TAOG Whitepaper

v1.4 — Octobre 2026 (base v1.3 LAUNCH) — **The Art Of Game** : un écosystème de 4 jeux de skill, une collection NFT Genesis cross-game, une économie financée par le rake d'exploitation. Éditeur : **TAOG, société du Costa Rica** (game publishing)

📄 Télécharger en PDF

📑 Table des matières

1. Executive Summary
2. Vision & Mission
3. Les 4 jeux
4. Système NFT
5. Tokenomics $TAOG
6. Accès & Tournois
7. Roadmap
8. Architecture technique
9. Gouvernance
10. Légal & Compliance
11. Risques
12. Force des 27 équipes

13. Équipe & Conclusion

1. Executive Summary

TAOG (The Art Of Game) est une marque-ombrelle réunissant **4 jeux de skill** qui partagent **un seul token ($TAOG)** et **une seule collection de NFT, l'édition Genesis**, utilisable de façon transversale dans les 4 jeux. TAOG est éditée par **TAOG, société du Costa Rica**, seule émettrice du $TAOG et des NFT TAOG.

Le problème : la plupart des jeux blockchain de première génération ont souffert de modèles inflationnistes — pression de vente continue, érosion de la valeur du token, absence de rétention long-terme.

Notre solution : des jeux accessibles (gratuits en mode casual), avec des NFT de collection optionnels dont le **nombre de chapeaux** fixe le taux de **ristourne sur le rake que le joueur a lui-même généré** — nulle s'il ne joue pas, sans inflation, sans rendement passif. **Les gains sont payés en SOL/USDC**, jamais dans le token natif — pour éviter toute pression vendeuse sur $TAOG.

Token : $TAOG sur Solana, 1 milliard fixe, déflationniste (floor 100M), adossé aux revenus d'exploitation.

Marché cible : joueurs crypto-aware mondiaux, avec une priorité Amérique latine, Afrique et Asie du Sud-Est. **taog.io n'est pas accessible depuis l'Union européenne / l'EEE, les États-Unis et la Chine** (ni depuis les pays sous sanctions) : blocage technique.

2. Vision & Mission

Vision

Démocratiser l'accès aux jeux de skill Web3 avec une économie durable où **les joueurs sont récompensés pour leur engagement**, pas pour leur capital initial.

Mission

- **Accessibilité** : 100 % gratuit en jeu de base, NFT optionnel pour aller plus loin
- **Sustainabilité** : zéro inflation, revenus d'exploitation uniquement, déflation pilotée par buyback-burn
- **Mondialité** : 4 langues au lancement (FR, EN, PT-BR, ES)
- **Équité** : ristourne progressive selon les chapeaux, calculée sur son propre jeu — pas de pay-to-win, et **aucun hasard payant** : on voit toujours ce qu'on achète
- **Communauté** : gouvernance pondérée par les chapeaux des NFT et le staking

3. Les 4 jeux

Un deck unifié de **52 cartes = 4 couleurs × 13 valeurs**. Chaque couleur correspond à un jeu :

JEU	UNIVERS	CONCEPT
♟️ TAOC	Échecs + cartes	Échecs réinventés, 14 cartes, 20+ modes
✈️ TAOD	Course / derby	Course tactique cartes + dé, esquives, attaques
🎪 TAOF	Foire skill	Mini-jeux d'adresse zéro-RNG (tir, curling, labyrinthe…)
🏰 TAOT	Trading / conquête	Empire immobilier stratégique, conquête tactique

3 catégories de modes (TAOC)

CATÉGORIE	STYLE	EXEMPLES
♟ 3HESS	Échecs classiques	Classic, Purechess
🎲 3HANCE	Hasard / chance	Hurricane, Magnet, Auragon

💥 3HAOS	Chaos / explosif	Detonator, Zombie, Bossfight

Règle des camps (TAOC et TCG) : les **blancs** jouent le **Gardien** de leur équipe, les **noirs** la **Gardienne** ; si deux joueurs choisissent la même couleur en ligne, **l'hôte prend les blancs**.

> **Note :** des expansions régionales avec fonctionnalités additionnelles sont prévues uniquement dans les juridictions où la régulation le permet (géo-blocage et KYC). Ces fonctionnalités **ne sont pas couvertes** dans le présent document et ne sont pas disponibles sur le service mondial gratuit.

4. Système NFT

Une seule édition : Genesis — la rareté, ce sont les chapeaux

Il n'existe qu'**une édition de cartes TAOG, Genesis** : **648 cartes** (pièces, assets et Gardiens des 27 équipes) **+ 3 Apocryphes** (Solternhae, Dicetrouille, Krampus), chacune en 4 langues. La rareté d'une carte est son **nombre de chapeaux (1 à 5)**, imprimé sur la carte : il porte le **taux de ristourne**, le **plafond de mise**, l'**accès aux tournois** et le **poids de vote**. Il n'y a plus de paliers d'accès vendus à part.

Toutes les cartes sont des **collectibles** : elles garnissent ta tribune de supporters, affichent leur modèle 3D en partie et, pour 104 d'entre elles (Gardiens, Golems, Avions, Hélicos), se jouent comme personnage ou véhicule. **Aucune n'a d'effet sur l'issue d'une partie** : on choisit son personnage, on n'achète pas un avantage.

Standard & création

COLLECTION	STANDARD SOLANA	REVENTE
Pièces	cNFT Metaplex Bubblegum V1	Tensor

Assets	cNFT Metaplex Bubblegum V1	Tensor
Gardiens	Metaplex Core — **royalties 5 % imposées** à chaque revente, vers la trésorerie TAOG	Magic Eden, Tensor, marché taog.io

Rien n'est pré-minté : la carte est créée au moment de l'achat, dans le portefeuille de l'acheteur, qui en paie la création (quelques fractions de centime pour un cNFT). Sur le marché commun de taog.io, une carte mise en revente **reste dans le portefeuille de son propriétaire**, simplement gelée tant qu'elle est en vente.

Prix au rang (vente directe, prix fixe)

RANG	PRIX
Pion	2 $
Fou · Cavalier · Bombe · Clé · Aimant	5 $
Tour · Hélico · Tourelle · Tornade	10 $
Reine · Avion · Bâtiment · Trophée · Donjon	20 $
Roi · Golem (Gardien d'équipe)	50 $
Gardien nommé	150 $
Drasah & Ecnahc	400 $

Prix payés en **SOL** (conversion au 12/10/2026 : 111,24 $ par SOL). Les **Gardiens nommés** — les 10 héros des 5 équipes Concepteur et les 3 Apocryphes — sont tirés à **400 exemplaires chacun** (rareté Épique). Les 3 Apocryphes forment leur propre pack, **Apocryphe**, et sont en vente à l'unité ; les 10 héros Concepteur ne sont pas encore en vente. Sur le marché, les cartes se filtrent par **pack** : Ombre · Nature · Vanguard · Ardent · Concepteur · Apocryphe.

Boosters révélés — aucun hasard payant

Un booster TAOG s'ouvre **gratuitement** (3 ouvertures par jour) : tu vois tes cartes, et tu n'achètes le lot **que s'il te plaît**. Sinon « Non merci », les cartes retournent au stock. Le tirage a lieu à l'ouverture gratuite, **jamais au paiement** : on ne paie jamais une surprise. Chaque booster a un **prix fixe**, et la valeur des cartes montrées (au prix au rang) garantit une **remise bornée**. Un Gardien nommé n'est jamais dans un booster.

BOOSTER	CARTES	CONTENU GARANTI	PRIX FIXE	REMISE GARANTIE
Éclaireur	3	Basiques et Communes	0,095 SOL	−10 à −15 %
Patrouille	5	1 Peu commune ou mieux	0,185 SOL	−12 à −17 %
Escouade	5	1 Rare ou mieux	0,312 SOL	−15 à −20 %
Gardien	3	1 Golem	0,429 SOL	−18 à −23 %
Bataillon	7	2 Rares + 1 Épique	0,739 SOL	−20 à −25 %
Légende	5	3 Épiques ou mieux	1,043 SOL	−25 à −30 %
Armée	10	1 Golem + 3 Épiques	1,336 SOL	−28 à −33 %
Coffre Genesis	15	2 Golems + 5 Épiques	2,365 SOL	−30 à −35 %

Marché & TAOGDEX

- **Marché commun** : boutique Genesis à prix fixe + reventes entre joueurs (royalties 5 % → trésorerie TAOG), en 4 langues, chaque carte animée avec l'effet holographique de ses chapeaux.
- **Monde** : les 8 boosters révélés.

- **TAOGDEX** : les 57 personnages, leur carte holographique, leur histoire et leur modèle 3D.

Utility cross-game

- **Cross-play** : une carte utilisable dans les 4 jeux. Bonus sur le **taux de ristourne** (jamais un rendement) jusqu'à +20 % selon le nombre de jeux actifs par semaine.
- **Stages** : les 12 environnements sont **gratuits pour tous** en jeu normal ; le NFT n'ajoute que du cosmétique/prestige.
- **Retour au pool** : une partie des revenus des collectibles **retourne au pool** (même répartition que les ventes primaires) → pots de tournoi et buyback-burn.

5. Tokenomics $TAOG

Caractéristiques

- **Symbol** : $TAOG
- **Blockchain** : Solana (SPL Token-2022)
- **Total supply** : 1 000 000 000 (1 milliard, FIXE)
- **Inflation** : ZÉRO
- **Déflation** : buyback-burn financé par les ventes primaires, avec floor 100M circulating
- **Modèle** : ristourne strictement adossée à l'activité du joueur (pas de Ponzi, pas de rendement passif)
- **4 pools analytiques** séparés (TAOC / TAOD / TAOF / TAOT) ; le staking de $TAOG ne verse **aucun flux** : il donne un **meilleur taux de ristourne**, l'accès à des paliers et le droit de vote

Lancement (Phase 0)

- **FDV de départ** : 175 000 $ — un amorçage, pas une valorisation
- **Liquidité** : ~3 000 $ en pool, **verrouillée 12 mois**

- **Mint authority renoncée** au lancement : la supply est figée
- Le reste de la supply est verrouillé ou vesté par poche (voir ci-dessous) : rien n'est vendu en bloc

Distribution TGE

ALLOCATION	%	VESTING
Fair launch public	40%	unlocked
Liquidity bootstrap	20%	locked 12 mois
Treasury Foundation	20%	governance
Team & advisors	12%	cliff 12m + linear 36m
Marketing / events	5%	event-based
Airdrop pre-TGE NFT holders	3%	TGE

Splits des revenus (par pool)

```
🔥  5% Buyback-burn $TAOG (rachat en SOL puis burn · floor 100M)
🏆 30% Pot tournoi
🏛️ 45% Treasury
💼 20% Founder (palier→cap $1M/an)
```

🛑 **Les porteurs de NFT ne sont plus servis par le revenu primaire.** Les 30 points qui leur revenaient vont désormais au pot de tournoi (+20) et à la treasury (+10). La raison est simple : un rendement payé par les mints est un rendement **payé par les acheteurs suivants** — exactement ce que ce document reproche aux modèles play-to-earn. Les 15 points du pot de tournoi retournent aux joueurs, mais sous forme de **gains**.

La ristourne (rakeback)

Le principe tient en une ligne : l'argent revient pour ce que le joueur a fait, jamais pour ce qu'il détient. Il n'existe aucune part d'un pool commun, aucun rendement, aucun APY.

Le rake est prélevé sur **la mise**. Chaque joueur reçoit ensuite une part du rake **qu'il a lui-même généré**, au taux porté par **les chapeaux de ses NFT** : plus de chapeaux, meilleur taux. Un porteur qui ne joue pas reçoit **exactement zéro**, et personne ne peut recevoir plus qu'il n'a apporté. Économiquement c'est une **remise sur une commission payée** — le modèle des programmes de fidélité, pas un revenu. Le barème par chapeaux est **validé** (12/10/2026) :

CHAPEAUX 🎩	RISTOURNE	MISE MAX / TABLE	TOURNOIS	VOTE
1	5 %	$10	quotidiens	1
2	15 %	$50	+ hebdomadaires	2
3	25 %	$200	+ mensuels	3
4	40 %	$1 000	+ trimestriels	4
5	60 %	$5 000	+ annuel	5
Gardien nommé	75 %	illimitée	+ siège garanti	5

Le taux s'applique au rake que le porteur a **lui-même** généré, jamais au-delà ; activation en Phase 1.

Versée **quotidiennement, en SOL**. Le joueur la touche **même quand il perd** : c'est ce qui la distingue d'un gain.

🛑 **Le staking de $TAOG ne distribue rien.** Verrouiller des jetons pour recevoir une part du chiffre d'affaires est un **rendement passif** — c'est exactement ce qui a valu à Kraken la fermeture de son programme de staking aux États-Unis et **30 M$** en février 2023, sur le grief d'une offre non enregistrée. Ici, verrouiller des $TAOG **relève le taux de ristourne, ouvre des paliers et pondère le vote** : un bénéfice qui ne se déclenche que si le porteur joue, et qui reste plafonné par ce qu'il a lui-même généré.

Le taux monte avec les chapeaux, mais l'assiette reste toujours le rake que le joueur a lui-même généré. Aucune de ces valeurs n'est un rendement : ce sont des taux de remise.

L'emploi de la trésorerie

La trésorerie représente **45 % de chaque pool**. C'est le poste le plus important du modèle, et il ne doit pas être une boîte noire : voici ce qu'il finance, et selon quel principe.

POSTE	PART INDICATIVE	NATURE
Infrastructure & serveurs	~20 %	récurrent
Développement & production (jeux, 3D, contenus)	~25 %	récurrent
Acquisition de joueurs	~25 %	**variable, piloté au résultat**
Audits, sécurité, anti-triche	**10 % minimum**	plancher engagé
Juridique & qualification réglementaire	**10 % minimum**	plancher engagé
Partenariats & événements	~10 %	opportuniste

Les parts sont **indicatives et votées chaque trimestre**, à deux exceptions : les planchers d'audit et de juridique sont **engagés** et ne peuvent pas être ramenés en dessous de 10 % par un vote.

LE PRINCIPE : CE QUI EST FIXE, CE QUI EST VARIABLE

La dotation des tournois est un pourcentage fixe (30 % de chaque pool), parce que c'est une caractéristique du produit : un joueur doit savoir ce qu'il peut gagner avant de s'inscrire.

La publicité est un budget variable, parce que c'est une expérience. Un pourcentage fixe obligerait à dépenser les mois où rien ne convertit, et plafonnerait les mois où tout marche — exactement l'inverse de ce qu'il faut. L'acquisition se pilote au coût par joueur

retenu : on engage peu tant que la mesure n'est pas bonne, on engage beaucoup dès qu'elle l'est.

Et il faut le dire clairement : dans un jeu compétitif, **la dotation est elle-même le meilleur canal d'acquisition**. Elle ne paie que des joueurs, elle se raconte toute seule, et c'est juridiquement de l'argent de prix.

CE QUE LA TRÉSORERIE NE FINANCERA JAMAIS

🛑 **Aucune distribution aux détenteurs.** Ni dividende, ni rendement, ni versement au prorata des NFT ou des jetons stakés. La gouvernance vote sur **ce que la société dépense**, jamais sur **ce qu'elle distribue** — le jour où les détenteurs votent pour se verser de l'argent, un dividende a été reconstruit avec une urne devant.

🛑 **Aucun rachat présenté comme un retour.** Le buyback-burn est une opération de trésorerie encadrée par le plancher de 100 M de jetons en circulation ; il n'est ni annoncé ni commercialisé comme un moyen de faire monter le cours.

CE QUI PROTÈGE L'INVESTISSEUR, EN CINQ POINTS VÉRIFIABLES

- **Supply fixe** : 1 milliard de $TAOG, inflation zéro, **plancher de burn à 100 M** que la gouvernance ne peut pas retirer.
- **Rémunération du fondateur plafonnée** à 1 M$ par an, par paliers.
- **Aucune ligne du modèle ne paie qui ne joue pas.** C'est la phrase qui résume toute l'économie : la ristourne est plafonnée par le rake que le joueur a lui-même généré, et nulle s'il ne joue pas.
- **Résultats de partie publiés intégralement** après chaque partie : scores, appariements, choix, tour par tour. Le secret est une mécanique de jeu, jamais une opacité.
- **Table d'équilibrage publique** : les 27 équipes et leurs multiplicateurs sont publiés dans ce document. Personne n'a à deviner si le jeu est équitable.

Future Projects Pool (FPP)

L'excédent au-delà du plafond de l'enveloppe de ristourne est converti en SOL et stocké dans le FPP. Les détenteurs de $TAOG votent trimestriellement l'usage : marketing, audits, sponsoring esports, buyback & burn, acquisitions, charity / open source.

6. Accès & Tournois

2 niveaux d'accès

Niveau 1 : Gratuit (sans NFT) — Tous les jeux et tous les modes accessibles en mode casual, mondial, sans yield.

Niveau 2 : Détenteur NFT — Ristourne sur son propre rake selon les chapeaux, plafond de mise relevé, cosmétiques, accès cumulatif aux tournois selon les chapeaux.

Tournois

TOURNOI	ACCÈS	DISPONIBILITÉ
Tournois gratuits (classement on-chain + trophée NFT)	Tous	dès le lancement
Tournois hebdomadaires → annuels	cumulatif selon les chapeaux des NFT détenus	Phase 1
Tournois premium (entrée en $TAOG + cagnotte, programme on-chain)	selon chapeaux	Phase 2

7. Roadmap

PHASE	ACTION PRINCIPALE
0 — Soft launch	$TAOG créé, liquidité verrouillée, mint authority renoncée · boutique Genesis + 8 boosters révélés · drops hebdomadaires · tournois gratuits · buyback-burn seul
1 — Ristourne	ristourne en SOL au taux des chapeaux dès qu'il y a du rake

2 — Premium & cross-game	tournois premium ($TAOG + cagnotte), stack cross-game quand 2e jeu + volume
3	Audit sécurité, Foundation, tournois élite + sponsoring

8. Architecture technique

- **Frontend** : HTML5 / Three.js WebGL / vanilla JS
- **Backend** : Node.js multi-instances + nginx reverse proxy
- **Multiplayer** : WebSocket relay + état authoritative serveur (anti-cheat)
- **Token** : $TAOG en SPL Token-2022 sans frais de transfert (Solana), programmes Anchor
- **NFT** : pièces et assets en cNFT Metaplex Bubblegum V1 ; Gardiens en Metaplex Core (royalties 5 %) ; création à l'achat (lazy mint), paiement vérifié on-chain
- **Stockage assets** : CDN
- **Analytics** : Plausible self-hosted (cookieless RGPD)
- **Backup** : chiffré AES-256 + sauvegarde quotidienne

9. Gouvernance

Décisions trimestrielles via vote pondéré : **chaque collectible vote de son nombre de chapeaux (1 à 5)** ; les stakers $TAOG votent à raison d'**1 voix pour 250 $TAOG** stakés.

DÉTENTEUR	VOTES
1 carte à 1 chapeau	1
1 carte à 5 chapeaux	5

250 $TAOG stakés	1

Pouvoirs de gouvernance

- ✅ Allocation du FPP (Future Projects Pool)
- ✅ Paramètres de ristourne et dépenses de la treasury (jamais une distribution aux porteurs)
- ✅ Nouveaux modes / contenus
- ❌ Pas de pouvoir de modifier la supply totale (1B fixe)
- ❌ Pas de pouvoir de retirer le burn floor 100M

10. Légal & Compliance

- **Éditeur** : **TAOG, société du Costa Rica** — activité de **game publishing**. Elle est la seule émettrice du $TAOG et des NFT TAOG.
- **Jeux de skill** : l'accès de base aux jeux est gratuit ; aucune issue de partie ne s'achète.
- **Aucun hasard payant** : vente directe à prix fixe et boosters révélés (ouverture gratuite, cartes vues avant de payer).
- **Restrictions géographiques** : **taog.io n'est pas accessible depuis l'Union européenne / l'EEE, les États-Unis et la Chine**, ni depuis les pays sous sanctions internationales (blocage technique). Les fonctionnalités de mise sont en outre soumises à **KYC**.
- **Données** : Privacy Policy + ToS, analytics cookieless.
- **Marques** : TAOG + $TAOG en dépôt.

11. Risques

RISQUE	PROBABILITÉ	MITIGATION
Pas de traction (échec produit)	🟠 Moyen	Beta limitée, pivot si faible adoption
Hack smart contracts	🟡 Moyen	Audit sécurité + bug bounty
Crypto winter (-90%)	🟡 Moyen	Une économie de rake résiste mieux qu'un modèle inflationniste P2E
Compétition crypto-gaming	🟠 Moyen	Différenciation par 4 jeux + une économie qui ne dépend pas des acheteurs suivants
Requalification en titre financier	🟠 Moyen	Aucun flux passif : la ristourne est plafonnée par ce que le joueur a lui-même généré, et nulle s'il ne joue pas

Force relative des 27 équipes

Toutes les valeurs sont des **multiplicateurs** appliqués à la valeur de base du jeu, jamais des valeurs absolues. L'équipe de référence est **classique** (1,000). Sur les axes `cost` et `fuse`, **plus bas est meilleur** : ils sont inversés avant comparaison.

#	ÉQUIPE	PACK	FORCE MOYENNE	ÉCART
1	Classique	Vanguard	1.0000	+0.00 %
2	Mage	Ombre	1.0002	+0.02 %
3	Chat	Nature	1.0004	+0.04 %
4	Chibi	Ardent	1.0011	+0.11 %
5	Volcano	Ardent	1.0049	+0.49 %

6	Tornado	Ombre	1.0055	+0.55 %
7	Ocean	Nature	1.0055	+0.55 %
8	Ninja	Vanguard	1.0062	+0.62 %
9	Robot	Vanguard	1.0096	+0.96 %
10	Forest	Nature	1.0104	+1.04 %
11	Desert	Ardent	1.0111	+1.11 %
12	Zombie	Ombre	1.0113	+1.13 %
13	Ice	Nature	1.0162	+1.62 %
14	Shadow Wraith	Ombre	1.0167	+1.67 %
15	Steampunk	Ardent	1.0171	+1.71 %
16	Z-Force	Vanguard	1.0175	+1.75 %
17	Phoenix	Ardent	1.0216	+2.16 %
18	Void	Ombre	1.0222	+2.22 %
19	Cyber Samurai	Vanguard	1.0224	+2.24 %
20	Volt	Nature	1.0225	+2.25 %
21	Crystal Guardian	Nature	1.0271	+2.71 %
22	Dragon Emperor	Vanguard	1.0289	+2.89 %
23	Cataclysme	Concepteur	1.0827	+8.27 %
24	Destin	Concepteur	1.0827	+8.27 %

25	Mistral	Concepteur	1.0827	+8.27 %
26	Architectes	Concepteur	1.0829	+8.29 %
27	Interdit	Concepteur	1.0833	+8.33 %

Les **22 équipes pures tiennent dans 2.89 points d'écart**. Les 5 équipes du pack *Concepteur*, achetables uniquement, sont plus hautes — **elles sont plafonnées au niveau de la meilleure pure en mode misé**, où toutes les équipes tiennent alors dans 3 points.

Le détail, équipe par équipe

ÉQUIPE	AIMANT	AVION	BATIMENT	BOMBE	CLE	HELICO	TORNA
Classique	pull 1.000 · range 1.000 · aim 1.000	spd 1.000 · accel 1.000 · hp 1.000 · luck 1.000	hp 1.000 · income 1.000 · hp2 1.000 · cost 1.000	dmg 1.000 · radius 1.000 · fuse 1.000	unlock 1.000 · loot 1.000	spd 1.000 · accel 1.000 · hp 1.000 · luck 1.000	dmg 1.000 radius 1.000 life 1.0
Mage	pull 0.904 · range 1.000 · aim 1.096	spd 1.012 · accel 1.000 · hp 0.868 · luck 1.120	hp 0.892 · income 1.108 · hp2 0.892 · cost 0.904	dmg 0.946 · radius 1.042 · fuse 0.982	unlock 1.000 · loot 1.000	spd 1.012 · accel 1.000 · hp 0.868 · luck 1.120	dmg 0.946 radius 1.042 life 1.0
Chat	pull 0.952 · range 1.096 ·	spd 1.024 · accel 1.072 · hp	hp 0.946 · income 0.994 · hp2 0.946	dmg 0.928 · radius 1.072 ·	unlock 1.000 · loot 1.000	spd 1.024 · accel 1.072 · hp	dmg 0.928 radius 1.072 · life 1.0

	aim 0.964	0.940 · luck 0.964	· cost 0.892	fuse 0.988		0.940 · luck 0.964	
Chibi	pull 0.976 · range 0.976 · aim 1.060	spd 1.048 · accel 1.000 · hp 0.880 · luck 1.072	hp 0.970 · income 1.090 · hp2 0.970 · cost 1.036	dmg 0.994 · radius 0.994 · fuse 0.982	unlock 1.000 · loot 1.000	spd 1.048 · accel 1.000 · hp 0.880 · luck 1.072	dmg 0.994 radius 0.994 life 1.0
Volcano	pull 1.060 · range 0.982 · aim 0.982	spd 1.072 · accel 1.048 · hp 0.880 · luck 0.970	hp 1.042 · income 0.988 · hp2 1.042 · cost 1.054	dmg 1.030 · radius 0.952 · fuse 0.952	unlock 1.006 · loot 1.006	spd 1.126 · accel 1.054 · hp 0.874 · luck 0.970	dmg 1.030 radius 0.946 life 1.0
Tornado	pull 0.994 · range 1.006 · aim 1.018	spd 1.072 · accel 1.048 · hp 0.868 · luck 1.018	hp 0.898 · income 1.042 · hp2 0.898 · cost 0.820	dmg 0.982 · radius 0.994 · fuse 0.952	unlock 1.006 · loot 1.006	spd 1.090 · accel 1.054 · hp 0.862 · luck 1.018	dmg 0.982 radius 0.994 life 1.0
Ocean	pull 0.952 · range 1.060 · aim 1.012	spd 1.012 · accel 1.006 · hp 0.994 · luck 1.006	hp 0.988 · income 1.006 · hp2 0.988 · cost 0.958	dmg 0.952 · radius 1.060 · fuse 0.994	unlock 1.006 · loot 1.006	spd 1.018 · accel 1.006 · hp 0.988 · luck 1.006	dmg 0.952 radius 1.060 life 1.0

Ninja	pull 1.006 · range 1.048 · aim 0.964	spd 1.012 · accel 1.072 · hp 0.964 · luck 0.970	hp 0.964 · income 1.000 · hp2 0.964 · cost 0.904	dmg 0.982 · radius 1.018 · fuse 0.976	unlock 1.006 · loot 1.006	spd 1.018 · accel 1.078 · hp 0.952 · luck 0.970	dmg 0.982 radius 1.018 · 1.024
Robot	pull 0.994 · range 1.012 · aim 1.030	spd 0.958 · accel 0.988 · hp 1.072 · luck 1.024	hp 1.048 · income 0.982 · hp2 1.048 · cost 1.030	dmg 1.006 · radius 1.024 · fuse 0.994	unlock 1.006 · loot 1.012	spd 0.970 · accel 0.994 · hp 1.000 · luck 1.024	dmg 1.006 radius 1.024 life 1.0
Forest	pull 0.928 · range 1.096 · aim 1.018	spd 0.970 · accel 0.976 · hp 1.048 · luck 1.048	hp 1.030 · income 0.982 · hp2 1.030 · cost 1.000	dmg 0.940 · radius 1.102 · fuse 1.006	unlock 1.006 · loot 1.012	spd 0.982 · accel 0.982 · hp 1.000 · luck 1.048	dmg 0.940 radius 1.102 · 0.994
Desert	pull 0.994 · range 1.042 · aim 1.000	spd 1.024 · accel 0.994 · hp 0.982 · luck 1.036	hp 1.042 · income 0.994 · hp2 1.042 · cost 1.036	dmg 0.988 · radius 1.036 · fuse 0.982	unlock 1.006 · loot 1.012	spd 1.042 · accel 1.000 · hp 0.964 · luck 1.036	dmg 0.988 radius 1.030 life 1.0

Zombie	pull 0.946 · range 1.042 · aim 1.054	spd 0.994 · accel 1.006 · hp 0.982 · luck 1.060	hp 0.976 · income 1.018 · hp2 0.976 · cost 0.922	dmg 0.958 · radius 1.054 · fuse 0.976	unlock 1.006 · loot 1.012	spd 1.006 · accel 1.012 · hp 0.964 · luck 1.060	dmg 0.958 radius 1.054 · life 1.0
Ice	pull 0.934 · range 1.096 · aim 1.024	spd 0.976 · accel 0.982 · hp 1.060 · luck 1.054	hp 1.036 · income 0.988 · hp2 1.036 · cost 0.988	dmg 0.946 · radius 1.108 · fuse 0.994	unlock 1.012 · loot 1.018	spd 0.994 · accel 0.988 · hp 1.000 · luck 1.054	dmg 0.946 radius 1.102 · 1.006
Shadow Wraith	pull 0.964 · range 1.084 · aim 1.012	spd 1.048 · accel 1.102 · hp 0.892 · luck 1.024	hp 0.904 · income 1.042 · hp2 0.904 · cost 0.778	dmg 0.940 · radius 1.060 · fuse 0.946	unlock 1.012 · loot 1.018	spd 1.066 · accel 1.108 · hp 0.868 · luck 1.018	dmg 0.940 radius 1.054 · life 1.0
Steampunk	pull 1.012 · range 1.018 · aim 1.024	spd 1.030 · accel 1.012 · hp 1.000 · luck 1.024	hp 1.048 · income 1.000 · hp2 1.048 · cost 1.024	dmg 1.006 · radius 1.012 · fuse 0.964	unlock 1.012 · loot 1.018	spd 1.048 · accel 1.018 · hp 0.976 · luck 1.018	dmg 1.006 radius 1.012 · 1.036

Z-Force	pull 1.054 · range 0.994 · aim 1.012	spd 1.048 · accel 1.036 · hp 0.982 · luck 1.000	hp 1.048 · income 0.994 · hp2 1.048 · cost 1.018	dmg 1.036 · radius 0.976 · fuse 0.958	unlock 1.012 · loot 1.018	spd 1.066 · accel 1.042 · hp 0.958 · luck 1.000	dmg 1.036 radius 0.976 life 1.0
Phoenix	pull 1.066 · range 1.000 · aim 1.006	spd 1.072 · accel 1.060 · hp 0.916 · luck 1.000	hp 0.988 · income 1.036 · hp2 0.988 · cost 0.910	dmg 1.036 · radius 0.970 · fuse 0.934	unlock 1.018 · loot 1.024	spd 1.138 · accel 1.072 · hp 0.886 · luck 0.994	dmg 1.036 radius 0.964 life 1.0
Void	pull 0.928 · range 1.024 · aim 1.114	spd 1.018 · accel 1.018 · hp 0.916 · luck 1.132	hp 0.922 · income 1.120 · hp2 0.922 · cost 0.868	dmg 0.964 · radius 1.060 · fuse 0.952	unlock 1.018 · loot 1.024	spd 1.042 · accel 1.030 · hp 0.886 · luck 1.132	dmg 0.964 radius 1.054 · life 1.0
Cyber Samurai	pull 1.018 · range 1.060 · aim 0.994	spd 1.018 · accel 1.078 · hp 0.988 · luck 1.000	hp 0.976 · income 1.018 · hp2 0.976 · cost 0.874	dmg 0.994 · radius 1.036 · fuse 0.952	unlock 1.018 · loot 1.024	spd 1.042 · accel 1.090 · hp 0.958 · luck 0.994	dmg 0.994 radius 1.030 life 1.0

Volt	pull 1.006 · range 1.048 · aim 1.018	spd 1.060 · accel 1.036 · hp 0.982 · luck 1.006	hp 0.964 · income 1.018 · hp2 0.964 · cost 0.856	dmg 0.994 · radius 1.036 · fuse 0.952	unlock 1.018 · loot 1.024	spd 1.084 · accel 1.048 · hp 0.946 · luck 1.006	dmg 0.994 radius 1.030 life 1.0
Crystal Guardian	pull 0.958 · range 1.078 · aim 1.054	spd 0.982 · accel 1.000 · hp 1.084 · luck 1.048	hp 1.042 · income 1.006 · hp2 1.042 · cost 0.964	dmg 0.970 · radius 1.090 · fuse 0.970	unlock 1.024 · loot 1.030	spd 1.012 · accel 1.012 · hp 1.000 · luck 1.042	dmg 0.970 radius 1.078 · life 1.0
Dragon Emperor	pull 1.054 · range 1.012 · aim 1.024	spd 1.054 · accel 1.042 · hp 1.000 · luck 1.018	hp 0.988 · income 1.036 · hp2 0.988 · cost 0.886	dmg 1.042 · radius 0.994 · fuse 0.940	unlock 1.024 · loot 1.030	spd 1.084 · accel 1.054 · hp 0.958 · luck 1.012	dmg 1.042 radius 0.982 life 1.0
Cataclysme	pull 1.054 · range 1.084 · aim 1.108	spd 1.072 · accel 1.078 · hp 1.066 · luck 1.096	hp 1.018 · income 1.108 · hp2 1.018 · cost 0.754	dmg 1.042 · radius 1.066 · fuse 0.856	unlock 1.066 · loot 1.096	spd 1.162 · accel 1.120 · hp 0.946 · luck 1.090	dmg 1.042 radius 1.048 life 1.13

Destin	pull 1.006 · range 1.084 · aim 1.156	spd 1.030 · accel 1.054 · hp 1.072 · luck 1.162	hp 1.018 · income 1.150 · hp2 1.018 · cost 0.802	dmg 1.024 · radius 1.096 · fuse 0.868	unlock 1.066 · loot 1.096	spd 1.120 · accel 1.096 · hp 0.952 · luck 1.150	dmg 1.024 radius 1.078 · life 1.12
Mistral	pull 1.012 · range 1.120 · aim 1.114	spd 1.018 · accel 1.042 · hp 1.120 · luck 1.132	hp 1.054 · income 1.084 · hp2 1.054 · cost 0.814	dmg 1.018 · radius 1.114 · fuse 0.874	unlock 1.066 · loot 1.096	spd 1.108 · accel 1.084 · hp 1.000 · luck 1.120	dmg 1.018 · radius 1.096 life 1.12
Architectes	pull 1.024 · range 1.102 · aim 1.126	spd 1.018 · accel 1.054 · hp 1.126 · luck 1.120	hp 1.060 · income 1.090 · hp2 1.060 · cost 0.820	dmg 1.030 · radius 1.096 · fuse 0.868	unlock 1.066 · loot 1.096	spd 1.108 · accel 1.096 · hp 1.000 · luck 1.108	dmg 1.030 radius 1.078 · life 1.12
Interdit	pull 1.030 · range 1.126 · aim 1.096	spd 1.054 · accel 1.108 · hp 1.066 · luck 1.090	hp 1.012 · income 1.102 · hp2 1.012 · cost 0.742	dmg 1.012 · radius 1.096 · fuse 0.856	unlock 1.066 · loot 1.096	spd 1.144 · accel 1.150 · hp 0.946 · luck 1.084	dmg 1.012 · radius 1.078 · life 1.13

12. Équipe & Conclusion

Équipe

- **Progone** — fondateur, vision produit
- **Polygon** (agent IA) — développement engine
- **Salvante** (agent IA) — pipeline 3D / NFT artwork
- **Echoes** (agent IA) — marketing & social
- **Kyube** (agent IA) — insights crypto
- **Radéon** (agent IA) — agent multifonctions
- **Exodium** (agent IA) — supervision infrastructure

Conclusion

TAOG apporte au crypto-gaming :

- Une économie financée par le rake d'exploitation (vs modèles inflationnistes P2E de 1re génération)
- 4 jeux variés sous une même économie (vs 1 jeu single-point-of-failure)
- Token déflationniste 1B fixe + une collection NFT Genesis cross-game, rareté = chapeaux
- Gains payés en SOL/USDC, jamais dans le token natif

La principale différence avec les concurrents : nous ne promettons RIEN, et surtout **nous ne versons rien à qui ne joue pas**. Les modèles play-to-earn sont morts parce que les récompenses étaient payées par les entrants suivants ; ici elles viennent du rake d'exploitation, jamais des ventes primaires.

Disclaimer : Ce whitepaper est un draft v1.4 (octobre 2026). Aucune garantie de rendement, et aucun rendement n'est proposé. La ristourne est une **remise sur une commission déjà payée par le joueur lui-même**, plafonnée par son propre volume et nulle s'il ne joue pas : elle ne constitue ni une promesse, ni un APY, ni un partage de revenus tirés de l'activité d'autrui. Investir en NFT et tokens crypto comporte un risque de perte totale. Ce document n'est pas une offre de valeurs mobilières.

TAOG est éditée par TAOG, société du Costa Rica. taog.io n'est pas destiné aux résidents de

l'Union européenne / de l'EEE, des États-Unis, de Chine ni des pays sous sanctions internationales.

Contact : contact@taog.io