

Matrak Games

Finansal Okuryazarlığı Arttırmayı Hedefleyen Eğlenceli Bir NFT ve DeFi Oyun Platformu

Eylül 2021

İZAHNAME (WHITE PAPER)

Özet

Matrak, merkeziyetsiz finans (DeFi) protokollerinin Kripto Varlık Hizmet Sağlayıcısı (KVHS) al/sat işlemleri, tahminleme, likidite sağlayıcılık ve getiri hasadı gibi ekonomik faaliyetlerinden elde edilen getirilerin ödüllü oyun amaçlı kullanıldığı bir blok zincir platformudur. Platform kripto varlık alım satımı yapanlara, geliştiricilere, oyunculara ve taraftarlara açık blokzincir teknolojisi tabanlı kesintisiz erişim sağlayan bir teknoloji, araç ve hizmet seti sunar.

Matrak üzerinde hem bireysel yarışlar hem de takım bazlı e-sporlar geliştirilerek bu oyunlar finansal okur-yazarlık eğitimleri ve eğlence amaçlı kullanılabilir. Platformun kullanımına yönelik önemli bir örnek olarak finansörlerin sanal takımlara sponsor olabileceği, teknik direktörler atayabileceği, sporcuları alabileceği ve her oyuncunun turnuvalarda diğer takımlarla rekabet etmek üzere bir takımın parçası olabileceği futbol ligleri gösterilebilir. Bir oyuncunun başarısını diğerlerinden ayıran temel faktör, kripto varlık alım satım işlemlerinden kaynaklı değer değişimi performansdır. Her oyuncunun alım satım ve oyun performansına ilişkin geçmiş veriler, Matrak platformu tarafından blokzincir tabanlı harici bir kripto cüzdan adresinde saklanır. Bu, dijital sporcunun ekonomik değerini belirler ve sezonlar arası takım transferlerindeki fiyatını artırır.

Futbol stadyumu veya spor salonu gibi NFT'leri satın almak, yarışlara katılmak, kulüpler oluşturmak, takım oyuncusu olmak, sonuca dayalı tahminler yapmak ve nakit ya da ödül dağıtmak gibi sanal oyun ortamındaki tüm ekonomik faaliyetler Matrak'ın kendi token birimi ile gerçekleştirilir. Oyunun teorik kurgusu "kazan-kaybetme" ilkesine dayanır. Yani MATRAK tokenleri ile oyunlara ve yarışlara katılan ama oyunu veya yarışı kaybedenler, oyuna katılmak için başlangıçta verdikleri MATRAK token katılım bedelini adetsel kayıp yaşamadan geri alırken, kazanan takım DeFi kripto varlık demetinin sağladığı kazancı ödül token olarak alır. Oyuncular, tek bir kripto-varlıkla (örn: Bitcoin) veya birden çok varlıktan oluşan sepetlerle (örn: yüzdesel ağırlıkları farklı BTC, ETH, LINK v.b.) rekabet edebilir. Oyuncular ayrıca her yarıştan veya takım bazlı oyundan önce kripto varlık türlerinin karışımını değiştirebilir ve aktif işlem kararları vererek yahut elde tutarak (HODL) ederek finansal performanslarını planlayabilir ve arttırabilirler.

Platformun eğlenceli olduğu kadar eğitimsel niteliği vardır. Platform, oyuncuların kripto varlık mülkiyet edinim, tutma ve elden çıkartma tercihleri ve bunlarla bağlantılı tüm tasarrufları konularında finansal okuryazarlığını arttırmayı ve özellikle genç katılımcıların kendilerini dijital dünyaya hazırlaması için örüntü tanıma becerilerini geliştirmeyi hedefler. Matrak oyunlarının token ekonomisi sürdürülebilir gelir akışına dayanır. NFT'nin basım değerinin sabit bir yüzdesi senyorej ücreti olarak tahsil edilir ve ileride yapılan NFT al-sat işlemlerinden, Matrak token sahiplerine dağıtılmak üzere el değiştirme değeri üzerinden bir komisyon alınır. Kulüpler, oyuncular ve oyun tabanlı NFT'ler Matrak SuperApp platformunda, Bitci.com[1] gibi taraftar tokenlerinde uzmanlaşmış yerel merkezi kripto varlık sağlayıcı platformlarda veya OpenSea.io [2] gibi NFT pazar yerlerinde satın alınabilir ve satılabilir.

ÖN BEYAN

Matrak Token veya Matrak NFT'leri hisse senedi, hisse senedi ile değiştirilebilir tahvil, varlığa dayalı menku kıymet özelliği taşımaz. Kara veya zarara iştirak belgesi değildir. Sahiplerine ortaklık veya alacaklılık hakkı sunmaz. Lisans veya işveren ilişkisi oluşturmaz. Sermaye piyasası aracı değildir. SPK mevzuatı anlamında yatırım aracı değildir. Bankacılık Kanunu dahil olmak üzere, BDDK ve TCMB'nin tabi olduğu mevzuat çerçevesinde para, ödeme aracı, bankacılık ürünü değildir. Matrak'ın taraf ve tabi olmadığı bu nevi pazarlama veya kullanım girişimlerinden Matrak sorumlu tutulamaz.

İçindekiler

Özet.....	1
İçindekiler	2
1. Giriş	3
1.1. Temel üstünlükler	3
1.2. Problem Tanımı	3
1.3. Çözüm: DeFi ile "Oynadıkça-Kazan" Modeli.....	3
2. Matrak Games Hakkında Temel Bilgiler	4
2.1. Kullanım Örneği I: Yarışlar	5
2.1.1. Yarışlardaki Rol Türleri	5
2.2. Kullanım Örneği II: Fantezi Futbol	5
2.2.2. Fantezi Futbolda Rol Türleri	7
2.2.3. Rol Türlerine Göre Yatırım Kararları	7
3. Token Ekonomisi.....	8
3.1. Platformun Özgün Tokeni	8
3.2. Listeleme	8
3.3. Özgün Token İşlevleri	9
3.4. Matrak Platform Gelirleri	9
3.4.1. Senyoraj Ücretleri	9
3.4.2. Komisyonlar	9
3.4.3. NFT Pazar Yeri Satışları	10
3.5. Token Arzı.....	10
3.6. İlk Token Satışı.....	11
3.7. Token Değerini Belirleyen Faktörler	11
3.8. Fonların Kullanımı	11
4. Teknolojik Bileşenler.....	12
5. Ekip	12
6. Özet.....	14
Kaynakça	15

1. Giriş

Blokzincir teknolojisi, dijital oyun endüstrisinde oldukça sıcak karşılanmıştır. Axie Infinity gibi başarılı girişimler oyunculara “oynadıkça-kazan” fırsatları sunan sanal ekonomiler yaratmıştır [3],[4]. Katılımcıların ekran başında geçirdiği süreden para kazanmak üzere gelişen oyun sektöründe, yeni kurulan şirketler ve köklü firmalar tarafından birçok yöntem denenmiştir. Bu yöntemlerin hemen hepsi bir şekilde bir finansal modelle kesişen lisanslı yazılım satışı, kullandıkça ödemeli abonelik modeli, oyun içi obje ve ürün satışları, oyun sırasında markaya dayalı reklam gelirleri, parasal ödüllü yarışmaları içerir. Finansal hizmetler sektörünü kökten değiştiren blokzincir teknolojisinin, kuvvetli ihtimalle ikinci kökten dönüştüreceği sektör dijital oyun endüstrisi (GameFi) olacaktır. Bu ekosistemde hem kesirsel değiştirilebilir hem de emsalsiz token (NFT) yöntemleriyle erken evre girişimler ticari başarı arayışı içersindedirler.

Matrak, DeFi pasif gelir elde etme yöntemiyle ekonomik değer yaratan ve oyunculara performanslarına göre parasal ödül dağıtan bir oyunlaştırma platformudur. Kripto varlık hizmet sağlayıcıları, alım satım komisyonlarından, listeleme ücretlerinden, para çekme ücretlerinden ve diğer ücretlerden ekonomik “katma değer” üretir. UniSwap [5],[6] gibi merkeziyetsiz platformlar (DEX) ise, paylaşım ekonomisinin ticaret komisyonlarından pasif gelir dağıtan likidite sağlayıcılığı modeline evrilmiştir. Matrak, UniSwap, AAVE, MakerDAO, Compound gibi mevcut DeFi platformları üzerine inşa edilmiş, bu platformların ürettiği pasif gelirden yararlanarak rekabet bazlı dijital oyunlarda katılımcıları gerçek nakit temelli gelirle ödüllendirir.

1.1. Temel üstünlükler

Matrak, Boğaziçi Ventures'ın daha önce aşağıdaki oyun ve blokzincir platformlarını yaratan ve ticarileştiren uzman ekibi tarafından geliştirilmiştir:

- Türkiye, Orta-Doğu ve Kuzey Afrika bölgesinin ilk başarılı oyun şirketi olan Joygame [7].
- Blok zinciri çözümleri ve yeni nesil Fintech ve Wealthtech SuperApp platformları konusunda uzmanlaşan Barakatech [8].
- Oyuncuların çevrimiçi oyunlarda nakit ödeme yapmasına yardımcı olan fintech modelinde öncü olan “E-pin” ödeme yönteminin yaratıcısı GameSultan.
- Önde gelen bir yapay zeka temelli kripto ticareti girişimi olan Blockchain Labs [9].

Ekip, kapsamlı bir blokzincir ve oyun deneyimine sahiptir ve teknolojik yeteneklerini dağıtık merkeziyetsiz finans uygulamalarında kullanmaktadır.

Matrak; SPK – BDDK gibi yerel ve diğer uluslararası piyasa düzenleyicilerin bu konudaki mevcut ve müstakbel regülatif gereklerine resmi olarak uyumunun sağlanmış ve ilgili kurumlarca onaylanmış olması ön kaydıyla; hisse senetleri, tahviller ve gayrimenkul gibi birçok geleneksel varlık sınıfının kademeli olarak tokenizasyon yoluyla menkul kıymet haline getirme ve DeFi aracılığıyla büyük miktarda gelir üretimini daha da kolaylaştırma vizyonuna sahip bir girişimdir. Bu bağlamda, temel iş modelimiz DeFi'nin oyunlaştırılmasına dayanmaktadır. Ruhsatsız sermaye piyasası aracı alım satımına ilişkin mevzuat kısıtlamaları göz önüne alındığında, oyun tabanlı bir eğitim platformu, sansüresiz ve kesintisiz olarak sürekli büyüyen bir müşteri tabanına hizmet edecektir.

1.2. Problem Tanımı

Çoğu oyun uygulaması, kazananın her şeyi aldığı ve diğer katılımcıların başlangıç sermayelerini kaybettiği “kazan-kaybet” kurgusuna dayanır. DeFi modelleri, “Kazan-Kaybetme” oyun yapısına dayalı olarak sabit süreli (turnuva süresi gibi) bir dijital mülkiyet kazanımına ve sanal varlık hak edinimine yönelik olarak oluşturulabilir. Bir DeFi piyango platformu olan

PoolTogether [10], [11] tarafından popüler hale getirilen bu yöntem, piyango çekilişi ile şanslı kazananın ödüllendirildiği ve kazanamayanların piyango biletine yatırdıkları ücreti geri aldığı bir modeldir. PoolTogether'da piyango bilet ödemelerinden gelen toplam dayanak varlık bir DeFi protokolüne yönlendirilir ve herkesin bir oyuna (veya şans etkinliğine) katılmasına izin verir. Matrak platformu, yüksek performans gösterenlerin parasal olarak ödüllendirildiği ve iyi bir performans göstermeyenlerin yatırdıkları ilk sermayelerinin tamamını geri almaya hak kazandığı yarışlar ve fantezi futbol gibi çevrimiçi oyunlar için bu "Kazan-Kaybetme" oyun-teori kurgusunu temel alır.

Ayrıca, çoğu oyun ya şans faktörünü ya da insan hareketlerinin joystick, dokunmatik ekran veya klavye gibi bir ağ geçidi cihazı aracılığıyla iletilen ekran tabanlı görevlere dayanan mekanik becerileri temel alır. Kripto varlık edinim, yönetim, tutma ve değerlendirme, kripto varlık yönetimi becerilerini esas alan blokzincir teknolojisi tabanlı bir oyun platformu henüz yoktur. Matrak, sonuçları dijital bir yarış atı ırkının makine tarafından hesaplanan kazanım kararı veya geçmiş hafta lig yada fantezi futboldaki playoff sonuçlarına dayalı harici şans faktörlerine bırakmak yerine "şans faktörünü" tamamen ortadan kaldırarak oyunları kazanmak için oynama kararı verme ve oyun içi varlıkları ve kripto varlıkları al-sat işlem becerilerini ana belirleyici faktör olarak kullanır.

1.3. Çözüm: DeFi ile "Oynadıkça-Kazan" Modeli

Matrak, hem oyun severlere hem de kripto varlık mülkiyet sahiplerine hitap eder.

- "Oynadıkça-Kazan", farklı rol türlerine dayalı olarak oyuncuların nakdi veya gayrinakdi kazanç elde ettiği ana iş modelidir.
- Oyunun teorik kurgusu 'kazan-kaybetme' ilkesini temel alır. Matrak, kesinlikle bir kumar platformu değildir.
- Kağıt üzerinde de olsa, aktif işlem yahut tasarruf kararı verme, kripto varlık sepeti tahsisi, al-sat işlemleri, varlıklara giriş ve çıkışların zamanlaması oyuncu performansını belirler. Çoğu yarışta veya fantezi futbol oyununda olduğu gibi, bir dış sonuca veya "şans faktörüne" pasif bağımlılık geçerli değildir.
- Yarış arabaları veya diğer dijital nesnelere, kulüp takımları, bireysel oyuncular ve kaleciler birer NFT'dir ve Matrak platformunda alınıp satılabilir. Örneğin, kulüp mülkiyeti finansörler (sponsorlar) arasında el değiştirirken takım oyuncuları da futbol kulüpleri arasında el değiştirir. Bunların el değişim bedelleri, spekülasyon değil geçmiş işlemlere dayanan, bunların analiz edilmesi sağlayan bilgi ve beceri performanslarının izdüşümü olarak piyasa fiyatlarına yansır.
- Oyuna özel NFT'ler ve oyun içi öğeler Matrak platformunda basılabilir ve alınıp satılabilir.

2. Matrak Games Hakkında Temel Bilgiler

Bir yarış veya takım temelli e-spor oyununa katılmak için oyuncuların Matrak tokenleri satın almaları ve bunu yarış veya turnuva süresince yatırmaları gerekir. Bir sonraki günün araba yarışı bir günlük değerlendirme gerektiriyorsa, katılmak için Matrak tokenlerinin bir gün boyunca bu amaçla tahsisi gerekir. Bir ay sürecek bir fantezi futbol turnuvası için turnuva öncesi vadeli işleme ve taahhüdün kaynağına bağlamak gerektirmediği varsayarak, tüm katılımcılar Matrak tokenlerini bir ay boyunca DeFi değerlendirme ve değerlendirme havuzunda tutacaktır. Bir günlük DeFi pasif geliri araba yarışı oyununun ödülü olacak veya fantezi futbol oyuncuları için aylık toplam gelir altın kupa kazananının nakdi ödülü olacaktır.

Taraftar Tokenleri Bitci.com üzerinden yatırılarak oyun içi sanal öğeler geliştirilebilir. Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMORPG) oyun tasarımı kullanılarak, sanal varlıklar oyun oynama, maç kazanma, getiri hasatı veya para harcama gibi etkinliklere dayalı olarak geliştirilir. Taraftar Token sahipleri para harcamak yerine kripto varlıklarını değerlendirerek yapacakları veya yapmayacakları işlemlere sanal varlıklarını geliştirebilirler.

Matrak Token ekosisteminde üretilen, kullanılan ve değerlendirilen kripto varlıklar, belirlenen süre (kripto varlık tahsis veya işlem süresi) için çeşitli DeFi protokollerine yönlendirilir. Matrak platformundaki iki farklı oyun rolü olan Yarış Organizatörleri veya Kulüp Finansörleri, karşılaşmanın kurallarını belirler.

Bu oyuncular, düzenledikleri yarışlara katılan rakiplerin dayanak varlıkları ile birlikte kişisel varlıklarını yatırarak yarışlar ve ligler için yapacakları işlemlere ve ödüllere dair kararları verirler. Bu rol türleri hangi DeFi protokollerine katılım yapacaklarına karar vermenin yanında, iştirak dönemi boyunca varlık türü çeşitliliğini belirlemeye, dağılımını yönetmeye ve değişiklikleri yapmaya müsaittir.

Yarışlar ve lig turnuvaları, bir cüzdan adresi ile NFT olarak temsil edilebilir. Belli bir süre aralığında ölçümlenen edinim performansları, bu emsalsiz tokenlerin el değiştirme değerlerinde farklılıklar yaratacaktır. Bir takımı, bir yarış türünü, ligleri ve müsabakaları veya bir oyuncuyu desteklemek, herkes Matrak oynayarak kazanabileceği için oyuncular için en ilgi çekici faktör olacaktır.

Bu yapının üç ana ilkesi şunlardır:

1. Oyuncular tarafından yarış veya rekabet amaçlı seçilen kripto varlıkların al sat işlem getirileri reel değil kağıt üzerinde hesaplanan tipik bir regüle piyasa oyunu kurgulanmıştır. Oyunlara veya yarışlara katılmak için stake edilen (geçici süre kilitleme) Matrak tokenlerinin DeFi kripto varlık demeti tahsis ve geliri ile oyuncuların kağıt üzerinde yaptıkları işlemlerin hiçbir bağlantısı yoktur. İşlem periyodu ve iştirak veya işlem miktarı, yarış veya lig organizatörleri tarafından belirlenir.
2. Kazanan, başlangıçtaki Matrak token adedini geri alırken diğerleri bir sonraki yarış için Matrak tokenlerini geri alabilir veya devrederek tekrar kripto varlık saklama, biriktirme, harcama, kullanma, satma, değerlendirme işlemlerine yönlendirebilir.
3. Oyuncuların itibari paraya karşı Matrak fiyat hareketine maruz kalma riski devam etmekle birlikte, hiç kimse platformun özgün MATRAK token miktarında kayba uğramaz.

2.1. Kullanım Örneği I: Yarışlar

Zamana dayalı yarışlar, her oyuncunun bir kripto varlık veya varlık hizmet sağlayıcı seçtiği ve yarış süresi boyunca yarıştığı nispeten basit bir kullanım örneğidir. Sekiz yarış atının katıldığı simüle edilmiş bir dijital yarışta, bir oyuncu kripto varlık olarak BTC'yi, bir diğeri ETH'yi seçebilirken, üçüncü bir oyuncu %40 BTC ve %60 ETH'den oluşan bir kripto varlık sepeti oluşturabilir, seçebilir. Tüm oyuncular, sabit itibari para (dolar veya TL) değerinde aynı miktarda sermaye tahsis eder. Yarış 15 dakika sürecek ve bu sürenin sonunda kağıt üzerinde (fiktif işlemler) en yüksek yüzde kazanan oyuncu galip ilan edilecektir.

Kazananın parasal ödül bedeli konusunda, her yarış katılımcılarını tatmin edecek makul bir tutar belli bir vade (staking süresi) ile yapılandırılacaktır. Varlık tahsis süresinin bir gün olduğunu ve her oyuncunun \$50 değerinde Matrak tokeni ile iştirak ettiğini (stake ettiğini) varsayarsak, toplam \$400 DeFi protokollerine yönlendirilecektir. Ertesi günkü yarış için ödül yaklaşık 30c ile \$5 arası olabilir (standart düşük riskli DeFi likidite havuz kazancına göre). Her oyuncunun farklı bir katılım tercihi olacağı göz önüne alındığında, oyunlar ya daha uzun bir katılım (staking) süresi ya da daha yüksek iltihak (akıllı sözleşmelere kilitlenen token miktarı) tutarı ile yapılandırılacaktır.

2.1.1. Yarışlardaki Rol Türleri

Standart yarış tipi oyunlarda iki ana rol vardır:

- Yarış Organizatörü: Yarış için kuralları (HODL şartları, yarış tarihi/saati, yarışın süresi) belirler, DeFi varlık türlerini içeren bütünü tahsisini yapar ve DeFi gelirine göre ödül fiyatı üzerinden komisyon alır.
- Yarışçı: Oyuna katılmak için bir kripto varlık veya birden çok kripto varlıktan oluşan bir demet seçer, long işlem veya açığa satış gibi kararları verir, yarışa katılır. Sonuca göre diğer yarışlara katılmak için başlangıç sermayesini yeni bir vadeyle devretmeye karar verir veya kazanması durumunda nakdi ödülü alır.

2.2. Kullanım Örneği II: Fantezi Futbol

İkinci kullanım örneği, yaygın fantezi futbol oyun türlerine göre uyarlanabilir. Her maçın 15 dakika sürdüğü, bir günden bir haftaya kadar süren ligler için mücadele eden 3 ila 5 oyunculu takım olabilir veya altın kupa için yarışan 11 oyuncudan oluşan 32 futbol takımının katıldığı FIFA Dünya Kupası modeline benzer bir aydan fazla süren turnuva örnekleri olabilir.

FIFA modeli için fikstürler kura ile ayarlanır ve sıralamalar FIFA Dünya Kupası'ndakiyle benzer şekilde hesaplanır. Her takım 11 oyuncu (biri kaleci) artı bir finansör tarafından desteklenen ve bir teknik direktör tarafından yönetilen dört yedek oyuncudan oluşur. Her oyun, uzatma olmadan 90 dakika sürer. Final galibinin penaltı atışlarıyla belirlendiği maçlar dışında beraberlikle biten oyunlara izin verilir. Bir oyuncunun kripto varlık işlem performansı, oyun sonrası ödül artı altın kupa kazançlarını belirler. Ödüller, belirli bir süre boyunca kilitli dayanak varlıkların DeFi gelirlerinden elde edilir ve Matrak özgün tokeni cinsinden ödenir. Her oyundan sonra kazanan takıma DeFi

getirilerinden bir ödül verilir (yaklaşık %85-90) ve bunun bir kısmı (yaklaşık %10-15) Altın Kupa kazananının ödemesine aktarılır. Beraberlikle biten oyunlar için ödül bir sonraki oyuna aktarılır. Her oyuncu, bir turnuvanın sonunda ilk katılımda staking yaptığı token adedini geri talep etme hakkına sahiptir. Turnuva türüne bağlı olarak dijital sporcular, "oynadıkça-kazan" modeline göre her maç için ayrı ayrı gelir elde edebilir ve altın kupayı kazanırlarsa daha büyük bir nakdi ödül kazanabilirler.

2.2.1. Oyunun Amacı

Oyunun amacı takım olarak Altın Kupa'yı kazanmak ve oyuncu olarak kazancı maksimize etmektir. Bu kullanım modeli yapısı için oyun süresi boyunca hakem rolü, kırmızı veya sarı kart ve beraberlik yoktur. Hakemin rolü yerine, bir zaman damgası ile blockzincir üzerinden alınan ve kaydedilen değerlemeye yönlendirilen kripto varlıkların işlem ve değerlendirme başlangıcı ve sonundaki fiyatlarının Oracle API teknolojisi ile ikame edilmiştir.

Finansörler (kulüp sahipleri), pasif geliri en üst düzeye çıkarmak için DeFi protokol tahsislerine karar verir. Finansörün yatırdığı sermaye ve varlık türlerinden ele edilen geliri ne kadar yüksek olursa, o kadar yüksek performanslı bir takım kurabilir. Kazanan takım, nakdi ödülünü alır ve her takım oyuncusu, bireysel alım satım performanslarına göre ödül havuzundan bir pay alır. Seyirciler (Taraftarlar) 'kazan-kaybetme' yapısıyla tahmine dayalı bahisler yapabilirler. Tahminleme kilitli kripto varlık türlerinden oluşan bütün (Staking) ile yapılır ve doğru tahminlemede ödüller doğru tahmin yapan oyunculara dağıtılır. Maç sonuç tahminlerinin tutmadığı durumlarda oyunculara başlangıç tokenleri iade edilir.

Bir takımın topu elinde tutma süresi, kağıt üzerinde hesaplanan genel kripto varlık değer değişimi performansını belirler. Performans, 90 dakikalık bir maç içinde bir ila beş dakikalık al-sat işlem sonuçları dikkate alınarak hesaplanır. Topun rakip oyuncuya geçmesi, işlemde olan kripto-varlık pozisyonundan çıkış olarak sayılır. Oyun sırasında stratejik olarak rekabet edebilmek için tüm oyuncuların teknik analiz göstergelerini ekrandan izlemesi gerekir ki finansal eğitimlerin büyük kısmı bu teknik analiz yöntemlerine dayalıdır. Ancak oyuncuların pozisyonlarını ve paslarını yönetme sorumluluğu teknik direktördedir. Bu nedenle Teknik direktör olarak rol alacak oyuncuların sağlam değer artışı performans geçmişi olması beklenir. Kişisel topla oynama süresi boyunca, tahsise konu kripto varlık değeri artış göstermeyen bir oyuncunun topu hemen başka bir takım arkadaşına vermesi gerekir. Pas veren oyuncular arasındaki mesafe, topun hücum eden takımın mı yoksa savunma yapan takımın elinde mi kalacağını belirler. Bir takım arkadaşı pas için 10 metre uzaktaysa, sonraki 10 saniye boyunca rakip takımın yaptığı müdahalenin varlık sınıfının daha iyi değerlendirme performansı göstermesi, topun rakibe geçtiği anlamına gelir.

Rakip takım oyuncuları, al-sat işlemlerinde süre kazanmak için topa müdahale etmeye çalışır, bu nedenle oyun sırasında top hakimiyeti sürekli olarak değiştirir. Kaleye atılan şut, son al-sat işleminin kapanışı olarak sayılır. Kale direğinden uzaklık, bu alım satımın süresini belirler. Şutu çekenin seçtiği varlık sınıfının o anlık performansına bağlı olarak kaleci ya topu yakalayabilir (rakip takımın nihai potansiyel karlı alım satımını sona erdirir ve al-sat işlem pozisyonunu tasfiye eder), diğer herhangi bir oyuncunun yakalayıp devam etmesi için topu sahaya geri atabilir veya "oluruna bırakabilir". "Oluruna Bırakma" senaryosunda, nihai alım-satım sonucu, şutun "out" ya da "gol" olarak sayılacağını belirler. Eğer al-sat işlemi bu dönem için karlı değilse (örn. 20 metrelik şut mesafesi, şutun zamanı + 20 saniye formülüyle varlık performansı olarak ölçülür) "out" olur. Bu 20 saniyelik süre içinde alım satım kârlıysa, hücum eden takım için atılan şut "gol" olarak sayılır. Tüm oyun içi al-sat işlemleri kağıt üzeri nitelik taşır, dolayısıyla fiktiftir ve sadece takım ve oyuncu performansını hesaplamak için kullanılır. Kazananlara dağıtılan ekonomik değer, kulüp sahipleri (finansörler) tarafından belirlenen DeFi protokolü gelirlerinden elde edilir.

2.2.2. Fantezi Futbolda Rol Türleri

Fantezi futbol kullanım örneğinde Matrak Games'de beş farklı rol vardır. Bunlar:

- **Finansör:** Bir futbol kulübüne sponsor olur. Riske attığı şahsi varlıklarının karşılığında klubün maçlarda gösterdiği kar performansından komisyon alır. Rol, bir kripto varlık çeşitlerinden oluşan toplu değer yöneticisine benzer. Varlıkların hangi DeFi protokolüne tahsis veya dahil edileceğine (kişisel ve takım oyuncuları) karar verir ve gelirleri Takım oyuncuları ve Teknik Direktör ile paylaşır.
- **Teknik Direktör:** Her maç için oyuncuları seçer, oyun stratejilerini belirler ve oyuncu değişimleri için oyun esnasında kararlar verir. Teknik direktör oyuncularla sık sık pozisyon almaları için konuştuğundan ve oyun sonrası ödülünden bir pay karşılığında (DeFi gelirlerinin yaklaşık %5-10'u) ve pasları yönettiğinden dolayı teknik direktör olmak için değer değişimi başarısına dair teknik analizi becerileri çok önemlidir.
- **Oyuncu:** Performansı topu elde tutma zamanı edinimlerine odaklanan ve dayanan kripto varlıklara veya kripto varlık türlerinden oluşturulan yelpazeye kağıt üzerinde (varsayımsal işlemle) tahsis, katılım ve değerlendirme girişimi işlemleri yapar. Daha yüksek kripto varlık değer artışı kazancı elde etmek için mümkün olduğunca topu elinde fazla tutmaya çalışır. Topu tutma süresi ne kadar uzun ve kağıt üzerinde hesaplanan varlık değer değişim getirisi ne kadar yüksek olursa, oyuncunun net değeri ve oyun sonrası ödül tutarı o kadar büyük olur. Oyuncu sahada hareket eder ve diğer oyuncularla (rakip veya takım arkadaşı) arasındaki mesafeyi yönetir ve ayrıca pas vermek için çağrı yapar veya başka bir takım arkadaşından pas ister. Defans, kanat, orta saha veya forvet farkı gözetmeksizin her oyuncu şut çekme kararı verebilir.
- **Kaleci:** Hücum yapan oyuncu şut pozisyonuna girdiğinde topu 'tutma', 'sektirme' veya 'oluruna bırakma' konusunda nihai kararı verir. Bu noktada yazılımda kullanılan Oracle API çözümü, sonucun 'Out', 'Köşe Vuruşu', 'Gol' veya top süresinin başka bir oyuncuya geçtiği 'Oyuna Devam' olduğu kararını belirler. Kalecinin performansı, kripto varlık değer artış gelirleriyle ölçülmez. Bunun yerine oyun içi gol kurtarma performansı ile ölçülür. Bu rol, finansal açıdan henüz yeterince bilgili olmayan video oyun gamerları için daha uygundur, keza finansal okur yazarlık eğitiminin ilk safhasına bu tip rollerle profesyonel olmayan veya kazanç hedefi güden işlem tecrübesi kazanmak gerekir.
- **Taraftar/İzleyici:** Maç sonucuna göre kripto varlık katılım ödülünü kazanmak için maç sonucu tahmini yapar. Olumlu tahmin sonuçlarında, futbol taraftarları doğru tahminlerde bulunan diğer izleyicilerle beraber merkezîsiz finans protokollerinden gelen ödülü paylaşır. Doğru tahmin yapamamış olan taraftar veya izleyiciler ise merkezîsiz finans protokolüne koydukları staking tokenlerini geri alır. Bu rol finansal ve teknik analiz konusunda bilgili olmayan oyuncular için uygundur ve daha çok eğlenceli öğrencia amaçlıdır.

2.2.3. Rol Türlerine Göre Yatırım Kararları

Tüm rollerin gelirlerini en üst düzeye çıkarmak için kripto varlık işlem ve değer artışını hedefleyen kararlar vermesi gerekir:

- **Finansörlerin Finansörlerin başarılı işlem performansları yükseldikçe klüpleri daha iyi oyuncular ve taraftar seyirciler elde eder ve gelişir.** Klüpler finansörlere ait olduğundan, bir finansör bir futbol kulübünün NFT'sini başka bir finansöre her zaman daha yüksek bir fiyata satabilir. İyi finanse edilen bir takım, daha iyi ve daha yüksek performans gösteren oyuncuları çekebilir.
- **Teknik direktörler, varlık türü performansı gibi iştirak, satış veya HODL kararları kripto-cüzdan adreslerinden izlenebildiği için kendi NFT fiyatlarını kendileri belirlerler.** Yalnızca nesnel olarak üçüncü taraf blok zincir keşif araçlarından (Zerion, Zapper veya EtherScan gibi blok zincir tarama uygulamaları) üzerindeki veriler dikkate alınır. Finansörler, DeFi gelir edinimlerinden bir pay sunarak uygun teknik direktörleri seçerler

- Bir oyuncunun kripto varlık alım, satma veya tutma işlem kararları (stake edilen kilitli varlık demetinin) ne kadar yüksekse o oyuncu takım için o kadar değerlidir. Bir oyuncunun kendisine yönelik kripto varlık işlem ve değer artışı performansı sadece yüzde olarak değil, aynı zamanda nominal olarak da ölçülür. Büyük futbol liglerine benzer şekilde, yüksek fiyatlı bir oyuncu takım arkadaşlarından daha fazla kazanır ve takım kaptanı veya forvet olarak seçilmesi daha olasıdır..
- Kalecilerin ödülleri kripto varlık değer değişim performansı ile ölçülmediği için daha rekabetçidir. Kalecilerin ödül kazanmaya genel katkıları daha büyük olacağından, seçilmek için diğerlerinden daha yüksek stake edilmiş kilitli token türlerinden oluşan demeti tutmaları gerekebilir. Ancak, normal futbolculardan farklı olarak kaleciler teknik direktörler gibi nakdi ödülün garantili sabit bir yüzdesini almaya hak kazanırlar.
- Taraftarların/İzleyicilerin kazanımları kendi kripto varlık işlem ve iştiraklerinin başarılarıyla orantılıdır. Turnuva oyun sonuçlarına ilişkin tahmin piyasası bahisleri, her bir bahişçinin tercih ve işlem başarısına oranla ödenir. Bu tamamen eğlence amaçlıdır ve taraftarın takımı kazanmazsa nakdi ödülü dağıtan akıllı sözleşmeye kilitlenen Matrak tokenleri izleyicilere geri iade edilir. Klüpler, Teknik direktörler ve e-sportif takım oyuncularından farklı olarak taraftarların veya maç izleyicilerinin şahsi NFT'leri yoktur.

3. Token Ekonomisi

3.1. Platformun Özgün Tokeni

Matrak platformu aşağıdaki gibi ikili bir token yapısına sahiptir:

- Özgün MATRAK tokeninin piyasa oyuncuları tarafından belirlenecek değişken bir fiyatı vardır.
- Oyun için kullanılan NFT'ler değişken fiyata sahip olacak ve çoğu NFT türü gibi alınıp satılacak, oyunlara katılım için kullanılacaktır.

Bu token türlerinin her ikisi de Ethereum standartlarına (ERC 20, ERC-721, ERC-1155, vb.) dayalı olacak ve herhangi bir Ethereum Virtual Machine (EVM) tabanlı blockzincir ağlarıyla birlikte çalışabilecektir. Merkezi kripto varlık hizmet sağlayıcı Bitci.com'da listelenen Matrak, Bitci blok zinciri protokolü ve platforma özgün token standardı ile tamamen uyumlu olacaktır. EVM uyumlu blokzincir ağları (özellikle Ethereum ve Bitcichain) arasında birlikte çalışabilirliği tesis etmek için uygun ağ köprüleri seçilecektir.

3.2. Listeleme

Kullanıcılar İlk KVHS Satışı (IEO) için merkezi KVHS Bitci.com'da Matrak tokenlerini hemen satın alabileceklerdir. IEO tamamlandıktan sonra Matrak tokeni UniSwap gibi ana akım DEX platformlarında da listelenecektir. Türkiye'de yerleşik kullanıcılar TL ve Bitci Native token çiftleri ile MATRAK satın alabilecek, yurt dışındaki kullanıcılar ise Matrak Mobile SuperApp ve DEX'ler aracılığıyla MATRAK satın alabileceklerdir.

Bitci.com, taraftar tokenlerinin ilk arzları konusunda uzman merkezi bir yerel KVHS'dir. Matrak gibi kulüpler, ligler, oyuncular ve yarışlardan beslenen bir oyun platformu için hem ilk token satışı hem de uzun vadeli likidite için Bitci.com ideal bir platformdur.

Gelecekte, IEO'yu yürüten Bitci.com dışındaki herhangi bir merkezi kripto varlık hizmet sağlayıcının MATRAK'ı listelemeyi tercih etmesi halinde MATRAK birden fazla merkezi KVHS platformunda işlem görecektir. Bununla birlikte, ana faaliyet alanımızın DeFi'de olduğunu ve Matrak'ın merkezi KVHS'lerde listelenmek için herhangi bir kitle varlık demeti kaynağı kullanmayacağını belirtmemiz gerekir. Genel kullanılabilirlik adına birden fazla DEX'te kendi likidite

havuzlarını oluşturacağı için MATRAK tokenini kendi merkezi KVHS'lerde listelemek, bu KVHS'lerin tercihine kalacaktır.

3.3. Özgün Token İşlevleri

Platforma özgün MATRAK Tokeni'nin dört temel işlevi vardır:

- Yarış türlerinin (at/araba/kayak vb.), futbol kulüplerinin ve takım oyuncularının NFT basım ücreti MATRAK token cinsinden ödenir.
- Finansörler, Teknik Direktörler ve Oyuncular, oyun ekosistemi değeri için bir temel maliyet oluşturmak amacıyla MATRAK tokenleriyle işlem yapar ve katılım sağlarlar.
- Diğer dijital varlıklardan gelen tüm DeFi gelirleri MATRAK tokene dönüştürülür ve oyunun kazananlarına özgün Matrak token cinsinden dağıtılır.
- Matrak token sahipleri ayrıca platformun yönetim kararlarının bir parçası olma hakkına sahiptir. Bunlar, yeni yarış türlerinin eklenmesi, turnuvaların sıklığı, yarışların süresi gibi oyun kurallarının değiştirilmesi, rol türleri arasındaki ödül paylaşımı ve daha da önemlisi, özgün Matrak token dışında farklı kullanımlara sahip yeni tokenlerin oluşturulması gibi önemli kararlar için bir oylama ile değerlendirilecektir.

3.4. Matrak Platform Gelirleri

Matrak platformunun başlangıçta kullanıcı topluluğunu geliştirmek, ekosistemine yeni ortaklar eklemek ve gelecekteki geliştirme çabalarını finanse etmek için üç tür platform geliri vardır. Daha sonra platform geliştikçe, yönetim kararlarına istinaden aşağıdakilere ek olarak yeni gelir metodları eklenebilir:

3.4.1. Senyoraj Ücretleri

Matrak platformunun token ekonomik modeli, Matrak token sahiplerini senyoraj ücretleri ile ödüllendirmektir. Token basımı esas olarak NFT'lere yöneliktir ve NFT basım değerinin %0,5'i olarak basımı talep eden oyuncunun hesabından düşülür. Senyoraj ücreti, Matrak token sahiplerine orantılı olarak dağıtılır. Örneğin, yeni bir futbol kulübü kurulduğunda, finansör (takım sponsoru) bu yeni kurulan kulübü temsil eden bir NFT'nin basılmasını talep edecektir. Finansör \$1000 MATRAK tokeni değerinde para verirse, ilk işlem değerinin %0,5'i (\$5) düşülür ve MATRAK token sahiplerine dağıtılır. Bu, NFT'lerini bir futbolcu, Teknik direktör veya kaleci olarak basan oyuncular için de geçerlidir.

Senyoraj ücretleri, "kullandıkça öde" esasına göre dağıtılır. Tamamen lig platformundaki gerçek varlık değer değişim performans getirilerine dayalı olduğu için zaman döngüsüne bağlı veya garantili ödül dağıtımı yoktur. Ne kadar çok kulüp ve oyuncu oluşturulursa, kullanıcılardan o kadar fazla senyoraj ücreti alınır, token sahiplerine de o kadar çok senyoraj getirisi ödenir. Başka bir deyişle, MATRAK tokenleri yoktan var edilemez ve yeni MATRAK tokenlerini basmak için bir neden olmadığından standart bir token enflasyon programı yoktur.

3.4.2. Komisyonlar

Oyunla ilgili tüm ekonomik faaliyetler için komisyon alınır. Aşağıdaki işlem türleri için ortalama %0,3 komisyon uygulanır:

- Bir kulübün yeni bir finansöre NFT şeklinde satışı
- Bir takım oyuncusunu bir takımdan diğerine transfer etmenin maliyeti
- Kazanan takıma DeFi geliri ödülleri dağıtım
- Oyun veya lig şampiyonluğu sonuçlarıyla ilgili tahmin bahislerine ödenen ödül komisyonu.

3.4.3. NFT Pazar Yeri Satışları

MATRAK platformu üzerinden, dijital oyun meraklıları için oyun içi öğelerden önce sanal futbol stadyumları, yarış pistleri, takım antrenman alanları, dövüş sporları ringleri gibi satılık dijital varlıklar üretilecektir. Bu NFT'lerin sanal gayrimenkul satış fiyatları piyasa tarafından belirlenecek ve Matrak SuperApp mobil platformu üzerinden açık artırmaya çıkarılacaktır.

3.5. Token Arzı

başlangıç aşamasında ılımlı enflasyonu olan sabit arzlı bir tokendir. Kullanım ömrü boyunca, topluluk oylama kararına dayalı olarak daha sonra bir token yakma mekanizması yoluyla kademeli olarak azaltılabilecek toplam 500 Milyon token basılacaktır. Toplam arzın %30'u (150 milyon token) Bitci.com'da ilk token satışı yöntemiyle arz edilecektir.

Ekosistem Geliştirme için 200 Milyon token tahsis edilmiştir ve basım veya platform satış hacimlerine bağlı olarak beş ila yedi yıl içinde piyasaya sürülecektir. Bu miktarın büyük kısmı oyun stüdyolarına verilecek teşviklere, sosyal medya topluluk yöneticilerine, çevrimiçi pazarlamaya ve reklama harcanacaktır. Belirli bir yılda yeni basılan tokenler beklenenden düşükse (40 Milyon), kalan miktar bir sonraki yılın emisyon kotasına devredilecektir. Platform talebinin yıllık kotadan daha yüksek olması halinde topluluk yöneticileri, influencerlar ve pazarlamacılar gibi ekosistem geliştirme ortaklarının maliyeti MATRAK tokenlerinin açık piyasa alımları yoluyla finanse edilecektir. Hiçbir koşulda, mevcut yılın token basım talebini karşılamak için sonraki yılların basım kotası kullanılmayacaktır.



Ekip, Danışmanlar ve Şirket Hazinesi, yalnızca toplam basımın yaklaşık %30'unu temsil eden İlk KVHS Satışı tamamlandıktan sonra yeni çıkarılan tokenleri alacaktır. Ekip tahsis kotaları, elde tutma (lock-up) sürelerine tabidir ve 3 yıl içinde basılacaktır.

3.6. İlk Token Satışı

Matrak, Bitci.com platformunda sabit fiyat teklifiyle sunulacaktır. Kamunun alımına açılma sırasında 3c (~0,30 TL) fiyatla toplam 150 milyon token satılması planlanmaktadır. Kamunun iştirakine açılma etkinliği ile 4,5 Milyon Dolarlık bir sabit sınır vardır. Halka satış için tahsis edilen toplam 150 milyon token kitlesel satışın sonuna kadar satılmazsa geri kalan kısım ekosistem geliştirme varlık demeti kotasına eklenecektir..

3.7. Token Değerini Belirleyen Faktörler

Matrak token değeri kripto varlık sahibi ve dijital oyunlara meraklı kesimlerin platformu benimsemesi ile doğrudan orantılı olarak artacaktır. Sosyal medya ağlarında bu hedef kitle tarafından aşağıda belirtilen ivme faktörleriyle tokende değer artışı beklenmektedir:

- Oyunla ilgili tüm yarışlara, maçlara ve yarışmalara katılım için Matrak tokenleri gereklidir. Bir kulübü finanse etmek, teknik direktör, kaleci veya oyuncu olarak kendini göstermek için her oyuncunun MATRAK tokenlerini stake etmesi gerekir.
- DeFi gelirlerinden elde edilen kazanımlar bun edinen katılımcılara dağıtılacağı müsabaka modelleri kurgulamak için MATRAK token edinimi, alımı, turulması veya diğer tasarrufları (staking) gereklidir. "Kazan-kaybetme" oyun kurgusuna dayalı olarak çoğu oyun için işlem ve değer değişim süresi ve bir sonraki maça veya turnuvaya kadar vadelerin uzatılması beklenir. Staking'e bağlı olarak dolaşımda olan MATRAK token adedi azaldıkça bu tokenin değerine olumlu yansımaktır.
- Senyoraj talebi, yapmak değişken tokenlerini çoğunluğunu alınması gerektiğinden MATRAK fiyatını olumlu yönde etkileyecektir.
- Dolaşımdaki sürelerinin yapmak büyük olasılıkla aşağı yönlü fiyat baskılarını azaltan dolaşımdaki arzın çoğunluğunu oluşturacaktır
- MATRAK'ta dağıtılan maddi ödüller, ETH veya USDT/USDC gibi sabit paralarla takas edilebilir. Bu, MATRAK çoğunluğunu aşağı yönlü fiyat baskısı oluşturacaktır.
- Çoğu oyuna katılım her yarış veya turnuvadan sonra çekilebilecek mütevazî miktarlarla esasen ücretsizdir. Daha yüksek fiyatlı ödüllerin olduğu en popüler ve dünya çapındaki yarışmalarda, yarış organizatörleri talebi azaltmak için ücretli katılımı tercih edebilir.
- Ücretli etkinlikler için kullanılan MATRAK tokenleri uzun vadede yapmak arzını azaltacak olan token yakma işlemine tabidir.

3.8. Fonların Kullanımı

4-5 milyon dolarlık özel ve kamu satış turlarından elde edilen gelir, ivedilikle pasif gelir getiren DeFi protokollerine tahsis edilecektir. Başlangıçta elde edilen değer miktarı, yurtdışı üniversitelerin bağış (endowment) gelirlerine benzer şekilde korunacaktır. Matrak Games geliştirici ekibinin maaş paketleri, başlangıçta toplanan ana para miktarına dokunulmadan aylık DeFi gelirlerinden (ticaret komisyonları, işlem, değer değişimi, likidite sağlanması, getiri hasatı vb.) finanse edilecektir. 4-5 Milyon Dolarlık sabit sınıra ulaşılmaması halinde, ekip elemanlarının maaş paketleri daha düşük bir sermaye tabanından başlayacaktır. Takıma yapılacak ücret ve maaş ödemeleri, DeFi varlık demeti performansına göre değişiklik gösterecektir.

Matrak platformunu hayata geçirmek için 15-20 kişilik geliştirici ve yönetim ekibinin nakit yakma oranı tahminleri yapılmıştır. Matrak, bir start-up olarak DeFi protokollerinin tahmini getirilerine dayanarak kamuoyu iştiraki yoluyla toplanan 4-5 Milyon Dolarlık başlangıç sermayesinin ana parasına dokunulmadan operasyonları 18-24 ay boyunca kolayca finanse edebilecektir.

4. Teknolojik Bileşenler

Matrak ekibinin geçmiş blokzincir geliştirme uzmanlığına dayanarak, tüm teknolojik bileşenler için bir dizi geliştirme platformunun kullanılacağını öngörüyoruz. Matrak, BarakaTech SuperApp platformunun altyapısı üzerinde geliştirilecek, böylece son ürünün 'piyasaya çıkış süresi' önemli ölçüde kılacaktır. BarakaTech, kısa sürede Matrak Games'e özel versiyonu üretilecek olan 'beyaz etiketli' ödeme ve ticarete özel mobil uygulamalar geliştirmekte uzman bir ekiptir. Oyuna özel NFT ve DeFi uygulamalarının çoğu bu teknik ekip tarafından gerçekleştirilecektir.

Şu anda aşağıdaki platformlar değerlendirilmektedir:

- Yalnızca EVM uyumlu ağlar tercih edilecek, birincil ağ Ethereum olacaktır.
- Ethereum ağının 'gas' (madencilere ödenen işlem doğrulama ücretleri) şu anda çok pahalı olduğundan mikro sent düzeyinde gas ücretleriyle işleyen Polygon (eski adıyla Matic) Ağı gibi yan paralel blokzincir (side chain) çözümlerine odaklanılacaktır.
- Moralis Web3, aynı zamanda çapraz-zincir (Ethereum, Binance Smart Chain, Polkadot ve Polygon Network) de çalıştıran sunucusuz dağıtık uygulamalar (dAPPS) için tercih edilen platform olacaktır.
- UniSwap kodu, likidite tedarikinden DeFi geliri üretimi için birincil açık kaynak kod referansı olarak kullanılacaktır. Konsantre likidite seçenekleriyle hem Sürüm 2 hem de Sürüm 3 araştırılacaktır. Matrak Games DeFi gelir üretiminde, sıfırdan kod yazılmasını gerektirmeyen tek taraflı, çiftli ve çoklu varlık havuzlama yöntemlerine odaklanılacaktır.
- Likidite havuzlarının kötü niyetli ağ oyuncuları tarafından saldırıya uğramadığından emin olmak için vampir botlarının dikkatli bir incelemesi yapılacaktır.
- Matrak yatırım havuzlarında akıllı sözleşme riskleri için sigorta almak amacıyla Nexus Mutual, Cover Protocol gibi DeFi sigorta protokolleri araştırılacaktır.
- Certik, tercih edilen akıllı sözleşme denetim platformu olmakla birlikte diğer platformlar da uygun maliyetli kod denetimleri için incelenecektir.

5. Ekip

Matrak Games platformu, öncesinde oyun ve blok zinciri geçmişi bulunan tecrübeli geliştiricilerinden oluşan uzman bir ekip tarafından kurulmuştur. Ekip, kapsamlı FinTech, dijital doyun ve mobil uygulama geliştirme deneyiminin yanı sıra Ethereum ve Stellar gibi platformlarda çalışan derin blokzincir teknolojisi uzmanlığına sahiptir.

Afşar Akal – DeFi Uzmanı-Matrak Games Kurucu Ortak ve Genel Müdürü (Chief Executive Officer)

- Intel ve IBM dahil olmak üzere IT sektöründe 12 yılı aşkın İş Geliştirme ve Satış deneyimi.
- Boğaziçi Ventures-BV Crypto Fund Yönetici Ortağı.
- Türkiye'de yerel bir orta ölçekli kripto varlık hizmet sağlayıcı olan Tomya Teknoloji A.Ş.'nin eski CEO'su ve Yönetim Kurulu Başkanı.
- Blok zinciri ve AI teknolojisini kullanarak dijital dönüşüm için özel bir danışmanlık firması olan Bloxperiment Technologies'in Kurucu Ortağı.

- Kurumsal müşterilere danışmanlık sunan kapsamlı blokzincir ve Merkeziyetsiz Finans (DeFi) konu alanı uzmanlığı.

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/afsar-akal-01b4299/>

Barış Özistek – Deneyimli Dijital Oyun Dağıtım Sektör Üst Düzey Yöneticisi-Matruk Games Kurucu Ortak ve Yönetim Kurulu Başkanı (Chairman of Board)

- Dijital oyun sektöründe 10 yılı aşkın deneyim.
- Başarılı Joygame, GameSultan ve PayToGo ticarileştirme ve kurumsallaştırma.
- Netmarble EMEA Başkanı.
- 100'den fazla erken aşama yatırımı ile teknoloji yatırımında kapsamlı deneyim.
- Halka açık teknoloji hızlandırma programları yürütücüsü StartersHub'in kurucu ortağı.
- BV Growth, BVB (Venture Builder) ve dijital varlık yönetimi şirketi BV Crypto gibi çok sayıda fona sahip lider teknoloji yatırım şirketi Boğaziçi Ventures'in Yönetici Ortağı.

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/baris-ozistek-b071374/>

Burak Balık – Dijital Oyun Sektör Seri Girişimcisi-Matruk Games Kurucu Ortak ve Baş Operasyon Direktörü (Chief Operations Officer)

- Türkiye'nin ve MENA bölgesinin ilk başarılı oyun şirketi Joygame'in kurucusu.
- Boğaziçi Ventures Yönetim Kurulu Üyesi, BV Growth fonu Yönetici Ortağı.
- BV Crypto'da Yatırım Komitesi Üyesi, kripto para ticareti ve portföy yönetimi hakkında kapsamlı bilgi sahibi.
- Güney Kore'den ABD'ye kadar oyun sektöründe güçlü network paydaşlığı.

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/burak-balik/>

Tuna Orbay – Blokzincir Uzmanı-Matruk Games Kurucu Ortak ve Baş Teknoloji Direktörü (Chief Technology Officer)

- Seri Girişimci, teknoloji uzmanı, blockchain, DeFi ve Yapay Zeka alanlarına ilgili.
- Nokta.com, Tech-Media Company, Nokta Domains ve BARAKATECH Tech-Fin Company kurucusu
- BARAKATECH Baş Teknoloji Sorumlusu

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/tunaorbay/>

Burak Günsev – İnovasyon ve Büyüme Uzmanı-Matruk Games Kurucu Ortak ve Dijital Pazarlama Müdürü (Chief Marketing Officer)

- 2000'li yıllarda dijital reklamcılık devriminin önderlerinden.
- Dijital strateji, veri ve tasarım odaklı düşünmenin yanı sıra reklamcılık ve pazarlama teknolojisinde 20 yılı aşkın deneyim.
- Tamamen WPP/Ogilvy tarafından satın alınan Lider dijital ajans Wanda Digital kurucu ortağı.
- Yeni nesil FinTech, alternatif ödeme sistemleri, kripto para birimi ve blok zinciri teknolojilerine odaklanan seri girişimci.
- BVB Yönetici Ortağı (Boğaziçi Venture Builders).

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/burakgunsev/>

Çağatay Karabulut – Kripto ve SuperApp Ürün Lideri-Matruk Games Kurucu Ortak ve Baş Ürün Geliştirme Direktörü (Chief Product Officer)

- Doğuştan sorgulayıcı, mentör ve eğitimci; Meslekten seri girişimci, yenilikçi ve ürün lideri
- Nokta.com, Tech-Media Company Nokta Domains ve BARAKATECH Tech-Fin Company kurucusu

- BARAKATECH CEO'su
LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/ckarabulut>

Erdem Lafcı – Oyun Sektör Uzmanı-Oyun Dizayn ve Geliştirme Lideri (Gaming Design and Development Lead)

- Mobil uygulamalar/oyunlar konusunda 10 yılı aşkın deneyim.
 - APPS Mobile Game Company ve BARAKATECH Tech-Fin Company kurucusu.
 - BARAKATECH'te Mobil Uygulamalar Başkanı.
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/erdemlafci/>

Seyit Özgür – Kripto ve Siber-güvenlik Uzmanı-Matrak Games Kurucu Ortak ve Siber-Güvenlik Direktörü (Chief Security Officer)

- Siber güvenlik gurusu.
 - Kripto para sektöründe öncü.
 - Lider blok zinciri ve algoritmik ticaret şirketi BlockchainLabs kurucusu.
 - Boğaziçi Ventures Güvenlik Danışmanı ve İş Ortağı.
 - Çok sayıda başarıya sahip kripto fon yöneticisi.
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/seyitozgur/>

Bora Çetinoğlu-FinTech Uzmanı-Kurucu Ortak ve Finans Direktörü (Chief Financial Officer)

- Enerji ve Teknoloji sektörlerinde çok sayıda firmayla kapsamlı deneyim sahibi.
 - BV Crypto'da Yönetim Kurulu Başkanı.
 - Boğaziçi Ventures Yönetici Ortağı.
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/boracetinoglu/>

6. Özet

Matrak Games, merkeziyetsiz finans (DeFi) getirilerini 'Oynadıkça-Kazan' ve 'Kazan-Kaybetme' oyun teorik kurgularıyla birleştiriyor. Matrak Games platformundaki oyun yelpazesi, rakiplerinden farklı olarak, şans faktörünü ortadan kaldıran ve yerine adil, rekabetçi ve her nevi varlık değer değişimini planlama, analiz ve yönetme becerilerine dayalı oyunları içermekte. Matrak Games, oyun içi objeleri temsil eden emsalsiz tokenlerin (NFT) basımından alınan senyör geliri, NFT üretim ve satışından gelen ciro ve NFT al-sat işlemlerinden alınan komisyonları içeren üç sac ayaklı gelir modeli içermektedir. Ekosistem gelişimi için ılımlı bir enflasyon ve ücretli dijital oyun, turnuva, yarış ve maç etkinlik katılımları için token yakma modeli gibi çok sayıda kendi özgün MATRAK tokeninin değerini arttıracak güçlü bir token ekonomik modele sahiptir. Platform geliştikçe 'staking', 'likidite havuzu sağlama' ve "getiri hasatı" türü ticari gelir elde etme yöntemleri eklenecektir. Bu gelir modelleri ana akım DeFi kullanıcı ve katılımcıları tarafından giderek daha fazla aranmaktadır. Matrak Games oyunlarını deneyimleyen oyuncuların daha güçlü finansal okuryazarlık ve örüntü tanıma becerileri geliştirmesi ve gelecekte daha iyi kripto varlık işlem uzmanları haline gelmeleri beklenmektedir.

Kaynakça

- [1] Bitci (2021) "Taraftar tokeni basımı ve ticaretinde uzmanlaşmış kendi Blockchain ağına sahip Türkiye'nin ilk Kripto Para Borsası." Bkz: <https://www.bitci.com/en>
- [2] Opensea (2021) "Dünyanın ilk ve en büyük NFT pazarı. Sıradışı NFT'leri keşfedin, toplayın ve satın." Bkz: <https://opensea.io/>
- [3] YCB(2021) "Why Axie Infinity Will Change the World." Wordpress theYCB.com Blog. Bkz: <https://theycb.com/2021/04/20/why-axie-infinity-will-change-the-world/>
- [4] Axie Infinity (2021) "A digital nation to battle, collect and earn." Bkz: <https://axieinfinity.com/>
- [5] Lo, Yuenand Medda, Francesca (2020) "Uniswap and the rise of the decentralized exchange." Munich Personal RePEcArchive [Online] Bkz: <https://mpa.ub.uni-muenchen.de/103925/>
- [6] UnisSwap (2021) "Merkeziyetsiz Ticaret Protokolü. Milyonlarca kullanıcıya garantili likidite ve yüzlerce Ethereum uygulaması." Bkz: <https://uniswap.org/>
- [7] JoyGame (2009) "Türkiye, Orta Doğu ve Kuzey Afrika'da oyun ve eğlence tutkunlarına hizmet veren Dijital Eğlence sektörünün en büyük şirketlerinden biri." Bkz: <https://en.joygame.com/>
- [8] Barakatech (2021) "Çok çeşitli finansal ve finansal olmayan ürün ve hizmetlerle tek noktadan alışveriş imkanı sunan Super App platformuyla kendi dijital ekosisteminizi oluşturun." Bkz: <https://www.barakatech.com/>
- [9] Blockchain Labs (2021) "Web3.0 ortamında ürün geliştirin: Web3.0 araçlarını kullanarak farklı blockchain ve kripto para birimi ihtiyaçlarına alternatif çözümler üreten bir Ar-Ge şirketi." Bkz: <http://blockchainlabs.ee/>
- [10] Binance Academy (2020) "How PoolTogether Turns Saving Money Into a Game"[Online] Bkz: <https://academy.binance.com/en/articles/how-pool-together-turns-saving-money-into-a-gamePoolTogether>
- [11] PoolTogether (2021) "Birikim yapın, havuz oluşturun, ve birlikte ödüller kazanın." Bkz:<https://pooltogether.com/>