. Bu yıl, şirketimizin hedefleri doğrultusunda attığımız adımlar, gelecekteki büyüme potansiyelimizi güçlendirdi.

Birçok melek yatırımcıdan aldığımız ek yatırımlar, şirketimizin büyümesini hızlandırdı. İnsan kaynakları politikalarımız sayesinde nitelikli ve bağlılığı olan harika bir ekip ruhu yakaladık. Ayrıca, satış modellerimizde yaptığımız yenilikler sayesinde, ürünlerimizin daha iyi bir şekilde pazarlanabilme alt yapısını sağladık.

Tüm bu gelişmeler sayesinde, şirketimizin geleceği için büyük bir umutla doluyuz ve daha da ileriye gitmek için heyecanla çalışıyoruz. Bu faaliyet raporumuz, sizlere şirketimiz hakkında daha detaylı bir bilgi sunacak ve tüm paydaşlarımızın birlikte başarılı bir geleceğe doğru ilerlemesine yardımcı olacaktır.

Teşekkür ederiz,

Dr. Osman ALAGÖZ

GENEL BİLGİLER

Ünvan:	TUNGASOFT YAZILIM EĞİTİM VE DANIŞMANLIK ANONİM ŞİRKETİ
Tescil Tarihi:	08/08/2019
Adres:	Sazova Cad. Cafer Sk. No 1 İç Kapı No 2 Tepebaşı/Eskişehir
Mersis No:	0867089265600001
Ticaret Sicil No:	52830
Eskişehir V.D.	867 089 26 56
Ödenmiş Sermaye:	380.000TL



Faaliyet Alanı

Şirketimiz dijital mobil oyun sektöründe eğitici temalı, aynı zamanda eğlendirici, yıllarca oynanabilecek ve hatırlanabilecek marka değerine sahip oyunlar üretmek üzere faaliyet göstermektedir.

Misyonumuz

Dijital oyun sektöründe; düşünmeyi tetikleyen, anlayarak öğrenmeyi sağlayan daha ileri öğrenmeler için temel oluşturan becerileri hedefleyen, öğrenme araçlarının yer aldığı eğitici oyunlar ve sosyal oyunlar üretmek

Ürünler

Test aşamasında olan birçok oyunumuz kütüphanemizde yer almasına rağmen yıllık raporlarımızda ticari değere sahip ürün doğrulaması yapılmış oyunlarımıza yer vereceğiz.



Bilge Tunga

Susuz kalan hayvanların kurtulmaları Bilge Tunga ya ulaşmalarına bağlıdır. Ormandan başlayan bu yolculuk kutuplarda son bulacak.



Tunga Bilgelik Okulu

Tunga Bilgelik Okulu, çocuğunuzun oyun oynarken matematiği sevmesine yardımcı olan matematiksel becerilere dayalı eğitici bir oyundur.

Takım

TUNGASOFT | FAALİYET RAPORU 2022
TUNGASOFT | FAALİYET RAPORU 2022

Bir projenin başarısı genellikle ekibinin niteliği ve birlikteliği ile doğru orantılıdır. Biz de bu gerçeğin farkındayız ve ekibimizin güçlü yanlarının projemizin başarısında önemli bir rol oynayacağına inanıyoruz.

Ekibimiz, her bir üyesi kendi alanında uzmanlaşmış, deneyimli ve başarılı insanlardan oluşuyor. Bu nedenle, her biri farklı bir bakış açısı ve beceri seti ile projeye katkıda bulunuyor. Ekibimizin farklı yetenekleri ve deneyimleri sayesinde, projemizin karşılaşılabileceği zorluklara karşı daha hazırlıklı ve çözüm odaklı bir yaklaşım benimsiyoruz.

Ekibimiz ayrıca projemizin arkasındaki fikre de büyük bir bağlılık hissediyor. Bu fikir, bizim için sadece bir iş fırsatı değil, aynı zamanda topluma fayda sağlama potansiyeline sahip bir misyon olarak da görülüyor. Bu nedenle, ekibimiz projemizin başarısına büyük bir tutku ve özveriyle yaklaşıyor.

Tüm bu faktörler, ekibimizin birlikte çalışma uyumu ve motivasyonunu artırıyor. Birlikte çalışmamızı kolaylaştırıyor ve hedeflerimize ulaşmak için gerekli olan işbirliği ve koordinasyonu sağlıyor. Sonuç olarak, bizim için ekibimiz, projemizin başarısını garantilemek için en güçlü ve önemli varlık.



Osman Alagöz
CEO Founder



Saime Alagöz
Product Manager



Boğaçhan Durmaz
Lead 3D Artist



Hüseyin Kulu
Lead Developer



Yusuf Ekici
Developer



Dilay Üşetin
Lead 2D Artist



M. Ali Albayrak
2D Artist



Mehmet Özden
QA Engineer

1 yılda ne oldu?

Fonbulucu platformunda başarılı bir kampanyanın ardından, Eskişehir'de bir yapılanma oluşturup, Bilge Tunga'nın yeni versiyonu olan Tunga Bilgelik Okulu'nun geliştirme sürecine başladık. Ludus VC ile tanıştık ve fikrimizi onlara anlattık. Hızlıca bir prototip oluşturmak için Şubat ayına kadar çalıştık, ancak Ludus ile görüşmemiz olumlu sonuçlanmadı. Bunun üzerine ürünü geliştirmeye devam ettik.

Mayıs ayında, İzmir'de Mobidictum oyun fuarına katıldık ve orada edindiğimiz motivasyonla birlikte hypercasual kategorisinde prototip geliştirmek için çalışmalar yapmaya başladık. Bu adım bizi yetenek olarak çok geliştirdi. Moonee adlı yayıncı firma ile 6 ay boyunca 7 oyun test ettik. Tabii o alanda rekabetin çok yüksek olması ve başarı oranının 120 de 1 olması nedeniyle başarılı bir hit bir oyun yakalayamadık ama 0.61\$ CPI değerine ulaşmıştık. Süreç içinde Play Ducky, Vodoo, Z Play gibi yayıncılarla da 1'er oyun test ettik. Bütün bu test süreçleri ekip olarak bize çok şey kattı ve daha hızlı oyun üretme kapasitesine ulaşmıştık.

İkinci çeyrekte, bazı melek yatırımcılardan yeni yatırımlar aldık (Hakan Yıldız, Mustafa Öner, Alper Şener). Diğer taraftan, product manager olan Servet Şahin, developer Alperen Şeker ve tasarımcı İrem Kaygusuz aramızdan ayrıldı. Bu dönemden sonra, yeni bir yapılanmaya girerek ekip içindeki motivasyonu ve iş düzenini tekrar sağladık. Yeni product manager olarak Saime Alagöz göreve başladı ve Servet Şahin'in yerini çok başarılı bir şekilde doldurdu.

Aralık ayına yetiştirmek üzere kış güncellemesi planladık ve planımıza uygun olarak bu güncellemeyi tamamladık. Sıradaki hedefimiz, oyunun tam sürümünü bitirmektir. Aralık ayından itibaren, iş planımızı netleştirip 2023 yılı ortalarında soft launch hedefimizi belirledik.

Eylül ayından itibaren birçok VC ile görüşmelerime tekrar başladık. Bazıları, uygun metrikleri sağlamadığımız gerekçesiyle ret etti, ancak Founder One'dan ön onay aldık ve DD sürecini başlattık. Aralık ayında genel kurul toplantımızı yaptık ve Osman Alagöz yeniden yönetim kurulu başkanı olarak seçildi. Ayrıca, şirket merkezimizi Bilecik'ten Eskişehir'e taşıma kararı aldık.

Kesinleşmiş Bilanço ve Gelir Tablosu

İŞLETME AYRINTILI BİLANÇO

TUNGASOFT YAZILIM EĞİTİM DANIŞMANLIK A.Ş.		Dönem : 2022	
AKTİF (VARLIKLAR)		PASİF(KAYNAKLAR)	
	Cari Dönem		Cari Dönem
I- DÖNEN VARLIKLAR	529.603,13	I- KISA VADELİ YABANCI KAYNAKLAR	356.744,88
A-HAZIR DEĞERLER	8.239,04	A-MALİ BORÇLAR	22.434,36
1-KASA	8.231,20	1-BANKA KREDİLERİ	22.434,36
3-BANKALAR	7,84	B-TİCARİ BORÇLAR	89.776,04
C-TİCARİ ALACAKLAR	8.000,00	1-SATICILAR	71.945,37
5-VERİLEN DEPOZİTO VE TEMİNATLAR	8.000,00	2-BORÇ SENETLERİ	17.830,67
E-STOKLAR	20.480,00	C-DİĞER BORÇLAR	255.021,97
7-VERİLEN SİPARİŞ AVANSLARI	20.480,00	1-ORTAKLARA BORÇLAR	82.565,43
G-GELECEK AYLARA AIT GİDERLER VE GELİR TAHA	445.833,01	4-PERSONELE BORÇLAR	2.325,72
1-GELECEK AYLARA AIT GİDERLER	445.833,01	5-DİĞER ÇEŞİTLİ BORÇLAR	170.130,82
H-DİĞER DÖNEN VARLIKLAR	47.051,08	F-ÖDENECEK VERGİ VE DİĞER YÜKÜMLÜLÜKLER	34.381,23
1-DEVREDEN KATMA DEĞER VERGİSİ	47.051,08	1-ÖDENECEK VERGİ VE FONLAR	7.414,06
II- DURAN VARLIKLAR	177.383,07	2-ÖDENECEK SOSYAL GÜVENLİK KESİNTİLERİ	26.967,17
D-MADDİ DURAN VARLIKLAR	41.224,01	III- ÖZ KAYNAKLAR	350.241,32
6-DEMİRBAŞLAR	58.423,19	A-ODENMİŞ SERMAYE	380.000,00
8-BİRİKMİŞ AMORTİSMANLAR (-)	17.199,18	1-SERMAYE	380.000,00
E-MADDİ OLMAYAN DURAN VARLIKLAR	136.159,06	B-SERMAYE YEDEKLERİ	528.000,00
1-HAKLAR	14.426,00	8-DİĞER SERMAYE YEDEKLERİ	528.000,00
4-ARAŞTIRMA VE GELİŞTİRME GİDERLERİ	121.733,06	C-KAR YEDEKLERİ	152.437,52
		5-ÖZEL FONLAR	152.437,52
		E-GEÇMİŞ YILLAR ZARARLARI (-)	116.906,05
		1-GEÇMİŞ YILLAR ZARARLARI	116.906,05
		F-DÖNEM NET KARI (ZARARI)	593.290,15
		2-DÖNEM NET ZARARI (-)	593.290,15
AKTİF TOPLAM	706.986,20	PASİF TOPLAM	706.986,20

TUNGASOFT YAZILIM EĞİTİM DANIŞMANLIK A.Ş.

01/01/2022-31/12/2022 AYRINTILI GELİR TABLOSU RAPORU

GELİR TABLOSU	ÖNCEKİ DÖNEM	CARI DÖNEM
BRÜT SATIŞ KARI VEYA ZARARI	0,00	0,00
A- FAALİYET GİDERLERİ (-)	0,00	586.557,43
1-GENEL YÖNETİM GİDERLERİ (-)	0,00	586.557,43
FAALİYET KARI VEYA ZARARI (-)	0,00	-586.557,43
B- FİNANSMAN GİDERLERİ (-)	0,00	6.732,72
1-KISA VADELİ BORÇLANMA GİDERLERİ (-)	0,00	6.732,72
OLAĞAN KAR VEYA ZARAR (-)	0,00	-593.290,15
DÖNEM KARI VEYA ZARARI (-)	0,00	-593.290,15
C- DÖNEM KARI VERGİ VE DİĞER YASAL YÜKÜMLÜLÜK KARŞILIKLARI (-)	0,00	0,00
DÖNEM NET KARI VEYA ZARARI (-)	0,00	-593.290,15

Güncel Durum



Bugün geldiğimiz noktada, Tungasoft için geleceğe karşı olumlu beklentilerim var. Buraya gelene kadar çok bedel ödedik ve yorulduk. Ancak elimizdeki rasyonel çıktılara dayanarak, inanıyorum ki bu yıl Tungasoft için yükselişin başlayacağı yıl olacaktır.

Öncelikle, erken aşamada kitle fonlaması ile başladığımız süreçte, bir girişim sermayesi yatırım fonu olan Founder One GSYF'den yatırım aldık ve bunun gururunu yaşıyoruz. Ürünlerimizin pazarda oluşturacağı etki ile devam yatırımları da gelecektir.

Ürünümüzü bitirmenin gururunu yaşıyoruz ve çeşitli satış modelleri geliştirdik. Bunlar arasında son kullanıcısı çocuklar olan modeller, okullar, hastaneler, belediyeler ve sponsorluklar gibi farklı pazarlama stratejileri bulunmaktadır.

Bu yıl pozitif bir nakış akışı elde etmeye başlayacağımız yıl olarak planlıyorum.

Beklentiler

Türkiye ve Amerika'da kullanıcı edinme, abone olan kullanıcı edinme ve oyun içi ödeme yapan kullanıcı edinme stratejilerimizi uygulayarak finansal projeksiyonumuzdaki hedeflerimizi yakalamayı planlıyoruz.

Ana oyunumuz olan Tunga Bilgelik okulu aslında çok katmanlı ve içinde 60 tan fazla oyun olan bir süper oyun olduğu için beğenilen mekanikler için ayrıştırılmış ve biraz daha derinleştirilmiş versiyonlarda benzer eğitici oyunlar da çıkaracağız. Bilge Tunga için de bazı güncelleme planlarımız mevcut bu yıl ilk göz ağrımız için de bir güncelleme çıkaracağız. Yılın sonunda portföyümüzde en az 3 gelir getiren eğitici oyunumuz yer alacaktır. Bu sayıyı diğer yıllarda da artıracacağız.

Uzun vade olarak 5 yıllık hedefimizde exit planımız mevcuttur. Tunga Games markasını çocuklar için eğlenceli matematik oyunları sunan değerli bir marka haline getirdikten sonra uygun koşullarda exit çalışmalarına başlayacağız. Bununla ilgili öncelikli ara hedefimiz yıllık ciromuzun 1M\$ üzerine çıkarmak olacaktır.

Aşağıda güncellenmiş finansal projeksiyon planımıza göre 5 yıllık gelir gider öngörülerimiz yer almaktadır.

Özet		1. yıl		2. yıl		3. yıl		4. yıl		5. yıl	
Gelir											
Reklam Geliri	\$	253.104	\$	1.148.529	\$	2.731.290	\$	409.587	\$	780.895	
Oyun içi Satın Alma	\$	214.420	\$	961.103	\$	2.261.714	\$	4.600.669	\$	8.828.629	
Abonelik	\$	18.668	\$	100.835	\$	266.978	\$	603.682	\$	1.282.880	
Toplam Gelir	\$	486.192	\$	2.210.467	\$	5.259.982	\$	5.613.938	\$	10.892.405	
Kullanıcılar											
		43106		179504		402251		778691		1421792	
Giderler											
Maaşlar	\$	118.400	\$	158.783	\$	199.461	\$	251.398	\$	318.012	
Pazarlama	\$	88.000	\$	158.024	\$	257.909	\$	420.932	\$	687.001	
Diğer Giderler	\$	40.000	\$	44.000	\$	48.400	\$	53.240	\$	58.564	
Toplam Giderler	\$	246.400	\$	360.806	\$	505.771	\$	725.571	\$	1.063.577	
Kar											
	\$	239.792	\$	1.849.661	\$	4.754.212	\$	4.888.368	\$	9.828.828	

Buraya kadar okuduğunuz için teşekkür ederim. Bir sonraki faaliyet raporumuzda daha güzel gelişmelerle buluşmak dileğiyle.

Osman ALAGÖZ, CEO