YOM - YOM

YOM est un projet qui développe une infrastructure de cloud gaming décentralisée, s'appuyant sur le concept de DePIN (Decentralized Physical Infrastructure Networks). L'objectif est de proposer des expériences de jeu en cloud à faible latence et à coût réduit, accessibles sur n'importe quel appareil, sans nécessiter de téléchargement ou de matériel haut de gamme.

Fonctionnement et Technologie

Le réseau YOM repose sur un ensemble distribué de machines de jeu (nœuds) gérées par la communauté. Les opérateurs de ces nœuds mettent à disposition leur puissance de calcul et leur bande passante en échange de récompenses en tokens $YOM. La technologie WebRTC est utilisée pour le streaming des jeux, garantissant une latence ultra-faible, souvent inférieure à 30 ms. Le protocole blockchain du réseau orchestre la mise en correspondance des requêtes et de l'offre de calcul physique.

Utilité du Token $YOM

Le token $YOM est essentiel au fonctionnement de l'écosystème. Il est utilisé pour les paiements de calcul : les studios de jeux et les plateformes paient généralement en fiat, qui est ensuite converti en $YOM pour rémunérer le réseau. Les opérateurs de nœuds sont récompensés en $YOM pour leur contribution en puissance de calcul. Le token joue également un rôle dans un système de réputation : les opérateurs qui détiennent et stakent des $YOM bénéficient d'une priorité dans l'attribution des tâches et d'une augmentation de leurs gains via un score de réputation ($XP). Un mécanisme déflationniste est intégré, avec une partie de 5% des récompenses de nœuds qui est brûlée à chaque transaction, réduisant ainsi l'offre totale et augmentant potentiellement la valeur pour les détenteurs.

Cas d'Usage et Avantages

Pour les studios et éditeurs de jeux, YOM offre un canal de distribution qui réduit considérablement les coûts par rapport aux solutions de cloud gaming traditionnelles (jusqu'à 95% de réduction) et élimine la nécessité d'installations ou de matériel dédié. Cela permet aux créateurs de conserver la propriété de leur code source et de leurs projets sans céder de frais importants aux plateformes traditionnelles. Le réseau peut également être

utilisé par les marques et les diffuseurs pour proposer des expériences interactives, du streaming de haute qualité et des applications décentralisées. L'infrastructure DePIN de YOM évite le besoin de centres de données coûteux et de fournisseurs de cloud traditionnels.

Tokenomics

L'offre maximale de tokens $YOM est fixée à 750 000 000. La répartition des tokens inclut des allocations pour la Fondation (trésorerie, liquidité, échanges), la Communauté (écosystème, quêtes), les Investisseurs Privés, les Insiders (équipe) et les Investisseurs Publics. Les calendriers de vesting varient selon les groupes d'allocation, avec des périodes de cliff et des vestings linéaires. Le plan d'émission total du token s'étale sur 4 ans.

Limites et Perspectives

Bien que prometteur, YOM fait face à la concurrence dans le domaine du cloud gaming. Les défis incluent l'adoption massive par les utilisateurs et les développeurs, ainsi que la nécessité de maintenir une infrastructure décentralisée robuste et évolutive. L'objectif pour 2026 est de pouvoir supporter des millions d'utilisateurs à très bas coût sur un seul shard, une prouesse inédite dans l'histoire du jeu AAA, permettant une expansion massive du marché du jeu sur tous les appareils connectés à Internet. Le projet continue de se développer, notamment en se connectant à d'autres blockchains et en rejoignant des alliances dans l'industrie du jeu.

Gouvernance

Le token $YOM est utilisé pour la gouvernance du protocole par le biais du YOM DAO (Organisme Autonome Décentralisé), permettant aux détenteurs de participer aux décisions futures du réseau.