



KPMG Perspektifinden Oyun Sektörü ve Sektörde Öne Çıkan Birleşme ve Satın Alma İşlemleri

Ocak 2022

KPMG Turkey

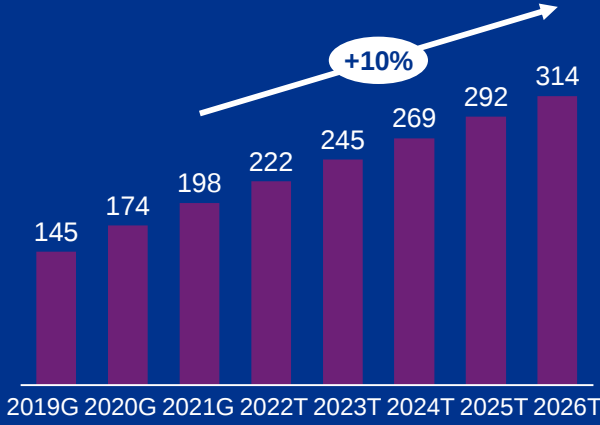
kpmg.com.tr

Oyun Sektörüne Genel Bakış

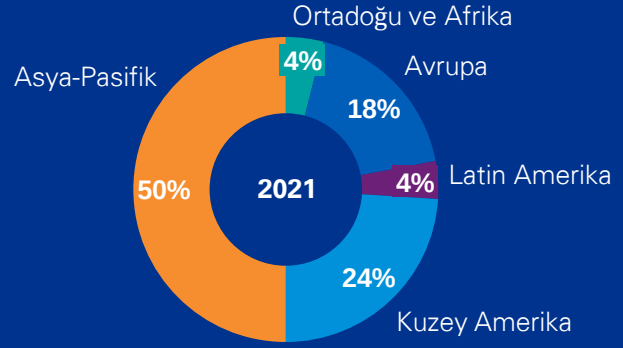
Oyun sektörü hızla artan dijitalleşme ışığında gelişen teknolojiler ile değişen piyasa koşullarına göre tüketicilerle buluşmaya devam ederken sektörde büyüme ve konsolidasyon da dikkat çekiyor.

Geçtiğimiz iki yılda Covid-19 salgını tüm sektörlerde olduğu gibi oyun sektörü için de en belirleyici faktörlerden biri olmuştur. Ülkelerin salgınla mücadele kapsamında aldığı kısıtlama kararları sebebiyle dijitalleşmenin en yoğun yaşandığı sektörlerden biri olan oyun sektöründe 2020 ve 2021 yılında beklenenin üstünde gerçekleşen büyüme oranları gözlemlendi. Bunun temel sebepleri tüketicilerin evlerinde geçirdiği sürenin artması ve bu duruma bağlı olarak internet kullanım oranlarının da beklenenden fazla bir seviyede gerçekleşmiş olmasıdır. 2019 yılını 145 milyar dolarlık bir pazar hacmi ile kapatan oyun sektörü, 2020 ve 2021 yıllarında sırasıyla 174 milyar dolar ve 198 milyar dolar seviyelerine ulaştı.

Oyun sektörü pazar hacmi (milyar ABD doları)

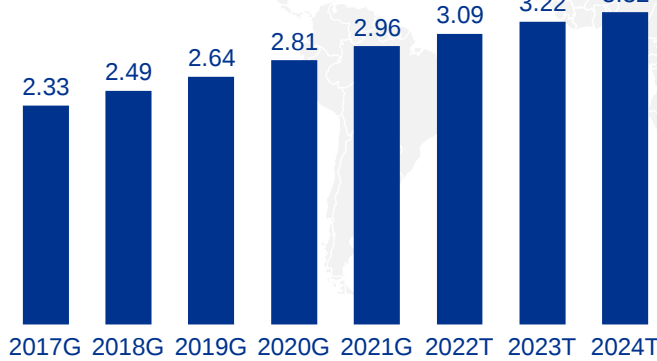


Oyun sektörü pazar hacminin bölgelere göre dağılımı

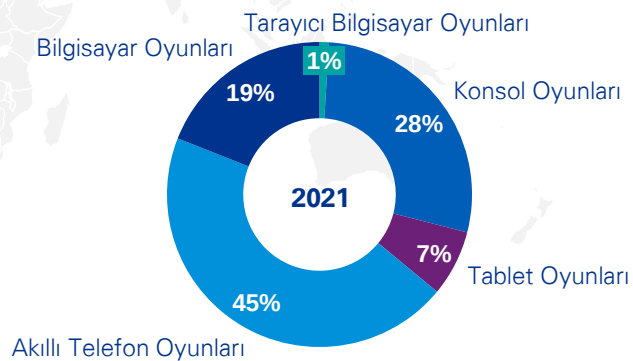


2021 yılına geldiğimizde dünya genelinde yaklaşık olarak 3 milyar adet oyun kullanıcısı pazarda aktif olarak bulunuyor. Global oyuncu sayısı 2020 yılına kıyasla yüzde 5,3 artarak 2021 yılında oyun sektöründe gerçekleşen agresif büyümenin kalıcı olduğunu göstermiş oldu. Asya-Pasifik bölgesi, oyun sektörü pazar hacminin yüzde 50'sine sahip olarak önümüzdeki yıllarda da en büyük pazar payına sahip olmaya devam edecek. En büyük pazar olan Çin'de öncül oyun alt sektörünün mobil oyunlar olduğu görülürken yüzde 24'lük payı ile global oyun sektörünün yüzde 24'ünü oluşturan Kuzey Amerika bölgesinde ise konsol oyunlarının yarattığı pazarın büyüklüğü dikkat çekiyor.

Global oyuncu sayısı



Cihazlara göre dağılım



2024 yılına bakıldığında ise 2021 yılında yaklaşık 3 milyar olan oyun sektöründe tüketici sayısının 3,3 milyar seviyesine ulaşması bekleniyor. Akıllı telefonların kitlesel olarak ulaşılabilirliğinin artmasına bağlı olarak akıllı telefon oyunlarının da oyun sektörü içerisinde cihazlara göre dağılım bazında liderliğini koruması öngörülüyor.

Kaynak: Mordor Intelligence, NewZoo, Twitchtracker



© 2022 KPMG Yönetim Danışmanlığı A.Ş., bir İsviçre kuruluşu olan KPMG International üyesi bir Türk şirkettir. KPMG International, KPMG firmalarının üyesi bulunduğu bir İsviçre kuruluşu olup, müşterilere herhangi bir hizmet sunmamaktadır. Her üye şirket ayrı ve bağımsız bir tüzel kişilik ve her biri kendini bu şekilde tanımlamaktadır.

Oyun Sektöründe Öne Çıkan Trendler

Günümüz ve yakın gelecekte oyun sektörünü şekillendirmesi öngörülen trendler...

Veri depolama teknolojilerinin gelişmesi ve telekom tarafında 5G entegrasyonu ile kuvvetlenecek olan bulut teknolojisinin, yazılım ve donanım bakımından gelişimini hızlandıran sanal gerçeklik ve metaverse teknolojilerinin yakın gelecekte oyun sektörünün sürükleyici faktörleri olmaları beklenmektedir.



Özellikle son dönemde bulut tabanlı oyunlar; kullanıcıların dizüstü bilgisayarlar, tabletler ve cep telefonları gibi elde taşınan cihazlarda ağ bağlantısıyla oyunların yayımlanmasına olanak tanıyor ve özel bir oyun konsolu/PC ihtiyacını ortadan kaldırarak, endüstri genelinde ön plana çıkıyor. Pazar beklentileri ise önümüzdeki yıllarda, oyun donanımlarının bulut tabanlı oyunlarla önemli ölçüde değişim göstereceği ve taleplerin farklılaşacağı yönünde.



Bir yandan pazarda önemli bir yeri olan ve metaverse teknolojileri ile gelişmekte olan VR (Sanal Gerçeklik) oyun pazarı mobil tarafta da özellikle 5G teknolojisi ile büyüme vaat ediyor. Mayıs 2020'de oyun şirketi Archiact, Çin merkezli telekom şirketi Migu ile 5G teknolojisi bazlı bulut oyun platformu aracılığıyla oynanabilecek ilk VR oyunlarını sunacakları ortaklığını duyurdu. Ayrıca Archiact, Migu ile ortaklık kurarak 5G VR bulut oyununun geleceğini inşa etmek için birlikte çalışabileceğini ve VR'ı daha da erişilebilir hale getirebileceğini belirtti. Nitekim Epic Games gibi oyun firmaları ve Metaverse teknolojilerini desteklediklerini sıkça belirten Facebook da bu pazara yaptığı milyar dolar seviyesinde yatırımlarla VR ve AR (Artırılmış Gerçeklik) sektörlerinin bir hayli büyüyeceğini gösteriyor. 2025 yılına kadar piyasa beklentileri VR ve AR alanında 250 milyonun üzerinde aktif kullanıcıya ulaşılması yönünde.



Blok zincir tabanlı teknolojilerin gelişimi, metaverse ve NFT teknolojilerinin piyasalarda sıkça karşımıza çıkması ile küresel olarak birçok alanda daha önce konu edilmemiş istihdam olanakları da yaratmaya devam ediyor. Metaverse, toplumsal etkileşim şeklimizi değiştirebilecek ve hatta birçok kullanıcı için tam olarak gerçeklik olarak hizmet edebilecek bir ortam sağlamaya hizmet etmeyi hedefliyor. Kullanıcılar odaklarını webden metaverse üzerinde sağlayabilecekleri daha sürükleyici deneyime kaydırırken, özellikle pazarlama ve markalaşma alanındaki iş fırsatları doğrultusunda yeni endüstriler oluşacak. Daha şimdiden firmalar, teklif vererek metaverse içinde, daha sürükleyici deneyimlere sponsor olmayı hedefliyor. Epic Games'in Fortnite oyunu içerisinde canlı konserler vermesi ve Warner Bros'un bilimkurgu filmi Tenet'in lansman fragmanını oyun içinde yayınlaması ve Ralph Lauren gibi birçok markanın daha şimdiden kendi ürün ve mağazalarını metaverse üzerine yansıtma planlarını bu trende yönelik sadece birkaç örnek olarak gösterilebilir.



Covid-19 etkisiyle de toplumlar, uzak ve çevrimiçi özellikli dünyalara geçişi benimsemeye başladı. Facebook kısa süre önce metaverse'e olan desteğini duyurdu ve Meta ismi ile yeniden markalaştı. Ek olarak, hem Facebook hem de Microsoft, metaverse üzerinde çalışmanın nasıl görünebileceğine dair ilk sürümlerini piyasaya sürdü. Facebook, Oculus Quest başlıklarını kullanacak Horizon Workrooms için erken tasarımlarını sunarken Microsoft ise PowerPoint gibi klasik ofis uygulamalarını entegre edecek sanal çalışma alanını piyasaya sundu.

Oyun Sektöründe Dünyada Öne Çıkan İşlemler

İşlem Yılı	Hedef şirket	Ülke	Alıcı	Alıcının kökeni	İşlem değeri (\$ milyar)	Hisse oranı
2022	Activision Blizzard	ABD	Microsoft	ABD	68,67	%100
2022	Zynga	ABD	Take-Two	ABD	11,57	%100
2021	Forte Labs	ABD	Warner Music Group, Tiger Global, Andreessen Horowitz ve diğer yatırımcılar	ABD	7,25	Açıklanmadı
2021	Playdemic	İngiltere	Electronic Arts	ABD	1,40	Açıklanmadı
2021	Epic Games	ABD	KKR, Sony, T. Rowe Price, Franklin Resources, ve diğer yatırımcılar	ABD	1,00	Açıklanmadı
2021	Glu Mobile	ABD	Electronic Arts	ABD	1,85	Açıklanmadı
2021	PlayStudios	ABD	PlayStudios	ABD	1,02	Açıklanmadı
2020	Skillz (diğer hisseler)	ABD	Skillz	ABD	5,34	Açıklanmadı
2020	Epic Games	ABD	KKR, Sony, T. Rowe Price, BlackRock ve diğer yatırımcılar	İngiltere	1,78	Açıklanmadı
2020	Peak Games	Türkiye	Zynga	ABD	1,80	%100

2022 yılının ilk ayında global piyasalardaki ikinci en büyük satın alma işlemi, ABD kökenli Take-Two'nun 11,6 milyar dolar bedel ile Türkiye ekosisteminde de stratejik yatırımcı olarak oldukça dikkat çeken Zynga'yı satın alması oldu. Zynga'nın tarihindeki en büyük satın alma işlemi de Türk kökenli Peak Games'i 1,8 milyar dolar bedelle 2020 yılında satın alınması olmuştu. Yine aynı yıl Zynga, 168 milyon dolar işlem değeri ile Türkiye kökenli Rollic Games'in yüzde 80 hissesini satın almıştı. Peak Games işlemi aynı zamanda, 2020 yılında Avrupa'daki en büyük VC destekli çıkış işlemi oldu ve Peak Games Türkiye'nin milyar üstü değerlendirme alan ilk unicorn şirketi oldu.

Sony tarafından liderlik edilen iki yatırım turunda yine Amerika kökenli oyun şirketlerinden Epic Games, bir yıl içerisinde toplamda 2,78 milyar dolar yatırım aldı. Şirket, alınan yatırımın gelecekteki büyüme fırsatları için kullanılacağını açıkladı. Bu açıklamayı takiben Epic Games, üç boyutlu çizim ve yayınlama platformu Sketchfab ve ünlü atlet LeBron James ve Maverick Carter tarafından kurulan eğlence geliştirme ve prodüksiyon şirketi The Springhill şirketlerine yatırım yaptı. Epic Games, aldığı yatırımların bir kısmını inorganik büyüme hedeflerine paralel olarak Sketchfab ve Springhill şirketlerine yaptığı yatırımlara dönüştürmüştü. Facebook ve Microsoft gibi şirketlerin hem yaptığı satın almalar hem de geliştirdikleri teknolojiler ile metaverse dünyasında rekabetçi konumda olmak istedikleri açıkça anlaşılıyor. Epic Games'in aldığı yatırım içerisinde tek stratejik yatırımcı olarak görünen Sony'nin, Epic Games'in amiral gemisi oyunu Fortnite ile başlattığı metaverse atılımlarını destekleyerek sürdürmesi bekleniyor.

Activision Blizzard - Microsoft (Ocak 2022)

2022 yılının Ocak ayında oyun sektörünün öncü firmalarından Activision Blizzard'ın 69 milyar dolar bedelle Microsoft tarafından satın alınması oyun sektöründe tüm zamanların en büyük işlemi oldu. 2008 yılında aldıkları karar ile birleşen Activision ve Blizzard şirketleri, sektördeki önemli oyunlara imza atarken 2015 yılında Candy Crush Saga oyunları ile bilinen oyun şirketi King'i 5,9 milyar dolar bedelle satın almıştı.

Activision Blizzard tarafından gelen ilk açıklamalara göre Tencent, NetEase, Sony, Google, Amazon, Apple, Facebook, Microsoft ve Netflix gibi alanında önemli teknoloji oyuncuları ile pazarda rekabet etmek ve oyun dünyasındaki pazar paylarını korumak ve artırmak adına işlemi gerçekleştirdiklerini belirttiler. Özellikle makine öğrenimi, yapay zekâ, bulut teknolojileri ve siber güvenlik alanlarında uzun vadeli yatırım planları olduğunu ve işlemin en önemli hedefinin Microsoft çatısı altında bu alanlarda kabiliyetlerini ilerletmek olduğunu kaydetttiler.

Kaynak: Mergemarket, Capital IQ



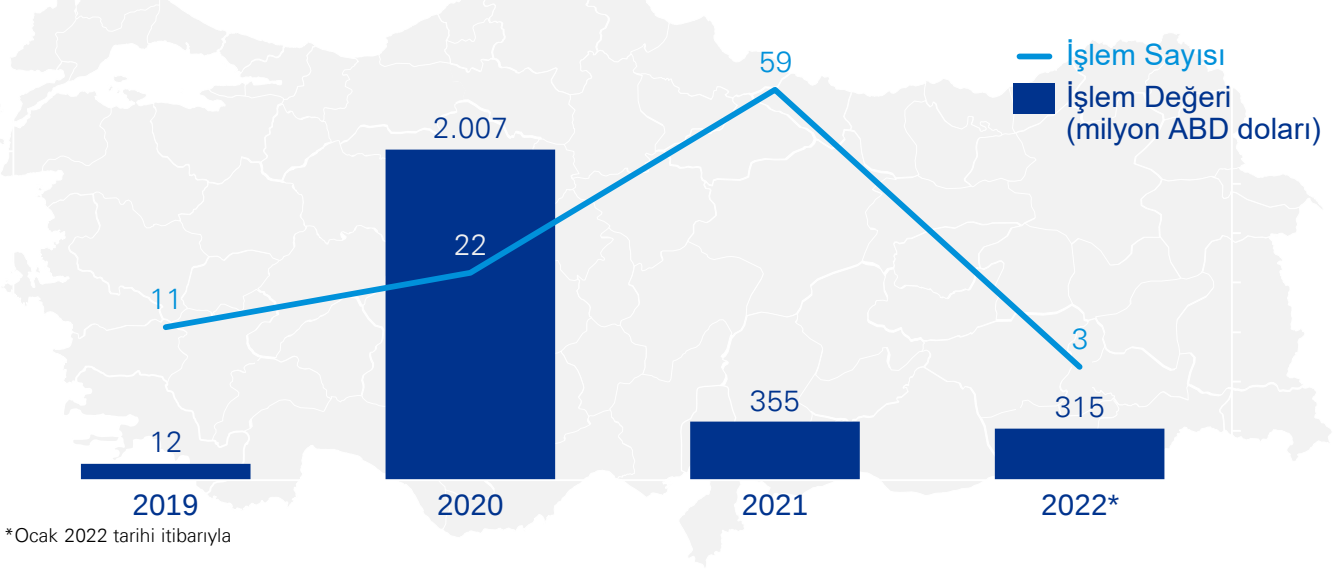
© 2022 KPMG Yönetim Danışmanlığı A.Ş., bir İsviçre kuruluşu olan KPMG International üyesi bir Türk şirkettir. KPMG International, KPMG firmalarının üyesi bulunduğu bir İsviçre kuruluşu olup, müşterilere herhangi bir hizmet sunmamaktadır. Her üye şirket ayrı ve bağımsız bir tüzel kişiliktir ve her biri kendini bu şekilde tanımlamaktadır.

Türkiye’de Oyun Sektörü

Türkiye Dünya’nın yeni oyun girişim merkezi olma yolunda hızla ilerliyor...

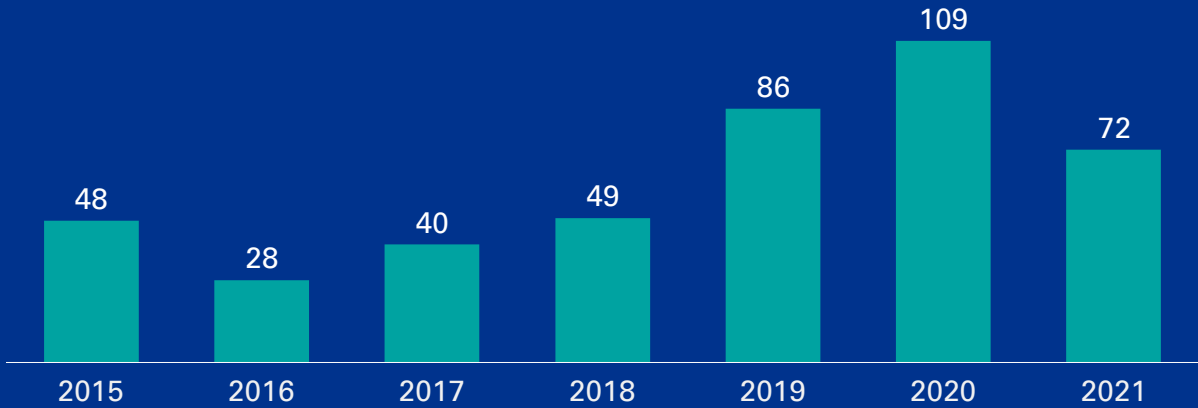
Türkiye’de oyun sektörü özellikle son yıllarda aldığı yatırımlar ve gerçekleşen başarılı satın almalarla ön plana çıktı. Türkiye’de 2022 yılı itibarıyla 600’e yakın oyun şirketi bulunuyor. 2020 yılında toplamda 109 adet yeni oyun girişimi kurulurken 2021 yılında 72 yeni oyun girişimi kurulduğu gözlemlendi.

Oyun Sektöründe Gerçekleşen Girişim Sermayesi ve Birleşme ve Satın Alma İşlemleri



Oyun sektörü, Türkiye girişim ekosistemi içerisinde yatırımcılar tarafından adet ve hacim olarak en çok ilgi gören sektörlerden birisi oldu. 2020 yılında toplamda 16 oyun şirketi girişim sermayesi yatırımı alırken 2021 yılında ise 59 oyun şirketi girişim sermayesi yatırımı aldı. İşlem sayısında yaşanan büyük artış işlem hacminde de etkisini göstererek, 2021 yılında alınan yatırımların toplam hacminin 355 milyon dolar seviyesinde gerçekleşmesini sağladı. 2022 yılının Ocak ayında tamamlanan Dream Games, Spyke Games ve Fomo Games işlemleri ile Türkiye oyun sektöründe henüz 2022’nin ilk ayında toplam 315 milyon dolar işlem hacmi elde edildi.

Yeni Kurulan Oyun Girişimi Sayısı



Kaynak: Startup.watch, Mergermarket, Capital IQ



© 2022 KPMG Yönetim Danışmanlığı A.Ş., bir İsviçre kuruluşu olan KPMG International üyesi bir Türk şirkettir. KPMG International, KPMG firmalarının üyesi bulunduğu bir İsviçre kuruluşu olup, müşterilere herhangi bir hizmet sunmamaktadır. Her üye şirket ayrı ve bağımsız bir tüzel kişiliktir ve her biri kendini bu şekilde tanımlamaktadır.

Türkiye'de Öne Çıkan Oyun Sektörü İşlemleri

Türkiye oyun sektörü, yabancı yatırımcıların ilgisini çekmeye devam ediyor...

İşlem Tarihi	Hedef Şirket	Alıcı	Alıcının Kökeni	İşlem Türü	Hisse Oranı	İşlem değeri (\$ milyon)
Ocak 2022	Fomo Games	Libertus Capital	İngiltere	Tohum	10%	5
Ocak 2022	Dream Games	Index Ventures, Makers Fund, IVP, BlackRock, Kora, Balderton Capital	ABD, İngiltere	Seri C	Açıklanmadı	255
Ocak 2022	Spyke Games	Griffin Gaming Partners	ABD	Tohum	Açıklanmadı	55
Aralık 2021	Libra Softworks	Actera, Esas Holding	Türkiye	Seri A	Açıklanmadı	30
Eylül 2021	Ruby Games	Rovio Entertainment Oyj	Finlandiya	Satın Alma	%20.0	10
Haziran 2021	Dream Games	Index Ventures, Balderton Capital, Makers Fund, Institutional Venture Partners, Kora	ABD, İngiltere	Seri A	%15.5	155
Şubat 2021	Dream Games	Balderton Capital, Makers Fund, Index Ventures	ABD, İngiltere	Seri A	%25	50
Aralık 2020	Bigger Games	Index Ventures, Play Ventures	İsviçre, Singapur	Tohum	Açıklanmadı	6
Temmuz 2020	Rollic Games	Zynga	ABD	Satın Alma	%80.0	168
Haziran 2020	Peak Games	Zynga	ABD	Satın Alma	%100.0	1,800



Dream Games'in, Kasım 2019'da Singapur merkezli Makers Fund öncülüğünde ve İngiltere merkezli Balderton Capital katılımıyla aldığı toplam 7,5 milyon dolar tutarındaki çekirdek yatırımı, Türkiye'nin 2019 yılındaki en büyük girişim sermayesi yatırımı olarak öne çıkmaktaydı. 2021 senesinde Şubat ayında gerçekleşen seri A yatırım turuyla birlikte Dream Games'in Index Ventures, Makers Fund ve Balderton Capital'dan aldığı 50 milyon dolar tutarı ve yine Dream Games'in Haziran 2021'de 1 milyar dolar değerlendirme üzerinden gerçekleşen ve İngiliz kökenli Index Ventures ve ABD kökenli Makers Fund'ın öncü olduğu, İngiliz Balderton Capital, ABD'li Institutional Venture Partners ve Türkiye kökenli Alkim Kimya'nın yatırım kolu olan Kora Holding'in katıldığı 155 milyon dolar işlem hacmine sahip seri B yatırım turu ise işlem hacmi bakımından öne çıkan ve oyun sektöründe gerçekleşen öne çıkan işlemler oldu ve şirketin 2 senede önemli ölçüde büyümesini gözler önüne serdi. Böylelikle Haziran 2021'de Dream Games 1 milyar dolar değerlendirme aşarak Türkiye'nin 4. Unicorn şirketi oldu ve bu işlemle şirket Türkiye'de gelmiş geçmiş en büyük seri B yatırımı alan şirket olma unvanını da kazandı. 2022 yılına hız kesmeden başlayan Dream Games ocak ayında tamamladığı seri C yatırım turunda seri B yatırım turundaki yatırımcıların yanı sıra dünyanın en büyük fonlarından birine sahip olan Blackrock'ın da içinde bulunduğu yatırımcı grubu tarafından 255 milyon dolar yatırım olarak değerlemesini kısa zamanda 2,75 milyar dolar seviyesine çıkardı.

Yine 2022 Ocak ayı içerisinde ABD kökenli Griffin Gaming Partners'in, 2020 yılında kurulan oyun şirketi Spyke Games'e yaptığı 55 milyon dolar tutarındaki tohum yatırımı da 2022 yılında gerçekleşen en önemli işlemlerden olmasının yanı sıra yabancı yatırımcıların Türkiye oyun sektörüne olan güvenini bir kez daha kanıtlar nitelikte oldu.

2021 yılının Mart ayında bireysel yatırımcılar tarafından 2,3 milyon ABD doları yatırım alan Fomo Games, 2022 Ocak ayında İngiltere merkezli Libertus Capital'dan 50 milyon ABD doları değerlendirme üzerinden 5 milyon ABD doları tohum yatırım aldı.

Son yıllarda yerli finansal yatırımcıların yer aldığı oyun yatırımları arasında Actera'nın 2021 yılı Nisan ayında ve Şubat ayında oyun şirketleri Ace Games ve Brew Games'e yapmış olduğu yatırımlar ve buna ek olarak 2021 yılı Aralık ayında da Esas Holding ile birlikte yine oyun sektöründe faaliyet gösteren Libra Softworks'e yatırımları dikkat çekti.

Kaynak: Startup.watch, Mergermarket, Capital IQ



© 2022 KPMG Yönetim Danışmanlığı A.Ş., bir İsviçre kuruluşu olan KPMG International üyesi bir Türk şirkettir. KPMG International, KPMG firmalarının üyesi bulunduğu bir İsviçre kuruluşu olup, müşterilere herhangi bir hizmet sunmamaktadır. Her üye şirket ayrı ve bağımsız bir tüzel kişiliktir ve her biri kendini bu şekilde tanımlamaktadır.

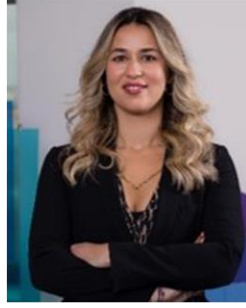


İletişim:



Gökhan Kaçmaz

Şirket Ortağı, Birleşme ve
Satın Alma Hizmetleri Lideri
gkacmaz@kpmg.com



Özge İlhan

Direktör, Birleşme ve Satın
Alma Hizmetleri
oilhan@kpmg.com

Detaylı bilgi için:

KPMG Türkiye
Clients & Markets
tr-fmmarkets@kpmg.com



© 2022 KPMG Yönetim Danışmanlığı A.Ş., bir İsviçre kuruluşu olan KPMG International üyesi bir Türk şirkettir. KPMG International, KPMG firmalarının üyesi bulunduğu bir İsviçre kuruluşu olup, müşterilere herhangi bir hizmet sunmamaktadır. Her üye şirket ayrı ve bağımsız bir tüzel kişiliktir ve her biri kendini bu şekilde tanımlamaktadır.

Bu belgede sunulan teklifin kabul edilebilir nitelikte bir teklif teşkil etmesi, muhtemel müşteri ve sözleşme yükümlülüklerinin değerlendirilmesine yönelik, bağımsızlık ve çıkar çatışması kontrolleri dahil, tüm KPMG prosedürlerinin, her açıdan sorunsuz bir şekilde tamamlanmış olmasına tabidir. Bu prosedürlerin henüz tamamlanmamış olduğunu ve bu kontroller neticesinde teklifimizde yer alan hizmetlerin bir kısmını veya tamamını veremeyebileceğimizi belirtmek isteriz