



Le Winkyverse

Le premier Metaverse dédié à l'éducation

Boosté par

Les Winkies

Apprendre, Créer, Jouer et Connecter

WWW.GETWINKIES.COM

SOMMAIRE

INTRODUCTION

- 01 GENÈSE
- 02 NOTRE CRYPTOMONNAIE : LES WINKIES
- 03 25 EXPERTS DES JEUX VIDÉOS ET DE L'ÉDUCATION
- 04 PRÉSENCE MÉDIATIQUE
- 05 UN MARCHÉ DE PLUSIEURS MILLIARDS DE DOLLARS
- 06 CLAUSE DE NON-RESPONSABILITÉ

P.01 > P.08

P.02
P.03
P.04
P.05
P.06
P.08

HIGH TECH

- 07 LE ROBOT
- 08 INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

P.09 > P.11

P.09
P.11

METAVERSE

- 09 WINKYVERSE
- 10 WINKYPLAY
- 11 WINKYMAKER
- 12 WINKY À LA TV

P.11 > P.16

P.11
P.14
P.15
P.16

CRYPTO MONNAIE

- 13 WINKIES
- 14 TOKENOMICS
- 15 ICO
- 16 TOKEN FLOW
- 17 LA COMMUNAUTÉ
- 18 UNE COLLECTION DE 12 111 NFT
- 19 UNE PRÉSENCE MULTI-BLOCKCHAINS

P.17 > P.25

P.17
P.18
P.20
P.21
P.23
P.24
P.25

BUSINESS MODEL

- 20 UN CERCLE VERTUEUX
- 21 UN BUSINESS MODEL ÉPROUVÉ
- 22 SOURCES DE REVENUS

P.26 > P.29

P.26
P.27
P.29

ROADMAP ET ÉTAPES CLÉS

P.30

LA FONDATION WINKY POUR L'ÉDUCATION DES ENFANTS

P.31

01

GENÈSE

Née à l'École Polytechnique (la plus réputée des écoles d'ingénieurs françaises) en 2017, Mainbot a été créée avec un but clé : utiliser les nouvelles technologies pour motiver et préparer au mieux les enfants au monde de demain.

- > Notre premier produit, un **robot éducatif et évolutif** nommé Winky, est déjà utilisé quotidiennement par des milliers de familles en Europe pour apprendre aux enfants la programmation, la robotique et l'intelligence artificielle.
- > Mainbot a réalisé en 2019 la campagne de crowdfunding la plus importante pour un projet tech en France, via la plate-forme Ulule. Winky est aujourd'hui dans les rayons des principaux distributeurs en France (Fnac, Galeries Lafayette, BHV, Boulanger, Nature et Découvertes...).
- > S'appuyant sur une récente levée de fonds de **2 millions d'euros** auprès de 600 business angels et investisseurs, Mainbot est prêt à transformer le monde de l'éducation avec le lancement du Winkyverse : une plate-forme mondiale de jeux éducatifs et ludiques dotée de sa propre cryptomonnaie : les Winkies.
- > Le Winkyverse va permettre aux joueurs, développeurs et éditeurs d'**apprendre, créer, jouer et connecter**. Le Winkyverse est la première plate-forme de jeux éducatifs qui combine six des technologies majeures du futur, afin de créer un écosystème éducatif unique : Robotique, Intelligence Artificielle, Programmation, Jeux Vidéo, Réalité Augmentée et Blockchain.

Toutes ces technologies sont amenées à prendre une place de plus en plus importante dans notre quotidien.

Chez Mainbot, nous sommes persuadés qu'il est clé pour nos enfants de les comprendre et les maîtriser.



Robotique

Jeux Vidéo

Intelligence Artificielle

EDUCATION

Réalité Augmentée

Programmation

Blockchain

Le Winkyverse, notre Metaverse est bâti et repose sur plusieurs piliers



Winky
Le Robot



Le Winkyverse
Le Metaverse



Winkies
Notre cryptomonnaie

02

LES WINKIES, NOTRE CRYPTOMONNAIE

Les Winkies sont des Tokens ERC-20, s'appuyant sur la blockchain Ethereum.

Ils sont la seule monnaie virtuelle utilisable dans le Winkyverse

Les Winkies pourront servir à :



- > Payer le droit d'entrée unique pour un accès illimité au Winkyverse.
- > Payer des achats intégrés et des **avatars / éléments de personnalisation**.
- > Acheter des **jeux premiums**.
- > Payer l'abonnement premium au Winkyverse afin de bénéficier d'un **accès en avant-première** aux nouveaux jeux.
- > Acheter le robot Winky avec une **remise de 50%** par rapport au prix d'achat en magasin
- > **Récompenser** et payer les développeurs de jeux et les personnes créant des accessoires dans le WinkyMaker.
- > **Faire de la publicité** dans le Winkyverse.
- > Participer aux **décisions de gouvernance** sur le Winkyverse, prises dans le cadre d'une Organisation Distribuée Autonome.

Des investisseurs et conseillers de renom



Sébastien Borget : Co-fondateur de The Sandbox, l'un des plus gros cryptogames au monde.



Mickael Canu : CEO de la start up TERNOA. Expert des Smart Contrats.



Mateo Romano : ancien global VP of Sales chez Mattel Games.



Jérôme Bédier : ancien Secrétaire Général du groupe Carrefour.



Michael Ingberg : Ancien CEO de Meccano, la plus ancienne entreprise de jouet au monde (vendue à Spinmaster pour 150 millions d'euros)



Quentin Herbrecht : CEO de Marchain et expert des ICO. Il a conseillé plus de 20 ICO à succès.



Nicolas Gilot : CEO de Ultra, une des plus grandes plate-formes de divertissement, basée sur la blockchain.



Bruno Maisonnier : Fondateur et ancien CEO de Aldebaran Robotics (vendu à Softbank pour 500 millions d'euros). Créeur des robots Nao et Pepper.



Philippe Thomazo : ancien Managing Director chez Universal Games, Vivendi.



Ecole Polytechnique : la meilleure école d'ingénieurs en France. (via l'incubateur de l'école polytechnique X-UP).

03

UNE ÉQUIPE DE 25 EXPERTS DU JEU VIDÉO ET DE L'ÉDUCATION



Boris KESLER
CEO



Pierre-Yves THOUON
CTO



Amanda FERREIRA
Communication Director



Olivier LETSCHER
Chief Business Officer



Aurore BELLE
Product Director



Arnaud MEYER
Game Director



Romain Lardanchet
Art Director



Carole ARRIBAT
Administrative Lead



Karama GUIMBAL
Robotics Engineer



Minh LE
Robotics Engineer



Jeremy ROBLES
Robotics Engineer



Ines SANCHEZ
Game Designer



Thibault LE GORJU
Game Programmer



Julien ASTRUC
Game Programmer



Eli SÉNÉ
2D/3D Artist



Chiheb MEDDAH
Lead Game Programmer



Yoan BERTOLO
Customer Support

+8

Développeurs spécialisés dans le jeu vidéo et la blockchain

04

PRÉSENCE MÉDIATIQUE

Apparitions dans plus de 250 médias majeurs en France



La campagne tech la plus financée en France



Une campagne RP à l'international à partir de 2022

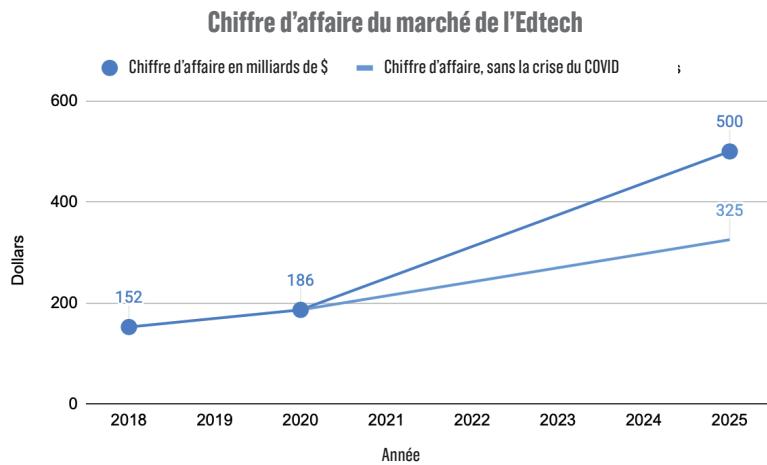
Avec l'objectif d'atteindre plus de 2000 retombées médias

05

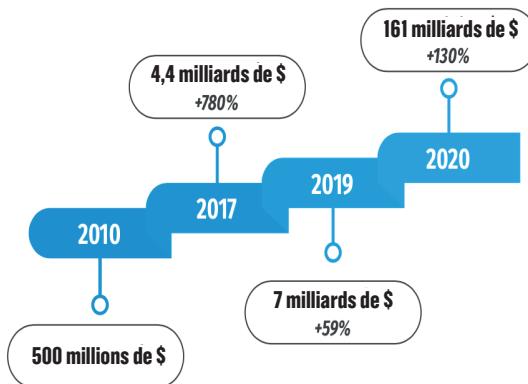
UN MARCHÉ DE PLUSIEURS MILLIARDS DE DOLLARS

Combinant Robotique, Intelligence Artificielle, Programmation, Jeux Vidéo, Réalité Augmentée et technologie de la Blockchain, le Winkyverse est à la croisée de plusieurs milliards.

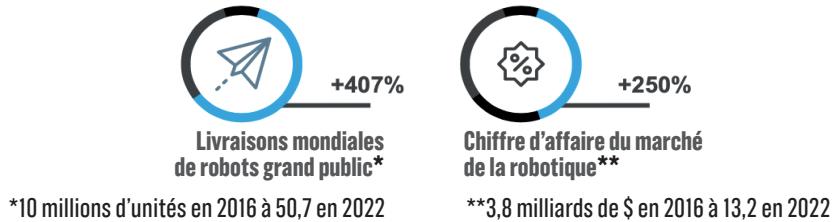
EdTech : un marché aux revenus à forte croissance, boosté par la pandémie de Covid¹



Les montants investis dans ce marché ont plus que doublé en 2020 par rapport à 2019²



ROBOTIQUE : un marché en pleine explosion³



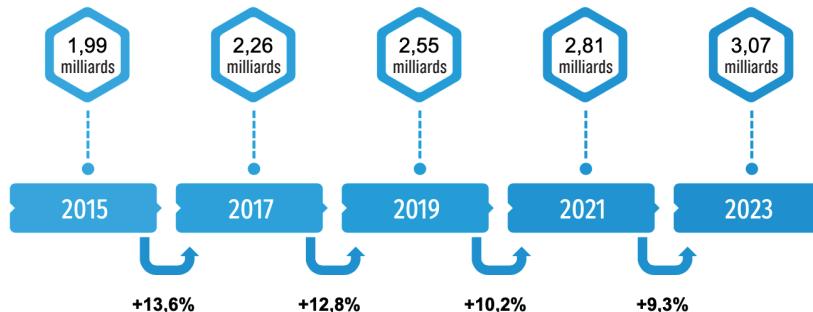
1- Selon le rapport annuel du CPR AM, à propos de son fond d'investissement pour l'éducation, en 2021

2- Selon Holon IQ, le 4 janvier 2021

3- Selon le rapport « Consumer robotics », par Tractica, en 2017

UN MARCHÉ DE PLUSIEURS MILLIARDS DE DOLLARS

JEUX VIDÉO : une hausse continue du nombre de joueurs⁴



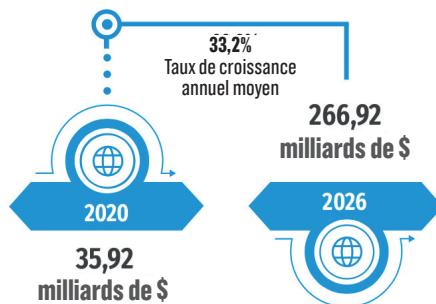
2,8 milliards de joueurs vont dépenser 159 milliards de dollars dans les jeux vidéo en ligne en 2021⁵



Evolution du chiffre d'affaire du marché des jeux vidéo entre 2019 et 2021.

Le marché suit cette augmentation massive, favorisée par la pandémie de Covid : 159 milliards de dollars en 2019 contre 300 milliards en 2021⁶

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE : les revenus connaissent un taux de croissance très élevé⁷



BLOCKCHAIN:



75% des joueurs en ligne veulent échanger les biens et services obtenus dans un jeu vidéo via une monnaie qu'ils pourraient utiliser pour acheter et vendre sur les autres jeux et plates-formes.⁸

Les sociétés réalisant des jeux utilisant la blockchain ont déjà levé 476 millions de dollars durant la première moitié de l'année 2021⁹

4 - Selon Statista, « Number of gamers worldwide, 2015 to 2023 », en 2020

5 - Selon le rapport sur le jeu vidéo en 2021 de la plate-forme d'analyse de Newzoo.

6 - Selon Newzoo en 2021 et le cabinet Accenture en 2021.

7 - Selon un rapport d'avril 2021 de Fortune Business Insights.

8 - Selon un rapport sur les Joueurs et la Blockchain, par the Wax en 2018.

9 - « Gaming Deals Activity Report H1 2021 », un rapport par Invest Game.

06 MISE EN GARDE

Les Winkies sont des “utility tokens”, c'est-à-dire des jetons conférant différents droits d'utilisation des produits et services de Mainbot à leurs propriétaires. Les Winkies ne constituent pas des instruments financiers au sens de l'article L211-1 du Code monétaire et financier et ne confèrent aucun autre droit que ceux décrits dans ce livre blanc. En conséquence, le présent livre blanc ne constitue pas une sollicitation d'investissement ni un prospectus au sens du Règlement (UE) 2017/1129 du 14 juin 2017, complété par les Règlements (UE) 2019/979 et 2019/980 du 14 mars 2019, et n'est pas destiné à constituer une offre de valeurs mobilières ou une sollicitation d'investissements en valeurs mobilières dans une quelconque juridiction.

L'objectif de ce document est de fournir aux acheteurs potentiels les informations sur l'écosystème de Mainbot afin de permettre aux acheteurs de prendre leur propre décision, de procéder ou non à l'achat de jetons Mainbot («Winkies») et utiliser l'un des produits de l'écosystème Mainbot. Aucune représentation, garantie ou engagement explicite ou implicite n'est donné quant à l'exactitude ou l'exhaustivité des informations ou des opinions contenues dans ce livre blanc concernant ces informations.

Les informations contenues dans ce livre blanc sont susceptibles d'être modifiées ou mises à jour et ne doivent pas être interprétées comme un engagement, une promesse ou une garantie de MAINBOT ou de toute autre personne ou organisation mentionnée dans ce livre blanc concernant la disponibilité future des services liés à l'utilisation des jetons ou à leur performance ou valeur future.

Ce document ne constitue pas une offre ou une sollicitation de vente d'actions ou de titres. Il ne constitue pas, ne fait pas partie et ne doit pas être interprété comme une offre de vente ou de souscription ou une invitation à acheter ou à souscrire des titres d'un contrat ou d'un engagement quelconque, ou s'y fier. Mainbot décline expressément toute responsabilité pour toute perte ou tout dommage direct ou indirect, de quelque nature que ce soit, résultant directement ou indirectement de la confiance accordée à toute information contenue dans ce livre blanc, de toute erreur, omission ou inexactitude dans ces informations ou de toute action en résultant.

Les informations contenues dans ce document peuvent inclure, ou incorporer par référence, des déclarations prospectives, ce qui inclut toute déclaration qui n'est pas un état de fait historique. Aucune déclaration ou garantie n'est faite quant à l'exactitude de ces énoncés prospectifs. Toutes les projections, prévisions et estimations contenues dans ce document sont nécessairement de nature spéculative et reposent sur certaines hypothèses. Ces déclarations prospectives peuvent s'avérer fausses et peuvent être affectées par des hypothèses inexactes ou par des risques connus ou inconnus, des incertitudes et d'autres facteurs, dont la plupart sont hors de contrôle.

On peut s'attendre à ce qu'une partie ou la totalité de ces hypothèses prospectives ne se réalisent pas ou varient considérablement par rapport aux résultats réels.

07

LE ROBOT

Un robot éducatif pour les enfants



Le Robot



4 zones tactiles, détecteurs de mouvements, 3 microphones, haut parleur, LEDs, rotation de la tête, rotation des oreilles, gyroscope, horloge interne, ...

Apports cognitifs



Nos jeux permettent d'améliorer les capacités cognitives, les compétences, et l'interaction sociale.

Personnalisation



Les oreilles, le nez et le corps peuvent tous être facilement changés.

Accessible



À 199€, c'est un produit grand public abordable

Mignon



Les enfants adorent son design et veulent immédiatement jouer avec !

Resistant



Il peut survivre à de nombreuses chutes, jusqu'à 1,5 mètre de hauteur.

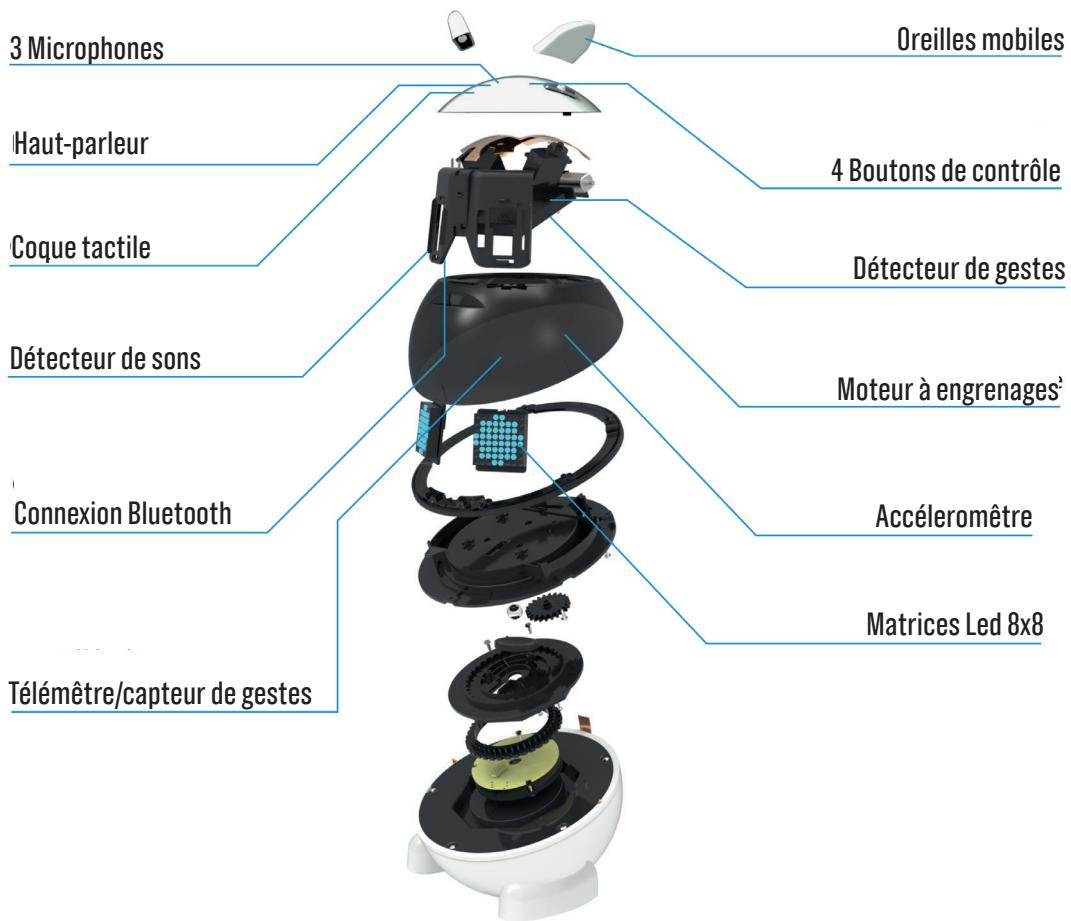
> Les estimations prévoient plus de 9,4 milliards de robots dans le monde d'ici à 2048. Aujourd'hui, **les enfants interagissent quotidiennement avec les nouvelles technologies**, comme les robots ou l'intelligence artificielle, souvent sans même s'en rendre compte !

> Déjà utilisé quotidienement par plusieurs milliers d'enfants et de familles, Winky est un robot éducatif qui leur permet d'apprendre la robotique, la programmation et l'Intelligence Artificielle, pour mieux appréhender le monde de demain.

07

LE ROBOT WINKY

Un concentré de technologie



- > Winky est au centre d'un **écosystème éducatif révolutionnaire**. Grâce à son aspect mignon et ludique, Winky donne envie aux enfants de jouer toujours plus avec lui.
- > Pendant nos différentes études, nous avons pu constater que **Winky améliore grandement la motivation des enfants** à apprendre, et augmente leur concentration ainsi que leur mémorisation.
- > Winky **stimule aussi les capacités cognitives**, les connaissances et les interactions sociales, ce qui en fait un compagnon d'apprentissage idéal.

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Une utilisation éducative innovante pour Winky

Winky est le premier outil éducatif combinant robotique, intelligence artificielle, nudge et reconnaissance vocale. Les expressions de Winky, son langage émotionnel ainsi que les nudges qu'il utilise, encouragent les enfants dans leurs apprentissages. Le contrôle se fait pour éviter la répétition d'interactions se font grâce à la voix, aux mouvements de l'enfant et aux différentes interactions avec la tablette.

Les apprentissages sont réalisés de manière ludique, et sont adaptés en temps réel aux besoins et aux capacités de chaque enfant.



Ce projet innovant permet de faire de Winky un robot unique, combinant :

- > IA de reconnaissance vocale : détection du comportement des enfants et analyse du langage.
- > Nudge éthique : favoriser l'apprentissage sans contraindre.
- > Mécaniques d'interactions triangulaires : 1 enfant avec 2 agents, le robot et la tablette.
- > L'éthique par le design : en particulier via les interactions (nudges) et la relation à la technologie (transparence des algorithmes et décryptage du fonctionnement du robot et de l'IA).

09 LE WINKYVERSE



Le Winkyverse est un Metaverse où les familles et les professionnels du monde entier peuvent apprendre, créer, jouer et connecter.

Le Winkyverse comprend plusieurs univers.



09

LE WINKYVERSE



Le Winkyverse est un “open world” unique en 3D, où les joueurs peuvent créer et monétiser leurs propres jeux éducatifs ainsi que leurs différentes créations, grâce aux Winkies, la cryptomonnaie utilisée comme monnaie virtuelle interne.

- > Grâce à notre outil de création de jeux en 3D, joueurs et développeurs seront en capacité de créer et de télécharger leurs jeux dans le Winkyverse. **L'utilisation de Winky permet d'augmenter l'expérience utilisateur et de rendre tous les contenus uniques.**
- > Nous voulons permettre aux créateurs d'utiliser notre **outil de création, intuitif et puissant**.
- > Solution prête à l'emploi et incluant de nombreuses fonctionnalités, **la plate-forme s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux développeurs confirmés**. Les outils seront à leur disposition, afin d'imaginer et développer une grande variété de jeux vidéos, incluant réalité augmentée, jeux de plate-forme, courses, éducation, ...
- > Notre objectif est de développer **un écosystème géré entièrement par les utilisateurs**, avec des centaines de milliers de jeux éducatifs.

Pour ce qui est de la monétisation, plusieurs options seront disponibles pour les créateurs :

- Créer des jeux gratuits ou premiums
- Permettre l'achat d'éléments intégrés (avatars, objets, ...)
- Vendre des jeux, avatars et objets **en tant que NFT**
- WinkyPlay, WinkyMaker et le Winkyverse attireront tous **différentes communautés de joueurs, créateurs et éditeurs**, ce qui favorisera la croissance de l'écosystème du Winkyverse.



10

WINKYPLAY



Avec WinkyPlay, les familles et professionnels auront la possibilité de créer leurs propres jeux pour Winky et le Winkyverse.

> De nombreux professionnels ont déjà développé des jeux éducatifs avec des centaines de sujets abordés. De l'anglais aux mathématiques en passant par l'intelligence artificielle et la robotique, WinkyGames permettra aux joueurs d'apprendre sur une multitude de sujets de manière **amusante et engageante**.

> **Notre Metaverse proposera 6 catégories d'applications:**

- **Livres audio**: Winky racontera des histoires éducatives et pourra interagir avec les enfants (avec ses yeux, sons, mouvements et son langage corporel). Grâce au robot Winky, les enfants pourront changer le cours de l'histoire.
- **Nouvelles technologies**: programmation, robotique, IA,... Le robot Winky permettra d'en savoir plus sur ces différentes technologies.
- **Jeux**: explorer de nouveaux mondes, jouer en réalité augmentée et bien plus. Grâce à ses capteurs, ses boutons de manette, ses émotions et bien plus encore, Winky améliore l'expérience utilisateur, rendant chaque jeu unique.
- **École**: mathématiques, anglais, géographie, histoire, ... Winky rend l'apprentissage plus facile et ludique.
- **Héros**: Winky interagit avec les personnages et héros favoris des enfants.
- **Jeux de plateau**: Monopoly, Pictionary, jeux de cartes... En tant qu'arbitre, compagnon de jeu, buzzer ou même manette, Winky permet d'augmenter l'expérience de chaque jeu.

> Le WinkyPlay a été imaginé et développé avec Unity 3D Game Engine et **nous avons déjà développé le SDK** (Software Development Kit) pour les éditeurs, afin qu'ils connectent facilement leurs jeux avec le robot Winky. Le SDK est déjà accessible aux premiers partenaires de Mainbot, et une V2 sera bientôt disponible sur le Unity Asset Store, en novembre-décembre 2021.



11

WINKYMAKER



Avec WinkyMaker, les créateurs, artistes et joueurs pourront utiliser notre système d'éditeur drag-and-drop en 3D, pour créer leurs propres versions personnalisées du robot Winky. Ils pourront également imaginer de nouveaux accessoires pour Winky.

- > Nous allons développer une plate-forme 3D pour que débutants et experts puissent créer facilement les accessoires qu'ils souhaitent pour Winky.
- > Il sera possible pour les artistes et développeurs de proposer leurs propres créations pour le robot Winky. Ils seront ensuite utilisables aussi bien dans le WinkyPlay que dans le Winkyverse (voir la suite).
- > Les accessoires créés dans le WinkyMaker augmenteront les capacités de Winky et diversifieront l'expérience utilisateur dans les différents jeux. L'utilisation du crowdsourcing permettra de garder la communauté active et de proposer une infinité de nouvelles fonctionnalités.
- > Ces idées uniques de nouveaux modules hardware seront ensuite soumises au vote de la communauté. Les créations les plus appréciées seront développées, imprimées et vendues, afin de constamment renouveler l'expérience de jeu avec Winky.
- > De plus, WinkyMaker utilisera le système de la blockchain pour permettre aux artistes et aux créateurs de transformer leurs créations en NFT uniques en un clic .
- > Ils généreront des revenus grâce à la vente de NFT sur le marché, et recevront des royalties dès que ces NFT seront revendus.



12 WINKY À LA TÉLÉVISION



**Winky sera le héros d'un dessin animé sur le Winkyverse,
une série animée de 42 épisodes de 21 minutes**

Les meilleures créations génèrent des revenus substantiels et participent au **dessin animé Winkyverse**.

- > **Winkyverse prend vie** : les mondes, les thèmes et les personnages faisant partie du WinkyVerse seront tous intégrés dans ce dessin animé.
- > Nous prévoyons de lancer le dessin animé en France
- > Nous lancerons plus tard la série sur plusieurs télévisions internationales telles que Nickelodeon, Disney Channel, Cartoon Network et bien d'autres dans le monde...
- > Les **plateformes de Streaming** sont aussi une de nos plus grosses cibles : Netflix, Hulu, Disney+, Prime Video, TFou Max, Gulli
- > De **nombreux produits dérivés** sont prévus pour sortir du dessin animé : jouets, peluches, jeux de société... générant des revenus substantiels et participant à la notoriété de la marque.



13

LES WINKIES



Les Winkies sont la cryptomonnaie utilisée comme monnaie virtuelle dans Le Winkyverse. Notre cryptomonnaie est basée sur la technologie Ethereum ERC-20. Dans le Winkyverse, les Winkies sont la seule monnaie virtuelle utilisable.

Les Winkies pour :

- > Payer une seule fois les droits d'entrée à **Winkyverse**
- > Payer les **achats intégrés** & les avatars / **éléments de customisation**
- > Payer les **jeux premium**
- > Payer l'abonnement premium au **WinkyPlay** et avoir un accès en avant-première aux nouveaux jeux
- > Acheter le **robot Winky** avec une remise de 50% par rapport au prix en magasin
- > **Rémunérer les développeurs** de jeux et les créateurs du WinkyMaker
- > Faire de la **publicité** sur le **WinkyPlay**
- > Participer à la **gouvernance du Winkyverse**, à travers une Organisation Distribuée Autonome.

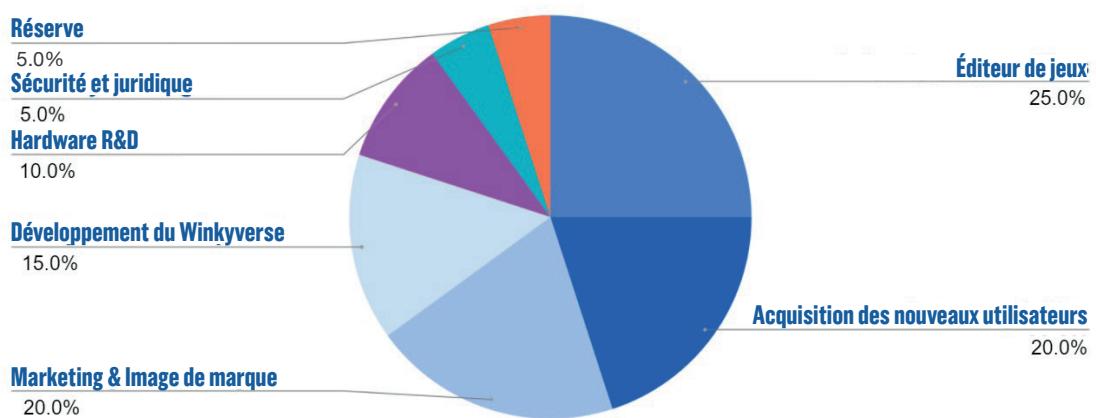
- > Les abonnements premiums incluent des accès en avant-première aux nouveaux jeux, et donnent accès à toutes les fonctionnalités du WinkyPlay ainsi que du WinkyMaker (notamment de créer et de vendre un nombre illimité de créations).
- > Les Winkies peuvent être achetés avec une réduction lors de notre **Initial Coin Offering (ICO)**
- > Notre but est de rendre les Winkies **le plus liquide possible**, pour qu'ils soient **facilement échangeables** avec d'autres cryptomonnaies ou des monnaies FIAT.
- > Nous allons en parallèle créer **une équipe qui sera dédiée uniquement à la promotion des Winkies**, en les rendant disponibles sur un maximum de bourses d'échanges centralisées et décentralisées (CEX et DEX).

14

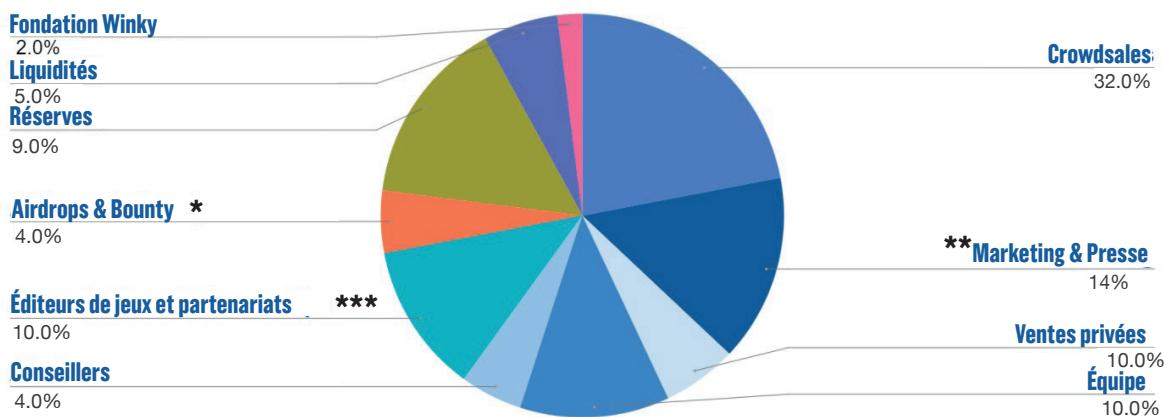
TOKENOMICS



ALLOCATION DES FONDS



DISTRIBUTION



Airdrops & Bounty* : sur les 5 prochaines années, nous prévoyons des Airdrops de quelques NFT et Winkies chaque mois pour inciter les personnes à parler et promouvoir le Winkyverse et les Winkies, ce qui constitue un moyen très efficace de faire grossir notre communauté.

Presse & Marketing** : A partir du jour du jour d'introduction, si nous atteignons notre hardcap, nous prévoyons d'investir chaque mois 500 000€ dans les campagnes presse, le marketing et la communication.

Éditeur de jeux et partenariats*** : Les tokens Winkies seront aussi utilisés pour rémunérer les créateurs de contenus du Winkyverse. Nous allons avoir de plus en plus de contenus et de jeux disponibles, le nombre d'utilisateurs du Winkyverse va aussi croître, comme la demande en tokens Winkies

14

TOKENOMICS



CROWDSALES

Quantité maximale: 7,500,000,000

Quantité de Winkies à la vente: 2,400,000,000

Softcap: 1,600,000€ (déjà atteint lors de la vente privée)

Hardcap: 20,000,000€

Monnaies acceptées: BTC, ETH, USDC, USDT, BNB, USD, Euros .

VESTING & CLIFF

	Cliff	Vesting
Equipe	12 Months	48 Months
Conseillers	3 Months	12 Months
Marketing & RP	3 Months	12 Months
Partenaires	3 Months	12 Months
Réserves	6 Months	48 Months
Winky Education Fondation	6 Months	48 Months

15

LANCEMENT DES VENTES DE CRYPTOMONNAIE AU PUBLIC



ROUND

1

25/10 - 7/11

ROUND

2

8/11 - 21/11

ROUND

3

22/11 - 5/12

PRIX

0,006 €

**QTÉ DE WINKIES
EN VENTE**
600,000,000**CLIFF**
2 mois**VESTING**
9 mois
(11,11%/mois)

PRIX

0,008 €

**QTÉ DE WINKIES
EN VENTE**
800,000,000**CLIFF**
1 mois**VESTING**
6 mois
(16,66%/mois)

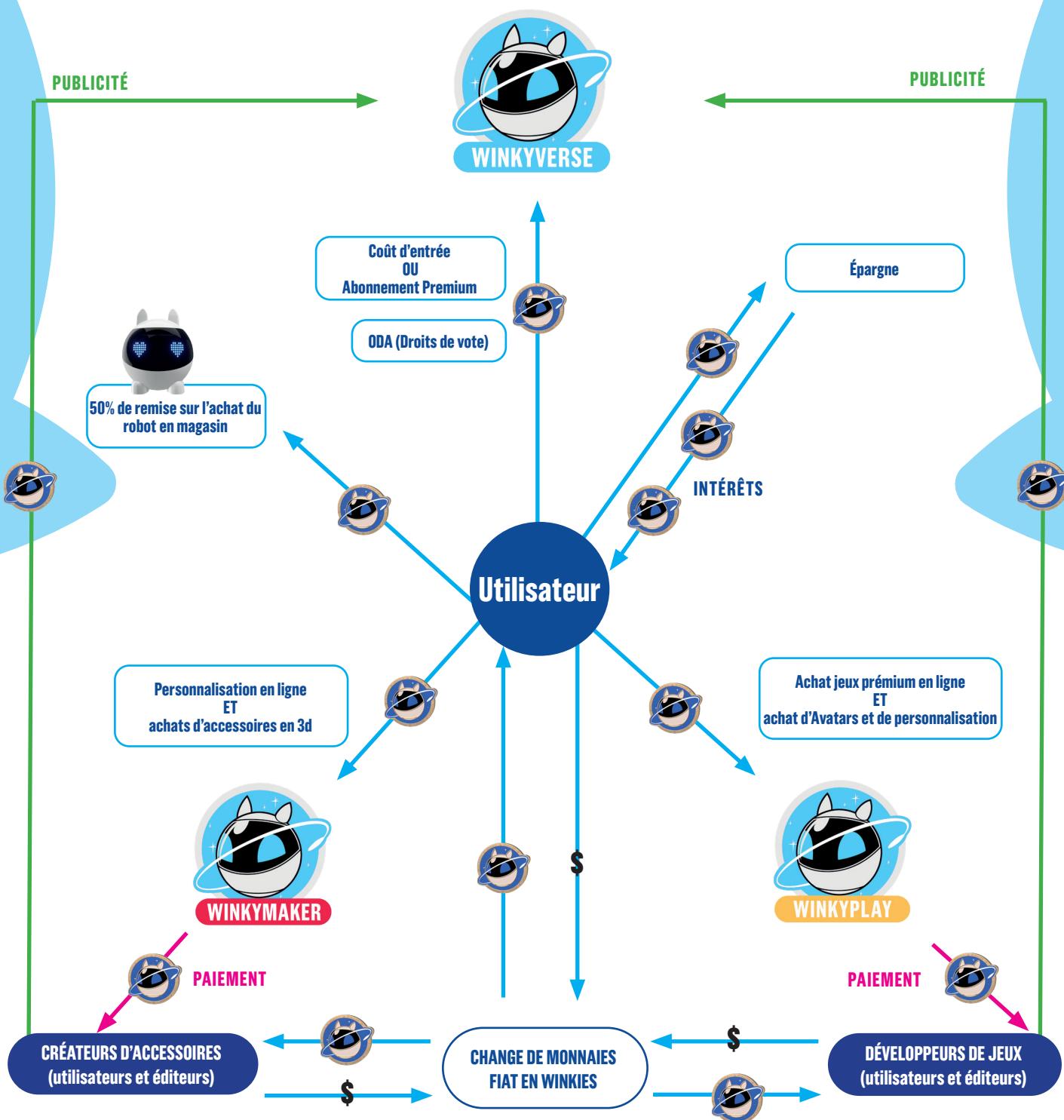
PRIX

0,01 €

**QTÉ DE WINKIES
EN VENTE**
1.000,000,000**CLIFF**
Non**VESTING**
Non

16

TOKEN FLOW



16

TOKEN FLOW

Le montant de Winkies détenus par un utilisateur augmente son pouvoir et les revenus générés, à 3 niveaux :

AVANTAGES POUR LE DÉTENTEUR DE WINKIES

Financier

- Remises sur le robot Winky et ses accessoires
- Remises sur le prix d'entrée du Winkyverse, les achats intégrés et les jeux premiums
- Récompenses intégrées exclusives
- Montant de la publicité plus faible et outils marketing exclusifs

Décisionnel

- Participer au processus de gouvernance
- Poids supérieur lors des votes de la communauté sur les accessoires du WinkyMaker

Événements

- Invitations à des previews
- Invitations à des ventes privées
- Invitations aux événements presse : lancements en magasin, visites d'usines, hackathons, ...
- Pass exclusifs pour des salons et conventions du jeu vidéo
- Tests des jeux et accessoires

LA COMMUNAUTÉ

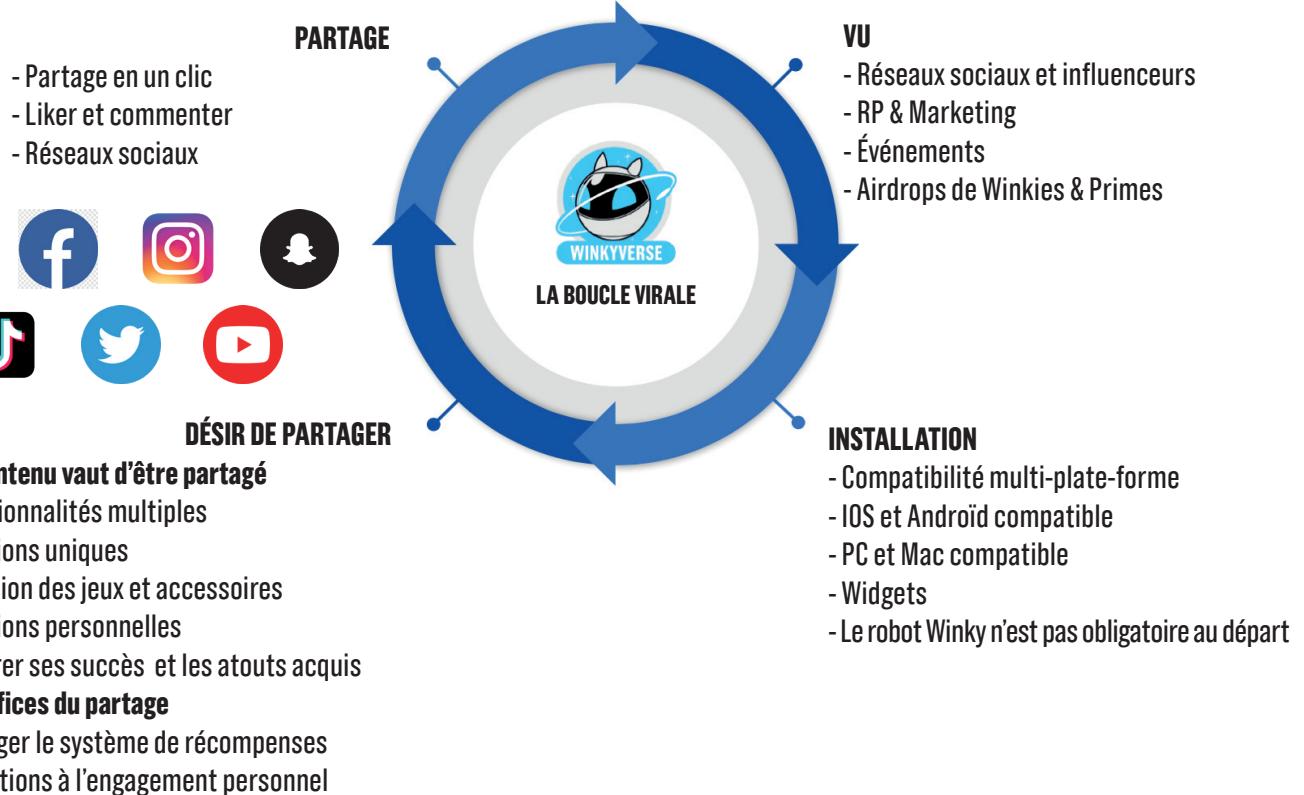
Un de nos principaux objectifs est de placer la communauté au cœur du Winkyverse. Les joueurs pourront acheter des Winkies ou bien en gagner de différentes manières :

- Vendre des jeux et accessoires
- Débloquer des succès et médailles dans les jeux
- Prendre part à l'amélioration de la plate-forme : signalement des bugs, suggestions de nouvelles fonctionnalités...
- Participation active au sein de la communauté : partage de contenus sur les réseaux sociaux, création de vidéos YouTube, écriture de revues et d'articles
- Invitation d'amis sur la plate-forme
- Regarder des publicités

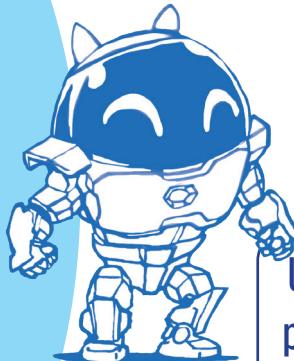
Ces différentes fonctionnalités permettront d'atteindre plusieurs canaux d'acquisition :

- Plus d'engagement
- Plus de visibilité
- Viralité des contenus sur les réseaux sociaux

> Avec l'objectif de créer une véritable communauté de Winkynauts, au travers de l'ensemble du Winkyverse.



UNE COLLECTION DE 12,111 NFTS



Une collection de 12 111 NFT uniques représentant Winky sera progressivement mise en ligne et vendue pour faire grandir la communauté.

- > Tous les détails du projet des NFT Winky seront dévoilés **le 11 octobre**.
- > Chaque NFT est programmé et **généré aléatoirement** par une intelligence artificielle, selon 10 traits (corps, yeux, 2 oreilles, fond, véhicule, accessoires, antennes, chapeau, cornes et visière), pour un total de plus de 236 attributs, offrant plusieurs millions de combinaisons possibles. Cela permettra d'assurer l'unicité de chacun des 12111 NFT.
- > Chaque NFT disposera d'une combinaison d'attributs qui déterminera son **niveau de rareté**.
- > Les détenteurs de ces NFT deviendront directement des **membres exclusifs du Winkyverse** et accèderont à plusieurs niveaux de récompense et d'avantages supplémentaires.
- > Certains avantages seront pour tous les détenteurs de NFT, tandis que d'autres seront disponibles seulement pour les détenteurs de NFT disposant de certains traits spécifiques.
- > La liste des récompenses et avantages augmentera avec **notre communauté**.
- > Le prix de **chaque NFT sera au départ de 0,07 ETH + frais de transaction**.
- > Une fois minés, ils seront **échangeables librement** sur Opensea, la plus grande marketplace pour les NFT.

Voici un aperçu des avantages liés à la détention de NFT :

- Airdrops de tokens Winkies
- Offres d'ETH et dons de NFT
- Accès VIP à des groupes exclusifs
- Imprimer et recevoir la version unique du robot Winky représentée par le NFT
- Utiliser son NFT en tant qu'avatar jouable dans le Winkyverse
- Droits commerciaux non exclusifs sur les NFT possédés
- Dons de produits dérivés
- Les NFT apparaîtront dans la série animée Winky



19

UNE PRÉSENCE MULTI-BLOCKCHAINS



ethereum



BINANCE

Par défaut, les Winkies sont **compatibles avec la technologie ERC-20**, ce qui signifie qu'ils utilisent la **technologie Ethereum**. Néanmoins, la Binance Smart Chain offre une alternative à haut débit et à faible coût pour le marché DeFi décentralisé, qui a souffert des frais de transactions élevées du réseau Ethereum.

Binance Smart Chain a une norme de jetons BEP20 qui fonctionne de manière similaire à la norme Ethereum ERC-20. BEP20 a été créé pour permettre à quiconque de déployer des devises ou des jetons numériques fongibles sur Binance Smart Chain.

Nous voulons donner à nos utilisateurs la **possibilité de basculer entre les chaînes** de technologie quand ils le souhaitent en créant un pont entre les deux.

Un Bridge permet aux utilisateurs de migrer leurs tokens d'une chaîne à une autre.

Le Bridge fonctionnera comme suit:

- > Un utilisateur envoie ses tokens au pont sur la blockchain Ethereum.
- > Ces jetons sont verrouillés **en toute sécurité** à l'intérieur du smart contract du pont.
- > Le dépôt sécurisé est communiqué au pont fonctionnant sur la smart chain Binance.
- > L'utilisateur est désormais autorisé à retirer un montant équivalent de jetons sur la chaîne intelligente Binance dans son portefeuille
- > Le sens inverse fonctionne de manière identique. **Tout détenteur de Winkies pourra transférer instantanément ses jetons entre Ethereum et la chaîne intelligente Binance**

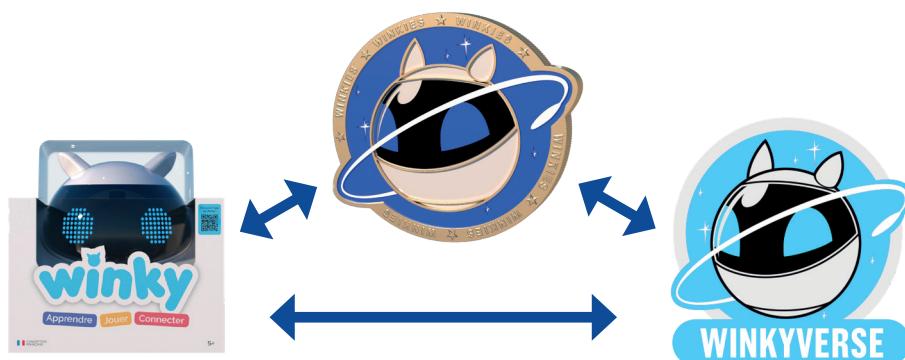
Étant disponibles à la fois sur la blockchain Ethereum et la smart chain Binance, il sera possible d'échanger des Winkies sur les plates-formes d'échange décentralisées Uniswap (Ethereum) et Pancakeswap (BSC).

20

UN CERCLE VERTUEUX



Le robot Winky, le Winkyverse et les Winkies (tokens & NFT) participent tous à un cercle vertueux qui conduira à l'adoption généralisée de l'ensemble.



- > **Winky attire de nouveaux utilisateurs sur cet écosystème** en étant disponible dans les plus grands magasins du monde.
- > Tous les acheteurs du robot Winky seront automatiquement partie prenante du Winkyverse et auront besoin d'acheter des **Winkies**, la monnaie interne de la plate-forme.
- > **Développeurs de jeux, artistes et créateurs** seront probablement attirés en premier lieu par l'opportunité d'être récompensés via les ventes de leurs créations dans le Winkyverse, et pourraient ensuite être intéressés par l'achat d'un robot Winky et d'accessoires.
- > Enfin, tous les amateurs de cryptomonnaies à travers le monde vont découvrir Winky et le Winkyverse à travers nos différentes **campagnes de presse et de marketing**, qui seront diffusées dans le monde entier.

UN BUSINESS MODEL ÉPROUVÉ

De nombreux jeux parmi les plus populaires au monde ont créé leur propre monnaie virtuelle, qui dans la plupart des cas est devenue une partie importante de leur business model.

Le meilleur exemple est probablement Roblox et sa monnaie virtuelle, les Robux.

Roblox est une plate-forme de jeux en ligne, dans laquelle les utilisateurs peuvent jouer à des jeux créés par d'autres développeurs.

> Roblox a récemment été introduite à la bourse de New York, et est maintenant valorisée à hauteur de **53 milliards de dollars** (à l'heure où nous écrivons).

> La plupart des revenus de Roblox - **924 millions de dollars en 2020** - proviennent des ventes de Robux, leur monnaie virtuelle, qui est utilisée pour les achats intégrés, les abonnements premiums et la rémunération des développeurs de jeux.

> L'année dernière, Roblox a payé plus de **250 millions de dollars en Robux** pour le compte de plus de 354 000 développeurs qui monétisent leurs jeux. Au total, il y a plus de 7 millions de développeurs sur la plate-forme.

> Plus de **150 millions de joueurs jouent à Roblox** chaque mois et 33,4 millions quotidiennement.

> Avec plus d'un milliard de visites chaque mois, roblox.com est le 32^{ème} site le plus visité au monde.

LE WINKYVERSE VS. ROBLOX LES AVANTAGES DE NOTRE PLATE-FORME



> Les enfants jouent en ligne, ce qui a pour effet négatif d'augmenter considérablement leur temps passé devant un écran.

> La très grande majorité des jeux n'a pas de dimension éducative.

> 25 % des profits du jeu sont destinés aux développeurs.

> Les enfants peuvent jouer directement avec le robot. Les enfants éprouvent ainsi plus de plaisir à jouer directement avec un compagnon, et ils n'ont plus forcément besoin d'un écran pour jouer et apprendre.

> Une grande majorité des jeux a une dimension éducative, et permet à l'enfant d'apprendre des choses utiles.

> 100% des profits iront aux développeurs durant la première année. Après coup, les développeurs recevront toujours au minimum 50% des profits.

UN BUSINESS MODEL ÉPROUVÉ

THE ROBUX VS. WINKIES LES AVANTAGES DE NOTRE MONNAIE VIRTUELLE



- > Les possesseurs de Robux ont besoin d'avoir au minimum 100 000 Robux pour les échanger contre une monnaie FIAT (€, \$, ...)
- > L'échange de Robux est possible uniquement sur la plate-forme dédiée de Roblox.
- > Roblox est en droit de refuser une demande d'échange de Robux contre une monnaie réelle, même si toutes les conditions nécessaires sont remplies.
- > Une fois la requête d'échange approuvée, il faut au minimum 4 semaines pour recevoir ses Robux sous forme de fonds en monnaie réelle.
- > Un seul échange de Robux peut se produire par mois et par compte.
- > Roblox vend les Robux aux utilisateurs pour un prix d'achat de 0,01 centimes et les utilisateurs ne peuvent ensuite les revendre à Roblox que pour 0,003 centimes ($\frac{1}{3}$ du prix).



Il n'y a pas de montant minimum pour échanger ses Winkies contre une autre monnaie.

- > Les échanges de Winkies peuvent se faire sur toute plate-forme d'échange centralisée ou décentralisée.
- > L'échange des Winkies peut se faire à tout moment, et sans conditions.
- > Les fonds sont immédiatement versés lors de l'échange des Winkies.
- > Les échanges peuvent être effectués à tout moment, pour tout montant.
- > La valeur des Winkies est définie par la valeur de marché.

22

SOURCES DE REVENUS



Ventes des robots Winky et des accessoires

- > Nous avons déjà vendu plus de 5000 robots et nous devrions en avoir vendu 25 000 d'ici la fin d'année 2021 et la période de Noël. Au total, fin 2022, plus de 100 000 robots seront vendus, selon nos prévisions. Le prix d'achat en magasin pour le robot Winky est de 199€, et les personnes possédant des Winkies auront une remise de 50%.
- > Une commission sera appliquée sur les ventes d'accessoires créés dans le WinkyMaker.
- > À moyen/long terme, Mainbot bénéficiera aussi des royalties sur les ventes de produits dérivés.

Coûts d'accès à la plate-forme

- > Les joueurs paieront un coût d'accès, qui sera valable à vie.
- > Coût de l'abonnement premium au WinkyPlay.
- > Un abonnement mensuel sera disponible pour les joueurs souhaitant bénéficier d'un accès en avant-première au catalogue de jeux premium.

Jeux premium et achats intégrés

- > Les joueurs pourront aussi acheter des jeux premiums et réaliser des achats intégrés. Les bénéfices se partageront entre les développeurs du jeu, Mainbot et les stores (AppStore / Google Play).
- > Mainbot ne captera jamais plus de 20% des revenus générés par des jeux premium ou des achats intégrés, pour que le développeur bénéficie de la majorité desdits revenus.

Revenus des publicités

- > Les développeurs de jeux auront la possibilité de financer des publicités payantes sur la plate-forme, afin de promouvoir leurs jeux et générer plus de revenus.
- > Nous offrirons également des espaces publicitaires à des entreprises du monde de l'éducatif.

23

FEUILLE DE ROUTE ET ÉTAPES CLÉS

Novembre 2016	Création de Mainbot en France.
Février 2018	Le prototype final de Winky est co-développé avec plus de 1 000 familles françaises
Mai 2019	Le robot Winky devient le projet tech le plus financé sur la plate-forme de crowdfunding Ulule. Plus de 150 retombées médiatiques sur le projet.
Décembre 2019	Winky devient un best-seller dans la catégorie des jeux éducatifs
Mai 2021	Mainbot clôture une levée de fonds de 2 millions d'euros pour développer le Winkyverse et son écosystème.
25 Octobre - 05 Décembre 2021	Lancement public des ventes de Winkies
Q1 2022	Arrivée sur les plate-formes d'échange centralisées
Q3 2022	Winkyverse Bêta privée - lancement privé de l'open world WinkyPlay Bêta privée - plus de 100 jeux disponibles WinkyMaker Bêta publique - Lancement public en beta du logiciel de création d'accessoires Winky
Q1 2023	WinkyPlay Bêta publique - plus de 500 jeux disponibles
Q3 2023	le Winkyverse Lancement public - Lancement public de notre monde ouvert & lancement de la monétisation des jeux
Q3 2024	Sortie internationale du dessin animé les chaînes internationales telles que Cartoon network, Gulli, etc...
Juillet 2017	Mainbot rejoint l'incubateur de l'École Polytechnique (la meilleure école d'ingénieurs en France)
Mai 2018	Première levée de fonds avec de prestigieux business angels.
Octobre 2019	Le robot Winky est disponible en France, dans les Fnac-Darty (plus grand revendeur européen d'électronique grand public).
Mars-Octobre 2020	Winky devient disponible dans 10 nouveaux magasins dont Galeries Lafayette, BHV, Nature et Découvertes & Boulanger.
11 Octobre 2021	Lancement de notre collection de 12 111 NFT
Janvier 2022	Arrivée sur les plates-formes d'échange décentralisées + Campagne de presse internationale & lancement de notre campagne de publicité (budget moyen de 500 000\$ par mois)
Q2 2022	le Winkyverse Alpha fermée WinkyPlay Alpha fermée WinkyMaker Bêta privée - Lancement privé du logiciel de création d'accessoires Winky
Q4 2022	Winkyverse Bêta publique - lancement public de l'open world WinkyMaker Lancement public - Lancement public du logiciel de création d'accessoires Winky & lancement de l'impression 3D des accessoires.
Q2 2023	WinkyPlay Lancement public - plus de 2 000 jeux disponibles & plate-forme de création de jeux mainstream disponible.
Q2 2024	Lancement officiel du dessin animé en France
Q4 2024	Sortie du dessin animé sur les plateformes de streaming.

LA FONDATION WINKY POUR L'ÉDUCATION DES ENFANTS

La fondation Winky pour l'éducation des enfants aura deux objectifs principaux : aider les enfants à travers le monde à accéder aux meilleurs outils éducatifs, et favoriser le bien-être des enfants.

De manière générale

- > Une commission de 1% sur chaque transaction effectuée avec des Winkies sera reversée à la Fondation.
- > Plusieurs fois par an, nous demanderons à notre communauté de nous aider à choisir les actions à effectuer avec les fonds.
Nous discuterons avec des ONG pour trouver les meilleurs moyens de contribuer à leurs actions.
- > Winky n'est pas seulement un robot permettant d'apprendre aux enfants et de leur faire acquérir de nouvelles compétences. Il joue aussi un rôle de compagnon de jeu, qui transmet des émotions et interagit avec les enfants qui se trouvent dans des situations difficiles à travers le monde.
- > La Fondation offrira les frais d'accès à la plate-forme à de nombreux enfants chaque mois.

Principales actions

- > Distribution de robots Winky pour des enfants en difficulté dans le monde entier.
- > Collaboration avec des ONG pour financer des fournitures scolaires et d'ordinateurs.
- > Construction d'écoles dans des pays en voie de développement, financement de voyages scolaires pour des enfants défavorisés.
- > Enfin, nous allons mettre en place un système de mentorat pour les enfants du monde entier.



INTÉRESSÉS PAR LE DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS/ JEUX POUR WINKYPLAY ?

Présentez vous ou votre entreprise en écrivant à :
partnerships@mainbot.me

WWW.GETWINKIES.COM