



Toprakistan Bankası

Yeni Döviz Sistemi Tanıtım Raporu

30 Mart 2025

1. Genel Bakış

Minecraft sunucumuzda bir market sistemi var. Bu markette, her eşyanın belirlenmiş bir sayısal değeri bulunur. Bu sistemde bu değerleri kullanarak bir döviz oluşturuyoruz. Şöyle düşünelim:

- Zümrüt = 1023 değer
- Taş = 2 değer

Bu değerler, eşyanın oyun içindeki nadirliğine ve kullanılabilirliğine göre belirlenmiştir. Oyuncular eşyaları bu değerler üzerinden alıp satabilir veya döviz sahipleri bu dövize yatırım yapabilir. Ayrıca her oyuncu kendi dövizini kurabilir.

2. Döviz Değeri Nasıl İşeyecek?

Döviz oluşturma:

- Döviz sahibi yeni bir döviz (XYZ) oluşturur. Başlangıçta piyasada 0 XYZ vardır ve toplam değeri 0'dır.

Para basma:

- Döviz sahibi 100 XYZ basar. Ancak henüz herhangi bir değer eklenmediği için $1 \text{ XYZ} = 0$ değerdedir.

Yatırım yapma:

- Döviz sahibi 10 zümrüt yatırır. Zümrütler silinir ve yerine toplam değer artar.
- Önceden değer 0 olduğu için $10 \text{ zümrüt} \times 1023 = 10.230$ toplam değer olur.
- Artık $1 \text{ XYZ} = 102,3$ değerindedir. (Toplam 100 XYZ var, toplam değer 10.230. $10230/100 = 102,3$)

Sonuç olarak para basılırsa ayrıca değer katmak için eşya yatırmak gerekiyor. Yatırdığın eşyalar siliniyor, paran değer kazanıyor.

3. Marketten Eşya Almak

Diyelim ki markette 10 taş almak isteniyor. Taşın değeri 2, yani $10 \text{ taş} = 10 \times 2 = 20$ değer.

Ödeme Nasıl Oluyor?

- Senin paran XYZ ve $1 \text{ XYZ} = 102,3$ değer.
- Taş değersiz olduğu için 10 taş almak için az XYZ yeterli: $20 \div 102,3 \approx 0,1956 \text{ XYZ}$.
- Yani, 0,1956 XYZ ödeyerek 10 taş alıyorsun.

Market işlemi sonucunda:

Bu işlemde markette taş satan oyuncu yok diye varsayıyoruz. Bu taşlar sistemden geliyor. Bu nedenle harcanan döviz kaldırıp değerini de düşürüyoruz.

- 0,1956 XYZ piyasadan silinir, geriye 99,8044 XYZ kalır.
- Toplam değer 20 düşer ve 10.210 olur.
- $1 \text{ XYZ} = 10.210 / 99,8044 \approx 102,3$ olarak kalır. **Birim değer değişmez.**

3. Oyuncular Arası Market Satışı Nasıl İşleyecek?

Bu sistemde sisteme satış **kaldırılacak**. Yani, önceden var olan sahipsiz döviz artık olmayacak ve satış işlemi için bir alıcı gerekecek. Bu nedenle satış yapıldığında dövizin geldiği bir havuz da artık olmayacak. Bunun yerine piyasadaki bütün dövizin bir sahibi olması gerekecek.

Bir kullanıcı bir eşyayı satışa koyduğunda eşyanın değeri kullanılacak. Başka bir kullanıcı marketten o eşyayı almak isteyince öncelik kullanıcıya verilecek. Döviz alan kullanıcıdan satan kullanıcıya verilecek. Böylelikle kullanıcılar parayı yalnızca diğer kullanıcılardan elde edebilecek.

- **Toprak**, 10 taş satışa koydu (taşlar envanterden silinip bir yerde saklanıyor).
- **Mucosoft**, XYZ para birimi ile 10 taş almak istiyor ($1 \text{ XYZ} = 0.5$ değerinde).
- **Mucosoft'un 20 XYZ'si**, Toprak'a aktarılır ve **10 taş Mucosoft'a devredilir**.

Sistemden aldığı XYZ siliniyordu. Ama oyuncudan aldığı XYZ **silinmiyor**, sadece **el değiştiriyor**. Yani, para piyasada kalıyor, sadece sahibi değişiyor.

4. Birim Döviz Değerinin Hesaplanması

Birim döviz basit bir matematiksel işlem ile hesaplanır. Buna göre toplam değer döviz miktarına bölünür, böylece birim değer hesaplanır.

- Toplam değer 1000 ise ve piyasada 200 XYZ var ise $1 \text{ XYZ} = 200$ değer eder. Örneğin bu durumda 1 XYZ ile 100 taş alınabilir.

Dövizler arası değer birim değerlerin kıyaslanması ile hesaplanır.

- $1 \text{ XYZ} = 200$ değer ise ve $1 \text{ ABC} = 500$ değer ise bu durumda $1 \text{ ABC} = 2.5 \text{ XYZ}$ şeklinde hesaplanabilir. Bu hesaplama ile dövizlerarası değer kıyaslaması yapılabilir. Ayrıca döviz takası için ayrı bir sistem geliştirilirse bu değerler kullanılabilir.

5. Yatırım Dengesi

Bu sistemde, kullanıcıların markette eşya alabilmesi, dövizin sahip olduğu toplam değere bağlıdır. Toplam değer, döviz yatırılan eşyaların değerlerinin toplamıyla belirlenir. Kullanıcılar, sistemden yalnızca bu toplam değer kadar eşya alabilirler. Yani, sistem bir nevi "değer deposu" gibi işler: Depoda ne kadar değer varsa, kullanıcılar o kadarını kullanabilir.

Genel Mantık

- Diyelim ki döviz toplam 10 zümrüt yatırılmış olsun. Her zümrütün değeri 1023 olarak kabul edildiğinde, sistemin toplam değeri şu şekilde hesaplanır: $10 \times 1023 = 10.230$
- Bir kullanıcı, marketten 11 zümrüt almak istiyor. Bunun için gereken değer: $11 \times 1023 = 11.253$
- Ancak sistemin toplam değeri yalnızca 10.230 olduğu için bu alım mümkün değildir. Kullanıcı, en fazla 10 zümrüt veya bu değere eşdeğer başka eşyalar alabilir.

- Eğer kullanıcı 10 zümrüt alırsa, sistemin toplam değeri şu şekilde güncellenir: $10.230 - (10 \times 1023) = 0$. Ayrıca bu işlem için piyasadaki bütün paranın harcanması da gerekir.
- Bu durumda başka eşya alacak döviz kalmaz.

Neden Fazlası Alınamaz?

Dövizin bütün toplam değeri (örneğimizde 10.230), 11 zümrüt için gereken değeri (11.253) karşılayamaz. Bu durum, gerçek hayatta bir banka hesabından yalnızca mevcut bakiye kadar para çekebilmenize benzer. Sistemde ne kadar değer varsa, o kadarını kullanabilirsiniz. Bu mekanizma, sistemin **dengeli** ve **sürdürülebilir** bir şekilde işlemlerini sağlar.

6. Sistemin Dengesi

Bu sistem, oyuncuların stratejik kararlar almasını gerektirir:

- Bir döviz sahibi fazla para basarsa, döviz değeri düşer, her şey pahalılaşır.
- Döviz sahibi yatırım yaparsa, döviz değerli hale gelir. Döviz sahibi diğer oyuncular da bu durumdan yararlanır.
- Parayı kontrolsüzce basan bir döviz sahibi, dövizin değerini düşürebilir. Döviz sahibi diğer oyuncuları zarara sokabilir.

Sistemin Çalışmasını Sağlamak İçin

Para basmaya limit konmalı, böylece enflasyon önlenir. Küçük döviz sahipleri, mesela KöpekSansar Toprak'a değerli XYZ ile satış yapıp anında XYZ'nin değeri düşürerek Toprak'ı zarara uğratabilir. Bunun için günlük **para basma limiti** gerekir. Döviz basma limiti sunucu liderleri tarafından belirlenebilir. Bu sistem sayesinde **sağlam** ve **dengeli** bir ekonomi oluşturulacaktır.