

GMRT - The Game Company

The Game Company (TGC) est une plateforme de cloud gaming avancée qui vise à rendre les jeux vidéo de haute qualité accessibles à tous, indépendamment de leur appareil. En utilisant une technologie de streaming propriétaire à faible latence, TGC permet aux utilisateurs de jouer à plus de 1 300 jeux AAA sans avoir besoin de matériel performant ou de téléchargements. L'intégration de la blockchain et de la technologie Web3 au sein de l'écosystème TGC crée une économie du jeu dynamique où les joueurs peuvent gagner, échanger et gérer des actifs numériques.

Le token GMRT est le pilier de cette économie. Il a plusieurs utilités principales :

- **Transactions** : GMRT est utilisé pour payer les frais d'inscription aux tournois, effectuer des achats dans le jeu, et comme récompense pour les joueurs. Il sert de monnaie principale pour l'ensemble des transactions au sein de la plateforme TGC.
- **Accès et Utilité** : Les détenteurs de GMRT peuvent accéder à des fonctionnalités premium, à des données exclusives sur les joueurs et les statistiques, et participer à des ligues de fantasy et à des compétitions e-sportives.
- **Gouvernance** : GMRT permet aux détenteurs de voter sur les tournois et d'influencer la distribution des récompenses, leur donnant ainsi un droit de regard sur le développement de la plateforme.
- **Staking** : Les utilisateurs peuvent staker leurs tokens GMRT pour obtenir des récompenses supplémentaires et contribuer à la sécurité du réseau. Le staking peut également donner accès à des données de joueurs pour les spectateurs.
- **Play-to-Earn (P2E)** : GMRT est au cœur des mécaniques "play-to-earn", permettant aux joueurs de gagner des récompenses en jouant et en participant à des tournois.

L'architecture technique de The Game Company repose sur une combinaison de cloud computing et de technologies blockchain, incluant potentiellement une architecture multi-couches avec une couche de base pour les transactions, des chaînes parallèles (shards) pour la scalabilité, et une chaîne de coordination. L'utilisation de techniques cryptographiques avancées comme les preuves à divulgation nulle de connaissance (zero-knowledge proofs) est également envisagée pour améliorer la confidentialité et la scalabilité. La plateforme est

conçue pour offrir une haute performance, une faible latence et une sécurité robuste, capable de traiter un grand nombre de transactions par seconde.

Le tokenomics de GMRT prévoit un approvisionnement maximum d'un milliard de tokens. L'approvisionnement en circulation initiale lors du "Token Generation Event" (TGE) était d'environ 108,7 millions de tokens. Le système est conçu pour s'ajuster à l'utilisation grâce à une inflation contrôlée, avec un staking dynamique qui privilégie les tournois de grande valeur. Des mécanismes de "stake decay" sont également implémentés pour prévenir une domination excessive par quelques grands détenteurs.

Concernant les perspectives, The Game Company a pour objectif d'élargir sa bibliothèque de jeux, d'améliorer sa technologie de streaming, de développer ses systèmes de tournois et de ligues de fantasy, et d'implémenter pleinement les mécaniques P2E. L'entreprise a levé plus de 5 millions de dollars en pré-amorçage et a mené des tests alpha dans de nombreuses régions. Les partenariats stratégiques incluent des collaborations avec des géants comme Tencent Cloud, AWS, Google Cloud et Aethir, renforçant sa position sur le marché du jeu vidéo et de la blockchain.