WHITE PAPER

WFM METAVERSE

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3 |
|  |  |
| Термины | 5 |
|  |  |
| Глава 1 Анализ рынка | 10 |
| Анализ конкурентов | 18 |
| Проблема отрасли | 24 |
| Pest анализ | 25 |
| Swot анализ | 27 |
|  |  |
| Глава 2 Концепция проекта. Геймплей | 29 |
|  |  |
|  Глава 3  | 38 |
| Бизнес-модель | 38 |
| Токеномическая модель | 40 |
| DAO | 43 |
|  |  |
| Глава 4. Инвестору, брендам, маркетоллогам, участнику | 44 |
|  |  |
| Глава 5. Дорожная карта проекта | 45 |

**Введение**

World Fashion Metaverse – это модные тусовки, стильное комьюнити, показы мод, шопинг и концерты, игровые, образовательные и бизнес- пространства в цифровой реальности. Три уровня приключений дневного, ночного и подземного города, который повторяет маршруты всем известной столицы, но удивляет своей свободой, секретностью, непредсказуемостью, насыщенностью и обустройством! WFM - это децентрализованная виртуальная площадка, открывающая для мира моды и красоты лучшие технологичные блокчейн и гейминговые возможности, а для общества – все двери fashion индустрии от шопинга до дизайна и моделинга в захватывающем игровом формате.

Для бизнеса – это новый уровень автоматизации процессов, борьба с контрафактной продукцией, доходность от частного ресейла, вовлеченная аудитория и свежее дыхание трендов, перетекающих в неизбежную диджитализацию и геймификацию повседневности.

Для аудитории в этом большом и открытом для исследования онлайн пространстве шанс стать частью fashion индустрии есть у каждого, новый уровень цифровой социализации позволит чувствовать себя комфортно и самореализоваться каждому. Это мир, в котором пользователи смогут не только весело проводить время, встречаясь с друзьями, посещая концерты и fashion мероприятия, играя в игры или делая покупки, но и монетизировать свою деятельность, проявлять таланты, строить карьеру, развивать личный бренд. Например, провести образовательную программу - обучить людей из разных уголков физического мира в цифровом образовательном хабе за внутриигровую монету, которую можно будет конвертировать в фиатные деньги или обменять на хорошую скидку в реальном магазине.

World Fashion Metaverse готовится занять в отрасли метаверсов уверенное положение в числе лидеров. Достичь этого позволят обеспечение качественной коммуникации между брендами и аудиторией, яркие и неожиданные коллаборации, высокий уровень графики, разнообразие в геймификации процессов и качественный контент.

Проект запланирован к реализации в несколько фаз:

Первая фаза – Дневной режим.

Вторая фаза – Ночной режим.

Третья фаза – режим Подземелья.

В каждой фазе есть как встроенные игровые уровни, так и сами бренды, владельцы земель смогут интегрировать игровые решения на свои площадки.

Встроенные игровые уровни представляют собой 10 этапов в каждом режиме.

В целом, чтобы добиваться успеха в метавселенной, использовать максимум возможностей и зарабатывать максимальное количество средств, необходимо повышать свой виртуальный социальный статус.

**Термины**

**Токен** — это единица учёта, не являющаяся криптовалютой, предназначенная для представления цифрового баланса в некотором активе, иными словами, выполняющая функцию «заменителя ценных бумаг» в цифровом мире. Представляет собой запись в регистре, распределенную в блокчейн-цепочке.

Проще говоря, токены похожи на жетоны парка аттракционов. За монетки с эмблемой парка, купленные в кассе, можно покататься на каруселях, пострелять в тире или съесть мороженое. Посетители парка покупают жетоны за реальные деньги, но жетоны работают только на территории парка.

**Блокчейн** (цепь из блоков) – это своеобразная цифровая тетрадь, в которой записи неизменны благодаря механизму хеширования — уникальному набору буквенных и цифровых символов, где изменение одного символа влечет изменение в других блоках. Это база данных с транзакциями, состоящая из последовательно выстроенной цепочки цифровых блоков, в каждом из которых хранится информация о предыдущем и следующем блоках. В отличие от обычных баз данных, изменить или удалить эти записи нельзя, можно только добавить новые.

**Смарт-контракт** – компьютерный алгоритм определенных действий, интегрированный в код блокчейна, предназначенный для формирования, управления и предоставления информации о владении чем-либо.

**Транзакция** - операция сохранения данных в блокчейне, в ходе которой происходит передача криптоактивов или другой информации между кошельками. После сохранения транзакции в блокчейне ее можно найти по хэшу, который часто называется идентификатором транзакции (tx id). Хэш каждой транзакции уникален в пределах блокчейна.

**Стейблкоин** – цифровая монета (криптовалюта), стоимость которой привязана к фиатной валюте, например, к доллару или физическому активу, например, к золоту. Бывают: 1) обеспечены фиатной валютой — долларом, евро, фунтом, например, Tether (USDT) — самый крупный среди стейблкоинов; 2) обеспечены товаром — недвижимостью, золотом, нефтью, они также контролируются своим эмитентом, например, одна монета Digix Gold (DGX) обеспечена одним граммом физического золота, которое хранится в Сингапуре и Канаде; 3) обеспечены другой криптовалютой, например, стейблкоин DAI привязан к доллару, но обеспечен эфиром с помощью смарт-контракта.

**Кошелек** - онлайн-платформа, предоставляющая услуги хранения цифровой блокчейн-валюты.

**NFT** (невзаимозаменяемый токен) – криптографический сертификат, закрепляющий право владения уникальным объектом за одним пользователем в цифровом пространстве. Это вид криптографических токенов, каждый экземпляр которых уникален и не может быть обменян или замещён другим аналогичным токеном, хотя обычно токены взаимозаменяемы по своей природе.

**Рарность NFT** – это процент (степень) редкости NFT в коллекции. Находит отражение в цене: чем реже NFT, тем он дороже.

**Метавселенная** – это постоянно действующее виртуальное пространство, в котором люди могут взаимодействовать друг с другом и с цифровыми объектами через свои аватары, с помощью технологий виртуальной реальности.

**Web 2.0** – (Веб второго поколения) – разновидность сайтов, на которых онлайн-контент (внутреннее наполнение сайта) создается и управляется самими пользователями.

**Web 3.0 –** третье «поколение» интернета, главную роль в котором играют блокчейн-технологии.

**Аватар** – это виртуальная модель человека, позволяющая совершать действия или вести деятельность в метавселенных.

**Токеномика** — ключевой компонент фундаментального анализа криптопроекта. При рассмотрении токеномики криптовалюты учитываются следующие факторы: спрос и предложение, варианты использования токена, распределение, сжигание токенов, механизмы стимулирования и доказательства владения.

**Сжигание токенов** – уничтожение часть эмиссии, чтобы ограничивать предложение, тем самым повышая стоимость актива.

**DAO** (Децентрализованная автономная организация) **–** организационная форма, при которой координация деятельности участников и управление ресурсами происходит в соответствии с заранее согласованным и формализованным набором правил, контроль за соблюдением которых выполняется автоматически. В DAO отсутствует иерархическая структура, все участники имеют одинаковые права и силу голоса и могут голосовать за различные изменения наравне со всеми.

**Governance Token –** цифровой инструмент, который дает право своему владельцу принимать участие в развитии блокчейн-проекта и выдвигать собственные инициативы.

**Mint –** это процесс первичной записи (выпуска) невзаимозаменяемого токена или иного цифрового актива в блокчейне.

**White Paper (WP) –** маркетинговый документ нерекламного характера с детальной, глубокой проработкой темы, излагающий суть, цели и принципы работы проекта.

**White list** – это определённый список пользователей, которые смогут первыми купить NFT по более низкой цене, то есть попасть в проект на ранней стадии. Для доступа к WL требуется совершение социальных действий, различных активностей в социальных сетях: телеграм, твиттер, дискорд, ютуб и т.д. Цель WL – спровоцировать ажиотаж вокруг проекта и создание дополнительного информационного шума.

**Play-to-Earn –** модель игры (P2E), построенной на блокчейне, объединяющей геймплей и финансовые инструменты, где геймеры могут зарабатывать криптовалюты и NFT-токены за счет своей игровой деятельности.

**Discord** – это мессенджер, аналог телеграмм, но хорошо приспособлен преимущественно для игр.

**Airdrop –** это бесплатная раздача криптовалют, токенов каких-либо проектов или NFT, которые можно получить, выполнив определенный перечень простых действий: скачивание и установка кошелька, регистрация аккаунта и прохождение верификации, подписка и репосты, привлечение новых активных пользователей и другие. В отличие от Bounty, например, Airdrop доступен для широкой аудитории.

**Bounty** – модель раздачи криптовалюты, требующая от пользователей бОльших усилий, например, создание видеоролика о проекте или написание качественной статьи с целью привлечь большое число потенциальных клиентов. Вознаграждение в этом случае более высокое (в сравнении с Airdrop).

**UX –** (User Experience) пользовательский опыт, то есть то, какой опыт/впечатление получает пользователь от работы с интерфейсом.

**UI – (**User Interface) пользовательский интерфейс, то, как выглядит интерфейс и то, какие физические характеристики приобретает.

**Геймплей** – (игровой процесс) описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра.

**Глава 1. Анализ рынка**

В 2021 году мир массово обратил пристальное внимание к направлению виртуальных миров как с точки зрения разработки, так и с точки зрения инвестиций. Сама по себе идея реальной, но виртуальной жизни не нова и существовала без многочисленных «блокчейновых» решений. Так в 2020 году объем рынка метавселенных составлял 31,9 млрд долларов, в то время как объем рынка NFT в этом же году составил 82 млн долларов. При этом в 2021 году объем рынка метаверсов насчитывает 38,85 млрд долларов, в то время как рынок NFT дает умопомрачительный рост до 25 млрд долларов США. Переломным моментом в данный период для сектора метаверсов стала интеграция блокчейн технологий, криптовалютных смарт-контрактов и NFT. Именно благодаря резкой и глобальной популяризации технологии невзаимозаменяемых токенов – NFT блокчейновые метаверсы получили импульс активного развития и крупные вливания денежных средств в 2021 году. Так в метавселенной Decentralend поражали цифрами сделки на виртуальную недвижимость и парсели (площадь/землю), которые исчислялись миллионами долларов за единицу.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | NFT | Ценав млн $ США | Цена в токенах MANA |
| 1 |  Fashion Street Estate | 2.42 | 618000 |
| 2 | Lady Bug (Plaza) | 1.32 | 510000 |
| 3 | Official District | 1.19 | 425000 |
| 4 | Massive Genesis Plaza | 1.08 | 210000 |
| 5 | VentureEstates | 1.03 | 300000 |

Рост аудитории в метаверсах так же растет с каждым годом. Более 470 млн человек ежемесячно используют платформы метавселенной. Сюда входят криптопроекты Web 3.0, а также виртуальные миры Web 2.0, не связанные с криптографией, такие как Minecraft и Fortnite. При этом согласно отчету «METAVERSE AND MONEY: Decrypting the Future» компании Citi GPS, к 2030 году количество уникальных пользователей метавселенных составит порядка 1 миллиарда человек.

|  |
| --- |
| Рис.1 Иллюстрация в рамках отчета METAVERSE AND MONEY: Decrypting the Future» компании Citi GPS |
| На 2022 год связь метавселенных и криптопространства становится все более целостной и необходимой. В этой связи на рост активной и платежеспособной аудиториии напрямую влияет легализация криптоплатежей на государственном уровне. Согласно анализу 125 стран помимо Российской Федерации, в 50% криптовалюта и криптоплатежи разрешены, в 40% статус криптовалюты не определен, и примерно в 10% стран – запрещена. В РФ статус до конца не определен, хотя есть закон о цифровых активах. Платежи в криптовалюте на сегодня запрещены. NFT на основании реализованных кейсов (музей Эрмитаж токенизировал и продал NFT экспонируемых картин) интерпретируются как нематериальные активы. Среди стран, где криптовалюта запрещена, большинство запретов основано на религиозных соображениях, и только в Китае данный запрет связан с закрытой государственной экосистемой всех информационных технологий. В 25% исследуемых стран, где разрешена криптовалюта, доход на душу населения составляет более 2 тыс долларов США. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Страна | Криптовалюта  |
| 1.  | Австралия  | Разрешена  |
| 2.  | Австрия  | Разрешена  |
| 3. | Азербайджан  | Статус не определён  |
| 4. | Албания  | Статус не определён  |
| 5. | Алжир  | Запрещена  |
| 6. | Ангола | Статус не определён  |
| 7. | Андорра | Статус не определён  |
| 8. | Аргентина  | Статус не определён  |
| 9. | Армения  | Статус не определён  |
| 10. | Афганистан  | Запрещена  |
| 11.  | Багамские острова  | Статус не определён  |
| 12.  | Баннладеш | Запрещена  |
| 13. | Бахрейн  | Разрешена  |
| 14. | Белоруссия  | Разрешена  |
| 15. | Бельгия  | Статус не определён  |
| 16. | Бермудские острова  | Статус не определён  |
| 17. | Болгария  | Разрешена  |
|  18. | Боливия  | Запрещена  |
| 19. | Босния и Герцеговина | Статус не определён  |
| 20. | Бразилия  | Разрешена  |
| 21. | Бруней | Статус не определён  |
| 22. | Бутан  | Статус не определён  |
| 23. | Вануату | Разрешена  |
| 24. | Ватикан  | Статус не определён  |
| 25. | Великобритания  | Статус не определён  |
| 26. | Венгрия  | Статус не определён  |
| 27. | Венесуэла  | Разрешена |
| 28. | Вьетнам  | Статус не определён  |
| 29. | Восточный Тимор  | Статус не определён  |
| 30. | Германия  | Разрешена  |
| 31. | Греция  | Статус не определён  |
| 32. | Грузия  | Разрешена  |
| 33. | Дания  | Статус не определён  |
| 34. | Доминиканская республика  | Разрешена  |
| 35. | Египет  | Запрещена  |
| 36. | Замбия  | Статус не определён  |
| 37. | Зимбабве | Статус не определён  |
| 38. | Израиль  | Разрешена  |
| 39. | Индия  | Разрешена  |
| 40. | Индонезия  | Разрешена  |
| 41. | Иордания  | Статус не определён  |
| 42. | Ирак | Запрещена  |
| 43. | Иран  | Разрешена  |
| 44. | Ирландия  | Статус не определён  |
| 45. | Исландия  | Разрешена  |
| 46. | Испания  | Разрешена  |
| 47. | Италия  | Разрешена  |
| 48. | Иемен | Статус не определён  |
| 49. | Казахстан  | Разрешена  |
| 50. | Камбоджа  | Статус не определён  |
| 51. | Канада  | Разрешена  |
| 52. | Карибати | Статус не определён  |
| 53. | Катар | Запрещена  |
| 54. | Кения  | Статус не определён  |
| 55. | Кувейт  | Статус не определён  |
| 56. | Кипр  | Разрешена  |
| 57. | Киргизия  | Разрешена  |
| 58. | Китай  | Запрещена  |
| 59. | Колумбия  | Статус не определён  |
| 60. | КНДР  | Статус не определён  |
| 61. | Куба  | Разрешена  |
| 62. | Латвия  | Статус не определён  |
| 63. | Лаос  | Статус не определён  |
| 64. | Ливан  | Статус не определён  |
| 65. | Литва  | Статус не определён  |
| 66. | Лихтенштейн | Разрешена  |
| 67. | Люксембург  | Разрешена  |
| 68. | Македония  | Запрещена  |
| 69. | Малайзия  | Разрешена  |
| 70. | Мальдивы | Статус не определён  |
| 71. | Мальта | Разрешена  |
| 72. | Маршалловы острова  | Статус не определён  |
| 73. | Марокко  | Запрещена  |
| 74. | Мексика  | Разрешена  |
| 75. | Молдавия  | Статус не определён  |
| 76. | Монголия  | Разрешена  |
| 77. | Мьянма | Статус не определён  |
| 78. | Намибия | Разрешена  |
| 79. | Науру  | Статус не определён  |
| 80. | Непал  | Запрещена  |
| 81. | Нигерия  | Разрешена  |
| 82. | Нидерланды  | Статус не определён  |
| 83. | Новая Зеландия | Разрешена  |
| 84. | Норвегия  | Разрешена  |
| 85. | ОАЭ | Разрешена  |
| 86. | Оман  | Статус не определён  |
| 87. | Пакистан  | Статус не определён  |
| 88. | Папуа новая гвинея | Статус не определён  |
| 89. | Парагвай | Статус не определён  |
| 90. | Перу  | Разрешена  |
| 91. | Польша  | Разрешена  |
| 92. | Португалия  | Разрешена  |
| 93. | Румыния  | Разрешена  |
| 94. | Сальвадор  | Разрешена  |
| 95. | Сан Марино  | Разрешена  |
| 96. | Саудовская Аравия  | Разрешена  |
| 97. | Сенегал  | Разрешена  |
| 98. | Сербия | Разрешена  |
| 99. | Сингапур  | Разрешена  |
| 100. | Сирия  | Статус не определен |
| 101. | Словакия  | Разрешена  |
| 102. | Словения | Статус не определён  |
| 103. | США | Разрешена  |
| 104. | Тайланд | Запрещена  |
| 105. | Турция  | Статус не определён  |
| 106. | Таджикистан  | Статус не определён ) |
| 107. | Туркменистан  | Статус не определён  |
| 108. | Узбекистан  | Разрешена  |
| 109. | Украина  | Разрешена  |
| 110. | Уругвай | Разрешена  |
| 111. | Филиппины  | Разрешена  |
| 112. | Финляндия  | Статус не определён  |
| 113. | Франция  | Разрешена  |
| 114. | Хорватия  | Разрешена  |
| 115. | Черногория  | Разрешена  |
| 116. | Чехия  | Разрешена  |
| 117. | Чили  | Разрешена  |
| 118. | Швейцария  | Разрешена  |
| 119. | Швеция  | Разрешена  |
| 120. | Шри ланка | Статус не определён  |
| 121. | Эквадор  | Запрещена  |
| 122. | Эстония  | Разрешена  |
| 123. | ЮАР | Разрешена  |
| 124. | Ямайка  | Статус не определён  |
| 125. | Япония  | Разрешена  |

|  |
| --- |
|  |
| Рис.2 Примеры легализации криптовалюты на карте согласно исследованию компании Citi GPS, ресурс: Citi GPS Insights. |

Для того, чтобы успешно заходить на этот рынок важно понимать, что наиболее всего является ценным для пользователей в этом пространстве.

Рассматривая пользователей физических лиц, согласно опросу в открытых источниках, основные причины входа людей в метавселенные (можно было выбрать несколько вариантов ответа):

* 52% людей присоединились бы к метавселенной из-за работы,
* 48% на развлечения и искусство — шопинг, живые виртуальные концерты, выставки, фильмы,
* 44% на инвестиционные возможности и дополнительный доход,
* 40% на обучение — онлайн-курсы, виртуальные классы,
* 32% для знакомств и общения,
* 29% для игр,
* 18% на развлечения «18+» — фильмы и игры для взрослых.

Большинство людей (39%) готовы потратить от $350 до $700 за базовое оборудование для виртуальной реальности.

Разные по назначению метаверсы: от нишевых, узконаправленных для закрытых комьюнити и корпораций, до массово игровых имеют каждый свою механику коммерциализации. Наибольшие возможности монетизации в метавселенной находятся в:

* запуске NFT,
* играх Play to Earn,
* крипто-казино,
* художественные галереи,
* рекламные баннеры в цифровом мире,
* музыкальные площадки и мероприятия.

Однако, основная задача современных метавселенных – это быть не параллельным виртуальным миром, а стать частью реального. По мнению авторитетного инвестиционного фонда Grayscale, многие возможности реального мира перейдут в метамиры, в первую очередь - в сфере развлечений и рекламы.

Метаэкономика – новый тренд и реальность глобальной экономики, где наибольшую долю будет занимать сегмент электронной коммерции — от $2 до $2,6 трлн. На рекламу в метавселенной бренды будут тратить от $144 до $206 млрд ежегодно. Согласно отчету McKinsey, в ближайшее десятилетие метавселенные будут охватывать пять типов повседневной деятельности: игры, общение, фитнес, коммерция и дистанционное обучение.

Концепция виртуального мира, созданного брендом, должна быть привязана к реальному бизнесу. Самые популярные кейсы – программы лояльности с привязкой к NFT и выполнению игровых заданий.

В перспективе ближайших 10 лет, согласно аналитике открытых источников, маркет метавселенных может достичь объема до 30 триллионов долларов в год. При этом на конец 2022 года рынок по-прежнему нов и свободен, особенно на территории РФ. Несмотря на то, что существует мнение о неготовности российского потребителя к данным реалиям, огромное количество фактов говорит об обратном:

- первые кейсы взаимодействия русской аудитории с брендами в метапространстве уже успешно реализованы: начиная от продажи NFT брендов, спортсменов, проектов, популярных play2earn ресурсов, заканчивая маркетинговыми акциями. К примеру, свой виртуальный мир ко Дню защиты детей запустила и российская сеть супермаркетов «Пятерочка». Выполняя различные задания в мини-играх, игроки могли зарабатывать баллы. Десять пользователей, набравших наибольшее количество баллов в период проведения акции, получили в качестве призов сертификаты на покупки на маркетплейсе Ozon.

-мировые бренды активно начинают приводить свою аудиторию в виртуальные миры, взяв за правило – апробировать на западе и внедрять в других странах. Апробация прошла успешно, а преграды для взаимодействия, существующие в физическом мире, сегодня неизбежно выводят на путь онлайн коммуникации.

-российский потребитель уже давно привык к онлайн коммерции, а более молодой потребитель, тот, кто будет через 5-10 лет наиболее активным пользователем таких пространств, нуждается в геймификации данных процессов, игровая среда является привычной, так как с детства иммерсивный опыт привит гаджетами и такими площадками как Minecraft и Roblox.

**Анализ конкурентов. Топ-метавселенных в 2021-2022 гг.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Метавселенная | Страна | Блокчейн | Кол-во визитов за октябрь 2022 | Капитализация на ноябрь 2022 | Инвестиции |
| 1 | Decentraland | Агрентина,2017 г. | ETH | 930 тыс | 838 677 422 $ | ICO – 26 млн $ |
|  | Описание | Decentraland — виртуальный мир, работающий на блокчейне Ethereum. Пользователи исследуют метавселенную проекта и наполняют ее контентом. В Decentraland пользователи создают различные артефакты и интерактивные объекты. Предметы и участки земли в этом виртуальном мире являются NFT. Они торгуются на внутреннем маркетплейсе. Метавселенной Decentraland управляет децентрализованная автономная организация (ДАО). Игроки исследуют территории, коммуницируют и участвуют в интерактивных сценах, а также создают виртуальные объекты в виде NFT. В Decentraland происходят различные события, включая выставки, тренинги и семинары. Метавселенная позволяет рекламировать продукты и сервисы, а также информировать о предстоящих активностях. Заработать на платформе можно при помощи перепродажи земельных участков, сдачи в аренду земельных участков, рекламы (размещение баннеров на ващем земельном участке), нфт, например сотрудничать с цифровми худлжниками и открыть картинную галерею.Бренды выкупают или арендуют территории, строят свои офисы и тц и организуют там виртуальные события, в том числе с элементарными игровыми механиками. |
| 2 | Sandbox | Британия,2011 г. | BSC | 6,1 млн | 893 232 310 $ | Binance Launchpad - 3 млн $,Vision Fund 2, управляемого SoftBank – инвестициb в93 млн $ |
|  | Описание | Sandbox — это многопользовательская контент-платформа, которая позволяет игрокам создавать метавселенную игры, менять ее внешний вид и содержание. В отличие от многих игр, в The Sandbox нет заранее определенного игрового мира и заранее продуманного сценария. При этом, помимо создания и добавления своих объектов в игровой мир, пользователи могут заработать на продаже своих творений. Виды монетазации:1. Майнинг ресурсов и дальнейшая продажа. Сюда отнесем все виды майнинга и добавим крафтинг, создание ферм и мастерских. Самый простой и менее доходный способ сколотить капитал. \_\_PVP и PVE бои, сюда отнесем все виды заработков на квестах, турнирах и других подобных соревнованиях.
2. Создание боксов, скинов, текстур с целью последующей продажи или аренды. Данный заработок больше подойдет для художников 3D-моделей.
3. Создание игр, локаций, в которых будет платный вход. Этот вид заработка подойдет майнкрафтерам с опытом и 3D-креативщикам.
4. Создание магазинов “купи дешево – продай дорого”.
5. Стриминг в новой, свежей игре. В этом деле важен не только скилл, но и дата создания бренда. Как бы ужасно вы не играли, если будет спрос на игру и постоянный контент от вас – зрители подтянутся.
 |
| 3 | Axie Infinity | Вьетнам, 2018 г. | ETH | 3,2 млн | 679 120 812 $ | Прямые инвестиции – 13 млн $,Binance Launchpad – 2,97 млн $ |
|  | Описание | Axie Infinity — это игра о торговле и сражениях, которая позволяет игрокам собирать, разводить, выращивать, сражаться и торговать существами, известными как «Акси» (персонажи, основанные на аксолотле), которые оцифрованы как NFT. Есть 6 основных видов Axie, у каждого из которых собственный цвет: Зверь (оранжевый); Растение (зеленый); Водоплавающий (синий); Рептилия (фиолетовый); Птица (розовый); Жук (красный). Новым игрокам необходимо приобрести как минимум три оси, чтобы начать играть. В феврале 2020 года Sky Mavis подсчитала, что средний игрок потратил около 400 долларов США, чтобы соответствовать этому стартовому требованию. К декабрю 2021 года начальная стоимость трех осей составляла до 1000 долларов США. В игре используется модель «плати, чтобы заработать» (также называемая моделью «плати, чтобы играть, чтобы зарабатывать»), когда участники оплачивают начальные расходы, они могут заработать внутриигровую криптовалюту на основе Ethereum. Axie Infinity позволяет пользователям обналичивать свои токены каждые четырнадцать дней. Эта модель была описана как форма азартных игр и как нестабильный рынок, который чрезмерно зависит от притока новых игроков. Участники могут покупать виртуальную землю и другие игровые активы в виде NFT. Есть два основных способа игры в Axie Infinity:1. PvP (Арена) — разводить Axie и сражаться с другими пользователями. Сражения проходят командами три на три. Победитель получает вознаграждение в SLP и повышает свой рейтинг. Чем выше рейтинг, чем выше вознаграждение, но тем и сложнее противники.2. PvE (Приключенческий режим) — проходить задания и бороться с монстрами (химерами), зарабатывая EXP (очки опыта): по 50 или 100 SLP за выполненное задание. При выполнении задания игроки теряют энергию — это ограничивает количество доступных заданий в день. Новички обычно начинают с этого этапа, что помогает им набраться опыта и увеличить свой рейтинг. Во время выполнения заданий можно также найти скрытые клады в виде AXS или другие игровые ресурсы. |
| 4 | AlienWorlds | Швейцария, 2020 г. | WAX | 669,8 тыс | 39 896 176 $ | Первый раунд – 1 млн $, второй раунд – 2 млн $ |
|  | Описание | Сюжет охватывает 7 планет, каждая из которых является DAO. Заданий и вариантов очень много. Сейчас в эту игру играет более 3 млн участников. Игра представляет собой космическую метавселенную, в которой игроки могут осваивать новые миры, покупать землю и другие полезные NFT-предметы, конкурировать между собой за возможность добывать ценные полезные ископаемые Trillium (внутриигровые токены TLM). По сути, добыча TLM – это геймифицированный процесс майнинга криптовалюты.Как и в любой Play-to-Earn игре, внутриигровые токены (TLM) являются криптовалютой и торгуются на бирже. Также с помощью TLM-токенов, игроки имеют возможность покупать различные полезные внутриигровые NFT-предметы (невзаимозаменяемые токены), торгующиеся на NFT-маркетплейсе Atomic Hub. КМетоды заработка:1. Добыча полезных ископаемых (внутриигровых токенов TLM), с возможностью их конвертации в реальные деньги. Также TLM можно будет заработать, побеждая в битвах с другими игроками и проходя квесты;2. Перепродажа или сдача в аренду внутриигровых земельных участков, которые являются невзаимозаменяемыми токенами (NFT);3. Добыча и инвестиции в другие игровые NFT, такие как инструменты, оружие и миньоны. Вы можете продавать добытые или перепродавать ранее купленные предметы на NFT-маркетплейсе. Стоимость некоторых внутриигровых NFT показала рост вплоть до 10-кратного.  |
| 5 | Bloktopia | Великобритания, 2021 г. | Polygon | 50,2 тыс | 38 050 019 $ | - |
|  | Описание | Blocktopia – это метавселенная, которая представляет собой одно высотное здание из 21 этажа-уровня, на каждом уровне которого есть свои особенности. На уровнях представлены витрины магазинов, различные проекты, биржи, инфлюенсеры или компании, обеспечивающие захватывающий пользовательский опыт. К примеру, на верхнем этаже роскошный пентхаус, предназначенный только для игр. А на этаже №6 расположится аудитория с познавательными докладами от экспертов криптомира. Держатели токенов называются блоктопианцами. Bloktopians смогут получать доход за счет владения недвижимостью, доходов от рекламы, игр, построения сетей и многого другого.  |
| 6 | MetaHero (Everdome) | ОАЭ, 2021 г. | BSC | 37,2 тыс | 18 795 772 $ | - |
|  | Описание | Metahero - сочетает в себе технологию 3D-сканирования и смарт-контракты с невзаимозаменяемыми токенами (NFT), что позволяет создавать уникальные метааватары и метаобъекты. В эпицентре Metahero находится Сканирование - 3D технология, которая анализирует объекты реального мира для сбора данных об их внешнем виде. Это стало возможным благодаря партнерству с Wolf Digital World – эксклюзивным поставщиком технологий для Metahero, который разработал продвинутую фотограмметрическую камеру для метасканирования. Metahero дает своим пользователям возможность превратить все в ультра-реалистичный NFT. Он воссоздает вещи в цифровом виде, что придает ему некоторую ценность. Metahero 3D-камеры, размещенные по всему миру, позволяют любому сканировать что угодно, включая себя, в сверхвысоком разрешении. Пользователю просто нужно установить приложение Metahero и иметь соответствующее количество токенов HERO для оплаты сканирования на сайте. Аватары метагероев создаются за считанные минуты. |

Изучая более детально наиболее популярные метавселенные, можно сделать вывод в нескольких тезисах:

-сами метавселенные привлекательны для пользователей, в первую очередь, возможностью заработка, получением бесплатных NFT и коммуникацией как с другими пользователями, так и с эксклюзивными резидентами. Например, не каждый посетит магазин Gucci в физическом мире, но каждый может это сделать в метавселенной и даже выиграть там приз и его перепродать или хранить.

-для брендов: на сегодняшний день, в первую очередь, это маркетинговый инструмент для популяризации самого бренда или конкретного продукта/коллекции и привлечения новой молодой аудитории, во-вторых, - способ привлечения дополнительного финансирования из мира криптовалют. Сегодня в некоторых бутиках и компаниях физического мира сущетсвует возможность оплаты криптовалютой или стейблкоином, но это скорее исключение.

**Проблема отрасли**

Основываясь на анализ участников рынка метавселенных можно сделать вывод, что основными проблемами метаверсов на сегодня являются:

1. Очень узкий спектр предложений от брендов/компаний внутри метаверса. В основном предлагается приобретать цифровые объекты без привязки к физическим. Большое количество людей владеет серьезным объемом криптовалюты. Объем рынка криптовалют колеблется сегодня в районе 1 трлн долларов США в связи с падением курсов. И максимально превышало 2 трлн долларов США. Эти средства, помимо спекуляции, люди хотят тратить на реальные вещи, что является дефицитом, но желаемой возможностью в криптомире в формате «физический объект/услуга за криптовалюту».
2. Плохая графика в метаверсах не удерживает пользователей в виртуальной реальности надолго. Отметим, что речь идет именно о блокчейновых метавселенных.
3. Слабое внимание уделяется аватарам. Притвориться кем-то другим — это третий по популярности ответ (24%) на вопрос «что бы вы сделали в метавселенной, чего никогда не сделали бы в реальной жизни». Прожить свою жизнь через альтер-эго — привлекательное предложение для многих людей, которые хотели бы воплотить в жизнь свои фантазии. Поэтому аватары так важны в цифровом пространстве.
4. Отсутствие прямой интеграции с реальным миром (с точки зрения бытовых и бизнес-процессов) и необходимость приобретения дорогостоящего оборудования для погружения в виртуальную реальность.

5. И серьезная проблема для российского пользователя – многие проекты, подчиняясь американскому или европейскому законодательству, просто не дают возможности участвовать в таких пространствах. В том числе отсутствие русского языка в таких проектах закрывает двери русскоговорящей аудитории.

World Fashion Metaverse представляет уникальную метавселенную, которую создают в России. Здесь будет решаться каждая из перечисленных проблем, внедряться лучшие решения технологичные решения в жизнь брендов и посетителей метаверсов. Для того, чтобы понять как именно WFM будет решать данные проблемы, необходимо ознакомиться с документом полностью.

**PEST анализ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тип | Описание | Возможные решения |
| 1 | Политические факторы | -Наблюдаются тенденции к регулированию криптоотрасли в РФ.-Ограничения в международных проектах для русских пользователей в связи с санкциями. | Принимать активное участие в данном процессе, вести деятельность в правовом поле РФ.-Поддержка русских пользователей и открытые возможности для иностранцев. |
| 2 | Экономические факторы | -Возможен выпуск цифрового рубля. -Проблема – везде вход через криптовалюту, что простому пользователю затруднительно. | -Использовать данную возможность как замещение стейблкоина. -Расширение платежных возможностей для участников, в том числе с фиатных карт. |
| 3 | Социальные факторы | -Неопределенное отношение к криптовалюте со стороны населения в связи с большим количеством мошеннических проектов и отсутствием четкого регулирования-Внедрение технологий автоматизации бизнеса приводит как к сокращению персонала, и в то же время появляется необходимость в новых профессиях и квалификациях  |  Важно постоянно взаимодействовать с аудиторией, проводить обучающие программы и программы повышения квалификации/переквалификации, создавать интерфейс максимально userfriendly, предлагать реальную ценность от участия/ проведения времени в метавселенной WFM, детально объяснять экономику проекта. |
| 4 | Технологические факторы |  Общество открыто к использованию новых технологических инструментов для масштабирования бизнеса, защиты интеллектуальной собственности, децентрализации, новым финансовым инструментам. | NFT – это идеальная технология, сочетает в себе глобальный инструмент для масштабирования, привлечения инвестиций, защиты интеллектуальной собственности, подтверждения подлинности объекта. Технологии VR и AR интегрированные в метаверс WFM позволят посетителям магазинов, расположенных здесь, примерять одежду, визуализировать нанесение косметики, проектировать пространства и так далее. |

**SWOT анализ**

|  |  |
| --- | --- |
| Наша сила – команда, клиенты, аналитическая, техническая и концептуальная подготовка | Наша слабость – проект на ранней стадии и нуждается в инвестициях, криптоотрасль не отрегулирована в РФ |
| 1. Опытная команда, в составе которой менеджеры fashion – индустрии с прямыми контактами брендов и предприятий индустрии, блокчейн и крипто специалисты, аналитики, маркетологи и другие.
2. Опыт реализации проектов, предшествующих полноценной метавселенной. Это площадки, на которых уже выстраивалось взаимодействие между брендами и клиентами с различными маркетинговыми механиками.
3. Партнеры и аудитория из РФ и потенциально целевых стран.
4. Наличие первой аудитории продавцов и действительно уникальных объектов для маркетплейса.
5. Качественно продуманный геймплей и уникальный концепт проекта, разработанный с нуля командой WFM.
6. Глубинный анализ рынка, который позволяет четко понимать тренды и нюансы данных проектов.
 | 1. Отсутствие инвестиций.
2. Слабая техническая подготовка брендов. То есть внедрения VR и AR технологий для многих партнеров еще процесс не освоенный
3. Юрисдикция накладывает ограничения на международную и крипто деятельность.
 |
| Возможности – расширение возможностей метаверсов, завоевание виртуального рынка РФ, адаптирование рынка метаверсов под РФ | Угрозы – захват рынка монополистами ит-рынка, затяжной процесс регулирования криптовалют, медленное привлечение инвестиций |
| 1. Расширение рынка NFT и метаверсов в сторону торгов физическими объектами и услугами, а также в сотрудничестве с азиатским рынком.
2. Виртуальный рынок РФ хаотично разбросан по маркетплейсам, а ниша метаверсов свободна.
3. Внедрение искусственного интеллекта и развитие импортозамещения в части оборудования для виртуальной и дополненной реальности.
4. Внедрение инструментов продвижения для классического бизнеса в виртуальный мир.
5. Внедрение иных масштабируемых решений на искусственном интеллекте.
 | 1. Затяжное развитие проекта из-за медленного привлечения инвестиций.
2. Затяжной период медвежьего рынка и подрыв доверия у общественности к криптовалюте.
3. Создание конкурентной платформы с большим финансированием и сильной командой.
 |

**Глава 2. Концепция проекта. Геймплей**

World Fashion Metaverse - проект, объединяющий мир моды, электронную коммерцию, коллекционные NFT, блокчейн технологии и жизнь в виртуальной реальности.

WFM – это виртуальный город, где в том числе можно найти известные места города-прототипа столицы: смотровые площадки и высотные комплексы, парки и сады. В метавселенной есть свои достопримечательности – мосты и смотровые башни, памятники и статуи, культурные и образовательные объекты, правительственные здания и военные базы. Также присутствует оживлённый деловой центр города, элитные улицы. Здесь находятся самые дорогие виртуальные рестораны и салоны красоты премиум-класса, сосредоточено много брендовых магазинов.

Повсюду стоят дома и офисные центры. В WFM пользователи могут приобретать земельные виртуальные участки для последующего строительства, например, концертного зала и сдачи его в аренду для реальных мировых звезд. Здесь можно покупать и обустраивать свой будущий цифровой дом или квартиру, облагораживать придомовые участки земли, создавать семьи, приглашать друзей в гости на ужин, который будет заказан в ресторане за десять игровых монет.

В определенные дни на улицах города WFM проходят всевозможные фестивали. Например, ресторанный фестиваль, в рамках которого бренд-шефы известных ресторанов знакомят гостей метавселенной с новинками в сезонном меню. Посещение такого мероприятия совершенно бесплатно, правда, существует дресс-код. Виртуальная одежда должна подчеркивать статус аватаров и стоить дорого. Такие мероприятия могут быть напрямую синхронизированы с физическими событиями реального мира. Вход на презентацию нового меню ресторана только по клубным нфт картам, а сам процесс, включая аватары гостей демонстрируются в метаверсе.

Развлечения в городе WFM особенно продуманы разработчиками - зоопарк с фантастическими аватарами – животными и необычными существами, пляж в черте города, виртуальный кинотеатр с билетами в кино и попкорном. Здесь регулярно проводятся крупные российские и международные кинематографические фестивали, а также недели, посвящённые кинематографу других стран.

Парк развлечений с его неограниченным количеством посетителей и растущим гостевым потоком – это впечатляющие возможности в маркетинге, использовании вовлекающих технологий при построении программ лояльности, полная персонификация продуктов, качественные спонсорские и партнерские интеграции.

Большое количество спортивных объектов города – уличные тренажеры, поля для баскетбола, футбола и волейбола. Отдельного внимания заслуживает постройка виртуального футбольного стадиона для спортивных клубов. В рамках спонсорских контрактов на территории будет размещаться реклама во время проведения транслируемых спортивных событий.

Вместо традиционных онлайн-покупок, когда пользователь видит на экране список товаров, он может переместиться в пространство виртуальных торговых залов, позволяющих внимательно и в деталях рассмотреть товары перед покупкой, примерить украшения или одежду. Но ключевой особенностью является онлайн конфигуратор, предоставляющий возможность собрать продукт своей мечты из предпочитаемых характеристик и заказать 100% визуальную копию выбранного дизайна.

Метавселенная WFM - целый коммерческий океан для продвижения сервисов и услуг.

Концептуально проект состоит из зон, режимов и уровней.

Зоны WFM – это виртуальные пространства различного назначения. В каждой зоне аватар может быть просто посетителем, зрителем или посещать эти зоны в рамках игрового процесса с целью конечного заработка. Запланированы к реализации следующие зоны:

1. Community hub – место, куда попадает аватар сразу после выхода из личного кабинета и загрузки метаверса. Это цифровое пространство на первом этапе технически разделено на комнаты вместимостью по 20 - 80 человек. То есть аватар попадает в случайную комнату, где находятся еще 19 - 79 случайных аватаров людей со всего мира, но преимущественно РФ. Количество комнат для посетителя практически не имеет значения, так как визуально и информационно они выглядят идентично. Это центральное пространство метавселенной, где ярким неоном светят буквы WFM, слева огромная карта метаверса мерцает огнями ивентов, а справа интерактивная лента новостей, где периодически возникают видео-новости с 3D-ведущими. С процессом развития игры допустимое количество аватаров в одном пространстве может быть увеличено. Здесь посетитель решает, чем он хочет заняться – попробовать пообщаться с другими аватарами, перейти в другую зону метаверса или начать проходить игровые задания.

2. Shopping street – улица для шопинга, где разместили свои виртуальные магазины популярные бренды. Приобрести здесь можно как реальный товар или ваучер на него, а также цифровые товары, например одежду для аватара, NFT или даже цифровой земельный участок. Аватар может перемещаться по улице и выбирать магазин, ТЦ или торговый шоу-рум, куда хочется зайти, нажать на объект и переместиться во внутрь. Либо просто посмотреть карту данной улицы и сразу выбрать конкретное пространство, которое хочет посетить. Также аватар может зайти сразу на маркетплейс, где размещены все товары всех магазинов данной улицы. При этом особенность посещения виртуальных пространств, а не просто маркетплейса, позволяет использовать технологиюVR и AR для примерки, нанесения мэйкапа и т.д.

3. The Main World Fashion street – здесь проходят модные показы, голосования за самых красивых и талантливых, а также размещены эксклюзивы, которые не встретишь на общем маркетплейсе или Shopping street. Именно здесь модные галереи размещают работы современных авторов, а в офисы топовых компаний идут на работу самые стильные аватары с самыми редкими аксессуарами.

4. Party Hub – зона, где звезды дают онлайн концерты и презентуют свои альбомы, где качественная музыка 24/7 сопровождает аватара и заряжает отличным настроением.

5. Health space – зона здоровья для аватара и его владельца. Здесь будут располагаться пространства для йоги, медитаций, фитнеса, а также виртуальные выступления медиков и гуру. Интересный факт, здесь так же будут кабинеты виртуальных психологов, куда аватары смогут обращаться за консультацией. На консультацию идет цифровой аватар, а легче становится реальному человеку. Одно из нововведений – вы сможете объединяться с другими аватарами для игры в фэнтези-футбол и соревноваться с аватарами реальных футбольных команд.

6. Education space – открытые пространства для проведения форумов, meet ups, конференций и семинаров.

7. Amusement park (парк раpвлечений) – кино, зоопарк и аттракционы.

8. WFM Rally – действительно уникальное пространство для онлайн гонок. Мечты о ламбе или феррари могут стать вирутальной реальностью.

9. Governance zone – место для виртуальных офисов и участников DAO WFM. Здесь расположен шикарный Правительственный дом, в который проходят выборы серди держателей токенов и активных участников метаверсов, а также приглашаются амбассадоры и спикеры.

Режимы WFM – это поэтапное введение различных игровых и жизненных пространств. Всего предусмотрено три фазы:

1. Дневной режим - представляет собой город, который так похож на всем известную столицу, как со стороны конфигурации, так и со стороны расположения районов. Высококачественная графика позволяет оценить различные объекты и локации со всех сторон. Здесь всегда светит солнце, а игровые процессы легки и позитивны.

2. Ночной режим – тот же самый город, но погруженный в ночной мрак. Вечеринки выходят за рамки 18+, игровые задачи становятся более дерзкими.

В Дневном и Ночном режиме единый игровой процесс. Необходимо выполнять задания и достигать уровни, повышать виртуальный социальный статус. Это позволит зарабатывать как ликвидные внутриигровые монеты, участвовать в программах лояльности резидентов WFM и получать различные бонусы и подарки. В том числе, чем выше виртуальный социальный статус, тем ниже комиссии на конвертацию внутриигрового токена, выше курс вывода и роскошнее программы лояльности.

3. Режим Подземелье – под уже известным городом находятся тоннели, лабиринты с тайными комнатами и метро. Игровой процесс направлен на исследование подземелья. Если в Дневном и Ночном режимах пользователи взаимодействуют друг с другом и реальными брендами, то в режиме Подземелья запланирован быть однопользовательским, но в будущем есть все возможности включить в неё мультиплеер, благодаря которому можно сражаться с другими игроками в PvP. Данный режим реализован в формате фэнтэзи. Суть игрового процесса: попасть в Подземелье можно осознанно выбрав данный режим или максимально снизив свой виртуальный социальный статус. Для того, чтобы выбраться из Подземелья, аватару необходимо пройти испытания, разобраться в тоннелях и не заплутать в лабиринтах. В аккаунте игрока есть список необходимых вещей, которые пригодятся во время прохождения режима Подземелье. Геймплей заключается во взаимодействии игрока с различными мифическими существами и прохождение тоннелей и лабиринта с множественными запутанными переходами (в качестве конечной цели), добраться к которому можно, только собрав все атрибуты, спрятанные в комнатах. Это поможет игрокам перейти на новый уровень игры или вернуться в Ночной или Дневной режимы. Графика и звуковое сопровождение древних подземелий игры добавит атмосферности. Путешествуя по загадочному Подземелью, игроку будут предложены множественные локации и комнаты, в которых спрятаны артефакты и атрибуты. В поисках NFT-артефактов игроки столкнутся с мифическими существами: гигантскими двуглавыми змеями и псами, кентаврами, чудовищами с телом красного льва, головой человека и хвостом скорпиона, могущественными великанами и гномами-карликами. Все они обладают магическими способностями и наделены внушительной силой. Есть комната, попасть куда можно только с лампой, которую нужно забрать из сундука предыдущей комнаты. Здесь мрачно и темно настолько, что искать артефакты придется практически на ощупь, в свете очень тусклой желтой лампы. Громоздкая мебель необычной формы с плотным слоем пыли, паутины, висевшие повсюду, дверь, ведущая в коморку. В комнаты можно заходить в любом порядке хаотично, но есть те комнаты, доступ в которые невозможен без того или иного атрибута. На пути аватаров будут встречаться монстры и различные существа, охраняющие комнаты. Данный режим запланирован как третий этап реализации метаверса WFM.

Уровни WFM. В рамках каждого режима возможно прохождение игровых уровней, которые влияют на виртуальный социальный статус и позволяют зарабатывать играя. Для Дневного и Ночного режима предусмотрено 10 уровней. Чтобы начать зарабатывать играя нужно в личном кабинете активировать функцию P2E и приобрести игровую клубную карту в формате NFT. На данную карту будут зачисляться ликвидные токены WFM, которые возможно обменять на реальные деньги. Дневной режим. Пользователи выбирают и получают бесплатно своего аватара, с которым начинают новую виртуальную жизнь. Далее по желанию придают ему уникальность: приобретают для себя виртуальную одежду и прилагающиеся элементы, аксессуары, после чего аватар попадает в виртуальный мир WFM. Игра начинается с уровня Босяк и завершается десятым уровнем Губернатор, достигнув который открывается доступ в Правительственный дом со всеми бонусами и возможностями.

Аватары. Притвориться кем-то другим — это третий по популярности ответ (24%) на вопрос «что бы вы сделали в метавселенной, чего никогда не сделали бы в реальной жизни». Прожить свою жизнь через Альтер-эго — привлекательное предложение для многих людей, которые хотели бы воплотить в жизнь свои фантазии. Поэтому аватары так важны в цифровом пространстве. После регистрации и верификации аккаунта, первое что предлагает WFM - выбрать аватара. Базовая комплектация – бесплатна. Аватаров в базовой комплектации будет встречаться большое количество, проявить индивидуальность позволят аксессуары от брендов-резидентов WFM, так и предложений от самого метаверса. В базовой комплектации аватара возможно выбрать автоматическую генерацию или создать по предпочтениям:

1. Пол

2. Цвет кожи

3. Разрез глаз

4. Цвет волос

5. Прическа

6. Одежда (два варианта)

Если участник приобретает для аватара аксессуар, одежду, улучшение и т.д., то, прежде чем аватар изменит свой внешний вид, участник дополнительно «скрещивает» аватар с выбранным предметом, после чего старый аватар получает апгрейд. На маркетплейсе возможна продажа аватаров прошедших апгрейд и аксессуаров для аватаров. Аватары в базовой комплектации не продаются.

Виртуальный социальный статус – это основная шкала баллов и доходности участника WFM. Невозможно купить высокий социальный статус. Максимальное количество баллов 1 000 000. Каждый балл - это токен WFM, который равен условной единице в фиатной валюте. Таким образом каждый участник может стать реальным миллионером благодаря виртуальной вселенной. Шкала может как пополниться, так и уменьшаться. Пополнять шкалу можно благодаря:

1. Прохождению игровых уровней

2. Активному участию в жизни WFM и поощрению как от WFM, так и от бизнес - резидентов.

3. Участию в партнерской программе

4. Подаркам от других участников

Уменьшаться шкала может по причине:

1. Нарушения правил WFM

2. Многочисленному количеству жалоб

3. В случае, когда начали прохождение уровней и не продолжали в течение 60 дней

4. При выводе токенов WFM, в том числе с учетом комиссии вывода

Личный кабинет пользователя включает в себя разделы:

Главная - где виден аватар, баланс, шкала виртуального социального статуса, достижения, новости, реферальная ссылка, статус прохождения игрового процесса (если начат) и общее меню.

Финансы – где отображаются все операции, связанные с начислениями и списаниями с баланса, а также возможность пополнить баланс.

Настройки – где отображаются персональные данные и возможность изменить пароли.

Техническая поддержка – возможность напрямую связаться в случае какие-либо вопросов.

Wiki – энциклопедия с инструкциями и документами проекта.

Мои покупки – где отображается весь перечень покупок в рамах проекта.

Посетить WFM - кнопка перехода в метавселенную.

Аватар – информация про аватар и его визуализация, возможность сделать его апгрейд прямо в кабинете.

Новости – лента новостей проекта и его резидентов.

Акции и рекомендации – перечень актуальных акций и мероприятий WFM.

Маркетинг

Развитие проекта безусловно помимо инвестиционной и технической составляющей зависит от прироста аудитории и резидентов WFM. С целью привлечения аудитории запланированы следующие действия:

1. Развитие социальных сетей проекта.

2. Реализация программы амбассадоров проекта.

3. Развитие DAO проекта.

4. Реализация образовательной программы по проекту с целью научить бизнес и конечного потребителя использовать предлагаемые инструменты максимально эффективно.

5. Проведение очных мероприятий собственных и участие в сторонних событиях с целью позиционирования проекта.

6. Проведение громких онлайн событий внутри World Fashion Metaverse, таких как WFM Rally.

WFM Rally – это первые в мире гонки в метавселенной. Благодаря запланированному партнерству с геймерами-стримерами, а также индустриальными партнерами это событие привлечет огромное внимание широкой аудитории молодежи от 16 до 35 лет. Событие будет ярким, пафосным и модным, с неожиданными гостями и сюрпризами на трассе для участников. Чтобы стать гонщиком данного события необходимо приобрести два NFT – 1. Клубную карту WFM и 2. Авто. Если с приобретением клубной карты вопросы вряд ли возникнут, то количество авто ограничено и торгуются в формате аукциона. Каждый гонщик получит реальный адреналин, внимание огромной аудитории и бонусы от WFM. Главным призом станет БАНК WFM, сформированный благодаря спонсорам события.

**NFT**

* + - 1. Аватары – базовые аватары одинаково уровня редкости, минт происходит сразу после привязки кошелька и утверждения выбранной конфигурации аватара (или согласия со случайным аватаром). При этом аватар меняет уровень редкости сразу после приобретения для него аксессуара и утверждения его использования.
			2. Клубные карта – дает право владения governance token, а также возможность получать часть прибыли проекта. Приобретается в рамках токенсейлов.
			3. Игровая карта – дает право зарабатывать играя. Приобретается внутри личного кабинета.
			4. Карты лояльности – выдается брендами, дает возможность пользоваться программами лояльности резидентов метаверса.
			5. Аксессуары для аватаров – приобретаются на маркетплейсе проекта или на частных торговых пространствах WFM.
			6. Игровые артефакты – зарабатываются в ходе прохождения игровых уровней WFM.
			7. Билеты на мероприятия - приобретаются на маркетплейсе проекта или на частных торговых пространствах WFM.
			8. Товары и услуги - приобретаются на маркетплейсе проекта или на частных торговых пространствах WFM.

**Глава 3**

**Бизнес-модель**

Бизнес-модель проекта представляет собой классический цифровой бизнес с элементами блокчейн технологии в том числе с точки зрения коммерциализации (в части привлечения средств, распределения прибыли и платежей). Стратегия строится на поэтапном внедрении новых инструментов и выходе на новые рынки.

Источники дохода:

* + - 1. Продажа цифровых участков WFM
			2. Аренда цифровых участков WFM
			3. Продажа клубных карт WFM
			4. Комиссия с продажи товаров резидентов
			5. Продажа улучшений для аватаров
			6. Продажа и аренда рекламных позиций в WFM в том числе в рамках личных кабинетов
			7. Организация событий и продажа билетов на данные события
			8. Продажа улучшений и артефактов для прохождения игровых уровней

Источники инвестиций:

Продажа токенов DAO

Привлечение фондов и частных инвесторов

Продажа клубных карт WFM в виде NFT

Целевая аудитория:

1. Бизнес-группа – компании и бренды, заинтересованные в привлечении новой молодой платежеспособной аудитории, формировании и выращивании своей аудитории, популяризации своего бренда, выходе на крипторынок, внедрении технологии виртуальной реальности, автоматизации, диджитализации ряда бизнес-процессов, привлечения дополнительных средств в свой бизнес. Взаимодействие с данной категорией строится в три этапа: партнерский – подключаются существующие партнеры на самых выгодных условиях, полуавтоматизированный – с элементами онлайн привлечения холодных резидентов, автоматизированный – на популяризации проекта.
2. Физические лица. Аудитория набирается по следующим триггерам: желанию заработать на игровой процесс p2e, желание встречи с кумиром на фан события, концерты и прочие форматы, на онлайн шопинг в новом формате, на популярность и желание быть причастным к трендам, на желании посетить конкретные мероприятия, образовательные программы и желании самореализации, выстраивании личного бренда и личного позиционирования.

**Токеномическая модель**

По оценкам Grayscale, токены, имеющие отношение к метавселенным достигли общей рыночной капитализации в $37 млрд в декабре 2021 года, сохраняют серьезный потенциал для роста в будущем.

В данном проекте запланирована эмиссия двух видов токенов: DAO и игрового.

Эмиссия токенов DAO – конечна и составляет 100 000 000 токенов. Токены DAO являются доходными. Между всеми владельцами данных токенов распределяется абсолютно вся прибыль проекта.

Распределение 100 000 000:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Стадия/целевое распределение | % | Цена за ед. в $ | Итого в $ | Период лока (заморозки монет до возможности свободного использования) | Начисление дохода |
| 1 | Team | 20 | - | - | Locked 12 months, then vested 78 weeks (18 months) | Через 12 месяцев после открытия раунда Launchpad |
| 2 | NFT contributors | 1 | 0.1 | 100 000 | Locked 12 months, then vested 78 weeks (18 months) | Сразу с первого месяца работы маркетплейса |
| 3 | Pre-Seed | 9 | 0.15 | 1 350 000 | Locked 12 months, then vested 78 weeks (18 months) | Сразу после открытия раунда |
| 4 | Early contributors | 10 | 0.3 | 3 000 000 | Locked 12 months, then vested 52 weeks (12 months) | Сразу после открытия раунда |
| 5 | DAO Treasury | 35 | - | - | Locked until decided by the community  | Через 12 месяцев после открытия раунда Launchpad |
| 6 | Launchpad | 18 | 0.5 | 9 000 000 | 10% unlocked, then vested for 13 weeks (3 months) for whitelisted people that participated on Launcher | Сразу после открытия раунда |
| 7 | Partners, Advisors, Ambassadors | 7 | - | - | Locked 12 months, then vested 52 weeks (12 months) | Сразу с первого месяца работы маркетплейса |

Важно отметить, что блокировка токенов распространяется на перепродажу и передачу токенов на другой кошелек. При этом доход на имеющийся объем токенов начисляется сразу как маркетплейс начинает зарабатывать.

Team – Команда проекта.

NFT contributors – сообщество, купившее NFT клубной с условием обмена на токены DAO в пропорции 1NFT: 1000 DAO. Порог входа 100 $.

Pre-Seed – ранняя стадия привлечения крупных инвесторов. Порог входа 50 000 $.

Early Contributors - ранний сейл для комьюнити. Порог входа 1000 $.

DAO treasure - фонд в токенах DAO WFM, который замораживается до решения комьюнити. Основная цель фонда: развитие и масштабирование проекта, дополнительный сейл токенов среди комьюнити, покрытие форс мажорных обстоятельств. При этом смарт-контракт данного фонда выполняет функцию начисления и распределения игровых вознаграждений. Пополняется за счет покупки игровых токенов и игровых клубных карт.

Launchpad – публичные торги.

Partners and Advisors - мы будем использовать этот бюджет для поощрения наших лучших эдвайзеров и партнеров, а также привлечения лучших талантов из области блокчейна для работы с нами над достижением наших целей.

Reward for ambassadors – вознаграждение для амбассадоров, кто помогает развивать проект на ранней стадии.

**Голосование**

Владельцам токенов DAO доступна возможность голосования по вопросам развития проекта. После разблокировки первых токенов станет доступно голосование кворума на основе токенов. Это значит, что в голосование могут принимать участие кошельки, на которых есть токены DAO, а результат вычисляется согласно большинству голосов за период.

100% = 100 000 000 DAO.

Каждое предложение может иметь до 5 вариантов для голосования.

100% победу одерживает исход, который в первые сутки голосования набирает 20% голосов и более.

Если в первые сутки голосования ни одно из решений не набрало 20% голосов, то голосование продолжается еще 14 или 30 дней, в зависимости от настроек до старта голосования. Победителем считается решение набравшее большее количество голосов.

Для того, чтобы проголосовать, участник должен отправить свои токены DAO на смарт-контракт в поле для голосования. Выбирает решение, нажимает проголосовать, выходят поля, куда человек вводит адрес кошелька и сумму, которой человек голосует. Только после перевода токенов (заморозки на смарт-контракте) его голос учитывается, а вес становится эквивалентным той сумме токенов, которые он отправил на смарт-контракт. Можно последовательно голосовать за разные варианты в рамках одного голосования или голосовать неограниченное количество раз, пока есть токены для голосования. По завершению голосования (суток, 14 дней или 30 дней) токены возвращаются на кошелек проголосовавшего. Сумма, которой человек проголосовал, замораживается до момента завершения голосования – ее нельзя продать или передать. По завершению голосования этой суммой человек вправе распоряжаться по своему усмотрению. При этом на начисление дохода за отчетный период количество замороженных токенов не имеет значения, так как смарт-контракт в настоящий момент знает, какое количество токенов закреплено за каким адресом. Учитывается это во время начисления и распределения прибыли, то есть с 00.00 по Гринвичу 1 числа каждого месяца.

Результат и динамика голосования доступны для отслеживания в режиме реального времени на сайте проекта, а все транзакции будут видны в Explorer.

**DAO Treasury**

Изначально именно этот кошелек выпускает 100 000 000 токенов DAO. Затем за объемом DAO Treasury остается 35 000 000 токенов DAO, так как остальная часть распределяется по целевым направлениям, описанным выше. Через 12 месяцев после закрытия раунда Early contributors 35% от дохода проекта добавляется в пул DAO Treasury и остается там замороженным до момента, пока в рамках голосований не будет принято решения о целевой частичной или полной разморозке пула. Инициатором голосования на ранней стадии проекта может стать только команда проекта. Доход проекта на 35 000 000 токенов DAO Treasury начинает начисляться через 12 месяцев после открытия раунда Launchpad.

**Игровой токен**

Эмиссия игрового токена не ограничена и происходит в следующих ситуациях:

* + - Бренды и резиденты могут выкупить данные токены внутри проекта для поощрения своих клиентов.
		- Игрок достигает определенного уровня, в данный момент согласно токеномики минтится и начисляется определенное количество токенов.
		- DAO выделяет средства на реализацию мотивационных и иных программ, данные средства конвертируются в игровые токены

При этом во время эмиссии замораживается соответствующая часть средств на балансе DAO Treasury, так как именно отсюда происходит выплата вознаграждений при выводе средств.

Токены сжигаются в следующих ситуациях:

1. При поощрении или переводе от одного аккаунта к другому сжигается 1% токенов
2. При выводе средств и обмене на стейблкоин сжигается выводимый объем и определенная комиссия. В зависимости от уровня социального статуса эта комиссия может составить от 50% до 5%.

При сжигании игровых токенов происходит списание с баланса DAO Treasury выплачиваемой суммы вознаграждения и начисляется на кошелек участника, при этом сумма комиссии списываясь с баланса DAO Treasury распределяется как прибыль DAO.

**Глава 4.**

**Инвестору**

На сегодняшний день проект World Fashion Metaverse является одним из самых перспективных проектов WEB 3 в РФ.

Для ранних инвесторов подготовлен ряд выгодных предложений:

* + Принять участие в раунде NFT Contributors с возможностью ужина с амбассадорами
	+ Приобрести территориальные или архитектурные NFT
	+ Стать сооснователем проекта

**Брендам**

Для первых партнеров-резидентов WFM на сегодня есть следующие возможности:

* + Приобрести территориальные или архитектурные NFT
	+ Принять участие в качестве спонсоров WFM Rally
	+ Стать членами клуба WFM с начислением игровых токенов для программы лояльности

**Участнику**

* 1. Принять участие в раунде NFT Contributors с возможностью ужина с амбассадорами
	2. Приобрести территориальные или архитектурные NFT
	3. Стать участником WFM Rally
	4. Стать членом клуба WFM

**Маркетологам**

* 1. Приобрести территориальные или архитектурные NFT для сдачи в аренду и организации событий
	2. Создание дополнительной возможности для клиентов в части маркетинговых инструментов
	3. Партнерство с проектом

**Глава 5.**

**Дорожная карта проекта**

Стратегические цели в рамках Road Map к 2030 году:

- Более 100 млн пользователей

- Потенциал проекта в $100 млрд

I квартал 2023 - II квартал 2023

* Разработка геймдизайн документа WFM для первой фазы Дневного режима
* Разработка конструктора для генерации аватаров и участков земли для будущих NFT,
* Разработка дизайна и UI/UX
* Архитектура метавселенной
* Презентация метавселенной на мероприятии WFM
* Cоздание полноценного спектра онлайн ресурсов проекта (инфо сайт, твитер, телеграм, дискорд, инстаграм)
* Создание брендбука проекта
* Юридические процедуры по защите прав интеллектуальной собственности и другие
* Старт первого раунда токенсейла «NFT contributors» для владельцев клубных карт WFM
* Разработка маркетинговой стратегии
* Разработка инвестиционной стратегии

III квартал 2023

* Прототипирование первой фазы
* Разработка серверной части первой фазы
* Связка с блокчейн частью проекта для первой фазы
* Маркетинговые мероприятия и подготовка первого глобального промо – WFM Rally
* Разработка смарт-контракта DAO проекта
* Презентация проекта фондам с привлечением финансирования в рамках второго раунда токенсейла «LTF» (long-term funding)
* Работа с комьюнити и старт программы White List for fashion Chicks
* Старт программы для бизнес-амбассадоров

IV квартал 2023

* Релиз бета версии метавселенной первой фазы
* Подготовка первой фазы к релизу
* Разработка концепт документа второй фазы
* Разработка геймдизайн документа второй фазы
* Организация первого глобального промо WFM Rally
* Работа с комьюнити – не менее 100 000 человек
* Работа с бизнес резидентами – не менее 30 организаций

I квартал 2024

* Разработка прототипа VR возможностей метавселенной
* Работа с комьюнити – не менее 150 000 человек
* Работа с бизнес резидентами – не менее 50 организаций
* Аудит проекта
* Подготовка к листингу токена проекта на CEX и DEX
* Совершенствование соответствующего уровня проекта