

Crypto Game

Le temps que l'on passe sur un jeu vidéo à forcément de la valeur, sinon nous n'y investirons pas notre temps.

Le temps passé a un début, et une fin. La valeur du temps passé est concrétisé par l'accomplissement communs à tout les jeux vidéos, réussir à aller jusqu'au bout.

Nous proposons de figer et de transporter cette valeur dans le temps.

La Preuve de Jeu

Dans le milieu des Crypto il y a actuellement deux valeurs :

La preuve de travail « Proof of Work ».

La preuve d'enjeu « Proof of Stake ».

Nous proposons de créer la preuve de jeu « Proof of Gaming ».

Chaque jeton de jeu représente le temps passé d'un joueur à finir un jeu. Ce jeton est unique, et un même joueur n'aura accès au jeton qu'une seule fois, la première fois où il finit le jeu.

Le joueur a accès à son jeton via notre plateforme, libre à lui de le stocker ou de le vendre.

Là où le « Proof of Work » demande un effort en preuve de calcul pour résoudre une énigme.

Là où le « Proof of Stake » demande de « Stake » ses jetons pour sécuriser un réseau.

Le « Proof of Gaming » fait un peu les deux. Finir un jeu équivaut à une preuve de travail, chaque jeu étant une énigme qui ne peut être résolu qu'une seule fois par joueur et par jeu, création du jeton. Il peut être assimilé à du « Proof of Stake » dans le sens où le nombre de jetons créés pour un même jeu, représentera le nombre de joueurs qui l'ont fini. Plus il y aura de jetons d'un même jeu en circulation, plus il y aura de joueurs qui l'auront fini. Le « Proof of Gaming » sécurise alors aussi la qualité d'un jeu, tout comme le Proof of Stake la qualité d'un réseau.

La limite de création d'un jeton

Le nombre de jeton est limité par le nombre de joueurs qui peuvent le finir. Il n'est pas fixé à l'avance. La base de joueurs potentiels qui finiront un jeu a un plafond indépassable, si la création de jeton pourra être massive un mois après la sortie d'un jeu, la création baissera forcément dans le temps, augmentant ainsi la valeur du « Proof of Gaming ». Le nombre de jeton n'est pas inflationniste, puisque limité par le nombre de joueurs uniques qui le finissent.

L'industrie du Jeux Vidéo

Les ventes d'un jeu sont assimilés à la qualité et le succès d'un jeu à un instant T.

Hors les ventes d'un jeu sont associés à différents paramètres comme, la licence, le marketing, les tests sur des plateformes spécialisés, le score Métacritic etc...

Le nombre de jetons créés pour un même jeu sera une donnée incontestable de la qualité d'un jeu non pas à un instant T, mais durant toute sa vie. Il ne pourra pas être influencé ni par les ventes, ni par la hype, ni par un score metacritic, ni par les commentaires des sites spécialisés et utilisateurs.

Les données d'un jeton sont à tout moment consultable sur notre site, en temps réel, par les joueurs, les développeurs et les éditeurs.

En plus d'être une preuve de jeu, il est aussi une preuve de la qualité d'un jeu.

Commencer à regarder une série télé et ne pas aller jusqu'au bout, c'est estimer que le contenu de cette série demande trop de temps, sa qualité et son intérêt sont alors remis en question.

Commencer à regarder un film sans aller jusqu'au bout, c'est estimer que le contenu de ce film demande trop de temps, sa qualité et son intérêt sont alors remis en question.

Acheter un jeu et ne jamais le finir, c'est estimer que le contenu du jeu demande trop de temps et d'efforts, sa qualité et son intérêt sont alors remis en question.

Quelques détails techniques

Le prix d'un jeu

Le dénominateur commun de tout les jeux est que leur prix baisse avec le temps. Le prix du jeton, lui, prendra de la valeur, par effet de levier, puisque le nombre de jeton aura atteint sa limite. Il sera devenu rare.

Création et distribution des jetons

A chaque fois qu'un joueur finit un jeu pour la première fois, 3 jetons sont créés.

1 Jeton pour le joueur

1 Jeton pour les développeurs/éditeurs

1 Jeton pour notre société

Chacun pourra obtenir son jeton via notre plateforme dédiée. Le but est d'éviter une position de monopole sur les jetons. Certains les collectionneront, d'autres spéculeront sur leur prix.

Nous nous engageons à ne pas créer plus de jetons que de joueurs qui l'ont fini, en respectant la règle des trois.

Nous nous engageons à ne pas distribuer gratuitement, ou à moindre coût, des jetons à des tiers comme les plateformes d'échanges.

Nous nous engageons à ne jamais posséder plus de 40 % du volume des jetons.

Nous nous engageons à racheter régulièrement des jetons.

Nous nous autorisons, ponctuellement, à en vendre.

Les joueurs, les développeurs et les éditeurs font ce qu'ils veulent des jetons, et nous proposons de gérer les jetons des développeurs/éditeurs s'ils le désirent.

Base de données

S'il faut finir un jeu pour la première fois pour créer un jeton, alors il nous faut vérifier que le jeu a bien été terminé par un joueur. Le système de trophée et d'accomplissement des plateformes comme Steam sont en libre accès. D'autres paramètres entreront en ligne de compte pour s'assurer que le joueur a bien fini le jeu pour la première fois.

La gestion des différentes bases de données sont à la fois automatisées, et manuel, tout comme la création et la distribution de jetons.

Seul les jeux qui se terminent et qui ont besoin d'une connexion à un serveur de plateforme de jeu en ligne sont éligibles à la création de leur jetons.

Cercle vertueux

Du point de vue des joueurs

Le joueur achète un jeu, le finit, gagne un jeton. Quelques années plus tard il veut acheter le deuxième volet de ce jeu, entre temps le prix de son jeton se sera stabilisé, et sa valeur va lui permettre, s'il vend son jeton au prix du deuxième volet, d'avoir le jeu gratuitement, ou avec une réduction de prix si le jeton a moins de valeur.

La preuve de jeu va permettre de s'affranchir du premier obstacle pour jouer à un jeu, le prix.

Du point de vue des développeurs/éditeurs

Ils n'ont rien à faire, ils gagnent gratuitement un jeton quand un joueur finit leur jeu pour la première fois, libre à eux d'en faire ce qu'ils veulent. Ils peuvent considérer la preuve de jeu comme une ressource supplémentaire sur les ventes des jeux. Ils peuvent garder leur jeton et attendre le bon moment pour les vendre et réinvestir une partie dans le développement d'un autre jeu, ils peuvent nous demander de les gérer.

Ils n'ont rien à faire, rien à perdre, et tout à gagner.

De notre point de vue

Le nombre de jetons est égale à la qualité d'un jeu toute sa vie.

Le prix d'un jeton est fixé par les joueurs capable de les finir, les collectionneurs et les spéculateurs.

On crée un écosystème de « gamification » de la crypto dont les débouchés sont énormes, que ce soit du point de vue des joueurs, des développeurs/éditeurs, de l'industrie du jeux vidéo comme du marché des Cryptos.

Du point de vue du marché

Un jeton limité en nombre qui nécessite une preuve de travail, cela ne vous rappelle rien ?

Il est évident qu'il y aura à court, moyen, long terme de la spéculation sur le prix des jetons avec la preuve de jeu.