

# TAOG Whitepaper

v1.3 LAUNCH (base v1.2 LEAN) — Juillet 2026 — **The Art Of Game** : un écosystème de 4 jeux de skill, NFT cross-game, économie financée par le rake d'exploitation

 [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** utilisable de façon transversale dans les 4 jeux.

**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 un NFT optionnel qui donne droit à une **part d'un pool de revenus** selon l'activité, sans inflation, scalable et juridiquement propre. **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.

## 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 par rareté, calculée sur son propre jeu — et pas de pay-to-win en mode misé
- **Communauté** : gouvernance pondérée par NFT et staking

## 3. Les 4 jeux

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

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

### 3 catégories de modes (TAOC)

| CATÉGORIE                                                                                         | STYLE             | EXEMPLES                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|------------------------------|
|  <b>3HESS</b>  | Échecs classiques | Classic, Purechess           |
|  <b>3HANCE</b> | Hasard / chance   | Hurricane, Magnet, Auragon   |
|  <b>3HAOS</b>  | Chaos / explosif  | Detonator, Zombie, Bossfight |

**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

## Collection LEAN – 6 tiers (hard cap ≈ 2,77 M)

| TIER                                                                                         | PRIX                         | RISTOURNE | MISE MAX  | ROSTER                      | VOTE | TITRE    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|-----------|-----------|-----------------------------|------|----------|
|  Essentiel  | \$5                          | 5 %       | \$10      | les 4 équipes gratuites     | 0    | Recrue   |
|  Éclat      | \$25                         | 15 %      | \$50      | 5 niveaux/jour au lieu de 3 | 1    | Éclat    |
|  Pure       | \$100                        | 25 %      | \$200     | un pack complet             | 4    | Stratège |
|  Runique    | \$400                        | 40 %      | \$1 000   | les 22 équipes pures        | 18   | Légende  |
|  Mythic     | \$1 500                      | 60 %      | \$5 000   | les 27, Concepteur compris  | 65   | Mythe    |
|  Outremonde | \$10 400 (13 Jokers × \$800) | 75 %      | illimitée | tout + siège permanent      | 250  | Conseil  |

Le tier ne donne aucune part d'un pool commun. Il donne trois choses : un **taux de ristourne** sur le rake que le porteur a lui-même généré, un **plafond de mise**, et un **accès cumulatif aux tournois**. Les quantités sont publiées par vagues, calibrées pour être écouleées.

### Essentiel = la clé qui allume tout

Le tier Essentiel est le **palier d'entrée** (\$5). Il donne les 4 équipes gratuites, le titre, la fusion — et surtout : **un collectible ne peut être joué que par un détenteur d'Access**. Personne n'utilise une carte de collection sans posséder au moins un Essentiel.

### Outremonde – 52 Jokers

52 Jokers **strictement identiques et interchangeable** : n'importe lesquels 13 forgent un Outremonde, donc 4 au maximum. **Un Joker isolé vaut quelque chose** — +1 % de ristourne cumulable et une entrée mensuelle en tournoi réservé ; à l'assemblage, les 13 sont consommés.

Ils sont **fongibles et vendus à l'unité, jamais en tirage au sort**. Deux raisons : un fragment nommé vendu au hasard serait une **pochette aléatoire** — interdite en Belgique depuis 2018 — et il existerait un détenteur du « treizième » capable de bloquer la collection entière. Ici, ni hasard ni otage. 13 Jokers sont mis en vente à chaque vague : **un nouveau Conseiller devient possible à chaque fois**.

### Fusion & utility cross-game

- **Fusion** : 30 Essentiel → 1 Pure · 7 Pure → 1 Runique · 5 Runique → 1 Mythic. Les fusions puisent dans une réserve : la supply totale ne dépasse jamais le cap et décroît dans le temps (déflation nette).
- **Cross-play** : 1 NFT utilisable dans les 4 jeux. Bonus de part jusqu'à +20 % selon le nombre de jeux actifs/semaine.
- **Stages** : les 12 environnements sont **gratuits pour tous** en jeu normal ; le NFT n'ajoute que du cosmétique/prestige.

### Collectibles – tribunes & pouvoir de vote de collection

À côté des NFT de rareté, TAOG propose une seconde piste : les **collectibles** — les cartes que nous générons (Rois, Reines, avions, clés, golems... par équipe, badge Pièce ou Asset). Vendus en **decks aléatoires**, ils

garnissent ta **tribune de supporters** et sont les **seuls** à afficher leur modèle 3D (GLB) en partie : pur **prestige visuel**, **zéro effet gameplay** (jamais pay-to-win).

- **Pouvoir de vote de collection** : constituer des **collections complètes** confère un **pouvoir de vote de collection** dans la gouvernance — un axe distinct du vote lié aux tiers de rareté, qui récompense les collectionneurs assidus.
- **Retour au pool** : une partie des revenus des collectibles **retourne au pool** (même répartition que les ventes primaires) → elle alimente les pots de tournoi et le buyback-burn.
- **Prestige, jamais avantage** : plus ta tribune est garnie, plus ton soutien est visible — sans aucun impact sur l'équilibre du jeu.

## 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

### 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 de son tier. 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 des salles de jeu, pas un revenu.

| TIER       | RISTOURNE SUR SON PROPRE RAKE | RAKE EFFECTIF |
|------------|-------------------------------|---------------|
| Essentiel  | 5 %                           | 9,5 %         |
| Éclat      | 15 %                          | 8,5 %         |
| Pure       | 25 %                          | 7,5 %         |
| Runique    | 40 %                          | 6,0 %         |
| Mythic     | 60 %                          | 4,0 %         |
| Outremonde | 75 %                          | 2,5 %         |

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 la rareté, 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-dessus de la capacité d'un tier 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 le tier, plafond de mise relevé, cosmétiques, fusion, accès aux tournois par tier et au Conseil (Outremonde).

Tournois par tier

| TOURNOI                      | PRÉREQUIS NFT      |
|------------------------------|--------------------|
| Daily Cup / Hourly Brawl     | Aucun (gratuit)    |
| Pure Tournament weekly       | Pure NFT           |
| Runique League weekly        | Runique NFT        |
| Mythic Championship monthly  | Mythic NFT         |
| Outremonde Masters quarterly | Outremonde complet |

7. Roadmap

| PHASE | MOIS  | ACTION PRINCIPALE                         |
|-------|-------|-------------------------------------------|
| 0     | 0-1   | Setup légal offshore + dépôt marques TAOG |
| 1     | 1-2   | i18n 4 langues + infrastructure           |
| 2     | 2-3   | Beta devnet — testeurs fermés             |
| 3     | 3-4   | Genesis Drop (Essentiel + tiers limités)  |
| 4     | 4-6   | Mainnet ouvert + tournois                 |
| 5     | 6-9   | Audit sécurité + Foundation               |
| 6     | 9-12  | TGE \$TAOG                                |
| 7     | 12-15 | Expansions régionales selon régulations   |
| 8     | 15-18 | 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)
- **NFT/Token** : Solana mainnet, SPL Token-2022, Anchor framework

- **Compressed NFTs (cNFT)** pour les Stage NFTs
- **Stockage assets** : CDN
- **Analytics** : Plausible self-hosted (cookieless RGPD)
- **Backup** : chiffré AES-256 + sauvegarde quotidienne

## 9. Gouvernance

Décisions trimestrielles via vote pondéré. Poids de vote selon le tier NFT ; les stakers \$TAOG votent 1 voix / 1K \$TAOG.

| DÉTENTEUR            | VOTES         |
|----------------------|---------------|
| 1 Essentiel          | 0             |
| 1 Pure               | 4             |
| 1 Runique            | 18            |
| 1 Mythic             | 65            |
| 1 Outremonde complet | 250 (Conseil) |
| 1K \$TAOG staké      | 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

- **Jeu vidéo classique** : le service mondial est un jeu de skill 100 % gratuit, sans jeu d'argent.
- **RGPD** : Privacy Policy + ToS + bannière cookies, analytics cookieless.
- **Fonctionnalités restreintes** : certaines fonctionnalités additionnelles régionales sont **géo-bloquées (UE / US / Chine)** et soumises à **KYC**. Elles ne figurent pas dans ce document mondial.
- **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     | guerriers | 1.0000        | +0.00 % |
| 2  | Mage          | arcane    | 1.0002        | +0.02 % |
| 3  | Chat          | sauvage   | 1.0004        | +0.04 % |
| 4  | Chibi         | ardent    | 1.0011        | +0.11 % |
| 5  | Volcano       | ardent    | 1.0049        | +0.49 % |
| 6  | Tornado       | arcane    | 1.0055        | +0.55 % |
| 7  | Ocean         | sauvage   | 1.0055        | +0.55 % |
| 8  | Ninja         | guerriers | 1.0062        | +0.62 % |
| 9  | Robot         | guerriers | 1.0096        | +0.96 % |
| 10 | Forest        | sauvage   | 1.0104        | +1.04 % |
| 11 | Desert        | ardent    | 1.0111        | +1.11 % |
| 12 | Zombie        | arcane    | 1.0113        | +1.13 % |
| 13 | Ice           | sauvage   | 1.0162        | +1.62 % |
| 14 | Shadow Wraith | arcane    | 1.0167        | +1.67 % |
| 15 | Steampunk     | ardent    | 1.0171        | +1.71 % |

|    |                  |           |        |         |
|----|------------------|-----------|--------|---------|
| 16 | Z-Force          | guerriers | 1.0175 | +1.75 % |
| 17 | Phoenix          | ardent    | 1.0216 | +2.16 % |
| 18 | Void             | arcane    | 1.0222 | +2.22 % |
| 19 | Cyber Samurai    | guerriers | 1.0224 | +2.24 % |
| 20 | Volt             | sauvage   | 1.0225 | +2.25 % |
| 21 | Crystal Guardian | sauvage   | 1.0271 | +2.71 % |
| 22 | Dragon Emperor   | guerriers | 1.0289 | +2.89 % |
| 23 | Cataclysme       | createurs | 1.0827 | +8.27 % |
| 24 | Destin           | createurs | 1.0827 | +8.27 % |
| 25 | Mistral          | createurs | 1.0827 | +8.27 % |
| 26 | Architectes      | createurs | 1.0829 | +8.29 % |
| 27 | Interdit         | createurs | 1.0833 | +8.33 % |

Les **22 équipes pures** tiennent dans **2.89 points d'écart**. Les 5 équipes *createurs*, 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 | TORNADE    | TOURELLE   | TOWER | TROUSSEAU |
|-----------|--------|---------|-------------|--------|--------|--------|------------|------------|-------|-----------|
| Classique |        | spd     |             |        |        | spd    |            |            |       |           |
|           | pull   | 1.000   | hp 1.000    | dmg    |        | 1.000  | dmg        | atk 1.000  | hp    | score     |
|           | 1.000  | · accel | income      | 1.000  | unlock | accel  | 1.000      | rate 1.000 | 1.000 | 1.000     |
|           | range  | 1.000   | 1.000       | radius | 1.000  | 1.000  | 1.000      | · rng      | aura  | value     |
|           | 1.000  | · hp    | hp2 1.000   | 1.000  | loot   | hp     | radius     | 1.000      | 1.000 | 1.000     |
|           | aim    | 1.000   | · cost      | fuse   | 1.000  | 1.000  | 1.000      | 1.000      | cost  | range     |
|           | 1.000  | · luck  | 1.000       | 1.000  |        | luck   | life 1.000 | cost 1.000 | 1.000 | 1.000     |
|           |        | 1.000   |             |        |        | 1.000  |            |            |       |           |
| Mage      |        | spd     |             |        |        | spd    |            |            |       |           |
|           | pull   | 1.012   | hp 0.892    | dmg    |        | 1.012  | dmg        | atk 1.018  | hp    | score     |
|           | 0.904  | · accel | income      | 0.946  | unlock | accel  | 0.946      | rate 0.994 | 0.988 | 1.000     |
|           | range  | 1.000   | 1.108 · hp2 | radius | 1.000  | 1.000  | radius     | · rng      | aura  | value     |
|           | 1.000  | · hp    | 0.892       | 1.042  | loot   | hp     | 1.042      | 0.982      | 1.024 | 0.8       |
|           | aim    | 0.868   | cost        | fuse   | 1.000  | 0.868  | 1.018      | cost 1.006 | cost  | range     |
|           | 1.096  | · luck  | 0.904       | 0.982  |        | luck   | life 1.018 | cost 1.006 | 1.000 | 1.000     |
|           |        | 1.120   |             |        |        | 1.120  |            |            |       |           |
|           |        |         |             |        |        |        |            |            |       |           |

| Type    | Name    | Base Stats |       |           |        |        | Upgraded Stats |            |            |        |        |
|---------|---------|------------|-------|-----------|--------|--------|----------------|------------|------------|--------|--------|
|         |         | pull       | spd   | hp        | income | unlock | pull           | spd        | hp         | income | unlock |
| Chat    | Chat    | 0.952      | 1.024 | 0.946     | 0.928  | 1.000  | 1.024          | 1.024      | 1.060      | 0.904  | 1.000  |
|         |         | range      | accel | 0.994     | radius | 1.000  | 0.928          | 0.928      | 1.012      | rng    | val    |
|         |         | 1.096      | hp    | hp2 0.946 | 1.072  | loot   | radius         | 1.048      | 0.916      | 0.916  | 0.916  |
|         |         | aim        | 0.940 | cost      | fuse   | 1.000  | 1.072          | cost       | cost       | cost   | ran    |
|         |         | 0.964      | luck  | 0.892     | 0.988  | luck   | life 1.012     | 0.988      | 0.976      | 1.000  | 1.000  |
|         |         |            | 0.964 |           |        | 0.964  |                |            |            |        |        |
| Chibi   | Chibi   | 0.976      | 1.048 | 0.970     | 0.994  | 1.000  | 1.048          | 1.048      | 1.000      | 1.084  | 1.000  |
|         |         | range      | accel | income    | radius | 1.000  | 0.994          | 0.994      | rate 0.952 | 1.012  | 1.000  |
|         |         | 0.976      | hp    | hp2 0.970 | 0.994  | loot   | radius         | 0.994      | rng        | 1.072  | 0.916  |
|         |         | aim        | 0.880 | cost      | fuse   | 1.000  | 0.994          | cost       | cost       | cost   | ran    |
|         |         | 1.060      | luck  | 1.036     | 0.982  | luck   | life 1.018     | 1.048      | 1.060      | 1.060  | 1.036  |
|         |         |            | 1.072 |           |        | 1.072  |                |            |            |        |        |
| Volcano | Volcano | 1.060      | 1.072 | 1.042     | 1.030  | 1.006  | 1.126          | 1.030      | 1.030      | 1.030  | 0.916  |
|         |         | range      | accel | income    | radius | 1.006  | 0.946          | 0.946      | rate 0.970 | 1.042  | 1.006  |
|         |         | 0.982      | hp    | hp2 1.042 | 0.952  | loot   | radius         | 0.946      | rng        | 1.024  | 1.006  |
|         |         | aim        | 0.880 | cost      | fuse   | 1.006  | 0.874          | life 1.042 | cost 1.030 | cost   | ran    |
|         |         | 0.982      | luck  | 1.054     | 0.952  | luck   | 0.970          |            | 1.030      | 1.030  | 0.916  |
|         |         |            | 0.970 |           |        |        |                |            |            |        |        |
| Tornado | Tornado | 0.994      | 1.072 | 0.898     | 0.982  | 1.006  | 1.090          | 0.982      | 0.928      | 0.994  | 1.006  |
|         |         | range      | accel | income    | radius | 1.006  | 0.952          | 0.952      | rate 1.000 | 1.054  | 1.006  |
|         |         | 1.006      | hp    | hp2 0.898 | 0.994  | loot   | radius         | 0.994      | rng 0.976  | 0.952  | 0.916  |
|         |         | aim        | 0.868 | cost      | fuse   | 1.006  | 0.862          | life 1.042 | cost       | cost   | ran    |
|         |         | 1.018      | luck  | 0.820     | 0.952  | luck   | 1.018          | 0.946      | 0.916      | 0.916  | 1.006  |
|         |         |            | 1.018 |           |        |        |                |            |            |        |        |
| Ocean   | Ocean   | 0.952      | 1.012 | 0.988     | 0.952  | 1.006  | 1.018          | 0.952      | 0.976      | 1.000  | 1.006  |
|         |         | range      | accel | income    | radius | 1.006  | 0.952          | 0.952      | rate 1.000 | 1.036  | 1.006  |
|         |         | 1.060      | hp    | hp2 0.988 | 1.060  | loot   | radius         | 1.060      | rng        | 0.982  | 0.916  |
|         |         | aim        | 0.994 | cost      | fuse   | 1.006  | 0.988          | life 1.006 | cost 1.000 | cost   | ran    |
|         |         | 1.012      | luck  | 0.958     | 0.994  | luck   | 1.006          |            | 1.000      | 0.994  | 1.006  |
|         |         |            | 1.006 |           |        |        |                |            |            |        |        |
| Ninja   | Ninja   | 1.006      | 1.012 | 0.964     | 0.982  | 1.006  | 1.018          | 0.982      | 0.940      | 1.036  | 0.916  |
|         |         | range      | accel | income    | radius | 1.006  | 0.978          | 0.982      | rate 1.024 | 1.024  | 1.006  |
|         |         | 1.048      | hp    | hp2 0.964 | 1.018  | loot   | radius         | 1.018      | rng 1.024  | 0.952  | 1.006  |
|         |         | aim        | 0.964 | cost      | fuse   | 1.006  | 0.952          | life 1.024 | cost       | cost   | ran    |
|         |         | 0.964      | luck  | 0.904     | 0.976  | luck   | 0.970          | 1.024      | 0.976      | 0.958  | 0.916  |
|         |         |            | 0.970 |           |        |        |                |            |            |        |        |
| Robot   | Robot   | 0.994      | spd   | hp 1.048  | dmg    | unlock | spd            | dmg        | atk 1.024  | hp     | score  |
|         |         | range      | 0.958 | income    | 1.006  | 1.006  | 0.970          | 1.006      | rate 0.994 | 1.012  | 1.006  |
|         |         | 1.012      | accel | 0.982     | radius | 1.012  | 0.994          | 1.024      | rng 1.018  | 1.030  | 0.916  |

|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|-----------|------|-------|---------|---------|-------------|---------|---------|--------------|-------------|------|
| Unit      | Type | Skill | aim     | 1.072 · | · cost      | fuse    | 1.000 · |              | cost        | ran  |
|           |      |       | 1.030   | luck    | 1.030       |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         | 1.024   |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
| Forest    |      |       |         | spd     |             |         | spd     |              |             |      |
|           |      |       | pull    | 0.970   | hp 1.030 ·  | dmg     | 0.982 · |              | hp          | scd  |
|           |      |       | 0.928 · | · accel | income      | 0.940 · | unlock  | accel        | 1.072 ·     | 1.03 |
|           |      |       | range   | 0.976   | 0.982 ·     | radius  | 1.006 · | 0.982 ·      | aura        | val  |
|           |      |       | 1.096 · | · hp    | hp2 1.030   | 1.102 · | loot    | hp           | 0.982 ·     | 0.9  |
|           |      |       | aim     | 1.048   | · cost      | fuse    | 1.012   | 1.000 ·      | cost        | ran  |
| Desert    |      |       | 1.018   | · luck  | 1.000       | 1.006   | luck    | 0.994        | 1.006       | 1.02 |
|           |      |       |         | 1.048   |             |         | 1.048   |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
| Zombie    |      |       |         | spd     |             |         | spd     |              |             |      |
|           |      |       | pull    | 1.024 · | hp 1.042 ·  | dmg     | 1.042 · |              | hp          | scd  |
|           |      |       | 0.994 · | accel   | income      | 0.988 · | unlock  | accel        | 1.066 ·     | 1.07 |
|           |      |       | range   | 0.994   | 0.994 ·     | radius  | 1.006 · | 0.988 ·      | aura        | val  |
|           |      |       | 1.042 · | · hp    | hp2 1.042   | 1.036 · | loot    | hp           | 1.012 ·     | 1.00 |
|           |      |       | aim     | 0.982   | · cost      | fuse    | 1.012   | 1.030 ·      | cost        | ran  |
| Ice       |      |       | 1.000   | · luck  | 1.036       | 0.982   | luck    | life 1.018   | 1.024       | 1.07 |
|           |      |       |         | 1.036   |             |         | 1.036   |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
| Zombie    |      |       |         | spd     |             |         | spd     |              |             |      |
|           |      |       | pull    | 0.994   | hp 0.976 ·  | dmg     | 1.006 · |              | hp          | scd  |
|           |      |       | 0.946 · | · accel | income      | 0.958 · | unlock  | accel        | 1.024 ·     | 1.02 |
|           |      |       | range   | 1.006 · | 1.018 · hp2 | radius  | 1.006 · | 0.958 ·      | aura        | val  |
|           |      |       | 1.042 · | hp      | 0.976 ·     | 1.054 · | loot    | hp           | 0.982 ·     | 0.9  |
|           |      |       | aim     | 0.982   | cost 0.922  | fuse    | 1.012   | 1.054 ·      | cost        | ran  |
| Ice       |      |       | 1.054   | · luck  |             | 0.976   | luck    | life 1.024   | 0.976       | 1.02 |
|           |      |       |         | 1.060   |             |         | 1.060   |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
| Ice       |      |       |         | spd     |             |         | spd     |              |             |      |
|           |      |       | pull    | 0.976   | hp 1.036 ·  | dmg     | 0.994 · |              | hp          | scd  |
|           |      |       | 0.934 · | · accel | income      | 0.946 · | unlock  | accel        | 1.072 ·     | 1.02 |
|           |      |       | range   | 0.982   | 0.988 ·     | radius  | 0.988 · | 0.946 ·      | aura        | val  |
|           |      |       | 1.096 · | · hp    | hp2 1.036   | 1.108 · | loot    | hp           | 0.988 ·     | 0.9  |
|           |      |       | aim     | 1.060 · | · cost      | fuse    | 1.018   | 1.102 · life | rng 1.078 · | ran  |
| Shadow    |      |       | 1.024   | luck    | 0.988       | 0.994   | luck    | 1.006        | cost 1.000  | 1.02 |
|           |      |       |         | 1.054   |             |         | 1.054   |              | 1.000       |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
| Shadow    |      |       |         | spd     |             |         | spd     |              |             |      |
|           |      |       | pull    | 1.048   | hp 0.904 ·  | dmg     | 1.066 · |              | hp          | scd  |
|           |      |       | 0.964 · | · accel | income      | 0.940 · | unlock  | accel        | 1.054 ·     | 1.03 |
|           |      |       | range   | 1.102 · | 1.042 ·     | radius  | 1.012 · | 0.940 ·      | aura        | val  |
|           |      |       | 1.084 · | hp      | hp2 0.904   | 1.060 · | loot    | hp           | 1.054 ·     | 0.9  |
|           |      |       | aim     | 0.892   | · cost      | fuse    | 1.018   | 1.054 ·      | cost        | ran  |
| Shadow    |      |       | 1.012   | · luck  | 0.778       | 0.946   | luck    | life 1.054   | 0.940       | 1.03 |
|           |      |       |         | 1.024   |             |         | 1.018   |              | 0.910       |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
| Steampunk |      |       |         | spd     |             |         | spd     |              |             |      |
|           |      |       | pull    | 1.030 · | hp 1.048 ·  | dmg     | 1.048 · |              | hp          | scd  |
|           |      |       | 1.012 · | accel   | income      | 1.006 · | unlock  | accel        | 1.042 ·     | 1.07 |
|           |      |       | range   | 1.012 · | 1.000 ·     | radius  | 1.018 · | 1.006 ·      | aura        | val  |
|           |      |       | 1.018 · | hp      | hp2 1.048   | 1.012 · | loot    | hp           | 1.036 ·     | 1.07 |
|           |      |       | aim     | 1.000   | · cost      | fuse    | 1.018   | 1.012 · life | 1.048 ·     | ran  |
| Steampunk |      |       | 1.024   | · luck  | 1.024       | 0.964   | luck    | 1.036        | cost 1.012  | 1.07 |
|           |      |       |         | 1.024   |             |         | 1.018   |              | 1.006       |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
|           |      |       |         |         |             |         |         |              |             |      |
| Z-Force   |      |       |         | spd     |             |         | spd     |              |             |      |
|           |      |       | pull    | 1.048   | hp 1.048 ·  | dmg     | 1.066 · | dmg          | atk 1.030 · | scd  |
|           |      |       | 1.054 · | 1.048   | income      | 1.036 · | 1.012 · | 1.036 ·      | rate 1.000  | 1.00 |

|      |                  |         |         |             |         |         |         |            |             |         |       |
|------|------------------|---------|---------|-------------|---------|---------|---------|------------|-------------|---------|-------|
| Unit | Phoenix          | range   | · accel | 0.994 ·     | radius  | loot    | accel   | radius     | · rng       | aura    | val   |
|      |                  | 0.994 · | 1.036 · | hp2 1.048   | 0.976 · | 1.018   | 1.042 · | 0.976 ·    | 1.024 ·     | 1.036 · | 1.042 |
|      |                  | aim     | hp      | · cost      | fuse    |         | hp      | life 1.042 | cost        | cost    | ran   |
|      |                  | 1.012   | 0.982   | 1.018       | 0.958   |         | 0.958 · |            | 0.994       | 0.988   | 1.00  |
|      |                  |         | · luck  |             |         |         | luck    |            |             |         |       |
|      |                  |         | 1.000   |             |         |         | 1.000   |            |             |         |       |
|      | Phoenix          |         | spd     |             |         |         | spd     |            |             |         |       |
|      |                  | pull    | 1.072 · | hp 0.988 ·  | dmg     |         | 1.138 · | dmg        | atk 1.000 · | hp      | scd   |
|      |                  | 1.066 · | accel   | income      | 1.036 · | unlock  | accel   | 1.036 ·    | rate 1.024  | 1.018 · | 0.9   |
|      |                  | range   | 1.060 · | 1.036 ·     | radius  | 1.018 · | 1.072 · | radius     | · rng 1.018 | aura    | val   |
|      |                  | 1.000 · | hp      | hp2 0.988   | 0.970 · | loot    | hp      | 0.964 ·    | · cost      | 1.012 · | 1.06  |
|      |                  | aim     | 0.916 · | · cost      | fuse    | 1.024   | 0.886 · | life 1.066 | 0.964       | cost    | ran   |
|      | Void             | 1.006   | luck    | 0.910       | 0.934   |         | luck    |            |             | 0.946   | 1.00  |
|      |                  |         | 1.000   |             |         |         | 0.994   |            |             |         |       |
|      |                  |         | spd     |             |         |         | spd     |            |             |         |       |
|      |                  | pull    | 1.018 · | hp 0.922 ·  | dmg     |         | 1.042 · | dmg        | atk 1.030 · | hp      | scd   |
|      |                  | 0.928 · | accel   | income      | 0.964 · | unlock  | accel   | 0.964 ·    | rate 1.012  | 1.006 · | 1.07  |
|      |                  | range   | 1.018 · | 1.120 · hp2 | radius  | 1.018 · | 1.030 · | radius     | · rng       | 1.042 · | val   |
|      | Cyber Samurai    | 1.024 · | hp      | 0.922 ·     | 1.060 · | loot    | hp      | 1.054 ·    | 1.006 ·     | 1.042 · | 0.9   |
|      |                  | aim     | 0.916 · | cost 0.868  | fuse    | 1.024   | 0.886 · | life 1.048 | cost 0.976  | cost    | ran   |
|      |                  | 1.114   | luck    |             | 0.952   |         | luck    |            |             | 0.964   | 1.07  |
|      |                  |         | 1.132   |             |         |         | 1.132   |            |             |         |       |
|      |                  |         | spd     |             |         |         | spd     |            |             |         |       |
|      |                  | pull    | 1.018 · | hp 0.976 ·  | dmg     |         | 1.042 · | dmg        | atk 0.958   | hp      | scd   |
|      | Volt             | 1.018 · | accel   | income      | 0.994 · | unlock  | accel   | 0.994 ·    | · rate      | 1.042 · | 1.00  |
|      |                  | range   | 1.078 · | 1.018 · hp2 | radius  | 1.018 · | 1.090 · | radius     | 1.036 ·     | aura    | val   |
|      |                  | 1.060 · | hp      | 0.976 ·     | 1.036 · | loot    | hp      | 1.030 ·    | rng 1.036   | 0.976 · | 1.04  |
|      |                  | aim     | 0.988   | cost 0.874  | fuse    | 1.024   | 0.958 · | life 1.042 | · cost      | cost    | ran   |
|      |                  | 0.994   | · luck  |             | 0.952   |         | luck    |            | 0.958       | 0.934   | 1.07  |
|      |                  |         | 1.000   |             |         |         | 0.994   |            |             |         |       |
|      | Crystal Guardian |         | spd     |             |         |         | spd     |            |             |         |       |
|      |                  | pull    | 1.060 · | hp 0.964 ·  | dmg     |         | 1.084 · | dmg        | atk 0.934   | hp      | scd   |
|      |                  | 1.006 · | accel   | income      | 0.994 · | unlock  | accel   | 0.994 ·    | · rate      | 1.072 · | 1.07  |
|      |                  | range   | 1.036 · | 1.018 · hp2 | radius  | 1.018 · | 1.048 · | radius     | 1.036 ·     | aura    | val   |
|      |                  | 1.048 · | hp      | 0.964 ·     | 1.036 · | loot    | hp      | 1.030 ·    | rng 1.066   | 0.952 · | 1.07  |
|      |                  | aim     | 0.982   | cost 0.856  | fuse    | 1.024   | 0.946 · | life 1.042 | · cost      | cost    | ran   |
|      | Phoenix          | 1.018   | · luck  |             | 0.952   |         | luck    |            | 0.958       | 0.934   | 1.07  |
|      |                  |         | 1.006   |             |         |         | 1.006   |            |             |         |       |
|      |                  |         | spd     |             |         |         | spd     |            |             |         |       |
|      |                  | pull    | 0.982   | hp 1.042 ·  | dmg     |         | 1.012 · | dmg        | atk 1.012 · | hp      | scd   |
|      |                  | 0.958 · | · accel | income      | 0.970 · | unlock  | accel   | 0.970 ·    | rate 1.006  | 1.054 · | 1.04  |
|      |                  | range   | 1.000   | 1.006 ·     | radius  | 1.024 · | 1.012 · | radius     | · rng       | aura    | val   |
|      | Void             | 1.078 · | · hp    | hp2 1.042   | 1.090 · | loot    | hp      | 1.078 ·    | 1.060 ·     | 1.024 · | 0.9   |
|      |                  | aim     | 1.084   | · cost      | fuse    | 1.030   | 1.000 · | life 1.030 | cost        | cost    | ran   |
|      |                  | 1.054   | · luck  | 0.964       | 0.970   |         | luck    |            | 0.982       | 0.970   | 1.05  |
|      |                  |         | 1.048   |             |         |         | 1.042   |            |             |         |       |
|      |                  |         | spd     |             |         |         | spd     |            |             |         |       |
|      |                  | pull    | 0.982   | hp          |         |         |         |            |             |         |       |

| Unit           | Skill | Skill 1 |            |             |         | Skill 2 |         |            |            | Skill 3 |       |
|----------------|-------|---------|------------|-------------|---------|---------|---------|------------|------------|---------|-------|
|                |       | pull    | spd        | hp          | income  | unlock  | spd     | dmg        | atk        | hp      | score |
| Dragon Emperor |       | 1.054 · | 1.054 ·    | 0.988 ·     | 1.042 · |         | 1.084 · | 1.042 ·    | 1.000 ·    | 1.006 · | 1.000 |
|                | range | 1.042   | 1.036 ·    |             | radius  | 1.024 · | 1.054 · | 1.042 ·    | · rng      | aura    | value |
|                | aim   | 1.012 · | · hp       | hp2 0.988   | 0.994 · | loot    | hp      | radius     | 1.000 ·    | 1.024 · | 1.054 |
|                |       | 1.000   | · cost     |             | fuse    | 1.030   | 0.958 · | 0.982 ·    | cost       | cost    | range |
|                |       | 1.024   | · luck     | 0.886       | 0.940   |         | luck    | life 1.054 | 0.946      | 0.916   | 1.074 |
|                |       |         | 1.018      |             |         |         | 1.012   |            |            |         |       |
| Cataclysm      |       | pull    | spd        | hp          | income  | unlock  | spd     | dmg        | atk        | hp      | score |
|                |       | 1.054 · | 1.072 ·    | 1.018 ·     | 1.042 · |         | 1.162 · | 1.042 ·    | 1.042 ·    | 1.054 · | 1.074 |
|                | range | 1.078 · | 1.078 ·    | 1.108 · hp2 | radius  | 1.066 · | 1.120 · | 1.042 ·    | · rng      | aura    | value |
|                | aim   | 1.084 · | hp         | 1.018 ·     | 1.066 · | loot    | hp      | radius     | 1.066 ·    | 1.078 · | 1.042 |
|                |       | 1.066 · | cost 0.754 |             | fuse    | 1.096   | 0.946 · | life 1.138 | cost       | cost    | range |
|                |       | 1.108   | luck       |             | 0.856   |         | luck    |            | 0.880      | 0.826   | 1.074 |
| Destin         |       | pull    | spd        | hp          | income  | unlock  | spd     | dmg        | atk        | hp      | score |
|                |       | 1.006 · | 1.030 ·    | 1.018 ·     | 1.024 · |         | 1.120 · | 1.024 ·    | 1.096 ·    | 1.054 · | 1.104 |
|                | range | 1.054 · | 1.054 ·    | 1.150 · hp2 | radius  | 1.066 · | 1.096 · | 1.024 ·    | · rng      | aura    | value |
|                | aim   | 1.084 · | hp         | 1.018 ·     | 1.096 · | loot    | hp      | radius     | · cost     | cost    | 0.946 |
|                |       | 1.072 · | cost 0.802 |             | fuse    | 1.096   | 0.952 · | life 1.126 | 0.910      | 0.874   | range |
|                |       | 1.156   | luck       |             | 0.868   |         | luck    |            |            |         |       |
| Mistral        |       | pull    | spd        | hp          | income  | unlock  | spd     | dmg        | atk        | hp      | score |
|                |       | 1.012 · | 1.018 ·    | 1.054 ·     | 1.018 · |         | 1.108 · | 1.018 ·    | 1.054 ·    | 1.090 · | 1.084 |
|                | range | 1.042   | 1.042      | 1.084 ·     | radius  | 1.066 · | 1.084 · | 1.018 ·    | rate 1.060 | aura    | value |
|                | aim   | 1.120 · | · hp       | hp2 1.054   | 1.114 · | loot    | hp      | radius     | · rng      | 1.084 · | 1.074 |
|                |       | 1.120 · | · cost     |             | fuse    | 1.096   | 1.000 · | 1.096 ·    | · cost     | cost    | range |
|                |       | 1.114   | luck       | 0.814       | 0.874   |         | luck    | life 1.120 | 0.904      | 0.862   | 1.054 |
| Architectes    |       | pull    | spd        | hp          | income  | unlock  | spd     | dmg        | atk        | hp      | score |
|                |       | 1.024 · | 1.018 ·    | 1.060 ·     | 1.030 · |         | 1.108 · | 1.030 ·    | 1.066 ·    | 1.072 · | 1.084 |
|                | range | 1.054 · | 1.054 ·    | 1.090 ·     | radius  | 1.066 · | 1.096 · | 1.030 ·    | · rng      | aura    | value |
|                | aim   | 1.102 · | hp         | hp2 1.060   | 1.096 · | loot    | hp      | radius     | 1.090 ·    | 1.090 · | 1.074 |
|                |       | 1.126 · | · cost     |             | fuse    | 1.096   | 1.000 · | 1.078 ·    | cost       | cost    | range |
|                |       | 1.126   | luck       | 0.820       | 0.868   |         | luck    | life 1.120 | 0.904      | 0.862   | 1.054 |
| Interdit       |       | pull    | spd        | hp          | income  | unlock  | spd     | dmg        | atk        | hp      | score |
|                |       | 1.030 · | 1.054 ·    | 1.012 ·     | 1.012 · |         | 1.144 · | 1.012      | 1.018 ·    | 1.084 · | 1.074 |
|                | range | 1.108 · | 1.108 ·    | 1.102 · hp2 | radius  | 1.066 · | 1.150 · | · radius   | · rng      | aura    | value |
|                | aim   | 1.126 · | hp         | 1.012 ·     | 1.096 · | loot    | hp      | 1.078 ·    | 1.096 ·    | 1.054 · | 1.042 |
|                |       | 1.066 · | cost 0.742 |             | fuse    | 1.096   | 0.946 · | life 1.138 | cost       | cost    | range |
|                |       | 1.096   | luck       |             | 0.856   |         | luck    |            | 0.880      | 0.832   | 1.084 |
| Dragon Emperor |       | pull    | spd        | hp          | income  | unlock  | spd     | dmg        | atk        | hp      | score |
|                |       | 1.030 · | 1.054 ·    | 1.012 ·     | 1.012 · |         | 1.144 · | 1.012      | 1.018 ·    | 1.084 · | 1.074 |
|                | range | 1.108 · | 1.108 ·    | 1.102 · hp2 | radius  | 1.066 · | 1.150 · | · radius   | · rng      | aura    | value |
|                | aim   | 1.126 · | hp         | 1.012 ·     | 1.096 · | loot    | hp      | 1.078 ·    | 1.096 ·    | 1.054 · | 1.042 |
|                |       | 1.066 · | cost 0.742 |             | fuse    | 1.096   | 0.946 · | life 1.138 | cost       | cost    | range |
|                |       | 1.096   | luck       |             | 0.856   |         | luck    |            | 0.880      | 0.832   | 1.084 |

## 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 1<sup>re</sup> génération)
- 4 jeux variés sous une même économie (vs 1 jeu single-point-of-failure)
- Token déflationniste 1B fixe + collection NFT LEAN cross-game
- 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 v1.3. 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.

Pour les juridictions où certaines fonctionnalités sont restreintes, consulter le site régional approprié.

Contact : [contact@taog.io](mailto:contact@taog.io)