

Matrak Games

Finansal Okuryazarlığı Arttırmayı Hedefleyen Eğlenceli Bir NFT ve DeFi Oyun Platformu

Kasım 2021

İZAHNAME (WHITE PAPER)

Özet

Matrak, merkeziyetsiz finans (DeFi) protokolleri ve kripto varlık hizmet sağlayıcısı platformların al/sat işlemleri, öngörme, likidite sağlama gibi faaliyetlerden elde edilen sanal getirilerin benzer şekilde taklit edilerek ödüllü oyun amaçlı kullanıldığı Matrak tarafından geliştirilmesi öngörülen bir blok zincir platformudur ("Platform"). Platform, geliştiricilere, oyunculara ve bazı oyunlar özelinde taraftarlara açık blokzincir teknolojisi tabanlı 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. Platform'un kullanımına yönelik önemli bir örnek olarak katılımcıların veya oyuncuların 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 şekilde ortaya çıkan performans ve bunun değere olan etkisidir. Her oyuncunun alım satım ve oyun performansına ilişkin geçmiş veriler, Matrak Platform'u tarafından blokzincir tabanlı harici bir kripto cüzdan adresinde saklanır. Bu, dijital sporunun 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 öngörülerde bulunmak ve mevzuata uygun olmak kaydıyla nakit ya da ödül dağıtımına konu faaliyetlerde bulunmak gibi sanal oyun ortamındaki tüm 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 vb.) rekabet edebilirler. Oyuncular ayrıca her yarıştan veya takım bazlı oyundan önce kripto varlık türlerinin karışımını değiştirebilir ve aktif işlem kararları vererek yahut elde tutarak (HODL) ederek performanslarını planlayabilir ve artırabilirler.

Platform'un eğlenceli olduğu kadar eğitsel nitelikleri de bulunmaktadır. Platform, oyuncuların kripto varlık mülkiyet edinim, tutma ve elden çıkartma tercihleri ve bunlarla bağlantılı tüm tasarrufları konularında finansal okur yazarlığını arttırmayı ve özellikle genç katılımcıların kendilerini dijital dünyaya hazırlaması için örneği tanıma becerilerini geliştirmeyi hedefler. Matrak oyunlarının token ekonomisi sürdürülebilir gelir modeline dayanır. Matrak aynı zamanda çeşitli NFT projeleri gerçekleştirmeyi hedeflemektedir.

Ön Beyan

Matrak Token veya Matrak NFT'leri hisse senedi, hisse senedi ile değiştirilebilir tahvil, varlığa dayalı menkul kıymet veya diğer herhangi bir sermaye piyasası aracı veya yatırım aracı özelliği taşımaz. Kara veya zarara iştirak belgesi değildir. Sahiplerine ortaklık veya alacak hakkı sunmaz. Lisans veya işveren ilişkisi oluşturmaz. Sermaye piyasası aracı değildir. Sermaye Piyasası mevzuatı anlamında yatırım aracı değildir. Bankacılık düzenlemeleri dahil olmak üzere, bankacılık faaliyetlerinin tabi olduğu mevzuat çerçevesinde para, ödeme aracı, bankacılık ürünü değildir. Matrak Games'in taraf ve tabi olmadığı bu nevi pazarlama veya kullanım girişimlerinden Matrak Games sorumlu tutulamaz. Matrak Token fiyatlarını ikinci el piyasada alıcı ve satıcının serbestçe belirlediği değer belirler. Matrak, kullanıcılarına kar veya kar payı vaat etmez.

Risk Bildirimi

Bu Risk Bildirimi, işbu White Paper kapsamında Matrak Token veya Matrak NFT'lerin (tümü "Matrak Tokenlar") edinimi, elde tutulması, saklanması, kullanımı, alım satım işlemleri, kripto varlık alım satımı yapılan platformlarda (ve özellikle Risk Bildirimi yayımlandığında <https://www.bitci.com> adresinde çeşitli kripto varlıklar ve Matrak Tokenlar'ın alım satımına imkan tanıyan Bitçi Teknoloji Anonim Şirketi ("Bitçi Teknoloji") tarafından işletilen platformda ("Bitçi Platformu") Matrak Tokenlar'a ilişkin yapılan işlemler veya kripto varlıklarla yahut bunlara ilişkin yapacağınız diğer işlemlerin risklerine yönelik genel bir bilgilendirme niteliği taşımaktadır. Ancak buradaki risk bildirimini tabiatı gereği kripto varlıklara veya tabi tutulacağı olası işlemlere dair tüm bilgileri yahut oluşabilecek tüm riskleri içermemektedir. Tam bir risk analizine gerek duyarsanız bunun için, hukuk müşavirlerinize, mali müşavirlerinize danışarak risk analiz raporu almanız önerilir. İşbu Risk Bildirimi, yayımlandığı tarih ("Yürürlük Tarihi") ve uygun düştüğü ölçüde öncesinde Matrak Tokenlar'a ilişkin kapsayıcı ve sınırlayıcı olmayan risk ve bilgileri içermekte olup Matrak yahut kripto varlık hizmet sağlayıcılara ("KVHS") ilişkin yasal gerekler uyarınca Bitci tarafından tamamen, kısmen, geçici veya sürekli değişikliğe tabi tutulabilir.

Matrak Token, Yürürlük Tarihi itibarıyla Bitci Teknoloji tarafından ortaya çıkarılmış ve işletilen kendine özgü bir blokzincir ağı olan ve ayrıntılarına Yürürlük Tarihi'nde <https://www.bitcichain.com> üzerinden ulaşabileceğiniz BitciChain ("BitciChain") üzerinde Bitçi Teknoloji tarafından oluşturulmuş bir akıllı sözleşme ile ortaya çıkarılmış bir kullanım token'idir (utility token). İlk arzı Bitçi Platform'unda gerçekleştirilen Matrak Token, Yürürlük Tarihi'nde Bitçi Platformu'nda listelenmekte ve yine Bitçi Teknoloji tarafından çıkarılan ve ayrıntılarına Yürürlük Tarihi'nde <https://www.bitcichain.com> ve whitepaper'ına https://www.bitcichain.com/assets/files/whitepaper_tr.pdf

üzerinden ulaşılabileceğiniz Bitci Platform'una entegre Bitcicoın karşılığında işleme konu edilebilmektedir. Bitci Teknoloji ayrı bir tüzel kişiliğe sahiptir ve Bitci Platformu'nu işletmekte ve Bitcicoın ile ilgili her türlü işlemleri kendi paylaştığı koşullara tabi olarak sürdürmekte olup, Matrak Games'in bunlar üzerinde doğrudan bir etkisi veya kontrolü bulunmamaktadır. Bu kapsamda, kullanıcılar, Bitci Teknoloji ile Bitci Teknoloji tarafından sunulan koşullara tabi ayrı hukuki ilişkilere girmektedirler. Matrak Games'in, Bitcicoın fiyatı veya işlemleri ile BitciChain akıllı sözleşmeleri üzerinde doğrudan bir etkisi bulunmamaktadır; Matrak Games, bunların veya Bitci Teknoloji'nin; Bitci ise Matrak'ın yayımladığı herhangi bir bilgi, belge veya teknolojik altyapının sürekliliği, tamlığı, doğruluğu, devamlılığı veya hukuka uygunluğu hakkında hiçbir beyanda bulunmamaktadır ve kullanıcılar bundan doğan riskleri anlamakta ve kabul etmektedirler.

Matrak Tokenlar, herhangi bir sermaye piyasası aracı (örneğin hisse senedi, hisse senedi ile değiştirilebilir tahvil, varlığa dayalı menkul kıymet), itibari para, elektronik para, emtia, yatırım sözleşmesi veya diğer sermaye piyasası araçlarından biri değildir ve Matrak Tokenlar bunların özelliklerini vaat etmez; taşımaz. Matrak Tokenlar devletler veya resmî kurumlar tarafından ihraç edilmemektedir, kullanıcılar bu kurumların ve ilgili mevzuatların sermaye piyasası araçları, ödeme araçları veya benzerlerine sağladığı korumalardan faydalanamazlar. Matrak Games, bir finansal kuruluş, banka, elektronik para kuruluşu, ödeme kuruluşu, aracı kurum veya benzeri herhangi bir kurum veya kuruluş değildir.

Matrak Games'in finansal hizmetler, bankacılık, sermaye piyasaları ve benzeri hizmetleri sunmak için herhangi bir lisansı veya izni bulunmamaktadır. Matrak lisansa tabi bir faaliyet sürdürmemektedir; kullanıcılar bu hususları ve halihazırda Türkiye Cumhuriyeti mevzuatında kullanım tokenları (*utility token*) ile ilgili özel olarak çıkarılmış ve blokzincir altyapısında bu tokenları ve çıkarılmalarını düzenleyen açık hükümler bulunmadığını bilmektedir. Kullanıcılar, Matrak Games'in herhangi bir hukuki koruma taahhüdü vermediğini, Matrak Tokenlar'ın veya bunlara ilişkin işlemlerin hukuka uygun olduğuna yönelik bir bilgilendirmede bulunmadığını ve taahhüt vermediğini, kullanıcıların bunları kendileri kontrol etmek ve değerlendirmekle yükümlü olduklarını, bu konuda tüm riskleri kendileri aldıklarını anlamakta ve kabul etmektedirler. Kullanıcılar, bu riskleri ve koşulları kabul etmiyorlarsa, Matrak Tokenlar'a ilişkin işlemler gerçekleştirmemelidir. Matrak Games, Matrak Tokenlar'ın ve bunlara ilişkin işlemlerin hukuka uygunluğunu taahhüt etmez ve bunların kullanıcılar koruma sağlayacak bir mevzuat kapsamında yahut sermaye piyasaları, ödeme veya bankacılık hizmetlerine ilişkin düzenleyici yahut denetleyici kurumlar gözetiminde çıkarılmadığını beyan etmektedir.

Kripto varlıklara ilişkin işlemlerin yapılması önemli derecede teknik ve finansal bilgi gerektirebilmektedir. Kullanıcıların bu bilgileri haiz olmamaları halinde kripto varlıklara ilişkin işlemler yapmamaları gerekmektedir. Bu kapsamda, örneğin, kullanıcılar, (bunlarla sınırlı olmamak üzere) kripto varlık fiyatlarının ciddi değişikliklere uğrayabileceğini, ilk alınan değerinin altına düşebileceğini, bir düzenleyici veya denetleyici otorite tarafından fiyat hareketleri ve işlemlerin özel bir mevzuata dayalı olarak kullanıcıları koruyucu etki doğuracak şekilde denetlenmediğini, Matrak Games'in kullanıcılar tarafından gerçekleştirilen hukuka uygun veya hukuka aykırı olabilecek işlemleri kontrol edemeyeceğini anlamakta ve kabul etmektedirler. Kullanıcılar, kripto varlıklara ilişkin siber saldırı düzenlenebildiğini, blokzincir altyapıları, akıllı sözleşmeler ve yazılımlarda hata ve eksiklerin olabileceğini, kripto varlıklara erişimin sınırlanabileceği ve kripto varlıklar ve ilgili teknolojilerin çok riskli olduğunu anlamakta ve kabul etmektedirler.

Gelecekte Matrak Games yol haritası, sistemleri, teknolojileri ve öngörülerinde değişiklikler olabilecektir. Yine Matrak Games'e ilişkin mevzuatların değişmesi, yeni mevzuatlar çıkması, idare veya yargı kararları ve benzeri sebeplerle Matrak Games, Matrak Tokenlar ve işlemlerde değişiklikler olabilecek, işlemler yasaklanabilecektir. White Paper ve diğer belgeler üzerinde değişiklikler yapılabilir, yeni versiyonlar yayımlanabilir. Matrak Games, Matrak Tokenlar'ın veya White Paper ile proje planının sürekliliği, tamlığı, doğruluğu, devamlılığı veya hukuka uygunluğu hakkında hiçbir beyanda bulunmamaktadır ve kullanıcılar bundan doğan riskleri anlamakta ve kabul etmektedirler.

Genel olarak blokzincir altyapıları, bazı işlemlerin izlenebilmesine sebep olabilmektedir ve çeşitli işlemlerin blokzincir altyapısı sebebiyle geri dönülemez olması mümkündür. Matrak Games'in, BitciChain'e ilişkin ayrıntılı teknik bilgisi veya BitciChain'de veya ilgili akıllı sözleşmeler yapılan işlemlere veya işlenen verilere ilişkin ayrıntılı bilgisi bulunmamaktadır.

İçindekiler

Özet	1
Ön Beyan	1
Risk Bildirimi	1
1. Giriş	4
1.1. Temel üstünlükler	4
1.2. Problem Tanımı	4
1.3. Çözüm: DeFi ile "Oynadıkça-Kazan" Modeli	4
2. Matrak Games Hakkında Temel Bilgiler	5
2.1. Kullanım Örneği I: Yarışlar	5
2.1.1. Yarışlardaki Rol Türleri	5
2.2. Kullanım Örneği II: Fantezi Futbol	5
2.2.1. Oyunun Amacı	6
2.2.2. Fantezi Futbolda Rol Türleri	6
2.2.3. Rol Türlerine Göre İşlem Kararları	6
3. Token Ekonomisi	7
3.1. Platform'un Özgün Tokeni	7
3.2. Listeleme	7
3.3. Özgün Token İşlevleri	7
3.4. Matrak Platform Gelirleri	8
3.4.1. Komisyonlar	8
3.4.2. NFT Pazar Yeri Satışları	8
3.5. Token Arzı	8
3.6. İlk Token Satışı	8
3.7. Token Değerini Belirleyen Faktörler	8
3.8. Kaynakların Kullanımı	8
4. Teknolojik Bileşenler	9
5. Ekip	9
Kaynakça	10

1. Giriş

Blokzincir teknolojisi, dijital oyun endüstrisinde oldukça sıcak karşılanmıştır. 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 ve parasal ödüllü yarışmaları içerir. Blokzincir teknolojisinin, kökten dönüşürecek sektörlerden bir diğerinin dijital oyun endüstrisi (GameFi) olacağı düşünülmektedir.

Matrak, DeFi yöntemiyle değer yaratan ve oyunculara performanslarına göre Matrak Token olarak ödül dağıtan bir oyunlaştırma platformudur. Kripto varlık hizmet sağlayıcıları, alım satım komisyonlarından, listeleme ücretlerinden, para çekme ücretlerinden ve diğer ücretlerden "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 kripto varlıklardan yararlanarak rekabet bazlı dijital oyunlarda katılımcıları ödüllendirir. Bu bağlamda, katılımcıların performanslarına göre ödüller dağıtılacak olup; herhangi bir şekilde katılımcılara performansları göz ardı edilerek, bir başka ifadeyle tüm katılımcıları tek bir kategori içerisinde ele alarak sadece katılımcı niteliklerini haiz olması sebebiyle veya şansa yahut tahmine dayalı bir ödül, gelir ya da kar dağıtılması söz konusu olmayacaktır.

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.

Temel iş modelimiz DeFi'nin oyunlaştırılmasına dayanmaktadır. Matrak DeFi'nin oyunlaştırılması amacını aşacak şekilde hiçbir faaliyet içerisinde olmayacak; ve müşterilerine oyun tabanlı bir eğitim platformu olarak 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 alımlarından gelen toplam dayanak varlık bir DeFi protokolüne yönlendirilir ve herkesin bir oyuna (veya şans etkinliğine) katılmasına izin verir. Matrak Platform'u, yüksek performans gösterenlerin ödüllendirildiği ve iyi bir performans göstermeyenlerin yatırdıkları kripto varlıkların tamamını geri almaya hak kazandığı yarışlar ve fantezi futbol gibi çevrimiçi oyunlar için bu "Kazan-Kaybetme" oyun-teori kurgusunu temel alır ve piyango benzeri şans oyunları değil performans dayalı oyunlar üzerine kurgulanmıştır.

Ayrıca, çoğu oyun ya şans faktörüne ya da insan hareketlerinin joystick, dokunmatik ekran veya klavye gibi bir ağ geçidi cihazı aracılığıyla iletilen ekran tabanlı görevlere dayanan mekanik becerilere göre kurgulanmıştır. 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 kararını veya geçmiş hafta lig ya da 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 sahiplerine hitap eder.

- "Oynadıkça-Kazan", farklı rol türlerine dayalı olarak oyuncuların ödül elde ettiği ana iş modelidir.
- Oyunun teorik kurgusu "kazan-kaybetme" ilkesini temel alır. Matrak, kesinlikle bir kumar veya bahis platformu değildir.
- Kâğıt 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" göre kurgulanmış bir iş modeli söz konusu değildir.
- Yarış arabaları veya diğer dijital nesnelere, kulüpler, bireysel oyuncular (futbolcu ve kaleciler) birer NFT'dir ve Matrak Platform'unda 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, ve bu işlemlerin analiz edilmesiyle sağlanan bilgi ve beceri performanslarının izdüşümü olarak piyasa fiyatlarına yansır.
- Oyuna özel NFT'ler ve oyun içi öğeler Matrak Platform'unda çıkarılabilir ve alınıp satılabilir.

2. Matrak Games Hakkında Temel Bilgiler

Bir yarışa veya takım temelli e-spor oyununa katılmak için oyuncuların Matrak tokenleri satın almaları ve söz konusu tokenleri yarış veya turnuva süresince -söz konusu turnuvanın kurallarına göre- ellerinde bulundurmaları ya da bir akıllı kontrata başlamaları gerekir. Bir sonraki günün araba yarışını 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 taahhüde kaynak bağlamak gerektirmediği varsayılarak; tüm katılımcılar, Matrak tokenlerini bir ay boyunca DeFi değerlendirme ve değerlendirme havuzunda tutacaktır. Bir günlük DeFi pasif geliri araba yarışını oyununun ödülü olacak veya fantezi futbol oyuncuları için aylık toplam gelir altın kupa kazananının nakdi ödülü olacaktır.

Gelecekte yapılacak geliştirmeler sayesinde Taraftar Tokenleri Bitci.com üzerinden yatırılarak oyun içi sanal öğeler geliştirilmesi gündeme gelebilecektir. Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMORPG) oyun tasarımı kullanılarak; sanal varlıklar, oyun oynama, maç kazanma, ve diğer çeşitli etkinliklere dayalı olarak geliştirilir. Taraftar Token sahipleri para harcamak yerine kripto varlıklarını değerlendirerek yapacakları veya yapmayacakları işlemlerle sanal varlıklarını geliştirebilirler.

Matrak Token ekosisteminde üretilen ve kullanılan kripto varlıklar, belirlenen süre (kripto varlık tahsis veya işlem süresi) için çeşitli DeFi protokollerine yönlendirilir. Matrak Platform'undaki iki farklı oyun rolü olan Yarış Organizatörleri veya Kulüpler, karşılaşmanın kurallarını belirler. Bu kişiler, düzenledikleri yarışlara katılan rakiplerin kripto varlıkları ile birlikte kendi kripto varlıklarını atayarak yarışlar ve ligler için yapacakları işlemlere ve ödüllere dair kararları verirler. Bu rol türleri hangi DeFi protokollerine katılım yapacaklarına karar vermenin yanında, ilgili dönem boyunca kripto varlık türü çeşitliliğini belirlemeye, dağılımını yönetmeye ve değişiklikleri yapmaya müsaittir.

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

Bu yapının üç ana ilkesi şunlardır:

1. Oyuncular tarafından yarış veya rekabet amaçlı seçilen kripto varlıkların sanal al sat işlem getirileri reel değil kağıt üzerinde hesaplanan tipik bir oyun kurgulanmıştır. Oyunlara veya yarışlara katılmak için stake edilen (geçici süre kilitleme) Matrak tokenlerinin DeFi kripto varlık demeti tahsisi ve burada elde edilen kripto varlıklar ile oyuncuların kağıt üzerinde yaptıkları işlemlerin hiçbir bağlantısı yoktur. İşlem periyodu, stake ve 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 varlıklara ilişkin diğer işlemlere yönlendirebilir.
3. Matrak Token edinim işlemleri üçüncü kişi kripto varlık hizmet sağlayıcılar üzerinden gerçekleşmekte ve fiyatları Matrak Token edinmek ve elden çıkarmak isteyenlerce bu kripto varlık hizmet sağlayıcılar nezdinde belirlenmektedir. Bu sebeple, oyuncuların Matrak Token fiyat hareketine maruz kalma riski devam etmekle birlikte, hiç kimse Platform'un 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 oyuncunun 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 oyunculara başlangıçta, aynı miktarda sanal bir tutar tahsis eder. Örnek bir yarış 15 dakika sürecek ve bu sürenin sonunda kağıt üzerinde (fiktif işlemler ile) en yüksek değere ulaşan oyuncu galip ilan edilecektir.

Her yarış belirli bir *staking* süresi ile yapılandırılacaktır. Kripto varlık tahsis süresinin bir gün olduğunu ve her oyuncunun 50 USD değerinde Matrak tokeni ile stake ettiğini varsayarsak, toplam 400 USD DeFi protokollerine yönlendirilecektir ve bu protokollerden elde edilen kripto varlıklar (örneğin ertesi günkü yarış için ödül yaklaşık 30c ile 5 USD arasında; DeFi likidite havuzundaki işlemler sonucu elde edilen kripto varlıklara göre) ödül olarak dağıtılacaktır. Her oyuncunun farklı bir katılım tercihi olacağı göz önüne alındığında, oyunlar ya daha uzun bir staking süresi ya da daha yüksek akıllı sözleşmelere kilitlenen token miktarı tutarı ile yapılandırılacaktır. Bu modelde yapılacak ödül kazanım miktarları diğer kesintiler haricinde DeFi protokollerine stake işlemi için harcanabilecek masraf ve komisyonlar düşülerek hesaplanacaktır.

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 bütünün tahsisini yapar ve DeFi'den elde edilen token'e göre ödül üzerinden komisyon alır.
- Yarışçı: Oyuna katılmak için bir kripto varlık veya birden çok kripto varlıktan oluşan bir demet seçer, kripto varlıklarda long işlem veya açığa satış gibi kararları verir, yarışa katılır. Sonuca göre diğer yarışlara katılmak için başlangıçtaki kripto varlık tutarını yeni bir stake süresi ile devretmeye karar verir veya kazanması durumunda token 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 dünya kupası modeline benzer bir aydan fazla süren turnuva örnekleri olabilir.

Bu model için fiyatlara ayarlanı ve sıralamalar dünya kupasındakiyle benzer şekilde hesaplanır. Her takım 11 oyuncu (biri kaleci) artı bir kulüp 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 kripto varlıkların DeFi gelirlerinden elde edilir ve Matrak özgün tokeni cinsinden ödenir. Her oyundan sonra kazanan takıma DeFi'den elde edilen kripto varlıklardan bir ödül verilir (yaklaşık %85-90) ve bunun bir kısmı (yaklaşık %10-15) Altın Kupa kazananının cüzdanına 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 token elde edebilir ve altın kupayı kazanırlarsa daha büyük bir token ödül kazanabilirler.

2.2.1. Oyunun Amacı

Oyunun amacı takım olarak Altın Kupa'yı kazanmak ve oyuncu olarak kazanılan maçları 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 blokzincir üzerinden alınan ve kaydedilen değerlemeye yönlendirilen kripto varlıkların işlem ve değerlendirme başlangıcı ve sonundaki fiyatlarının Oracle API teknolojisi ile ikame edilmiştir.

Kulüp sahipleri, DeFi protokol tahsislerine karar verir. Kulüp sahibinin yatırdığı kripto varlık türlerinden ele edilen kripto varlık değeri ne kadar yüksek olursa, o kadar yüksek performanslı bir takım kurabilir. Kazanan takım, kripto varlık ödülünü alır ve her takım oyuncusu, bireysel performanslarına göre ödül havuzundan kripto varlık alır.

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 performans geçmişi olması beklenir. Kişisel topla oynama süresi boyunca, tahsis 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 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 değişir. 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 daha başarılıysa, 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 kripto varlıklar, kulüp sahipleri tarafından belirlenen DeFi protokolünden elde edilen kripto varlıklardan oluşur.

2.2.2. Fantezi Futbolda Rol Türleri

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

Kulüp sahibi: Bir futbol kulübüne sponsor olur. Riske attığı şahsi kripto varlıklarının karşılığında kulübün maçlarda gösterdiği performansından komisyon alır. Rol, kripto varlık çeşitlerinden oluşan toplu bir değer yöneticisine benzer. Kripto varlıkların hangi DeFi protokolüne tahsis veya dahil edileceğine (kişisel ve takım oyuncuları) karar verir ve elde edilen kripto varlıkları 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 ödülün bir komisyon karşılığında (DeFi gelirlerinin yaklaşık %5-10'u) ve pasları yönettiğinden dolayı teknik direktör olmak için kripto varlık performansına dair teknik analiz becerileri çok önemlidir.

Oyuncu: Performansı topu elde tutma zamanı edinimlerine odaklanan ve dayanan kripto varlıklara veya kripto varlık türlerinden oluşturulan yelpazeye kağıt üzerinde (varsayımsal) işlemler yapar. Daha yüksek kripto varlık performansı elde etmek için mümkün olduğunca topu elinde fazla tutmaya çalışır. Topu tutma süresi ne kadar uzun ve kağıt üzerinde hesaplanan kripto varlık değer değişimi 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 performansı ile ölçülmez. Bunun yerine oyun içi gol kurtarma performansı ile ölçülür. Bu rol, kripto varlık alım satımı açısından henüz yeterince bilgili olmayan video oyun gamerları için daha uygundur, keza finansal okur yazarlık eğitiminin ilk safhasına bu tip rollerle işlem tecrübesi kazanmak gerekir.

2.2.3. Rol Türlerine Göre İşlem Kararları

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

- Kulüp sahiplerinin başarılı işlem performansları yükseldikçe kulüpleri daha iyi oyuncular ve taraftar seyirciler elde eder ve gelişir. Kulüpler kulüp sahiplerine ait olduğundan, bir kulüp sahibi bir futbol kulübünün NFT'sini başka bir kulüp sahibine her zaman daha yüksek bir bedelle satabilir. İyi şekilde yönetilen ve kripto varlık stake edilen bir takım, daha iyi ve daha yüksek performans gösteren oyuncuları çekebilir.
- Teknik direktörler, kripto varlık türü performansı gibi satış veya elde tutma HODL kararları kripto-cüzdan adreslerinden izlenebildiği için kendi NFT fiyatlarını kendileri belirlerler. Yalnızca nesnel olarak üçüncü taraf blokzincir keşif araçları (Zerion, Zapper veya EtherScan gibi blokzincir tarama uygulamaları) üzerindeki veriler dikkate alınır. Kulüp sahipleri, DeFi kripto varlık edinimlerinden bir komisyon sunarak uygun teknik direktörleri seçerler.
- Bir oyuncunun kripto varlık alma, 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 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 kripto varlık ödülün garantili sabit bir yüzdesini almaya hak kazanırlar.

3. Token Ekonomisi

3.1. Platform'un Özgün Tokeni

Matrak Platform'u aşağıdaki gibi ikili bir token yapısına sahiptir:

- Özgün MATRAK tokeninin kripto varlık hizmet sağlayıcılar nezdinde 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 BitciChain veya Ethereum standartlarına (ERC 20, ERC-721, ERC-1155, vb.) dayalı olacak ve herhangi bir Ethereum Virtual Machine (EVM) tabanlı blokzincir ağlarıyla birlikte çalışabilecektir. Merkezi kripto varlık hizmet sağlayıcı Bitci.com'da listelenen Matrak, Bitci blokzinciri protokolü ve Platform'a 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 kısa vadede herhangi bir kaynak kullanmayacağını belirtmemiz gerekir. Genel kullanılabilirlik adına birden fazla DEX'te kendi likidite havuzlarını oluşturacağı için şu an için MATRAK tokenini kendi merkezi KVHS'lerde listelemek, bu KVHS'lerin tercihine kalacaktır.

3.3. Özgün Token İşlevleri

Platform'a özgün MATRAK tokeni'nin dört temel işlevi vardır:

- Yarış türlerinin (at/araba/kayak vb.), futbol kulüplerinin ve takım oyuncularının NFT çıkarım ücreti MATRAK token cinsinden ödenir.
- Kulüp Sahipleri, Teknik Direktörler ve Oyuncular, oyun ekosistemi değeri için bir temel maliyet oluşturmak amacıyla MATRAK tokenleriyle işlem yapar ve katılım sağlarlar.
- Diğer kripto varlıklara dayalı olarak DeFi'dan elde edilen tüm kripto varlıklar MATRAK tokene dönüştürülür ve oyunun kazananlarına özgün Matrak token cinsinden ödül olarak dağıtılır. Bu bağlamda oyun kazanına ödül verilmesi konsepti hiçbir surette token sahiplerine bir gelir ya da kar paylaşımı taahhüdü verilmesi olarak değerlendirilemez.
- Matrak token sahipleri ayrıca Platform'da 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. Ancak bu kapsamda token sahiplerine tanınan imkanlar bir pawnsahipliği hakkı olarak nitelendirilemez; bu bağlamda amaçlanan bir kamuoyu yoklaması yapmak suretiyle kullanıcıların taleplerinin tarafımıza iletilmesini sağlamaktır. Token sahiplerinin hiçbir surette -pawnsahiplerine tanınanlara benzer- bir karar verme inisiyatifi, imtiyazı ya da hakkı bulunmayacaktır. Oylama sonucunda token sahiplerince verilen kararların Matrak üzerinde hiçbir bağlayıcı etkisi bulunmamaktadır.

3.4. Matrak Platform Gelirleri

Matrak Platformu'nun başlangıçta kullanıcı topluluğunu geliştirmek, ekosistemine yeni kullanıcılar eklemek ve gelecekteki geliştirme çabalarını finanse etmek için iki tür Platform geliri vardır. Daha sonra Platform geliştikçe, aşağıdakilere ek olarak yeni gelir metotları eklenebilir:

3.4.1. Komisyonlar

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

- Bir kulübün yeni bir kulüp sahibine NFT şeklinde satışı
- Bir takım oyuncusunu bir takımdan diğerine transfer etmenin maliyeti
- Kazanan takıma DeFi'den elde edilen kripto varlık ödülleri dağıtımını

3.4.2. NFT Pazar Yeri Satışları

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

3.5. Token Arzı

Matrak sabit arzlı bir tokendir. Kullanım ömrü boyunca, bir token yakma mekanizması yoluyla kademeli olarak azaltılabilecek toplam 500 milyon token çıkarılacaktır. Toplam arzın %30'u (150 milyon token) Bitci.com'da ilk token satışı yöntemiyle satışa sunulacaktır.

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 Matrak varlığı, yalnızca toplam token adedinin 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 dağıtılacaktır.

3.6. İlk Token Satışı

Matrak, Bitci.com platformunda ilk satışta sabit fiyat teklifiyle sunulacaktır. Katılımcıların alımına açılma sırasında 3c (~0,30 TL) fiyatla toplam 150 milyon token satılması planlanmaktadır. Katılımcılarına açılma etkinliğinde 4,5 Milyon Dolarlık bir sabit sınır vardır. Talep sahiplerine satış için tahsis edilen toplam 150 milyon token kümülatif 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 Platform'u benimsemesi ile artabilir. Sosyal medya ağlarında bu hedef grup tarafından aşağıda belirtilen ivme faktörleriyle tokende değer artışı beklenmektedir:

- Oyunla ilgili tüm yarışlara, maçlara ve yarışmalara katılım için Matrak tokenleri gereklidir. Bir kulüp için token tahsis etmek, teknik direktör, kaleci veya oyuncu olarak kendini göstermek için her oyuncunun MATRAK tokenlerini stake etmesi gerekir.
- DeFi'dan elde edilen kripto varlıklar bunu edinen katılımcılara dağıtılacağı müsabaka modelleri kurgulamak için MATRAK token edinimi, alımı, tutulması veya diğer işlemler (staking) gereklidir. "Kazan-kaybetme" oyun kurgusuna dayalı olarak çoğu oyun için işlem ve değer değişim süresi ve bir sonraki maça veya turnuvaya kadar kripto elde tutma vadelerinin uzatılması beklenir. Staking'e bağlı olarak dolaşımda olan MATRAK token adedi azaldıkça bu tokenin değerine olumlu yansiyabilecektir.
- Dolaşımdaki sürelerinin yapmak büyük olasılıkla aşağı yönlü fiyat baskılarını azaltan dolaşımdaki arzın çoğunluğunu oluşturacaktır.
- MATRAK'ta dağıtılan maddi ödüller, KVHS tarafından sağlandığı sürece ETH veya USDT/USDC gibi kripto varlıklarla değiş tokuşa konu edilebilir.
- Çoğu oyuna katılımın her yarış veya turnuvadan sonra stake edilen tutarların geri çekilebilmesi düşünüldüğünde esasen ücretsiz olacağı düşünülecektir. Daha yüksek kripto varlık ödülleri 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. Kaynakların Kullanımı

4-5 milyon Dolarlık ilk satış turlarından elde edilen tutar, DeFi protokollerine tahsis edilecektir. Başlangıçta elde edilen miktar, yurtdışı üniversitelerin bağış (endowment) gelirlerine benzer şekilde korunacaktır. Matrak Games geliştirici ekibinin maaş paketleri, başlangıçta toplanan miktara dokunulmadan aylık DeFi'dan elde edilen kripto varlıklardan finanse edilecektir. 4-5 milyon Dolarlık sabit sınıra ulaşılmaması halinde, ekip elemanlarının maaş paketleri daha düşük bir bedelden başlayacaktır. Takıma yapılacak ücret ve maaş ödemeleri, DeFi varlık demeti performansına göre değişiklik gösterecektir.

Matrak Platform'unu hayata geçirmek için 15-20 kişilik geliştirici ve yönetim ekibinin harcama tahminleri yapılmıştır. Matrak, bir start-up olarak DeFi protokollerinden elde edilecek tahmini kripto varlıklara dayanarak toplanan 4-5 milyon Dolarlık kaynağa dokunulmadan operasyonlarını 18-24 ay boyunca finanse edebileceği öngörülmektedir. Bitci halihazırda tokenlerin oluşumu için teknik geliştirmeleri tamamlamıştır; toplanan kaynaklarla tokenlerin çıkarılması için teknik bir harcama yapılmayacak olup, tokenlerin kullanımlarını sağlayacak ticari işbirlikleri gerçekleştirilmesi planlanmaktadır.

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 kısılacaktır. 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 kripto varlık edinimi, sıfırdan kod yazılmasını gerektirmeyen tek taraflı, çiftli ve çoklu varlık havuzlama yöntemlerine odaklanılacaktır.
- Kripto varlık likidite havuzlarının kötü niyetli ağ oyuncuları tarafından saldırıya uğramadığından emin olmak için vampir botlarının dikkatli incelemesi yapılacaktır.
- Matrak varlık ve işlem 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 Platform'u, 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-01b429/>

Barış Özistek – Deneyimli Dijital Oyun Dağıtım Sektör Üst Düzey Yöneticisi-Matrak 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'ın 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'ın Yönetici Ortağı.

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

Burak Balık – Dijital Oyun Sektör Seri Girişimcisi-Matrak 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-Matrak 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-Matrak Games Kurucu Ortak ve Dijital Pazarlama Müdürü (Chief Marketing Officer)

- 2000'li yıllarda dijital reklamcılık devriminin önderlerinden.
- Dijital strateji, veri ve tasarım odaklı düşünenin 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 teknolojisine odaklanan seri girişimci.
- BVB Yönetici Ortağı (Boğaziçi Venture Builders).

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

Çağatay Karabulut – Kripto ve SuperApp Ürün Lideri-Matrak 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/>

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://mpira.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/>