



Pitch Deck | 2025

 animative

- 03** PROBLEM & ÇÖZÜM
- 04** HİKÂYE ÖZETİ
- 06** TÜNELİN ÖTESİ
- 07** PROJE ÖNE ÇIKANLARI
- 08** ANA KARAKTERLER
- 12** ÖRNEK BÖLÜMLER
- 14** TİCARİ POTANSİYEL
- 16** GENİŞLEME & GELECEK GELİŞİM PLANLARI
- 17** PAZAR FIRSATI
- 18** GELİR MODELİ
- 21** GİDER MODELİ
- 23** FİNANSAL PROJEKSİYONLAR
- 26** ÇIKIŞ STRATEJİSİ
- 28** SONUÇ
- 29** DEMO FRAGMAN
- 30** GÖRSELLER & TEMALAR

PROBLEM



Eğlence sektörü, çocuklara yönelik ilgi çekici içeriklerin artan talebini karşılamakta zorlanıyor. Ölçeklenebilir, çok platformlu içerikler, izleyici bağlılığını sürdürebilecek ve lisanslama ile ticari ürün gelirleri gibi çeşitli gelir kaynakları oluşturabilecek kapasitede değil.

ÇÖZÜM



Huffie'nin Gizemli Maceraları, küresel ölçeklenebilirlik için tasarlanmış, zengin ve evrensel çekiciliğe sahip bir hikâye dünyası sunuyor. Yayıncılık, oyun, ticari ürünler, tema parkları ve sürükleyici deneyimler gibi alanlarda gelir potansiyeli sağlayarak sürdürülebilir büyüme ve geniş pazar erişimi garanti ediyor.

ÖZET

Huffie, Korku Tüneli'ne girer ve hayallerin gerçek olduğu Zindelia'yı keşfeder. Ancak bu dünya, kötü Kral Vorzak'ın tehditleri altındadır. Zindelia'yı ve evreni kurtarmak için Huffie ve arkadaşları, Vorzak'ın tuzaklarıyla dolu makinesini yok etmek üzere zamana karşı yarışmalıdır.

HEDEF KİTLE: 7-12 yaş

SÜRE: 11 dakika

1. SEZON: 26 Bölüm

2 SEZON: 26 Bölüm

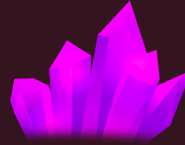


SİNOPSİS



Meraklı Huffie'nin lunapark gezisi, Korku Tüneli'ne girmesiyle fantastik bir hal alır ve kendini hayallerin gerçek olduğu büyü bir dünya olan Zindelia'da bulur. Şarkı söyleyen mantarlar, dondurma akan dereler ve gökyüzünde süzülen adalarla Zindelia bir cennet gibidir—ta ki Kral Vorzak'ın karanlık hırsları bu dünyayı bir kabusla çevirene kadar.

Huffie, 1800'lerden Pinn, 1970'lerden Palina, asilzade Lantor ve savaşçı Zihiri ile güçlerini birleştirir. Tuhaf yaratıklarla ve Vorzak'ın kötü müttefikleriyle yüzleşen ekip, onun güç kaynağını yok etmek ve Zindelia'yı kurtarmak için zamana karşı yarışır.



ZİNDELİA

Zindelia, hayallerin canlandığı ve hayal gücünün gerçekliği şekillendirdiği büyüleyici bir paralel evrendir. Gündüzleri, dondurma dereleri, şarkı söyleyen mantarları ve uçan adalarıyla çocukların hayallerine hayat veren bir ütopyadır.



Ancak güneş battığında, Zindelia bir kabaşa dönüşür. Kral Vorzak, büyüleri havuçların gücüyle hayalleri birer yıkım aracına çevirir. Onun doymak bilmez hırsı ve kötü müttefikleri, Zindelia'nın huzurunu bozarak bu büyülü dünyanın ahengini tehdit eder.



HAYAL GÜCÜ EVRENSEL DEĞERLERLE BULUŞUYOR

Çocukluk anıları ve zamansız hikâyelerden ilham alan Huffle' nin Gizemli Maceraları, “Kahramanın Yolculuğu” temasını takip ederken adalet, dostluk ve birliği vurguluyor. Nostaljiyi modern hikâyelerle harmanlayarak güçlü bir bağ yaratıyor.



EŞSİZ BİR DÜNYA

Zindelia, hayal gücünün fizik kurallarını yeniden yazdığı büyüleyici bir paralel evrendir. Her köşesi, sınırsız olasılıklarla ve keşfedilmeyi bekleyen sürprizlerle doludur.



IŞIK VE GÖLGENİN HİKÂYESİ

Zindelia'nın gündüzleri mutluluk, geceleri tehlike dolu ikili yapısı; hayal gücünün kaderleri şekillendirdiği, iyilikle kötülüğün savaştığı zengin bir hikâye sunar.



HUFFİE

Zindelia'ya sürüklenen Huffie, bu büyüdünyayı kurtarmak için potansiyelini keşfetmelidir. Cesareti, onu sıradan bir çocuktan kahramana dönüştürür.

LANTOR

Zindelia'nın koruyucusu ve stratejisti Lantor, bilgeliği ve liderliğiyle öne çıkar. Karanlık anlarda ekibin yol göstericisidir.



HORHOBAN

Eşsiz güce sahip nazik dev Horhoban, hem bir koruyucu hem de sadık bir dosttur. Sadakati boyu kadar büyüktür.



PALINA

Korkusuz ve yaratıcı olan Palina, ekibe 1970'lerin cesur ruhunu getirir. Enerjisi ve liderliği, en zorlu anlarda bile umut aşılar.

PINN

1800'lerden zeki bir yetim olan Pinn, sezgileri ve becerikliliğiyle kritik anlarda parıldar. Sessiz ama güçlü bir destek noktasıdır.



ZIHİRİ

Hızlı ve gizemli bir savaşçı olan Zihiri'nin dövüş becerileri eşsizdir. Zindelia'yı savunma konusundaki kararlılığı sarsılmazdır.



ZEEZEK

Eksantrik bir dahi olan Zeezek'in icatları, hem parlak hem de tahmin edilemezdir. Tuhaf cazibesi onu unutulmaz kılar.

TANAKA

Zeezek'in steampunk robotu Tanaka, eşsiz problem çözme yetenekleriyle sadık bir müttefiktir. Hem ekibin koruyucusu hem de gizli kozudur.



MİTELİA

Mitelia, ekibin kalbi olarak yolculuklarında sıcaklık ve şefkat sunar. Merhameti, etrafındaki kaosu dengeler.



VORZAK

Vorzak, açgözlülükle beslenen bir zorba olarak Zindelia'nın karanlık tarafını yönetir. Planları evrenin kaderini tehdit eder.

SALGANA

Kurnaz bir manipülatör olan Salgana, Zindelia'nın büyüsunü kendi çıkarları için kullanır. Stratejileri onu güçlü bir düşman yapar.



DR. GEGEN

Kötü niyetli bir mucit olan Dr. Gegen, karanlık zekâsını ölümcül silahlara dönüştürür. Deneyleri, hırsları kadar tehlikelidir.

✦ **BÖLÜM 01 - ZİNDELİA (PİLOT)**

Huffie, Korku Tüneli'nden geçerek Zindelia'ya girer ve çocukların hayal gücünü sömüren Vorzak'ı durdurmak için Lantor'un ekibine katılır. Farklı zamanlardan gelen Palina ve Pinn, Zindelia'yı kurtarma savaşına destek olur.

✦ **BÖLÜM 02 - MACERA BAŞLIYOR**

Zeezek, Vorzak'ın cihazını yok etmek için tehlikeli bölgelerde saklı özel nesnelere toplama planını açıklar. Zihiri, ekibi yaklaşan zorluklara hazırlamak için dövüş eğitimleri verir.

✦ **BÖLÜM 03 - VORZAK'IN ANAHTARI**

Ekip, köylü kılığına girerek Vorzak'ın konvoyundan kritik bir anahtarı çalmak için bir köye sızar. Bu yüksek riskli görevde zeka ve ekip çalışmaları sınanır.

✦ BÖLÜM 04 - PEMBE KRİSTAL ADASI

Ekip, dev ahtapotların hükmettiği karanlık ve tehlikeli sulara dalarak pembe kristali almak için zorlu bir yolculuğa çıkar. Bu hayati görev, cesaretlerini, dayanıklılıklarını ve strateji becerilerini ciddi şekilde sınar.

✦ BÖLÜM 05 - ŞEMSIYE TAMİRCİSİ

Ekip, Zeezek'in değerli yaylarını çalan Vorzak'ın kurnaz bir ajanıyla karşı karşıya gelir. Bu sıkı korunan atölyeye girmek, kusursuz bir ekip çalışması ve strateji gerektirir.

✦ BÖLÜM 06 - UYKU DAĞI

Huffie, nadir uyku otlarını koruyan yalnız bir devle arkadaş olur. Bu otlar, Vorzak'ın ölümcül bitkilerini etkisiz hale getirmenin anahtarıdır. Bu bağ, Huffie'ye dış görünüşlerin ötesine bakmayı öğretir.

ZINDELIA METAVERSE'TE

Zindelia'nın büyüdü dünyası, hayranların renkli manzaralarında keşfetme, yaratma ve macera yaşama fırsatı bulabileceği Metaverse deneyimleri için mükemmeldir.



TEMA PARKI FIRSATLARI

Zindelia'nın zıtlıkları—huzurlu gündüzler, heyecan dolu geceler—Korku Tüneli ve hayatta kalma oyunları gibi mükemmel tema parkı atraksiyonları oluşturur.



DİJİTAL OYUN POTANSİYELİ

Huffie'nin maceraları, oyuncuların bulmacalar çözdüğü, Vorzak'la savaştığı ve büyüdü bir dünyayı keşfettiği aksiyon dolu oyunlara ilham verir.



KÜRESEL LİSANSLAMA STRATEJİLERİ

Zindelia'nın karakterleri ve canlı tasarımı, oyuncaklardan koleksiyonluk ürünlere kadar sınırsız lisanslama potansiyeli sunarak küresel pazarı büyüleme potansiyeli sunar.



EĞİTİMSEL İÇERİK GENİŞLEMESİ

Huffie'nin değer temelli hikâyesi, çocuklar için etkileşimli kitaplar ve oyunlar üreterek eğlenceli eğitim araçları yaratır.

FRANCHISE DEVAMLILIĞI

Evrensel temaları ve çok platformlu çekiciliğiyle Huffie'nin Gizemli Maceraları, kalıcı bir küresel marka olma yolunda ilerleme imkanı sunuyor.



ANİMASYON SEKTÖRÜNÜN BÜYÜMESİ

Küresel animasyon pazarı, yıllık %10'un üzerinde bir büyüme göstererek yaratıcılar için yenilik yapma ve platformlar arasında genişleme fırsatları sunmaktadır.



BÜYÜYEN PAZARLARDA GENİŞLEME

Huffie'nin Gizemli Maceraları'nı, Asya ve Latin Amerika'daki aile eğlencesi talebine hitap ederek, etkileşimli hikâye anlatımında lider bir marka olarak konumlandırıyoruz.



ÇAPRAZ PLATFORMA GENİŞLEME

Huffie evreni, oyun, VR ve yayın platformlarında gelişerek etkileşimli deneyimler ve yan içeriklerle güncelliğini koruyacak.



UZUN VADELİ BÜYÜME PLANLARI

Hedefimiz, ticari ürünler, lisanslama ve küresel dağıtımla güçlü bir franşiz inşa ederek Huffie'yi zamansız bir aile markası haline getirmektir.

1. TANIMLANMIŞ PAZAR

Huffie'nin Gizemli Maceraları, çocuk animasyonunu hedef olarak TV, dijital platformlar, oyun, ürünler ve eğitimi kapsar. Küresel aileler için hayal gücüne dayalı hikâyelerle başarı sağlar.

2. HEDEF MÜŞTERİ

- **Birincil Hedef Kitle:** 7-12 yaş arası macera dolu hikâyelere ilgi duyan çocuklar.
- **İkincil Hedef Kitle:** Yaratıcılığı ve evrensel temaları önemseyen ebeveynler ve eğitimciler.
- **Küresel Çekicilik:** Kültürel olarak kapsayıcı bir hikâye ile farklı pazarlara bağlanma.

3. HEDEF PAZAR BÜYÜKLÜĞÜ

Yıllık %10-12 büyüyen animasyon pazarı, 2030'da 587 milyar dolara ulaşacak. Ticari ürünler, oyunlar ve tema parkları bu büyümeyi desteklerken, Huffie için güçlü bir fırsattır.

1. TEMEL GELİR KAYNAKLARI

İçerik Dağıtımı

- Netflix, Disney+, YouTube Kids gibi küresel platformlara lisanslama ve çok sezonlu TV anlaşmaları.

Ticari Ürünler ve Lisanslama

- Oyuncak, kıyafet, aksesuar ve koleksiyonluk ürünlerin satışları.
- Üçüncü taraf lisans ortaklıklarıyla küresel erişim.

Oyun ve Etkileşimli Medya

- Mobil oyunlar, konsol uyarlamaları, VR deneyimleri ve uygulama içi satın alımlardan gelir.



Temalı Eğlence

- Korku Tüneli atraksiyonları, tema parkı alanları ve pop-up etkinliklerden uzun vadeli gelir.



Eğitimsel İçerik

- Zindelia dünyasına dayalı etkileşimli hikâye kitapları, bulmacalar ve STEM odaklı araçların satışı.

2. İŞ MODELİ



Franchise Ekosistemi

Huffie'nin temel hikâyesi marka bilinirliği oluştururken, ilgili ürünler ve deneyimler çeşitli gelir kaynakları yaratır.



Lisans Öncelikli Yaklaşım

Huffie'nin temel hikâyesi marka bilinirliği oluştururken, ilgili ürünler ve deneyimler çeşitli gelir kaynakları yaratır.



Ölçeklenebilir Fikri Mülkiyet Gelişimi

Önde gelen üretici ve dağıtıcılarla ortaklıklar, genel giderleri azaltırken küresel marka genişlemesini sağlar.



Pazarlar Arası Uyarlanabilirlik

ültürel olarak tarafsız isimler ve evrensel temalar, olgun ve gelişmekte olan pazarlarda küresel bir yankı uyandırır.

Bu model, birden fazla eğlence sektöründen faydalanarak sürdürülebilir büyüme ve kârlılık sağlar.



1. ANA GİDERLER

Prodüksiyon Maliyetleri

- **Animasyon:** Yüksek kaliteli 2D/3D animasyon, karakter tasarımı ve görsel efektler.
- **Seslendirme:** Profesyonel seslendirme sanatçılarıyla, küresel çekicilik için aşamalı çok dilli uyarlamalara odaklanma.
- **Hikâye Geliştirme:** Yazarlar, storyboard sanatçıları ve danışmanlar tarafından oluşturulan değer odaklı içerikler.

Pazarlama ve Tanıtım

- Akış platformları, sosyal medya ve ticari ürünler için hedefe yönelik kampanyalar.
- Gala etkinlikleri, influencer iş birlikleri ve çapraz platform reklamlarıyla geniş kitlelere ulaşım.

Lisanslama ve Dağıtım

- Küresel ölçekte platformlar, oyuncak üreticileri ve dağıtımıcılarla ortaklıklar.
- Etkin küresel anlaşmalar için yasal ve idari maliyetlerin optimize edilmesi

Yetenek ve Operasyon

- Animatörler, geliştiriciler ve yaratıcı ekipler için maaşlar.
- Stüdyo yönetimi ve proje koordinasyon masrafları.



2. STRATEJİ

- **Etkili Dış Kaynak Kullanımı**

Yüksek kaliteli prodüksiyon standartlarını korurken, uygun maliyetli animasyon stüdyolarıyla iş birliği (ör. rekabetçi prodüksiyon oranlarına sahip bölgeler).

- **Aşamalı Yatırımlar**

İlk sezonlara öncelik vererek bütçeleri optimize etme ve markanın büyümesiyle kaynakları artırma.

- **Lisanslama ile Sürdürülebilirlik**

Operasyonel maliyetleri en aza indirmek ve önemli gelir elde etmek için ticari ürünler ve üçüncü taraf dağıtım yoluyla lisanslamayı değerlendirme.

- **Veriye Dayalı Kararlar**

Etkili içerik formatlarını belirlemek, pazarlama stratejilerini optimize etmek ve platform hedeflerini hassaslaştırmak için analiz kullanımı.

Bu rafine model, maliyet etkinliği ve yaratıcı hedefleri dengelerken, ölçeklenebilir büyüme ve kârlılığa net bir odaklanma sağlayarak küresel pazarda uzun vadeli başarıyı garanti eder.

1. YIL: TEMELİN OLUŞTURULMASI

- **Gelir Kaynakları:** Pilot dağıtımı, erken dönem ticari ürün satışları ve mobil oyun lansmanları.
- **Tahmini Gelir:** 4-5 Milyon \$
- **Ana Giderler:** 1. Sezon prodüksiyonu, pazarlama ve maaşlar.
- **Kâr Marjı:** Marka bilinirliği artarken başa baş ya da minimum kâr.

2. YIL: MARKANIN BÜYÜTÜLMESİ

- **Gelir Kaynakları:** Lisans anlaşmaları, ticari ürün genişlemeleri ve yayın platformlarına özel anlaşmalar.
- **Tahmini Gelir:** 6-10 Milyon \$

- Ana Giderler: 2. Sezon prodüksiyonu, etkinlikler ve yeni ürün serileri.

- Kâr Marjı: Marka bilinirliği arttıkça %20-30.



3-5. YILLAR: FRANCHISEIN GENİŞLEMESİ

- Gelir Kaynakları: Temalı atraksiyonlar, VR/AR oyunları ve küresel ticari ürün genişlemesi.

- Tahmini Gelir: Yıllık 15-30 Milyon \$

- Ana Giderler: İçerik geliştirme, lisanslama ve dağıtımın büyütülmesi.

- Kâr Marjı: Kurulmuş fikri mülkiyet gelirlerinden ve çeşitlendirilmiş gelir kaynaklarından %35-50.

Titizlikle tasarlanmış çıkış stratejimiz, yatırımcıların getirilerini en üst düzeye çıkarabilmeleri için esneklik ve piyasa dinamiklerine uyumlu fırsatlar sunmaktadır.



1. EĞLENCE DEVLERİ TARAFINDAN SATIN ALIM

Huffie'nin Gizemli Maceraları, Disney, Netflix veya Amazon gibi lider stüdyolar için değerli bir fikri mülkiyet olarak konumlandırılmıştır ve küresel çekiciliğiyle öne çıkar.



2. LİSANSLAMA GELİR KAYNAKLARI

Oyuncaklar, oyunlar ve ticari ürünlerde küresel lisanslama yoluyla kendi kendine yeten bir marka yaratmayı hedefliyoruz. Bu, sürekli ve ölçeklenebilir gelir sağlar.



3. STRATEJİK ORTAKLIK

Önde gelen eğlence markalarıyla yapılacak iş birlikleri, erişimi genişletecek, riskleri azaltacak ve ortak yapımlar ve küresel girişimlerle büyümeyi hızlandıracaktır.

Bu dinamik strateji, yüksek değerli ve kişiselleştirilmiş çıkış fırsatları sunarak piyasa trendleriyle uyumlu önemli getiriler sağlar.

★ YATIRIMCILARA MESAJ

Huffie'nin Gizemli Maceraları, bir animasyondan daha fazlası— hayal gücünü harekete geçiren, değerleri öğreten ve dayanıklılığı besleyen bir kapıdır. Yatırım yaparak kârlı bir girişimi destekler ve gelecek nesillerin gelişimine katkıda bulunursunuz.

★ FIRSAT

Çocuk animasyonu ve eğlence sektörü benzeri görülmemiş bir büyüme yaşıyor. Huffie, lisanslama, dijital oyunlar, tema parkları ve ticari ürünlerle sürdürülebilir gelir sağlayan güçlü bir marka haline gelebilir.

★ SON SÖZLER

Bu sadece bir hikâye değil—yaratıcılığı, cesareti ve umudu besleyen bir dünya. Yatırımınız, Zindelia'yı hayata geçirip milyonların hayal gücünü ateşleyebilir. Gelin, birlikte yükselime geçelim!

**QR kodu tarayarak
fragmanı izleyin**



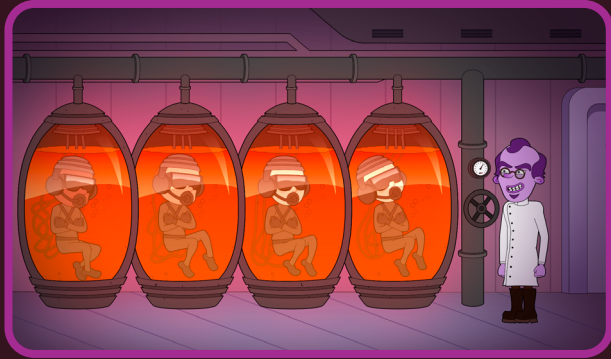
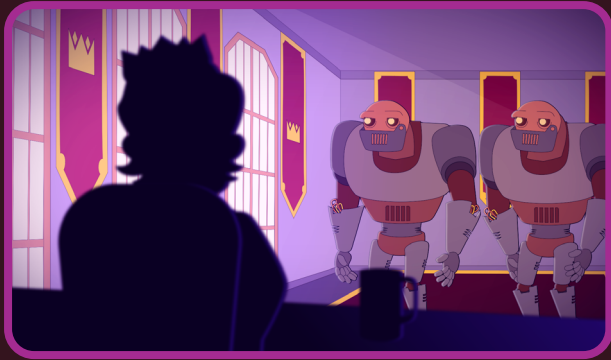
animative.com.tr/huffie

DEMO FRAGMAN

GÖRSELLER & TEMALAR



GÖRSELLER & TEMALAR





mail@animative.com.tr
www.animative.com.tr

Tüm Hakkı Saklıdır
© 2025