

Deposit to earn rewards



Sign up and deposit to receive up to **17,500 USDT** in bonuses.
Exclusive for new users only.

Get it now

TapSwap (TAPS) ve Hamster Kombat (HMSTR) için Gelecek Görünümü Ne Olacak? Kapsamlı Rehber

<https://www.btcc.com/tr-TR/academy/crypto-basics/what-will-the-future-outlook-be-for-tapswap-taps-and-hamster-kombat-hmstr-comprehensive-guide>



Dokunarak kazan ağıları, bu yıl blok zincir endüstrisinde en dinamik segment olarak ortaya çıktı ve olağanüstü hızla öne çıktı. Bu platformlar sadece milyonlarca kullanıcı toplamakla kalmadı, aynı zamanda Notcoin de dahil olmak üzere teknoloji devlerini doğurdu ve piyasa değeri 1.6 milyar doların üzerine çıktı.

Öncülük edenler, 295 milyonun üzerinde birleşik kullanıcı tabanına sahip olan Hamster Kombat ve TapSwap'tir. Hamster Kombat'ın 230 milyonun üzerinde kullanıcısı bulunurken, TapSwap ise önemli bir 65 milyona sahiptir. Bu platformlar, sosyal medya rekorlarını altüst etmiş olup, Hamster Kombat, iki aydan az bir sürede 36 milyon aboneye ulaşarak en hızlı büyüyen YouTube kanalı olarak öncü olmuştur.

- [Dokunarak-Kazan Jetonları Açıklandı](#)
- [Hareket Et-Kazan ve Oyna-Kazan Stratejileri Açıklandı](#)
- [Hamster Kombat & TapSwap: Potansiyel Etkiler ve Sonuçlar](#)

Dokunarak-Kazan Jetonları Açıklandı

Dokunarak kazan token'lar, bireylerin kripto para birimi kazanma şeklini devrim yapıyor, dijital varlıkları biriktirmenin basit ve etkileyici bir yolunu sunuyor. Bu yenilikçi konsept, Telegram kullanıcılarının mini uygulamaları başlatarak ve bir düğmeye dokunarak token kazanmalarına olanak tanır. Bu süreç, kullanıcıların uygulama ile etkileşime girerek token'ları madencilik yaptığı Pi Network'ü hatırlatıyor, ancak dokunarak kazan token'lar bir adım daha ileri gidiyor.

Dokunarak kazan token'ların kazanç potansiyeli sadece düğmelere dokunmakla sınırlı değil. Kullanıcılar ayrıca ağır sosyal medya sayfalarını takip etme, içeriğe yorum yapma ve soruları yanıtlama gibi çeşitli görevleri tamamlayarak token'lar kazanabilirler. Bu etkileşim odaklı kazanç modeli, Hamster Kombat ve TapSwap gibi platformların neden sosyal medyada bu kadar büyük bir takipçi kitlesi topladığını açıklar.

Kullanıcılar yeterli sayıda jeton biriktirdiklerinde, havadan para dağıtımına veya paylardan jeton etkinliklerine katılabilirler, burada kazançlarını fiat para birimleriyle değiştirebilirler. Bu şirketlerin çoğu, bu işlemleri kolaylaştırmak için Telegram'ın arkasındaki ekip tarafından oluşturulan TON Blockchain'den faydalanmaktadır. Bu entegrasyon, jeton takası ve dönüşümleri için güvenli ve güvenilir bir platform sağlar.

Bu dokunarak kazanma jetonları piyasaya girdikçe, binlerce diğer kripto paranın arasına katılıyorlar ve hem içsel hem de dışsal faktörlere tepki veriyorlar. Bu jetonların değerini etkileyen önemli bir dış faktör Federal Rezerv'dir. Fed faiz oranlarını düşüreceğini sinyal verdiğinde, genellikle kripto para fiyatlarının yükselmesi için uygun bir ortam oluşturur.

Örneğin, Notcoin'in durumunu düşünelim. Notcoin jetonu piyasaya sürüldükten kısa bir süre sonra fiyatı rekor seviyesi olan 0,029 dolara fırladı. Ancak Bitcoin'in fiyatı 54.000 doların altına düştüğünde, Notcoin'in değeri 0,0091 dolara geriledi. Yine de, Bitcoin toparlandığında Notcoin de aynı şekilde hareket etti ve çeşitli kripto paralar arasındaki bağlantıyı ve dış ekonomik faktörlerin etkisini gösterdi.

Hareket Et-Kazan ve Oyna-Kazan Stratejileri Açıklandı

2021'de zirveye ulaşan oyun oynayarak kazanma devrimi, Axie Infinity, Decentraland, Sandbox ve Gala Games gibi platformların yükselişine tanık oldu. Bu platformlar, oyun ve blok zincir teknolojisinin kesişiminden faydalanarak, kullanıcıların oyunlara katılarak ve kazanarak token veya ödüller kazanmasını sağladı. Oyun oynayarak kazanma yaklaşımının ortaya çıkması, bu endüstri için özel olarak geliştirilmiş Immutable X gibi blok zincirlerinin de gelişmesine yol açtı. Bu tokenlar önemli bir büyüme yaşadı ve milyar dolarlık piyasa değerlerine ulaştı.

Ancak zamanla, oyun oynayarak kazanma modellerine olan talep azalmaya başladı. Bu token'ların piyasa değerleri düştü, Axie Infinity'nin piyasa değeri 2021'de 9 milyar doların üzerindeyken bugün sadece 880 milyon dolara düştü. Bu platformlarla etkileşimde bulunan kullanıcı sayısı da azaldı, tüketici tercihlerinde ve ilgisinde bir değişim olduğunu gösteriyor.

Benzer şekilde, fitness ve wellness pazarından faydalanarak popüler hale gelen kazan-kazan trendi büyük ilgi gördü. Sweatcoin ve StepN gibi uygulamalar, yürüme, koşma ve diğer egzersiz türleri gibi basit aktiviteler karşılığında kullanıcılarına jetonlarla ödüllendirerek milyonlarca kullanıcı çekti.

Örneğin, Sweatcoin endüstrinin önde gelen fitness uygulaması olarak ortaya çıktı ve 50 milyondan fazla kullanıcıya sahip olduğunu iddia etti.

Ancak, oyun oynayarak kazanma konusundaki heyecanın azaldığı gibi, kazanarak hareket etme konusundaki heyecan da azalmıştır. Bu platformlarla ilişkilendirilen token'ların piyasa değerleri önemli düşüşler yaşamıştır. Örneğin, StepN'in GMT piyasa değeri 2 milyar doların üzerinden 332

milyon dolara düşmüşken, Sweat Economy'nin değeri şu anda 58 milyon dolardır. Bu popülerlik ve piyasa değerindeki dalgalanmalar, bu yenilikçi kazanç modellerinin sürdürülebilirliği ve uzun ömürlülüğü hakkında değerli içgörüler sunar. Geleneksel endüstrileri sarsma potansiyeline sahip olmaları ve kazanç için yeni olanaklar sunmalarının yanı sıra, zamanla kullanıcı katılımını sürdürme ve değerlerini koruma konusunda zorluklarla karşı karşıyalar. Kripto manzarası birkaç yenilik dalgasına tanıklık etti ve bunlar arasında dokunarak kazanma modeli dikkat çekici bir trend olarak öne çıkıyor. Ancak, bu hızla gelişen sektördeki ilk büyük bozulma değil. 2021'de, oyun oynayarak kazanma fenomeni dünyayı kasırğa gibi etkisi altına alarak oyuncuları başarıları karşılığında dijital jetonlarla ödüllendirmek suretiyle oyun endüstrisini devrimleştirdi. Axie Infinity, Decentraland, Sandbox ve Gala Games gibi önde gelen isimler, jetonlarının değerlerinin hızla artması ve milyar dolarlık piyasa değerlerine ulaşmasıyla endüstri liderleri olarak ortaya çıktı. Ancak, oyun oynayarak kazanma cazibesi sonunda azaldı ve piyasa önemli bir düzeltme yaşadı. Bir zamanlar 9 milyar doların üzerinde değer biçilen Axie Infinity şu anda sadece 880 milyon dolarlık bir piyasa değerine sahip, bu alandaki volatilitenin çarpıcı bir hatırlatıcısı. Benzer şekilde, Decentraland ve Sandbox da yatırımcıların ve kullanıcıların tercihlerindeki değişiklikleri yansıtan piyasa değerlerinde önemli düşüşler yaşadı.

Ancak, oyun oynayarak kazanma konusundaki heyecanın azaldığı gibi, kazanarak hareket etme konusundaki heyecan da azalmış durumda. Bir zamanlar 2 milyar doların üzerinde değer biçilen StepN'in GMT tokeni şu anda 332 milyon dolarlık bir piyasa değerine sahip, zirvesinden önemli bir düşüş yaşamış durumda. Benzer şekilde, Sweat Economy'nin değeri de azalmış durumda, bu modellerde kullanıcı katılımını sürdürme ve piyasa ilgisini koruma zorluklarını ortaya koyuyor. Zorluklara rağmen, hem oyun oynayarak kazan hem de hareket ederek kazan, kripto endüstrisi için değerli içgörüler sağlamıştır. Günlük aktivitelere teşvikleri entegre etmenin önemli ölçüde kullanıcı etkileşimi ve büyümeyi artırabileceğini göstermişlerdir. Ancak, anahtar uzun vadeli ve piyasa oynaklığına dayanabilen sürdürülebilir modeller oluşturmaktır.

Hamster Kombat & TapSwap: Potansiyel Etkiler ve Sonuçlar

Son zamanlarda karşılaşılan başarılar ve zorluklar, kullanıcı etkileşimi ve yeniliğin ivmenin sürdürülmesinde anahtar olduğunu göstermektedir. Geliştiricilerin kullanıcıları çekmek ve elde tutmak için etkileyici ve yeni yollar tasarlamadığı takdirde, hatta en çok hype edilen endüstriler bile güç kaybeder. Bu ders, rekabetçi kripto oyun pazarında yer edinmeye çalışan Hamster Kombat ve TapSwap için özellikle önemlidir.

Notcoin, bir zamanlar öncü bir dokunarak kazan ağı olan, Pixelverse, Blum, Dogs, YesCoin, Dotcoin ve MemeFi dahil olmak üzere artan sayıda rakipten rekabetle karşı karşıya kaldı. Bu platformlar etkileyici kullanıcı tabanları oluşturdu ve üç aydan az bir sürede milyonlarca kullanıcı biriktirdi. Bu hızlı büyüme, dokunarak kazan modellerinin geniş bir kitleyi çekme potansiyelini vurgularken, rekabetçi bir avantajı sürdürmek için farklılaşma ve yenilik öneminin altını çiziyor.

Telegram tabanlı oyun platformlarının başarısı, Catizen, Gamee, Cat Gold Miner ve The Pixels gibi her biri 5.2 milyondan fazla kullanıcıya sahip platformlar aracılığıyla kripto oyunlara olan ilginin geniş bir kitle arasında olduğunu daha da göstermektedir. Ancak, her yeni sektörde olduğu gibi, sürekli büyüme ve karlılık için izlenmesi gereken yol zorluklarla doludur.

Notcoin ve Pixelverse'in jeton listeleri, Hamster Kombat ve TapSwap'ın potansiyel performansı hakkında değerli içgörüler sunmaktadır. Notcoin'in fiyatı, listelenmesinden kısa bir süre sonra 0,030 \$'lık rekor seviyeye fırladı, hype ve heyecan tarafından desteklendi. Ancak, momentum kısa sürede azaldı ve jetonun fiyatı o zamandan beri dalgalanmaktadır. Benzer şekilde, Pixelverse'ün fiyatı, jetonun listelenme gününde tüm zamanların en yüksek seviyesi olan 0,0986 \$'a yükseldi, ancak o zamandan bu yana mevcut seviyesine göre %58'den fazla düştü.

Bu fiyat hareketleri, kripto varlıkların volatil doğasına ve riskleri etkin bir şekilde yönetmenin önemine dair bir bakış sunuyor. Analistler, yatırımcılar ve Hamster Kombat ile TapSwap oyuncuları

için hibrit bir strateji öneriyor. HMSTR ve TAPS jetonlarının lansmandan kısa bir süre sonra bir kısmını satmak, fiyattaki ilk artıştan faydalanabilirken, bazı jetonları elde tutmak genel riski azaltır ve fiyatın toparlanması durumunda potansiyel kazanç sağlar.

Ayrıca, Axie Infinity ve The Sandbox'ın deneyimleri daha fazla içgörü sunmaktadır. Bu platformlar başlangıçta endüstri genelinde yayılan heyecanla önemli fiyat artışı yaşadılar, ancak heyecan döngüsü sona erdiğinde zorluklarla karşılaştılar. Hamster Kombat ve TapSwap, bu örneklerden ders çıkarmalı ve zamanın sınavını geçebilecek sürdürülebilir kullanıcı etkileşimi ve gelir modellerine odaklanmalıdır.