

JUMP

A JUMP

Criamos universos e projetos disruptivos para marcas explorarem todo o seu potencial e chegarem a novos territórios.



JUMP



Plataformas como Roblox, The Sandbox e Zepeto são alguns dos Metaversos já recebendo gigantes do mercado.

JUMP



E a Jump está presente nesses novos territórios, criando experiências e mundos personalizados, imersivos e únicos.

JUMP

GAME + FUTURO

US\$ 175,8 bilhões em 2021

Globalmente, a indústria de games movimentou ainda US\$ 90,7 bilhões, um crescimento de 4,4%.



Previsão de mais de US\$ 200 bilhões em 2023

Com a aceleração no uso de dispositivos móveis, jogos para celular tomarão a liderança do segmento.

Como esse volume, o Brasil se posiciona como **Líder** em receita do setor na América Latina, e o 12º no ranking mundial. O país é o **3º que mais consome jogos** no planeta.

Na última década, mais de US\$ 20 bilhões foram investidos em startups brasileiras de games, U\$S 1,3 bilhão do total apenas em 2020.

Fonte: Newzoo/Forbes

JUMP

GAME + FUTURO

Alcance de uma nova geração de apaixonados

Iniciativas como a eSeleção, setores de eSports em clubes e campeonatos competitivos oficiais vêm sacramentando a importância da fatia digital no esporte.



Com mais conectividade, maiores as possibilidades

O acesso ao 5G será a chave de virada para uma nova internet, formatada pela hiperconexão e crossovers de conteúdo. O Metaverso será um mediador de novos formatos de interação, pessoais ou com instituições.

JUMP

JUMP

PROJETO



Toda criança brasileira

já sentiu as emoções que uma bola de futebol pode

causar, por mais improvisada que ela fosse.



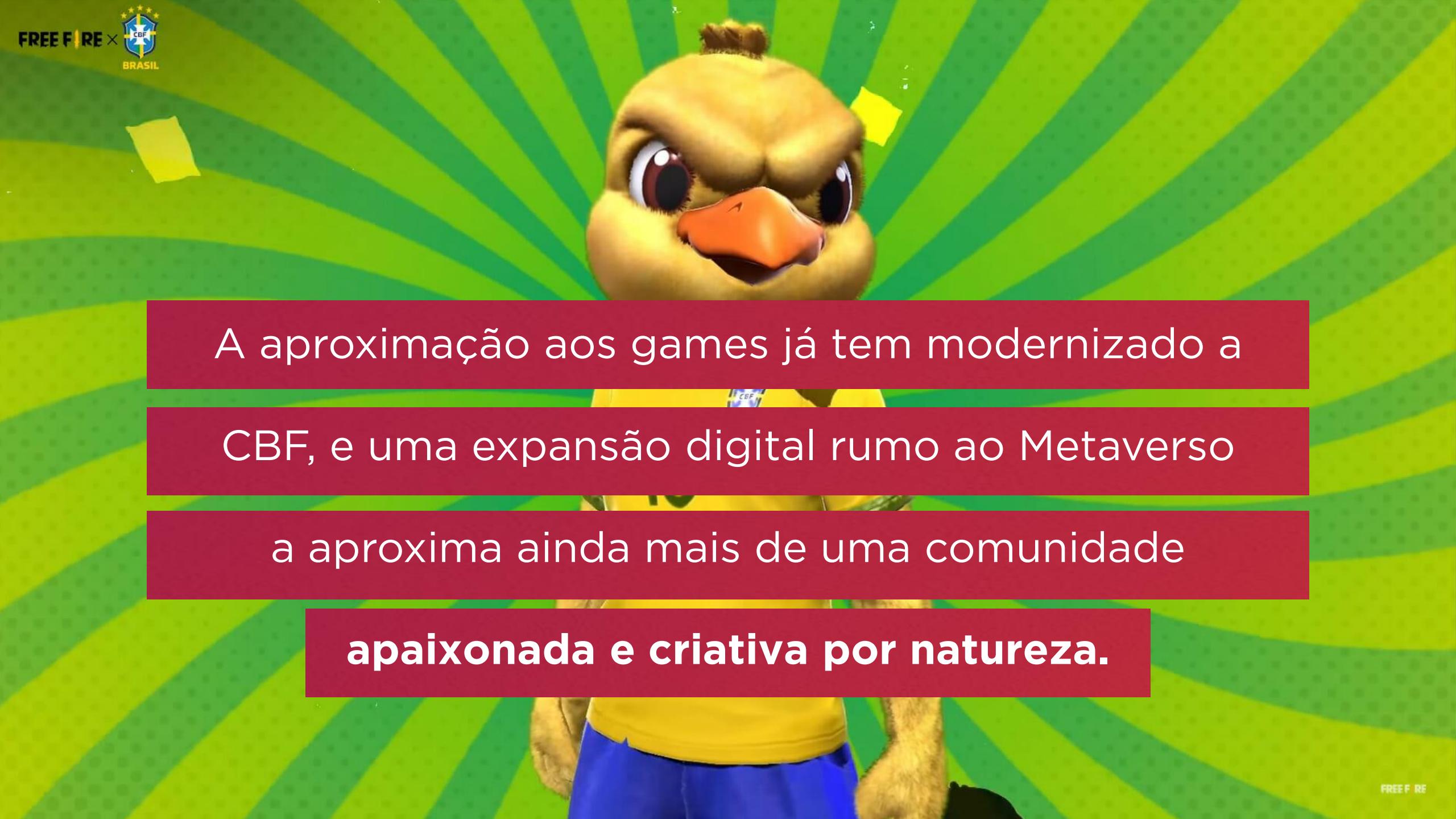
Esse sentimento faz de

cada um de nós um especialista



A CBF tem o poder de
engajar sonhos

e inspirar o futuro do esporte brasileiro.



A aproximação aos games já tem modernizado a

CBF, e uma expansão digital rumo ao Metaverso

a aproxima ainda mais de uma comunidade

apaixonada e criativa por natureza.



META LEAGUE

A paixão pelo esporte nos une como nação.



Telas-conceito Meta League no The Sandbox

JUMP

JumperNexus



75/75



Terrenos interativos de patrocinadores e parceiros

JUMP

JumperNexus



75/75



Mapa personalizado, com dinâmicas temáticas

JUMP

JumperNexus



75/75



Narrativas escaláveis e renováveis

JUMP

JumperNexus



75/75

JUMP



Games exclusivos

JUMP



Desafios esportivos e eventos únicos

JUMP



JUMP

JumperNexus



75/75

O USUÁRIO
É O HERÓI



JUMP

JUMP

TRAÇÃO



CBF Meta League estará no mapa do The Sandbox



COMPRA e revenda



As caixas serão disponibilizadas
no marketplace **NFT BINANCE**

Líder mundial em câmbio
de criptomoedas

JUMP



CBF Box

Autor

Jump Verso

Quantia restante **0 / 50,000**

99 BUSD

[Entrar / Registrar](#)

Conteúdo da série

	Box World Cup	Box Brazil Gold	Pacote NFTs
SSR			
Qtd. Emitida: 100 caixas Probabilidade: 0,20%	<p>Box World Cup SSR</p> <p>Qtd. Emitida: 100 caixas Probabilidade: 0,20%</p> <ul style="list-style-type: none">- 2 Ingressos Copa do Mundo Dubai- 3 NFTs Lendários - únicos/exclusivos- 1 Bola oficial autografada - World Cup- 2 Itens físicos autografados (atleta de alto prestígio)- 1 Álbum de figurinhas Panini Premium- 2 Passagens aéreas para Emirados Árabes (partido de São Paulo)- 1 Camiseta da seleção brasileira autografada- 1 Kit exclusivo (patrocinadores CBF)- * Convites especiais para eventos CBF	<p>Box Brazil Gold SSR</p> <p>Qtd. Emitida: 250 caixas Probabilidade: 0,50%</p> <ul style="list-style-type: none">- 3 NFTs Lendários - únicos/exclusivos- 1 Bola oficial autografada - World Cup- 2 Itens físicos CBF exclusivos- 1 Álbum de figurinhas Panini Premium- 1 Camiseta da seleção brasileira autografada- 1 Kit exclusivo (patrocinadores CBF)- 10 Ingressos do seu time do coração (campeonato brasileiro)- * Convites especiais para eventos CBF	<p>N</p> <p>Qtd. Emitida: 49,650K Probabilidade: 99,3%</p> <p>NFT – Avatar de jogador: - Probabilidade por categoria (65,64%) - Épico: 0,84% - Super raro: 1,40% - Incomum: 19,55% - Comum: 78,25%</p>

JUMP

FASE 01

Vendas

Caixas Misteriosas **BINANCE**



- Avatares game

Vendas

Caixas Misteriosas **BINANCE**

- Assets



PRAZO
estimado **04** meses

ARRECADAÇÕES



R\$
29.552
milhões

R\$
12.435
milhão

R\$
43
milhões

A Fase 01 da Meta League consiste de dois lançamentos

01) Caixas Misteriosas com **avatares/personagens**

02) Caixas Misteriosas com **assets** (chuteiras, uniformes, acessórios)

The background features several large, semi-transparent yellow geometric shapes: a hexagon at the bottom left, a cube at the top left, and a rectangular prism at the top right.

AMPLIAÇÃO mapa em 9x

com terrenos disponíveis aos
patrocinadores e parcerias

- + games
- + eventos
- + caixas misteriosas

JUMP

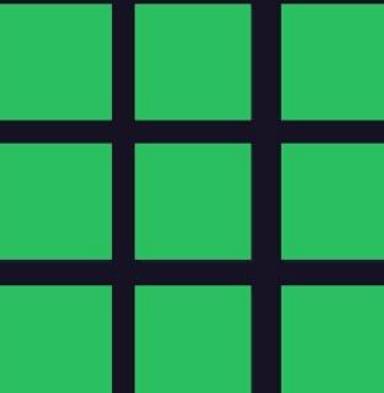
FASE 02



Itaú



FIAT



Itaú

3X3

JUMP

FASE 02

Ampliação

de terrenos - MAPA

- tamanho: 9x

Comercialização

- Parceiros | Mapas | Games | Assets
Merchandising | Eventos

Comercialização

- Novas caixas misteriosas
à venda na **BINANCE**



PRAZO
estimado **06** meses

ARRECADAÇÕES

R\$

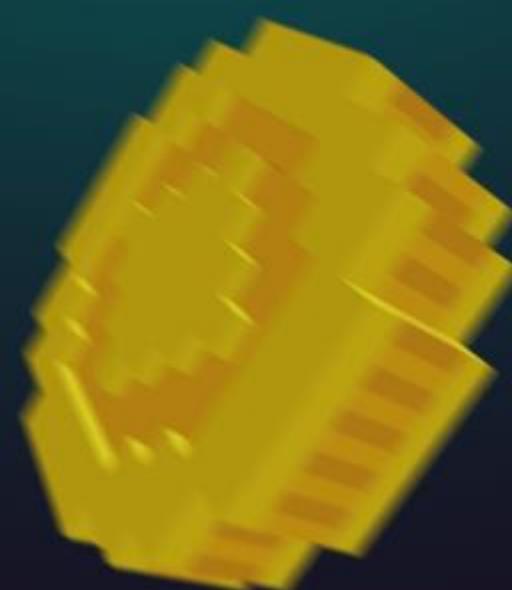
**100 a 200
milhões**

JUMP

AMPLIAÇÃO mapa em 64x

Inauguração do Brazil World

Abertura a novos parceiros,
possibilitando monetizar todo o terreno
através de parcerias e novas
caixas misteriosas



JUMP

Brasil
WORLD



JUMP

FASE 03

Ampliação

de terrenos - MAPA

- tamanho: 64x

Abertura interessados

- nível Nacional

Vendas

- Games | Assets exclusivos
Mapas para eventos | Merchandising

Vendas

- Novas BOXs misteriosas
- Inauguração Brazil World



PRAZO
estimado **1.5** anos

ARRECADAÇÕES



R\$

200 a 500
milhões

JUMP



O mapa temático CBF Meta League
é a porta de entrada para o Brazil World
Patrocinadores, personalidades e eventos brasileiros no Metaverso

ARRECADAÇÃO PREVISTA

	R\$	Prazo
• Fase 01	43 milhões	4 meses
• Fase 02	100 a 200 milhões	6 meses
• Fase 03	200 a 500 milhões	1.5 anos

Previsão do projeto
(sem custos) **500 a 700 milhões**



ESTRATÉGIA

MARKETING



Imprensa

- Anúncios em canais oficiais, antes do lançamento das boxes e mapa;
- Disparo de releases em publicações de tecnologia e economia, destacando a iniciativa digital da CBF;
- Reportagens sobre incursão no metaverso em canais de massa;
- Conteúdos sobre aproximação da CBF com mercado de eSports e digital.

Ações/ativação de relacionamento:

- Oficinas de programação com foco em eSports, pelo CBF Social;
- Novo curso com foco em gestão/criação de games esportivos no CBF Academy;
- Parceria com influenciadores do mundo esportivo e cripto;
- Intervenção futurista no Museu CBF com participação de embaixadores.

Rede de influência:

- Campanha digital de tráfego, incluindo banners display;
- Campanhas em vídeo para Twitch e Youtube;
- Divulgação em parceria com Binance e The Sandbox, validando o projeto e ressoando seu alcance;
- Conteúdo no Tik Tok do CBF Academy e Kwai da CBF.

MARKETING



- Museu Binance com NFTs na galeria de arte;
- Loja BUSD: Você pede itens exclusivos de NFTs usáveis dentro do jogo através da Binance;
- Assets Binance/BUSD no lançamento das caixas;
- Destaque realçado das caixas misteriosas no marketplace.

MARKETING

**globo
esporte
.com**

- Parceria com o cartola, onde os avatares do game CBF Meta League vão estar atrelados ao desempenho dos seus respectivos atletas do mundo real;
- Divulgação para os usuários do cartola, através do próprio game;
- Divulgação no site do Globo Esporte;
- Matéria especial no programa Globo Esporte, juntamente com nosso embaixador e seu avatar digital.

JUMP

MARKETING



- O banco Itaú leva o nome da moeda da Meta League. Esta moeda é conquistada através de gamificação e não pode ser adquirida através de dinheiro real.
- Presença de um Banco Virtual dentro do jogo, localizado na Praça Central. O nome do Banco será Player's Bank, onde os jogadores poderão utilizar o banco virtual para criar a conta física e receber o cartão no mundo real.
- A moeda será vinculada a um asset do cartão Player's Bank, que será retirado gratuitamente ou ir até o banco.

MARKETING



- Máquina Guaraná do Brasil: podem ser adquiridos assets de guaraná que recuperam a vida do personagem, através das moedas Player's Bank. As máquinas estarão espalhadas por todo o mapa, dando suporte aos jogadores em locais mais difíceis do jogo.
- Game exclusivo Guaraná Antarctica, localizada na ilha Amazônica, onde teremos espécies da fauna brasileira, e missões que relacionam as tarefas do jogo à cultura indígena, dando acesso a assets exclusivos de recuperação de vida dos jogadores.
- Asset com a marca Guaraná no lançamento dos box.

MARKETING



- Loja onde itens exclusivos podem ser adquiridos através da moeda Player's Bank.
- Jogos esportivos realizados dentro da Vila Nike relacionados aos lançamentos da marca. Estes games premiam os jogadores com NFTs dos produtos e itens físicos em variações que abrangem esportes como futebol, corrida, basquete, tênis, etc...
- Assets com a marca Nike no lançamento das boxes.

MARKETING



vivo *

- Assets que podem ser ganhos através de uma missão dentro do jogo. Essa missão acontece no espaço, onde você ganha o asset do chip vivo 5G e seu avatar ganha mais velocidade.
- Assets exclusivos no lançamento dos boxes.
- Os portais de teletransporte levam o nome Vivo e só poderão ser acessados depois que o usuário receber o chip Vivo 5G na missão.

JUMP

MARKETING

FIAT



- Loja concessionária FIAT, onde réplicas dos carros podem ser compradas e visualizadas como assets dentro do game, através das moedas do jogo (Player's Bank).
- A FIAT poderá também promover eventos onde disponibiliza carros para testes;
- Assets exclusivos de carris e roupas FIAT no lançamento do box.

JUMP

MARKETING



Cartola

- Os avatares do CBF Meta League vão estar vinculados ao desempenho dos seus respectivos atletas do mundo real;
- Assets e jogos exclusivos para os membros.

JUMP

JUMP

TIME

TIME



Projeto

- Análise
- Concepção
- Estratégia e Metodologia
 - Prototipagem
- Inteligência de dados



Criação

- Design 2D e 3D
- Texturização
- Game design
- Motion Graphics
- Narrativas e redação



Desenvolvimento

- Wireframe
- Conceito e prototipagem
 - Alfa
- Testes e ajustes
- Beta



Gestão

- Monitoramento
 - Comunidade
- Inteligência de dados
 - Marketing





DADOS & MERCADO

METAVERSO

Muito mais que um termo do momento adicionado ao vocabulário digital. Metaverso é uma nova contextualização para plataformas e conteúdo já familiares. É um espaço síncrono e propenso às experiências sensoriais.

*O Metaverso representa o futuro da internet, porque o Metaverso é a **nova internet**.*

METAVERSO

ROBLOX

Jogo multi ou single player com base massiva entre jovens de 9 a 22 anos, com ambiente de criação para diversas plataformas. Concentra 54.1 milhões de usuários por dia e 220 milhões por mês.

Em 2021, gerou uma receita total de mais de 1,9 bilhões de dólares



JUMP

METAVERSO

FORTNITE

Com cerca de 350 milhões de jogadores registrados em diversas plataformas, o Fortnite já foi palco de shows dos grandes artistas de ações integradas ao SuperBowl e blockbusters do cinema. Seus usuários são engajados, incentivados pela gratuidade e alto valor interativo do jogo.

Em 2021, gerou uma receita total de mais de 5,8 bilhões de dólares.



JUMP

METAVERSO

MINECRAFT

Jogo multi ou single player com grande base entre jovens de 9 a 22 anos, com ambiente de criação para diversas plataformas. Entre 2016-2021 manteve uma base de usuários de 141 milhões.

Em 2021, gerou uma receita total de mais de 160 milhões de dólares.



MINECRAFT



JUMP

METAVERSO

ZEPETO

Uma plataforma com avatares 3D que interagem em experiências, jogos e mundos monetizáveis, enquanto visitam os universos das maiores marcas do planeta. Sua base de usuários recentemente alcançou a marca de 300 milhões, com **mais de 50.30 milhões de downloads apenas em 2021**.



JUMP

METAVERSO

THE **SANDBOX**

Uma plataforma que permite a criação de jogos e experiências personalizadas, em um mapa que já conta com a parceria de marcas e personalidades internacionais e economia de criptomoeda própria (SAND).

Ainda em fase Alfa, registrou **mais de 350 milhões de dólares em volume de vendas** de LAND, ativo digital dos territórios dentro do mapa.

Seu núcleo de mais 2 milhões de usuários (em sua maioria entre 13 a 24 anos) podem participar dos games dentro do mapa ou monetizar suas próprias criações.



JUMP

NFTs

Assim como o polegar de uma pessoa, uma NFT, ou token não-fungível, é um elemento exclusivo e de valor único. São ativos digitais, armazenados e registrados em tecnologia blockchain, que as incube com uma identificação específica e previne a sua replicação. Uma NFT difere de criptomoedas por conter códigos que descrevem ou adicionam informações únicas a esse ativo.

Uma NFT pode surgir no formato de uma imagem, vídeo, som ou qualquer **arquivo digital** que possa ser monetizado.

NFTs



Num único dia, movimentou 37,8 milhões de dólares, ou R\$ 208 milhões.

[Fonte: Coin Telegraph](#)



553.3K ethereum ou 1.485.793.089,00 bilhões de dólares no Open Sea movimentados até o momento.

[Fonte: Open Sea](#)



JUMP

NFTs

CryptoPunks

A coleção foi criada em 2017 e, atualmente, é a mais negociada de todos os tempos em termos de volume no OpenSea, com 902.0K ethereum ou 2.424.251.280,00 bilhões de dólares movimentados até o momento.

[Fonte: Open Sea](#)



Moonbirds

The Official PROOF PFP

553.3K ethereum ou 1.485.793.089,00 bilhões de dólares no Open Sea movimentados.

[Fonte: Open Sea](#)



JUMP

NFTs

MIKE TYSON MYSTERY BOX COLLECTION



197,934.45 de dólares movimentados na [Binance](#) até o momento.



JUMP



SOLUÇÕES DO PROJETO META LEAGUE

SOLUÇÕES

- 1 Reaproximar o público jovem e apaixonado ao futebol e à CBF
- 2 Gamificação, digital e NFT em uma única solução de retorno ágil e de **baixo risco**;
- 3 Entrega de valor em peças únicas e raras, colecionáveis com maior diversidade de estilos;
- 4 Tecnologia se tornou commodity. **Comunidade e criatividade** são diferenciais;
- 5 Infinitas possibilidades de gamificação para parceiros e patrocinadores.

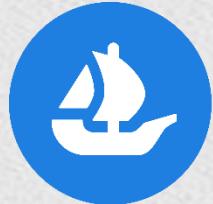
PROBLEMAS

- 1 Falta de clareza e legitimidade de alguns projetos, especificamente os centrados em NFTs;
- 2 Contratos já estabelecidos entre clubes, atletas e ativos geridos pela CBF;
- 3 Tempo de execução de games e mapas complexos no The Sandbox ;
- 4 Percepção negativa de parte do público, especialmente relacionada às questões ambientais de NFTs;
- 5 Qualidades artísticas, históricas e emocionais têm guiado o mercado, fazendo das NFTs um ativo de alto risco.



EXCHANGES E CRIPTO

EXCHANGES



OpenSea

- O primeiro e maior mercado digital do mundo para colecionáveis criptográficos e tokens não fungíveis (NFTs)
- Criada em 2018
- Volume total de mais de 20 bilhões de dólares

Em 2020, o volume total de negociação de NFT foi de US\$ 33 milhões. A OpenSea continua sendo o principal mercado de NFT, pois facilitou quase 88% do volume total de negociações deste ano.

EXCHANGES



- Líder mundial em câmbio de criptomoedas, movimenta 76 bilhões de dólares diariamente
- Lançou seu próprio marketplace de NFTs em junho de 2021
- O tamanho de sua comunidade faz com que cresça rápido

Em 2021, a Binance teve um volume de trading de mais de 548 milhões de dólares. Desde o último junho, se tornou o maior mercado centralizado de jogos NFT do mundo.

OBRIGADO!
JUMP