

LIBRO BLANCO DE EMISIÓN DE TOKENS

para la emisión de tokens por parte de Metaverse Factory SLU

a un valor nominal de entre 0,01 Euros y 0,02 Euros por cada título emitido en emisión pública,
que comienza el 1 de febrero de 2022 y que finaliza el 15 de julio 2022.

Fecha última actualización: 25 de enero de 2022

Los productos que se describen en este documento pueden ser de muy alto riesgo, incluso de pérdida de la totalidad de lo aportado. Los tokens que puedan adquirirse no serán custodiados por entidades legalmente autorizadas para prestar servicios de inversión y la tecnología de registro que está previsto utilizar (blockchain) es novedosa y puede conllevar importantes riesgos.

«El emisor de los cripto activos es el único responsable del contenido del presente libro blanco de emisión de tokens. Este no ha sido revisado ni aprobado por ninguna autoridad competente de ningún Estado miembro de la Unión Europea.»

Índice

Información General sobre el Emisor	4
Información sobre el Proyecto	6
Antecedentes del proyecto	6
Productos y Servicios ofrecidos por el Emisor	8
Dream Life	8
NFTs	10
Dream Life Developers System	13
Dream Game	15
Dream Enterprise	16
Dream Bank	17
Personas Físicas y jurídicas involucradas	17
Motivos de la Emisión	18
Objeto de la emisión: DWIN Token	19
Uso de los fondos y costes asociados a la emisión	19
Información sobre la oferta pública de tokens	21
Oferta privada y oferta pública	21
Hard Cap	21
Soft Cap	21
Precio del token y etapas de venta	21
Mercado objetivo	22
Medios de pago para la adquisición del Token	22
Entrega de los tokens	22
Plataforma de negociación de los tokens	23
Jurisdicción y competencia	23
Distribución de lo tokens	23
Información sobre la tecnología subyacente	25
Tecnología utilizada	25
Riesgos	25
Riesgos asociados a la oferta y negociación	26
Riesgos Asociados a la ejecución del proyecto y/o al Emisor	26
Riesgos asociados a los tokens y la tecnología utilizada	27

Miscelánea	28
Descripción General	28
Entrada en vigor y modificaciones de los términos del Token	29
Objeto	29
Derechos y Obligaciones del suscriptor/comprador	29
Derechos y Obligaciones del emisor del Token	30
Impuestos	31
Responsabilidad	31
Nulidad de alguna disposición	31
Prevención de Blanqueo de Capitales	31
Protección de Datos	31
Servicio de atención al suscriptor/comprador	32
Avisos	32
Aviso a los residentes de la UE/EEA	32
Aviso a los residentes de Estados Unidos	32
Aviso a los residentes de Australia	32
Aviso a los residentes de la República de China	32
Aviso a los residentes de Japón	33
Aviso a los residentes de la federación Rusa	33
Aviso a los residentes de Suiza	33
Aviso a los residentes de Reino Unido	33
Aviso a los residentes de todas las jurisdicciones	33
ANEXO I - Acuerdo de Suscripción de Tokens	35

1. Información General sobre el Emisor

Nombre del Emisor	Megaverse Factory, SLU.
Domicilio Social	Word Trade Center Barcelona. Calle Moll de Barcelona, s/n, Edificio Sur, 2ª planta, Muelle de Barcelona. 08039
Fecha de inscripción en el Registro Mercantil	Presentada y pendiente de inscripción
CIF	B-67734269
Órgano de Dirección	Administración única: Judith Soler Armengol

Advertencia

Los cripto activos o tokens objeto de la emisión que se describe en este documento pueden

a) perder su valor total o parcialmente;

b) pueden no ser siempre negociables en mercados organizados y;

c) pueden no ser líquidos

d) podrían no ser canjeables por los bienes o servicios descritos en el presente documento especialmente en casos de fracaso o interrupción del proyecto que lleva a cabo la emisión.

Posibles conflictos de interés

Cualquier parte relacionada con el Emisor, como los accionistas mayoritarios, las compañías controladas por el Emisor o en las que el Emisor tiene un interés, y cualquier otra filial de cualquier tipo, puede realizar y continuar realizando transacciones con otras entidades relacionadas, lo que pudiera generar conflictos de interés.

En caso de producirse un conflicto de intereses entre cualquiera de los afiliados del Emisor y cualquier parte relacionada con el Emisor, esto podría resultar en la suspensión de las transacciones de los tokens por razones no relacionadas con las fuerzas del mercado.

No obstante, en caso de detectarse un conflicto de interés, el órgano de dirección del emisor hará todo lo posible por priorizar ante cualquier otro, los intereses del tenedor de los tokens.

Historial financiero del emisor

Tras 5 años desarrollando la tecnología y los diferentes productos The Dream VR Inc. ha vendido hasta la fecha un total de 7K experiencias en diferentes categorías e industrias.

Experiencias vendidas

- Real Madrid
- Fórmula 1

- Concierto de Chenoa
- Concierto Estopa
- Sara Baras
- Antonio Orozco
- Dream Originals (viajes imposibles)
- Dream Camping (Reality Show)

Además, hemos vendido experiencias a Adidas y Cofidis:

- Adidas - Real Madrid
- Cofidis - Antonio Orozco

Actualmente, hemos empezado a vender las primeras membresías NFTs para Burning Mars.

Total ventas experiencias y membresías 300K

150K experiencias

150K NFTs

Esperamos alcanzar unas ventas de 3M hasta junio de 2022, sobre todo a través de las membresías NFTs de Burning Mars.

2. Información sobre el Proyecto

a. Antecedentes del proyecto

THE DREAM VR Inc. es una plataforma líder de experiencias de realidad virtual y contenido inmersivo 360, con un software propio patentado, habiendo adquirido capacidades únicas para (1) producir contenido 360 con técnicas desarrolladas de 8 años de experiencia, y (2) distribuir cualquier contenido 360 a través de su propia aplicación multiplataforma. Esta aplicación y su reproductor están disponibles en (i) todos los dispositivos móviles, tablets y ordenadores; (ii) en Smart TV, Android y Apple TV; y (iii) dispositivos de realidad virtual como Oculus, Pico, entre otros.

The Dream VR Inc. ha desarrollado, patentado y probado con éxito una serie de tecnologías clave, que confieren a la empresa, entre otras capacidades, una estructura única para la gestión y distribución simultánea de contenido 360 y VR a millones de usuarios a través de diferentes plataformas y sistemas operativos.

The Dream VR Inc. con su ventaja competitiva y el Know-how actualmente está desarrollando una nueva era en la implementación y expansión del entretenimiento de vanguardia y tecnologías de valor como blockchain y metaversos, creando respectivamente NTF inmersivos y su propio Metaverso Dream Life con el objetivo de convertirse en un megaverso donde otros metaversos convivan entre ellos en él.

THE DREAM VR Inc. no es una start-up en el sentido estricto del término, sino una empresa con una tecnología sólida, probada y patentada que ya se está aplicando con éxito en todas sus diferentes líneas de negocio. Esto actualmente lleva a THE DREAM VR Inc. a una posición muy ventajosa frente a posibles competidores que pretenden desarrollar proyectos similares, incluidas las grandes tecnológicas globales como Google y Facebook.

Historia

The Dream VR Inc. nace con una visión y misión muy clara; poner al alcance de todo el mundo poder disfrutar de una infinidad de experiencias: ir a un concierto, disfrutar de un evento deportivo, espectáculos, dar la vuelta al mundo, tirarse en paracaídas, hacer puenting, submarinismo, etc. Solo el 5% de la gente puede vivir físicamente esas experiencias, ya sea por aforo limitado, por falta de tiempo, salud desfavorable o incapacidades, falta de recursos económicos, entre otros. The Dream VR Inc. nació para democratizar las experiencias a través del contenido 360 & VR con el fin de que cualquier persona pueda disfrutar de una experiencia desde donde quiera que esté como si estuviera allí.

The Dream VR Inc. marca la diferencia entre el contenido 360 & VR y el contenido 2D: el contenido 2D lo ves, el 360 & VR lo vives. The Dream VR Inc lo denomina la evolución natural del contenido, llegando a convertir el contenido 360 & VR en contenido interactivo de última generación y permitiéndonos desarrollar experiencias únicas para todo tipo de usuarios.

The Dream VR Inc. empezó hace 6 años a desarrollar la mayor plataforma en número de dispositivos para distribuir contenido 360 & VR. Hemos desarrollado una App con una servidor central capaz de retransmitir contenido 36 & VR a nivel internacional en:

- Móviles IOS & Android. 360
- Pc 360
- Samsung, Apple y Android TV 360
- Principales dispositivos de VR como Oculus, HTC, Pico...

The Dream VR Inc está trabajando para que la red de dispositivos VR se amplíe, añadiendo en nuestras categorías Pico y Playstation.

Hitos

- Partner oficiales del Real Madrid y F1 a nivel internacional durante 2 años.
- Desarrollo de la primera aplicación capaz de reproducir contenido 360 en Samsung Smart TV
- Posteriormente creamos "Dream Originals" como desarrollo y producción propia de contenido 3D.
- Creadores del primer reality show del mundo en 360 y VR "Dream Camping". Creamos el molde para desarrollar Realities 360 & VR en cualquier industria.
- Creadores del primer festival de música en 360 y VR. Actualmente se han lanzado, Chenoa, Estopa y Sara Baras. El objetivo es llenarlo con 60 artistas internacionales.

Los fundadores de The Dream VR Inc tienen una experiencia de 11 años en realidad virtual y en desarrollo de metaversos. En el año 2011 empezaron a crear el primer metaverso de shopping, un metaverso dedicado a la venta virtual. Donde partiendo de una plaza central se desarrollaban las 12 avenidas más importantes del mundo, comercialmente hablando, como 5th Avenue de Nueva York, Paseo de Gracías de Barcelona, Champs Elysees de París, entre otras. La idea era que mientras paseabas por las avenidas, además de entrar a las tiendas a comprar, pudieras vivir experiencias en 360 y VR como por ejemplo conciertos.

Los fundadores decidieron en 2016 crear un Spin off y focalizarse en las experiencias, de ahí nació The Dream VR Inc. Ya que en aquel momento ni el mercado ni la tecnología estaban en la fase actual de metaversos y NFTs. 10 años después se cierra el círculo, y con la experiencia acuñada de 10 años hemos desarrollado Dream Life. Un megaverso descentralizado basado en la vida real lleno de experiencias.

Durante 5 años el proyecto ha desarrollado un gran expertise en el desarrollo de metaversos, haciendo visitas diarias de obra en VR y entendiendo las dimensiones, sistemas de movilidad, multiplayer, arquitectura, escalabilidad y otros tecnicismos necesarios para el buen funcionamiento y desarrollo de un metaverso

Desde hace 1 año se encuentra en desarrollo Dream Life, un metaverso descentralizado para que la gente pueda disfrutar las experiencias de manera tridimensional y social con sus propios avatares. El objetivo de Dream Life es ser el metaverso de experiencias por excelencia y albergar otros metaversos para convertirse en un megaverso.

b. Productos y Servicios ofrecidos por el Emisor

I. Dream Life

¿Qué es?

Dream LIFE es un metaverso descentralizado alojado en blockchain bajo el protocolo Ethereum.

El metaverso está formado por 12 ciudades reales + Marte.

En cada ciudad se podrá disfrutar de más de 300 experiencias alojadas en soportes publicitarios y expuestas en una galería galería acristalada situada en la plaza central de cada ciudad. Habrá experiencias gratuitas y otras de pago y los usuarios podrán acceder a ellas cuando quieran y desde dónde quieran.

Por otro lado, se desarrollarán NFTs inmersivos sobre las mismas experiencias, los cuales estarán alojados en los mupis de la ciudades así como también en un museo de NFTs. Las adquisiciones y transacciones se realizan en un Marketplace de NFTs.

¿Cómo funciona?

Dream LIFE cuenta con un consejo de expertos en las diferentes disciplinas; economía, urbanismos, legal, etc. Que coordinará las normativas y velará por el correcto funcionamiento del metaverso.

¿Cómo es?

Cada ciudad estará compuesta por 12 avenidas, que representan un barrio real, y 25 parcelas por avenida. Habrá un total de 300 parcelas únicas por ciudad y 3600 parcelas totales. Todas las parcelas tendrán el mismo tamaño, 1400m.

Con el objetivo de mantener el encanto real de cada ciudad y barrio, se podrá construir según las características del barrio en la vida real. Para esto se creará una ficha urbanística por avenida que marcará los materiales que se pueden utilizar, así como las alturas permitidas en cada zona.

Nunca se crearán más parcelas que las previstas en cada ciudad, pero sí se podrán crear nuevas ciudades, por ende, nuevas parcelas.

Todas las propiedades se van a subastar en formato NFT en una plataforma propia Dream Life Shop y de forma paralela en Opensea.io

Inicialmente se subastarán 4 tipos de propiedades inmobiliarias:

- Parcelas 1400m
- Edificios enteros construidos
- Oficinas 1400m
- Locales comerciales 1400m

En la apertura de la Beta para compradores privados se venderán parcelas que se entregarán de forma inmediata, además de edificios, oficinas y locales sobre plano que se entregarán de forma inmediata.

En los locales y oficinas/lofts se podrá desarrollar cualquier actividad comercial, digital o real que sea legal en la vida real.

Cada propiedad inmobiliaria tendrá su propio enlace para acceder en formato web a través de cualquier dispositivo para que cada propietario pueda anunciarlo en sus redes sociales.

En Dream Life se podrá vivir todo aquello que hacemos actualmente en la vida real.

Dream Life tiene como objetivo convertirse en un megaverso en donde muchos metaversos convivan entre ellos dentro de él.

Marte

El lugar más exclusivo del metaverso Dream Life será Burning Mars. Un club de creación libre de Arte, Cultura, Música y experiencias donde se celebrarán eventos privados de todo tipo. Se crearán 10.000 AstroBeasts en formato NFT como pase exclusivo de membresía para 10.000 personas. Además, estarán disponibles 100 AstroGods de edición de lujo limitada para aquellos que quieran más y mejor.

Burning Mars se ha inspirado en los valores de Burning Man: libertad, comunidad, cooperación, fantasía, pasión y atrevimiento con un toque de locura.

Burning Mars se convierte en la exposición virtual internacional de Arte, Cultura, Música y Entretenimiento más exclusiva del mundo. Cada integrante será dueño de una parcela donde podrá crear y desarrollar una experiencia, escultura, monumento o cualquier arte que desee. Cada parcela tendrá su propio enlace y dominio para compartirlo fácilmente en redes sociales y plataformas digitales del propietario.

Burning Mars pondrá a disposición de los propietarios un programa de creación propio para poder diseñar, crear y construir a su libre elección.

Burning Mars tendrá su propia galería de NFTs para que cada miembro que lo desee pueda comercializar sus productos o experiencias.

En el caso de haber adquirido uno de los AstroGods (los Dioses de Marte), el propietario además de la parcela, tendrá de su propiedad una casa construida y una nave espacial privada. Además un apartamento en Mars Tower: un espacio mágico en formato loft en un edificio de una ciudad emblemática dentro de Dream Life.

Tecnología

Dream LIFE es totalmente descentralizado.

El sistema de almacenamiento de los NFTS del proyecto estará bajo la tecnología IPFS (Inter Planetary File System), para proporcionar un sistema de archivos descentralizado para garantizar así su seguridad y privacidad de los datos.

Tanto los contratos de NFT, como las transacciones realizadas por los usuarios, se realizarán utilizando Polygon Network (anteriormente Matic network), que permite garantizar pagos instantáneos, a un GAS muy reducido, de Ether y tokens ERC20, transferencias de cadena

cruzada de múltiples activos, pagos a través de swaps atómicos, y proveedores de liquidez e integración de sistemas de pago fuera de la rampa habilitados para fiat.

Utilizamos la plataforma propia Dream Life Shop y de forma paralela Opensea.io para la subasta de los NFTs inmersivos y de los Virtual Real Estate NFT.

El metaverso y su arquitectura están creados con Unity Engine.

¿Por quién ha sido creado?

Dream LIFE ha sido creado por The Dream VR Inc. Compañía americana, HQ Miami, y con filial en Barcelona, España.

Los fundadores de The Dream VR Inc. tienen 10 años de experiencia en VR, empezaron creando un metaverso en Estados Unidos hace 10 años que actualmente ha sido la inspiración para crear Dream LIFE.

The Dream VR Inc. se creó hace 5 años como una plataforma interactiva de experiencias en 360 & VR. Actualmente ha desarrollado más de 300 experiencias en diversos sectores; música, deporte, moda, gastronomía, entretenimiento, fundación, entre otros.

II. NFTs

Dream LIFE Shop

Todas las transacciones financieras que se realicen en Dream Life se realizará a través de nuestro marketplace de NFT "Dream life Shop"

Todos los productos o servicios que se vendan, sean productos digitales o físicos, así como servicios o rentas, serán tokenizados y convertidos a NFTs.

En Dream LIFE no se venderá nada que no sea en formato NFT.

NFT Marketplace

- Digital Real Estate
- Art
- Dream Experience
- Digital Product
- Physical product
- Service
- Secondary
- Rentals

Se cobrará un 5% de comisión de todas las transacciones.

REAL ESTATE PROPERTY NFTs

Exactamente igual que en la vida real. Podrán comprar los bienes raíces virtuales en formato NFTs.

PARCELAS

- Especular y sacarlas a la venta cuando el metaverso esté más desarrollado
- Construir un edificio de lofts con un local comercial o solo un edificio convirtiendo estos activos en nuevos NFTs que podrán vender o alquilar

EDIFICIOS

- Venderlos o alquilarlos

LOFTS / OFICINAS

- Ejercer una actividad privada
- Ejercer una actividad comercial
- Alquilarlos
- Venderlos

LOCALES COMERCIALES

- Ejercer una actividad comercial
- Venderlos
- Alquilarlos

Todas las obras, construcciones, decoraciones, etc, se harán siempre a través del programa de construcción creado por Dream Life "Dream Life Factory"

*también se podrán importar trabajos realizados en FBX

ART NFTs

- NFTs Inmersivos de DreamVR
- NFTs de arte de artistas reconocidos

DIGITAL PRODUCT NFTs

- Cualquier tipo de producto digital que pueda ser usado o no en Dream LIFE; ropa para avatares, decoración para los lofts, decoración para los locales, muebles, etc.
- Experiencias digitales
- Contenido digital

PHYSICAL NFTs

Cualquier producto físico que se quiera vender en Dream LIFE tendrá que ser en formato NFT.

Es decir, se deberán crear colecciones de edición limitada y productos enumerados convirtiendo cada uno de ellos en una pieza única y exclusiva. Posteriormente estos productos podrán ser enviados físicamente al comprador.

Los productos físicos irán acompañados siempre de un NFT digital que verificará la autenticidad de estos productos y qué estará alojado en Dream LIFE shop que ejercerá de wallet.

SERVICES NFTs

- Servicios digitales de cualquier tipo; marketing, consultoría, legales, etc.
- Rentas de bienes raíces de Dream LIFE

Transacciones

Se podrá pagar con diferentes Criptomonedas además de con la nuestra propia DWIN

- Bitcoin
- Ethereum
- Doge
- DWIN

Pagar con DWIN podrá representar hasta un 50% de descuento en algunos productos que se vendan directamente en Dream LIFE.

- Experiencias / Eventos
- Immersive NFTs
- Real Estate Property

Todas las transacciones financieras que se realicen en Dream LIFE se realizarán a través de nuestro marketplace de NFTs

III. Dream Life Developers System

Crearemos una comunidad de desarrolladores 3D con el lanzamiento de una convocatoria en donde cualquier desarrollador del mundo que quiera ayudarnos a crear la arquitectura de Dream LIFE pueda participar en la construcción de edificios y todo tipo de estructuras, y que por ello, obtengan un pago en forma de recompensa de nuestra cripto DWIN.

Además, se va a desarrollar un programa y sistema para que toda la comunidad trabaje bajo los mismos estándares y criterios de construcción.

El objetivo es lanzar esta convocatoria a través de escuelas de desarrolladores 3D a nivel internacional.

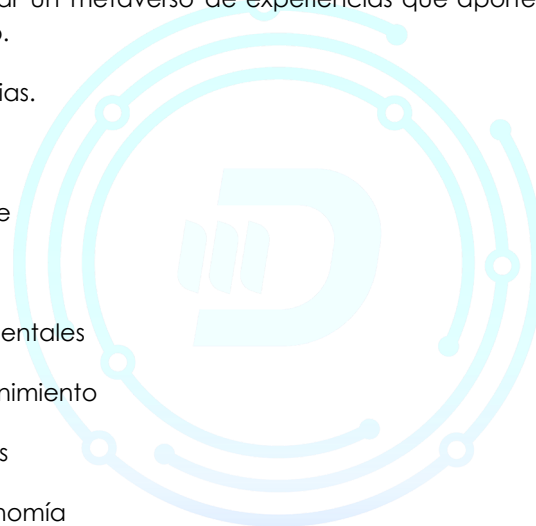
Dream Content

Dream Content es la división para la creación y desarrollo de experiencias de Dream VR.

Dream content se encargará del diseño, desarrollo, ejecución y distribución de las experiencias 360 & VR que The Dream VR Inc. creará en todas sus verticales para "Dream Life" con el objetivo de crear un metaverso de experiencias que aporte un gran valor añadido y diferencial del proyecto.

Verticales de experiencias.

- Música
- Deporte
- Viajes
- Documentales
- Entretenimiento
- Realities
- Gastronomía
- Moda
- Fundación
- Infantil



Dream Content

Dream Content creará una plataforma para tokenizar las experiencias y contenido para cualquiera de sus categorías, de esta forma los usuarios podrán convertirse en propietarios y co-productores del contenido, comprando los tokens que correspondan a cada contenido.

Los usuarios además podrán proponer contenido y experiencias que les gustaría que Dream Content desarrolle en su plataforma.

El contenido y experiencias ofrecidas por Dream Content, cuyos tokens no sean adquiridos al 100% por los usuarios, no se desarrollarán, tomando este proceso de validación como análisis de demanda del mercado en ese momento para asegurar el éxito de consumo.

Además, Dream Content ofrecerá contenido de calidad a través de la compra y licencias a terceros.

Actualmente Dream content ya cuenta con proyectos en cartera desarrollados y producidos. Algunos de estos proyectos ya se han lanzado con un resultado satisfactorio, permitiendo a Dream Content crear el molde a nivel operativo y obtener el expertise necesario para poder escalar con éxito.

Dream Content Products

Dream Fest: festival de música creado y grabado exclusivamente en 360 & VR con una sistema de producción espacial desarrollado por Dream Content.

Actualmente ya se han grabado y lanzado con éxito:

- Estopa
- Chenoa
- Sara Baras
- Antonio Orozco (pendiente de lanzamiento)
- Alejandro Sanz (pendiente de lanzamiento)
- Shakira (pendiente de lanzamiento y activación con discográficas)

El objetivo es que sean grabados y lanzados en Dream Fest un total de 60 artistas en el próximo año.

En los próximos meses, tenemos en previsión desarrollar Dream Fest New Talent, un show para dar soporte y altavoz, sirviendo de lanzadera para artistas emergentes.

Dream Reality Shows: Dream content ya desarrolló con éxito Dream Camping, el primer reality show 360 & VR de la historia.

Esto ha permitido a Dream Content crear el molde para la creación y desarrollo de lanzamientos de Realitys en 360 & VR en cualquiera de las industrias, optimizando recursos y costes.

- Dream Camping
- Dream Boat Challenge
- Foodie Challenge
- Makeup Challenge
- Travel Challenge

El próximo reality que queremos desarrollar es un Show Talent de emprendedores cripto y blockchain "Dream Business" donde competirán por desarrollar el mejor proyecto en un mes. El equipo ganador, ganará 1M del token Dwin para desarrollar su proyecto.

Dream Originals

Con Dream Originals hemos desarrollado actualmente 5 piezas únicas y exclusivas creadas por ordenador en 3D, estilo Pixar.

Una de ellas, Travel to the moon, ganó un premio en los ángeles junto con Steven Spielberg

- Travel to the Moon
- Atlantis
- Area 51
- Alcatraz
- Sea & Land

Esto nos ha dado el expertise para desarrollar piezas únicas y exclusivas sobre lugares o temas que sería imposible visitar o vivir en el mundo real, meterte dentro de un cuadro, estar en la última cena, etc.

Dream NFTs

Dream Content se encargará de la realización de las colecciones de NFTs inmersivos que acompañarán a cada experiencia. No solo se podrá visualizar el arte, sino que el usuario podrá ser parte de él sumergiéndose dentro a través de la realidad virtual.

IV. Dream Game

Dream Game es la división de juegos de Dream VR creada para desarrollar y lanzar series de mini juegos que den vida y dinamicen la experiencia en Dream Life, haciendo que los usuarios participen y se mantengan activos y competitivos constantemente. Además obtendrán grandes recompensas por ello con nuestros tokens y NFTs.

En cada ciudad habrá coches, motos, lanchas, aviones.... en un número limitado. Queremos desarrollar carreras por Las ciudades de Dream Life en formato mini juegos con todos estos vehículos en donde involucrar a marcas de las diferentes divisiones de vehículos y que hacer que las carreras de Dream Life sean famosas.

Todos los usuarios podrán apostar y ver las carreras, pero solo los propietarios de estos vehículos en formato NFTs podrán participar en ellas.

La intención es hacer un mínimo de una carrera oficial al mes por ciudad y por división.

Propuestas:

- Carreras de naves en Burning Mars
- Carreras de coches nocturnas
- Carreras de motos de agua alrededor de las ciudades que tengan mar o océano.

- Carreras de motos
- Carreras de lanchas en la que hayan puertos.
- Carreras de caballos

Además de las carreras, desarrollaremos otro tipo de mini juegos que tengan sentido en Dream Life.

V. Dream Enterprise

Dream enterprise es la division B2B de Dream Life.

Se crea con el objetivo de facilitar a las marcas el acceso al metaverso, experiencias 360 y NFTs.

Las marcas serán una parte fundamental en el desarrollo del metaverso como patrocinadores de experiencias y captación de usuarios. Representando una gran fuente de ingresos.

El objetivo es replicar con agencias y agencias de medios el acuerdo que actualmente tenemos con MKTG como partner en exclusiva, para que ofrezcan a sus clientes un desarrollo integral dentro del metaverso.

En Dream Life las marcas podrán abrir oficinas virtuales, abrir tiendas virtuales, hacer campañas de marketing en cualquier ciudad y con cualquier soporte, hacer todo tipo de eventos virtuales, crear colecciones de NFTs, avatares, entre otras acciones que se irán ofreciendo a medida que el proyecto avance.

Dream Life además pondrá a disposición de las marcas un gran pabellón (Ej. Madison Square Garden NT) el cual será puesto en alquiler por días. Las marcas podrán beneficiarse de todos los soportes visuales de última generación.

El objetivo es que de una manera ágil y de fácil logística, en cuestión de horas, las marcas puedan crear un mega evento personalizado para millones de personas dentro de Dream Life.

Servicios para marcas en Dream Life.

- Creación y diseño de oficinas y sedes corporativas.
- Creación y diseño de tiendas
- Creación de NFTs personalizados
- Creación de avatares personalizados
- Activación de campañas de publicidad en las diferentes ciudades del metaverso
- Creación de sus propios metaversos
- Esponsorización de experiencias, conciertos, deportes, etc.
- Creación de sus propias experiencias
- Esponsorización de carreras y juegos
- Esponsorización de vehículos NFTs: coches, motos, naves....

- Eponsorización de otro tipo de NFTs como los Real Estate

De forma paralela, el expertise de The Dream VR Inc. adquirido durante 10 años en nuevas tecnologías, metaversos y realidad virtual, nos permite desarrollar cualquier proyecto ad hoc para marcas fuera de Dream Life según necesidades.

VI. Dream Bank

Dream Life contará con su propio Banco Central que coordinará la normativa y la oferta monetaria de los tokens emitidos en el metaverso.

Dream Bank contará con una oficina virtual en la plaza central de cada ciudad del metaverso.

Dream Bank desarrollará y escalará una serie de productos innovadores para sus usuarios.

c. Personas Físicas y jurídicas involucradas

- Albert Palay (Fundador)

Fundador y CEO en The Dream VR Inc / Propietario de Megaverse Factory SLU

20 años en Medios Digitales

Emprendedor en serie

Experto en Marketing digital

Ponente en Máster ESADE

- Pablo Innova

Fundador y Presidente en The Dream VR Inc / Propietario de Megaverse Factory SLU

18 años en Desarrollo de Negocios

Emprendedor en serie

25 años de experiencia en creación de empresas

Visionario en los negocios

- Miguel Angel Garcia

Miembro del board en The Dream VR Inc

Business Investor

Fundador y propietario de varias empresas de éxito

- Judith Soler

General Manager en The Dream VR Inc / CEO en Megaverse Factory SLU

20 años en Estrategia y Marketing

Más de 15 años en la industria del entretenimiento

Gran capacidad de desarrollo de negocio

Experiencia a nivel internacional

- David Santin (CIO)

Especialista en gestión de procesos IT (Sistemas y Tecnologías de la información)

20 años en desarrollo de aplicaciones backend y frontend en los entornos Android, IOS y web

Experto en desarrollos para Unity 3d y lenguajes de programación C#, PHP, javascript, JAVA, MySQL

- Hector Alises (Director de Ingeniería de software)

Experto en el entorno de desarrollo Unity 3d y C#.

Amplia experiencia en desarrollo de aplicaciones y videojuegos multijugador IOS, Android, WEB.

Especialista en desarrollo de entornos y aplicaciones VR.

- David Garcia (Director de Arte 3D)

Director Creativo con perfil técnico

Formado en arquitectura y especializado en diseño 3D y arte técnico con motores gráficos para VR y AR.

Experto en transformar ideas en universos virtuales.

- Fernando Fernandez (Senior programmer & Technical Support Engineer)

Ingeniero Técnico de Telecomunicación, especialidad Telemática.

Experiencia con Linux, Kubernetes, Docker y gestión de plataformas como AWS o Linode.

Creador de apps para IOS y Android

Experiencia con Unity3D y C# y en creación de juegos multijugador

Conocimientos avanzados de Internet (redes y protocolos que la forman) y programación multidisciplinar

- Jose Maria Manzanares (Financial Advisor)

- Alejandro Gomez (Legal Advisor)

- Dekalabs (Auditor del Token)

d. Motivos de la Emisión

El token DWIN ha sido desarrollado con el siguiente propósito:

- Garantizar la creación, desarrollo y escalabilidad de nuestro metaverso descentralizado "Dream LIFE" en un periodo de 3 años y con todas sus fases completas.
- Financiar, diseñar y ejecutar las campañas de marketing internacionales para dar a conocer "Dream LIFE"
- Financiar, diseñar y ejecutar "Dream Content" para garantizar la creación de experiencias en 360 & VR que dinamicen y armonicen el desarrollo de "Dream LIFE"
- Financiar, diseñar y ejecutar "Dream Game" la división que garantizará la creación de juegos exclusivos para gamificar el metaverso "Dream LIFE"

e. Objeto de la emisión: DWIN Token

- Descripción del Token

El token objeto de la presente emisión tendrá la denominación de DWIN y tendrá la consideración de *utility* token, no representativo de un valor negociable.

Los tenedores del token, además de poder comprar productos en Dream LIFE con descuento, también podrán acceder a lugares exclusivos para "Dreamers" como clubs y eventos, entre otros. Ejemplo: acceso al exclusivo club "Dream Club" en la planta 26 en Wall Street Avenue para vivir una súper edición de los mejores DJ del mundo en vivo.

Además habrán productos, servicios y experiencias que solo podrán ser adquiridos por "Dreamers" con la moneda DWIN.

- Especificaciones

- Nombre: DWIN
- Suministro máximo: 15.000.000.000
- Red Blockchain: Ethereum¹
- Estándar: ERC-20

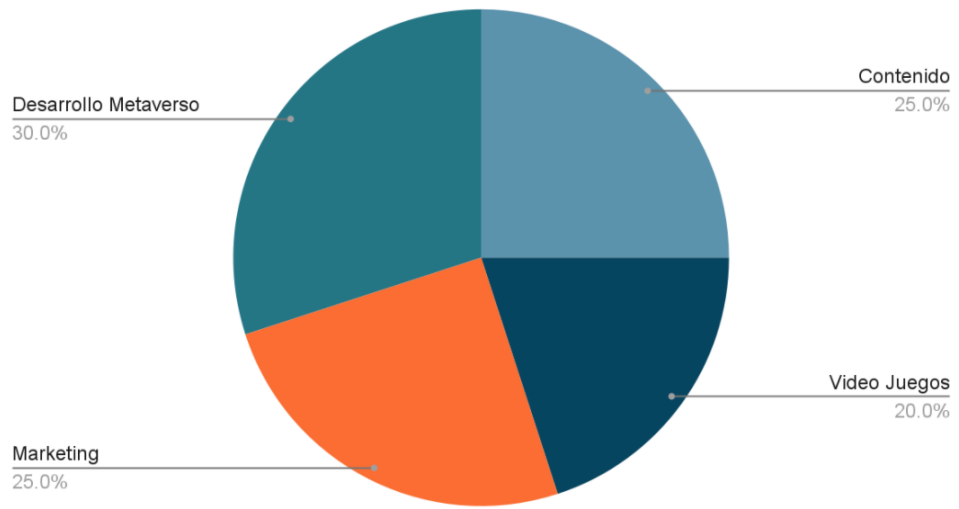
f. Uso de los fondos y costes asociados a la emisión

La facturación obtenida por la venta inicial de los DWIN tokens permitirá acelerar el desarrollo del ecosistema. Las partidas a las que se destinará dicha facturación serán las siguientes:

- 30% destinado al desarrollo del metaverso descentralizado "Dream LIFE"
- 25% destinado a marketing y publicidad.
- 25% destinado a la creación "Dream Content", desarrollo de Experiencias 360 & VR.
- 20% destinado a "Dream Game", desarrollo de juegos y calificación de "Dream LIFE"

¹ El Emisor se reserva el derecho de utilizar otra red blockchain para la emisión y gestión de los tokens.

Dream Life



3. Información sobre la oferta pública de tokens

a. Oferta privada y oferta pública

El contenido de este documento describe las condiciones de la venta inicial de los DWIN tokens que se realizará en 2 fases:

- Oferta privada

Del total de los 15 mil millones tokens DWIN que emitirá Megaverse Factory, SLU., éste se reserva el derecho a vender hasta un total de un 7,50% de tokens de forma privada durante el período de suscripción privado que transcurrirá desde el día 1 de febrero hasta el día 30 de abril a las 23:59 (hora Madrid, España).

- Oferta pública

Concluida la Oferta Privada, el Emisor ofrecerá hasta un 13,50% del total de los tokens a generar por el Emisor en una Oferta Pública a través de la web <https://www.dreamvr.life> durante el período de suscripción que transcurrirá desde el día 1 de mayo hasta el día 15 de julio a las 23:59 (hora Madrid, España).

b. Hard Cap

La cantidad máxima para la colocación de los tokens en venta pública y privada es de 33.000.000€.

c. Soft Cap

No hay cantidad mínima establecida para el *softcap* dado que el proyecto ya está en desarrollo y se puede garantizar su lanzamiento.

d. Precio del token y etapas de venta

- Venta Privada
 - Período de bloqueo o lock up: desbloqueo el 1 de septiembre para comprar activos en la plataforma de la ciudad de Nueva York y a partir del 1 de noviembre cuando se liste el token en un exchange
 - Vesting² (liberación): 10 meses desde que se lista el token coincidiendo con la apertura de la segunda ciudad y la apertura pública del metaverso. Este vesting se liberará de forma progresiva con un 10% cada mes sobre la compra inicial de tokens, tanto se haya invertido en activos como no.
 - Límites de compra: Mínimo 25.000€ y máximo 150.000€
 - % Máximo de la emisión total: 7,50%
 - Número máximo de tokens a emitir: 1.100.000.000
 - Precio del token: 0,005\$
- Venta Pública: Fase I
 - Período de bloqueo o lock up: desbloqueo el 1 de septiembre para comprar activos en la plataforma de la ciudad de Nueva York y a partir del 1 de noviembre cuando se liste el token en un exchange
 - Vesting (liberación): 10 meses desde que se lista el token coincidiendo con la apertura de la segunda ciudad y la apertura pública del metaverso. Este vesting se liberará de forma progresiva con un 10%

² El Término Vesting hace referencia a la liberación progresiva de tokens durante el plazo indicado.

cada mes sobre la compra inicial de tokens, tanto se haya invertido en activos como no.

- Límites de compra: mínimo de 1.000€ y máximo de 300.000€
 - % Máximo de la emisión total: 6,75%
 - Número máximo de tokens a emitir: 1.000.000.000
 - Precio del token: 0,010€
- Venta Pública: Fase II
 - Período de bloqueo o lock up: desbloqueo el 1 de septiembre para comprar activos en la plataforma de la ciudad de Nueva York y a partir del 1 de noviembre cuando se liste el token en un exchange.
 - Vesting (liberación): 10 meses desde que se lista el token coincidiendo con la apertura de la segunda ciudad y la apertura pública del metaverso. Este vesting se liberará de forma progresiva con un 10% cada mes sobre la compra inicial de tokens, tanto se haya invertido en activos como no.
 - Límites de compra: mínimo de 500€ y máximo de 200.000€
 - % Máximo de la emisión total: 3,50%
 - Número máximo de tokens a emitir: 500.000.000
 - Precio del token: 0,015€
 - Venta Pública: Fase III
 - Período de bloqueo o lock up: desbloqueo el 1 de septiembre para comprar activos en la plataforma de la ciudad de Nueva York y a partir del 1 de noviembre cuando se liste el token en un exchange.
 - Vesting (liberación): 10 meses desde que se lista el token coincidiendo con la apertura de la segunda ciudad y la apertura pública del metaverso. Este vesting se liberará de forma progresiva con un 10% cada mes sobre la compra inicial de tokens, tanto se haya invertido en activos como no.
 - Límites de compra: mínimo de 100€ y máximo de 100.000€
 - % Máximo de la emisión total: 3,50%
 - Número máximo de tokens a emitir: 500.000.000
 - Precio del token: 0,020€

e. Mercado objetivo

El mercado objetivo al que se dirige el DWIN token es a aquellos potenciales usuarios de la plataforma y proveedores de servicios que vayan a desarrollar su actividad en el metaverso. En particular, usuarios de cripto activos, gamers, artistas digitales y consumidores de arte digital.

f. Medios de pago para la adquisición del Token

Los medios de pago ofrecidos para la compra de los tokens son los siguientes:

- Transferencia bancaria
- Tarjeta de crédito
- Criptodivisas aceptadas en el momento de ofrecer los tokens (entre ellas Bitcoin, Ether y Tether).

g. Entrega de los tokens

La entrega y el desbloqueo de los tokens para los compradores en las distintas etapas de venta será el 1 de septiembre de 2022 de aquellos tokens que no estén sujetos a lockup y vesting.

Las fechas y horas están basadas en CET (Central European Time).

h. Plataforma de negociación de los tokens

El Emisor se encuentra en negociaciones con distintas plataformas para su negociación una vez termine el período de oferta pública y privada.

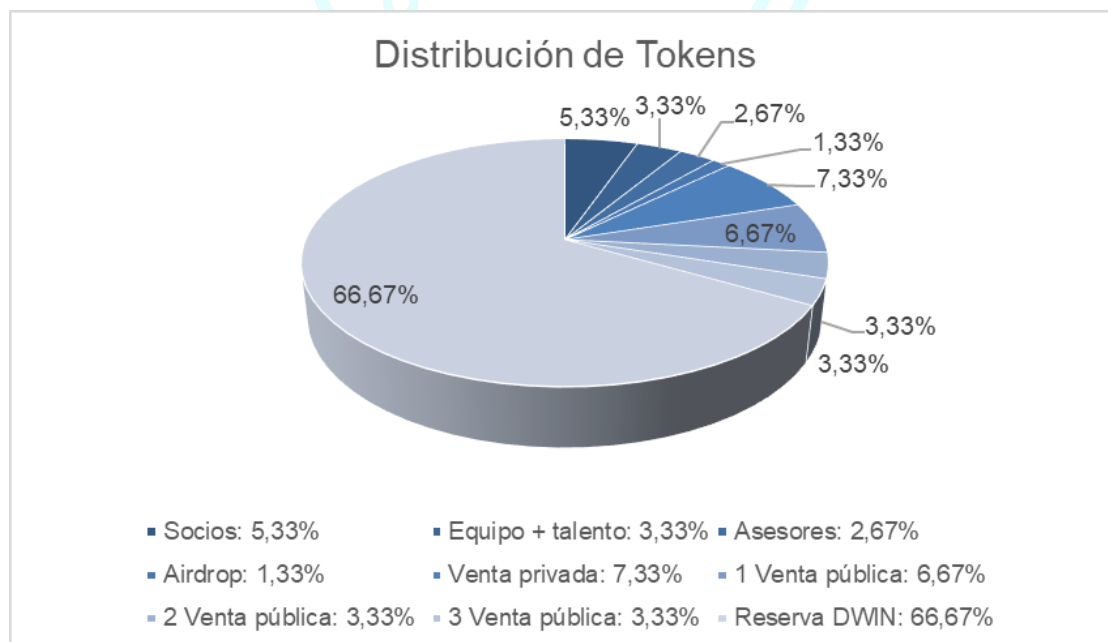
i. Jurisdicción y competencia

Cualquier incidencia derivada de este documento y/o sus respectivos términos de suscripción anexos quedará sujeta a la legislación española.

Con renuncia a cualquier otro fuero que pudiera corresponderles, los compradores se someten a los Tribunales de Barcelona, para resolver cualesquiera diferencias que pudieran surgir en la interpretación o ejecución del presente documento y/o sus respectivos términos de suscripción anexos.

4. Distribución de lo tokens

El Emisor, Megaverse Factory, SLU., se compromete a no emitir más de 15 mil millones de Dwin tokens, cuya distribución a priori (pudiendo cambiar en el futuro) quedaría configurada de la siguiente forma:



(*) El 66,67% de la Reserva se destinará a airdrop, rewards y principalmente al Real Estate Token

Oferta Pública y Oferta Privada

“Solo los que han comprado los Dwin en la ICO tendrán acceso a comprar las 800 propiedades inmobiliarias de la ciudad de NY en una presale privada y en ningún caso los que representan al management de la compañía podrán acceder a esta oferta”

Oferta pública

El 13,5% de todo el suministro de tokens se venderá durante la ICO en la plataforma <https://www.dreamvr.life>

Oferta Privada

El 7,50% del suministro total se distribuirá entre inversores estratégicos en una ronda semilla.

Equipo

El 8,75% del suministro se reservará para los equipos involucrados en el proyecto donde el lock up se desbloquea a partir del 1 de noviembre cuando se liste el token en un exchange. Vesting (liberación): 10 meses desde que se lista el token coincidiendo con la apertura de la segunda ciudad y la apertura pública del metaverso. Este vesting se liberará de forma progresiva con un 10% cada mes sobre la compra inicial de tokens, tanto se haya invertido en activos como no.

Estos tokens también se utilizarán para atraer nuevos talentos al equipo en el futuro, así como para incentivar y retener a los miembros del equipo existentes.

Los tokens distribuidos tendrán lock-up de la primera ciudad.

Asesores

El 2,75% se destinará a colaborar con asesores estratégicos clave con un profundo conocimiento y experiencia en la industria. El período de lock up se desbloquea a partir del 1 de noviembre cuando se liste el token en un exchange. Vesting (liberación): 10 meses desde que se lista el token coincidiendo con la apertura de la segunda ciudad y la apertura pública del metaverso. Este vesting se liberará de forma progresiva con un 10% cada mes sobre la compra inicial de tokens, tanto se haya invertido en activos como no.

Los tokens distribuidos tendrán lock-up de la primera ciudad.

Airdrops

Megaverse Factory, SLU. se reservará el 1,50% del suministro total para realizar Airdrops fomentando nuevos productos y casos de uso del token.

Los tokens distribuidos tendrán lock-up de la primera ciudad.

Reserva de plataforma

La Reserva retendrá el 66,50% de todo el suministro de tokens para mantener una acción de mercado equilibrada en el token Dwin pero principalmente para abonar a los usuarios que hayan adquirido inmuebles en la plataforma vía NFTs con el “Real Estate Token” donde se

entregarán 100.000 tokens por inmueble en un plazo de 24 meses prorrateado en 4.166 tokens por mes.

Mecanismo de quema de tokens

El modelo de negocio de Dream Life no encaja con la tradicional quema de Tokens sino en la posibilidad de incrementar el número de ciudades con la misma masa monetaria, incrementando la oferta de propiedades con el mismo volumen de tokens.

Ejemplo de Adquisición de Tokens – Inversión Real Estate – Real Estate Token

Adquisición de Tokens en la Oferta Pública ³

- Importe Invertido en la ICO: 2.000€
- Precio de Adquisición: 0,02€
- Nº de Tokens: 100.000
- Precio NFT Real Estate Apartamento: 1.000\$ - 880€ (con un contravalor 1,135€\$)
- Número de Tokens necesarios para la compra (precio del token 0,02€): 50.000
- Liquidez en tokens Dwin para experiencias o hold del mismo: 50.000
- Real Estate Token en dos años (liquidación mensual en Dwin de 4.166 tokens por mes): 100.000

5. Información sobre la tecnología subyacente

a. Tecnología utilizada

La tecnología blockchain en general y la blockchain de Ethereum en particular, además de permitir la generación y transmisibilidad de criptodivisas (activos digitales creados mediante bases de datos distribuidas cuyo objetivo principal es el de servir como unidad de cuenta, medio de intercambio y reserva de valor), también permite la creación y distribución de unidades de cuenta con propósitos distintos de las primeras a los que se denominan tokens.

Según las características y propiedades que se atribuyen a dichos tokens, estos tendrán un tratamiento técnico y jurídico diferente.

En el caso que nos atañe, tal y como ya se ha anticipado, los tokens en cuestión tendrán las características descritas en los puntos anteriores.

En cuanto a su estructura técnica, los tokens emitidos seguirán el estándar de token ERC-20³ a ser emitido en la blockchain de Ethereum.

El smart contract será desarrollado con lenguaje de programación Solidity, siendo desplegado en la red principal de producción (mainnet) de Ethereum.

³ <https://github.com/ethereum/eips/issues/20>

El Emisor se reserva la posibilidad de que el funcionamiento de los tokens sufra cambios tecnológicos tratando siempre de que estos sean siempre lo más favorables posible para el comprador.

6. Riesgos

Un token lleva implícito muchos riesgos, a continuación, mencionaremos algunos de ellos, pudiendo existir otros.

Estos riesgos pueden generar la pérdida parcial o total de los tokens, o de su valor.

El poseedor del token asume y entiende perfectamente todos los riesgos que implica un token y, en ningún caso, si el token perdiese valor u ocurriese cualquier otro evento adverso, el emisor de dicho token compensará al poseedor de forma alguna.

a. Riesgos asociados a la oferta y negociación

- Riesgo de iliquidez

Cabe la posibilidad de que no se consiga incluir el token en cuestión en algún mercado secundario o que exista falta de liquidez en mercados OTC (over the counter).

La compañía no se hace responsable de las fluctuaciones que el token en cuestión pueda sufrir en cualquier tipo de mercado o de que tales tipos de mercado permitan poner a cotizar el token, pudiendo ello conllevar riesgos de iliquidez. Incluso en el caso de que el token llegase a cotizar en la plataforma de un tercero, dichas plataformas pueden no disponer de suficiente liquidez o incluso encontrarse ante riesgos de cambios regulatorios o de compliance, siendo por tanto susceptibles de falla, caída o manipulación.

Además, en la medida en que la plataforma de un tercero ponga a cotizar el token en cuestión, otorgando un valor de cambio al token (ya sea en criptodivisas o dinero fiduciario), dicho valor puede padecer volatilidades. Como comprador en este tipo de activos, asume todos los riesgos asociados a la especulación y riesgos anteriormente mencionados.

b. Riesgos Asociados a la ejecución del proyecto y/o al Emisor

- Riesgo de información a futuro

Cierta información contenida en este documento es de carácter prospectivo, incluyendo las proyecciones financieras y las proyecciones de crecimiento del negocio. Dicha información a futuro se basa en lo que la gerencia de la Compañía cree que son suposiciones razonables, y no puede haber seguridad de que los resultados sean reales. Los eventos futuros podrían diferir sustancialmente de los anticipados.

- Riesgos no anticipados

Los tokens criptográficos son una tecnología de reciente creación que se encuentra en fase de prueba. Además de los riesgos anteriormente mencionados, existen otros riesgos asociados con su adquisición, almacenamiento, transmisión y uso, incluidos algunos que difícilmente se pueden anticipar. Dichos riesgos pueden materializarse aún más con

variaciones imprevistas o derivados de combinaciones de los riesgos anteriormente mencionados.

- Riesgo regulatorio

La tecnología blockchain permite nuevas formas de interacción y es posible que ciertas jurisdicciones apliquen las regulaciones existentes o introduzcan nuevas regulaciones que aborden las aplicaciones basadas en la tecnología blockchain, que pueden ser contrarias a la configuración actual de los smart contracts y que pueden, entre otras cosas, dar lugar a modificaciones sustanciales en los mismos, incluyendo su terminación y la pérdida de tokens para el comprador.

- Riesgo de fracaso o abandono del proyecto

El desarrollo del proyecto planteado por el Emisor en el presente documento puede verse impedido y cesado por diferentes razones, incluyendo la falta de interés por parte del mercado, falta de financiación, falta de éxito comercial o perspectivas (por ejemplo, provocadas por proyectos competidores). La presente emisión de tokens no garantiza que los hitos marcados en el presente documento lleguen a ser desarrollados total o parcialmente o que aportará beneficios a aquel que posea tokens ofertados por el Emisor.

- Riesgo de compañías competidoras

Es posible que otras empresas pudieran prestar servicios similares al de la compañía. La compañía podría competir con dichas otras empresas, pudiendo ello impactar negativamente en los servicios prestados por ésta.

c. Riesgos asociados a los tokens y la tecnología utilizada

- Producto de alto riesgo

Este tipo de productos tienen un alto riesgo implícito. El valor de los tokens puede experimentar variaciones al alza y a la baja y cabe que un comprador no recupere el capital utilizado inicialmente.

También pueden darse cambios en las imposiciones fiscales y/o posibles desgravaciones. Las citadas imposiciones y desgravaciones fiscales se refieren siempre a aquellas vigentes y su valor dependerá de las circunstancias de cada comprador. La participación en este tipo de proyectos ha de hacerse teniendo siempre en cuenta toda la información aportada por el emisor.

- Riesgo de software

El código informático (smart contract) por el que se comercializan los referidos tokens están basados en el protocolo Ethereum. Cualquier mal funcionamiento, caída o abandono del proyecto Ethereum puede provocar efectos adversos en el funcionamiento de los tokens en cuestión.

Por otro lado, los avances tecnológicos en general y en criptografía en particular, tales como el desarrollo de la computación cuántica pueden traer consigo riesgos que deriven en el mal funcionamiento de estos Tokens.

Los Smart Contracts y el software en el que se basan se encuentran en una etapa temprana de desarrollo. No existe garantía ni forma de asegurar que la emisión de tokens y su posterior comercialización pueda ser interrumpida o que

padezcan cualquier otro tipo de error, por lo que hay un riesgo inherente de que se produzcan defectos, fallas y vulnerabilidades que puedan dar lugar a la pérdida de los fondos aportados o de los tokens obtenidos.

Existe un riesgo de ataques de piratas o hackers informáticos en la infraestructura tecnológica utilizada por el Emisor y en las redes y tecnologías esenciales. Como resultado, el Emisor puede ser impedido parcial, temporal o incluso permanentemente de llevar a cabo sus actividades comerciales.

En el caso de los mecanismos de consenso de prueba de trabajo en Ethereum, podría darse el caso de que alguien pudiese controlar más del 50% del poder computacional de los mineros de la cadena de bloques en un llamado ataque del 51% y, por lo tanto, toma el control de la red (la cadena de bloques). Utilizando más del 50% del poder minero (poder hash), el atacante siempre representará a la mayoría, lo que significa que puede imponer su versión de la cadena de bloques.

En principio, esto también es posible con menos del 51% de la potencia de minería. Una vez que el atacante haya ganado el control de la red, podría revertir o redirigir las transacciones que inició, de modo que sería posible "duplicar el gasto" (es decir, realizar transacciones múltiples del mismo token). El atacante también puede bloquear las transacciones de otros negándose la confirmación.

Podrían, además, darse otros ataques informáticos en la blockchain de Ethereum, el software y/o el hardware utilizado por el Emisor. Además de los ataques de hackers informáticos, existe el riesgo de que los empleados del Emisor o terceros puedan sabotear los sistemas tecnológicos, lo que puede provocar el fallo de los sistemas de hardware y/o software del Emisor. Esto también podría acarrear un impacto negativo en las actividades comerciales del Emisor.

- Riesgo de custodia / pérdida de claves privadas

Sólo pueden adquirirse tokens emitidos por el Emisor utilizando una cartera digital de Ethereum de la que el adquirente de tokens disponga de su respectiva clave privada y contraseña. La clave privada, por regla general, suele estar encriptada por una contraseña.

El adquirente de tokens del Emisor reconoce, comprende y acepta que, si pierde o le roban su clave privada o contraseña de los tokens obtenidos y asociados a su cartera digital de Ethereum, podría perder el acceso a sus tokens de forma permanente. Además, cualquier tercero que disponga de acceso a la referida clave privada, podría apropiarse indebidamente de los tokens contenidos en la cartera digital en cuestión. Cualquier error o mal funcionamiento causado o relacionado de alguna manera con la cartera digital o sistema de almacenamiento de tokens en la que el adquirente desea recibir sus tokens también podría ocasionar unas pérdidas de los mismos.

- Riesgo de robo

El concepto de Smart Contracts, y la plataforma de software en la que funcionan (i.e. Ethereum) pueden estar expuestos a ataques informáticos o hackeos por parte de terceros, ya sea mediante ataques de malware, ataques de denegación de servicio, ataques de consenso, ataques Sybil, smurfing y spoofing. Cualquiera de estos ataques podría resultar en el robo o la pérdida de capital invertido o de tokens adquiridos y, pudiendo conllevar a su vez, la no

consecución de los objetivos planteados por el Emisor en el presente documento.

- Riesgo de servicios de wallet incompatibles

El proveedor de servicios de cartera digital o cartera digital utilizados para recibir tokens debe cumplir con el estándar de token ECR-20 para ser técnicamente compatible con dichos tokens. El hecho de no garantizar dicha conformidad puede tener como resultado que el comprador no obtenga acceso a sus tokens.

7. Miscelánea

a. Descripción General

El suscriptor/comprador reconoce que, habiendo leído y entendido todos los epígrafes contenidos en el LIBRO BLANCO desea suscribir/comprar un determinado número de tokens conforme a los términos establecidos en los mismos.

Los presentes términos del Token no constituyen ni pueden ser utilizados a efectos de una oferta o invitación para suscribir, comprar o adquirir de otro modo el token por parte de cualquier persona en cualquier jurisdicción:

- en la que dicha oferta o invitación no esté autorizada; o
- en la que la persona que realiza dicha oferta no esté cualificada para hacerlo; o
- a cualquier persona a la que sea ilegal hacer dicha oferta o invitación.

Los suscriptores/compradores no deben interpretar el contenido de los presentes términos como un asesoramiento legal, empresarial o fiscal. Cada suscriptor/comprador debe consultar a su propio abogado, asesor comercial y fiscal en cuanto a los asuntos legales, comerciales, fiscales y relacionados con este acuerdo. El contenido de las páginas web del Emisor o cualquier página web vinculada, directa o indirectamente, a la web del Emisor no forman parte de los presentes términos. En consecuencia, ningún comprador debe confiar en la información u otros datos contenidos en dichas páginas web como base para la decisión de invertir en los tokens.

b. Entrada en vigor y modificaciones de los términos del Token

Los presentes términos entrarán en vigor y, por tanto, serán de aplicación al Emisor y al suscriptor/comprador, a partir del momento en que se cumplan las siguientes condiciones: Haber dado el usuario conformidad a las mismas clicando el botón "He leído y acepto los términos del Token" habilitado por el emisor.

c. Objeto

Constituye el objeto de los presentes términos del Token la compra y venta de los Tokens. Como contraprestación al pago del Importe de la compra por parte del suscriptor/comprador al Emisor, que se realiza en la fecha de suscripción de los presentes términos, el Emisor transfiere al suscriptor/comprador, y este adquiere, la cantidad de Tokens correspondientes, los cuales

serán entregados y desbloqueados conforme lo establecido en el apartado 3.g del presente LIBRO BLANCO.

d. Derechos y Obligaciones del suscriptor/comprador

Para comprar tokens, el usuario habrá de ser verificado por el Emisor. Para ello deberá pasar por el proceso de KYC y AML (Conoce a tu Cliente / Prevención de Blanqueo de Capitales por sus siglas en inglés).

El suscriptor/comprador tiene plena capacidad legal, poder y autoridad para ejecutar, entregar y cumplir sus obligaciones en virtud de los presentes términos.

El suscriptor/comprador del token está obligado al pago efectivo de los tokens en cualquiera de las formas de pago ofrecidas por el Emisor.

Todo suscriptor/comprador de tokens está obligado a cumplir con las normas de conducta y navegación de la web del Emisor, así como los términos y condiciones de la plataforma.

Todo comprador de Tokens está obligado a actuar siempre de buena fe.

El suscriptor/comprador realiza la presente compraventa a título personal por iniciativa propia y por su propia cuenta, y no surge de ninguna actividad de asesoramiento del Emisor o su personal, así mismo no actúa como representante o agente, ni con vistas a la distribución del mismo o para su reventa.

El suscriptor/comprador declara que tiene conocimientos y experiencia en materia financiera y empresarial de tal modo que es capaz de evaluar los riesgos y las ventajas de aceptar los presentes términos y asumir sus derechos y obligaciones en virtud de los mismos. Así mismo es capaz de incurrir en una pérdida total de dicha aportación sin perjudicar su situación financiera y es capaz de soportar el riesgo económico de dicha aportación durante un periodo de tiempo indefinido.

Aunque el suscriptor/comprador suscribe todo lo indicado en el presente documento con la expectativa de que pueda beneficiarse de sus funcionalidades en la plataforma del Emisor, derivado de los esfuerzos del Emisor y sus empleados para el desarrollo de la plataforma del Emisor, el suscriptor/comprador reconoce y acepta que el desarrollo de la Plataforma del Emisor puede o no producirse, estar sujeta a incertidumbres y a ciertos riesgos, que pueden o no haber sido expuestos en este documento, y que pueden o no estar bajo el control del Emisor.

e. Derechos y Obligaciones del emisor del Token

El Emisor, acepta la responsabilidad del contenido del presente LIBRO BLANCO y declara que, según su leal saber y entender, la información contenida en este Documento es precisa y que no se han omitido datos relevantes.

El Emisor declara que, al preparar este documento, ha tomado todas las precauciones razonables para garantizar que, a su entender, la información contenida en el documento sea correcta y no omita ningún hecho que pueda afectar las declaraciones hechas en el documento.

Si las reclamaciones se presentan ante un tribunal sobre la base de la información contenida en este documento, el comprador que actúa como demandante puede, bajo las leyes nacionales individuales de los Estados miembros del Espacio Económico Europeo, tener que pagar los costos de la traducción del documento antes del comienzo de los procedimientos judiciales.

Teniendo en cuenta que la Comisión Europea ha emitido una Propuesta de REGLAMENTO DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO relativo a los mercados de criptoactivos y por el que se modifica la Directiva (UE) 2019/1937 en la que se pretenden regular, entre otras cuestiones, las emisiones de tokens entre los que se encuentran el token objeto de la presente emisión, el Emisor ha optado a falta de otra regulación al respecto y pese a que el reglamento no se encuentra en vigor en la última fecha de actualización del presente documento, por seguir los criterios y recomendaciones de dicho Proyecto de Reglamento en la redacción del presente libro blanco.

El Emisor declara que es una sociedad debidamente constituida, válidamente existente y en regla con las leyes de España, y tiene el poder y la autoridad para poseer, mantener y operar sus bienes y derechos bajo un título legal válido y llevar a cabo sus actividades tal y como ahora se llevan a cabo.

La ejecución, entrega y cumplimiento del presente documento por parte del Emisor está dentro de los objetivos y poderes del Emisor, y ha sido debidamente autorizada por todos los órganos, accionistas y otros órganos necesarios para ello por parte del Emisor.

El LIBRO BLANCO constituye una obligación legal, válida y vinculante del Emisor, ejecutable frente a la misma de acuerdo con sus términos, salvo las limitaciones impuestas por las leyes de quiebra, insolvencia u otras leyes de aplicación general que se refieran o afecten a la ejecución de los derechos de los acreedores en general y los principios generales de equidad.

El Emisor ha obtenido todas las aprobaciones societarias internas necesarias en relación con la ejecución de este documento.

f. Impuestos

Cada una de las Partes se hará cargo de todos los impuestos directos e indirectos que las autoridades cobren a dicha Parte.

g. Responsabilidad

Cada una de las Partes será responsable del incumplimiento de las obligaciones que le correspondan, según lo previsto en los presentes términos del Token.

h. Nulidad de alguna disposición

Si por cualquier causa alguna cláusula o disposición de estos términos del Token fuera considerada nula, esto no afectará al resto de las cláusulas o disposiciones que conservarán su vigencia.

i. Prevención de Blanqueo de Capitales

La Emisión de Activos Virtuales se encuentra sujeta a la Ley 10/2010 de Prevención de Blanqueo de Capitales y Financiación de Terrorismo, encontrándose las operaciones o transacciones con criptomonedas incluidas dentro de la tipología de Sujetos obligados que marca el artículo 2, 1. z) de la Ley 10/2010 de PBC.

Conforme se establece en los TÉRMINOS Y CONDICIONES descritos en el presente Libro Blanco, el Emisor informa al suscriptor/comprador que dicha normativa exige, entre otras obligaciones, la de identificar documentalmente a sus usuarios, recabar información sobre la naturaleza de su actividad profesional o empresarial e informar, bien a instancias del Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetaria, bien de oficio, de cualquier hecho u operación respecto al que exista indicio o certeza de que está relacionado con el blanqueo de capitales.

j. Protección de Datos

Conforme se establece en los TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES DE LOS SERVICIOS del Emisor el tratamiento de datos personales para la gestión de los presentes términos del Token se realizará conforme al Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la (RGPD), la Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales (LOPDGDD) y demás normativa de Protección de datos.

El suscriptor/comprador reconoce que la Política de Privacidad de la web del Emisor ha sido aceptada con anterioridad a la aceptación de los presentes términos del Token. La Política de Privacidad completa está accesible en el siguiente enlace https://dreamvr.life/privacy_policy

k. Servicio de atención al suscriptor/comprador

Conforme se establece en los TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES DE LOS SERVICIOS del Emisor, el suscriptor/comprador dispone de un Servicio de Atención al usuario para que pueda contactar directamente con un agente en la siguiente dirección de email: ICO_atencionusuario@thedreamvr.life

8. Avisos

- Aviso a los residentes de la UE/EEA

El token descrito en el presente Libro Blanco es una garantía ni un instrumento financiero en el sentido de la Directiva sobre Mercados de Instrumentos Financieros (MiFID II) del Parlamento Europeo (2014/65/UE), valores u otras leyes de los estados miembros. El Token no es una garantía de ningún tipo y no representa ningún derecho de voto, gestión o participación en los beneficios de ninguna entidad. El token no representa la propiedad de ningún activo físico y no será reembolsable.

- Aviso a los residentes de Estados Unidos

La oferta y la venta del token no han sido registrada en virtud de la Ley de Valores de Estados Unidos de 1933, en su versión modificada, ni en virtud de las leyes de valores de determinados estados. El Token no puede ofrecerse, venderse o transferirse de otro modo, pignorarse o hipotecarse, salvo en la medida en que lo permita la Ley y las leyes de valores estatales aplicables de acuerdo con una declaración de registro efectiva o una exención de la misma.

- Aviso a los residentes de Australia

No se ha presentado ningún SAFT, documento de colocación, prospecto, declaración de divulgación del producto u otro documento de divulgación ante la Australian Securities and Investments Commission en relación con la oferta. La SAFT y cualquier documento utilizado en relación con ella y cualquier documento relacionado no constituyen un prospecto, una declaración de divulgación del producto u otros documentos de divulgación en virtud de la Ley de Sociedades de 2001. En Australia, alguien sólo puede ofrecer el Token a "inversores sofisticados" o "inversores profesionales" o de otra manera de acuerdo con una o más exenciones contenidas en la Ley de Sociedades, de modo que es legal ofrecer el Token en observancia de las leyes aplicables.

- Aviso a los residentes de la República de China

Los derechos del token no se ofrecen ni se venden y no pueden ofrecerse ni venderse, directa o indirectamente, dentro de la República Popular China, salvo que lo permitan expresamente las leyes y reglamentos de la República Popular China.

- Aviso a los residentes de Japón

El Token no se ha registrado ni se registrará en virtud de la legislación financiera o de valores de Japón. Los potenciales compradores del Token se comprometen a no retransmitir o reasignar el Token a nadie que sea residente en Japón, salvo en virtud de una exención de colocación privada de los requisitos de registro y de conformidad con las leyes y reglamentos pertinentes de Japón.

- Aviso a los residentes de la federación Rusa

La SAFT y cualquier documento relacionado no son una oferta, o una invitación a hacer ofertas, para vender, comprar, intercambiar o transferir de otro modo valores o instrumentos financieros extranjeros o en beneficio de cualquier persona o entidad residente, constituida, establecida o que tenga su residencia habitual en la Federación Rusa. La SAFT y cualquier documento utilizado en relación con la oferta y la venta del Token no son anuncios relacionados con la colocación de valores o la circulación pública, tal y como determina la legislación rusa. El Token no está destinado a la colocación o circulación pública en la Federación Rusa. Ni la SAFT ni ningún otro documento relacionado con ella ha sido o será registrado en el Banco Central de la Federación Rusa.

- Aviso a los residentes de Suiza

El Token no podrá ser ofrecido públicamente en Suiza y no cotizará en las bolsas suizas ni en ninguna otra bolsa de valores o centro de negociación regulado en Suiza. La SAFT y cualquier documento relacionado se han preparado sin tener en cuenta las normas de divulgación de los folletos de emisión según el Código de Obligaciones suizo o las normas de divulgación de los folletos de cotización. Ni SAFT ni ningún material de comercialización relacionado puede ser distribuido públicamente o puesto a disposición del público en Suiza. La SAFT y cualquier material de marketing relacionado no ha sido ni será presentado ni aprobado por ninguna autoridad reguladora suiza, principalmente por la Autoridad de Supervisión del Mercado Financiero de Suiza. La oferta y la venta de tokens no han sido autorizadas por la Ley Federal Suiza de Sistemas de Inversión Colectiva.

- Aviso a los residentes de Reino Unido

En el Reino Unido, la SAFT se distribuye y se dirige únicamente (y cualquier actividad de compra a la que se refiera se llevará a cabo sólo con profesionales de la inversión) en el sentido del artículo 19(5) de la Orden de Promoción Financiera (la "FPO"); (ii) personas o entidades del tipo descrito en el artículo 49 de la FPO; (iii) inversores sofisticados certificados (en el sentido del artículo 50(1) de la FPO); y (iv) otras personas a las que se puede comunicar legalmente de otro modo (todas estas personas se denominan conjuntamente "personas relevantes"). Las personas que no sean personas relevantes no deben tomar ninguna medida en relación con el SAFT o basada en cualquier documento utilizado en relación con el mismo. Es una condición para la adquisición del Token que la persona garantice ser una persona relevante. El SAFT y los documentos utilizados en relación con él no han sido aprobados por ninguna autoridad reguladora del Reino Unido.

- Aviso a los residentes de todas las jurisdicciones

No se ha tomado ninguna medida para permitir la oferta, la venta, la posesión o la distribución del Token o de cualquier documento relacionado en cualquier jurisdicción en la que se requiera una acción con ese fin. Usted está obligado a informarse y a observar cualquier restricción relacionada con la oferta del Token, el SAFT y cualquier documento relacionado en su jurisdicción.

No se contempla una rentabilidad económica por la compra del Token, y usted no debe comprar el Token con fines especulativos. La participación en la venta del token no debe tener ninguna expectativa de beneficios, dividendos, ganancias de capital, rendimiento financiero o cualquier otro retorno, pago o ingreso de cualquier tipo. La compra del Token conlleva un riesgo sustancial que podría conducir a una pérdida. No existe ninguna garantía de que se alcancen los objetivos o de que los tokens tengan o mantengan siempre su valor dentro del ecosistema.

Cualquier reventa del token debe realizarse por exenciones de los requisitos de valores y en cumplimiento de los requisitos de las leyes aplicables.

ANEXO I - Acuerdo de Suscripción de Tokens

Este Acuerdo tiene lugar en [*] a fecha [*] de 2021

ENTRE:

1. **[nombre de la compañía]**, una sociedad limitada unipersonal con NIF español [*];
2. **[datos del comprador*]** (el "Comprador").

El Emisor y el Comprador serán conjuntamente referidos como las "Partes" o, en su caso, como la "Parte" cuando el contexto de la situación lo requiera.

PREÁMBULO

1. El Emisor es una empresa dedicada a la comercialización de una plataforma de experiencias consistente en un metaverso..

Puede encontrarse más información sobre el emisor en el siguiente enlace <https://www.dreamvr.life> La información contenida en el anterior enlace tiene una naturaleza meramente descriptiva y no forma parte del presente acuerdo.
2. El Emisor tiene intención de llevar a cabo una venta de tokens basados en la tecnología blockchain.
3. A cambio de la aportación de los compradores durante el período de emisión, éstos recibirán Tokens emitidos a través de un Smart Contract basado en una tecnología blockchain denominada Ethereum, salvo que el Emisor decida utilizar otra tecnología tal y como se describe en el whitepaper.
4. El Comprador está interesado en participar en la referida emisión a cambio de recibir los referidos tokens de acuerdo con los términos de este acuerdo y del whitepaper.

LAS PARTES ACUERDAN LO SIGUIENTE, (en adelante el "Acuerdo" o el "Compromiso de Inversión"):

1. Aceptación de los términos del presente Acuerdo y del Whitepaper

La participación en la emisión queda sujeta a los términos del presente acuerdo y del Whitepaper.

En caso de existir discrepancias entre ambos documentos, prevalecerán los puntos establecidos en el presente acuerdo.

2. Funcionamiento de la Emisión y de la contribución

El Emisor pondrá a disposición del Comprador un Smart Contract basado en la blockchain de Ethereum con la intención de generar y entregarle los tokens criptográficos como contrapartida de su pago.

3. Precio

El precio atribuido a cada Token durante el período de emisión será el determinado en el whitepaper según la fase de venta en la que se encuentre. (en adelante "**Precio de emisión**").

La divisa de referencia para el cálculo de la contribución será siempre el Euro, de acuerdo con el tipo de cambio establecido en la web <https://coinmarketcap.com>) a las 12:00 UTC en la fecha del último día del Periodo de Suscripción (la "**Conversión**"). El Emisor no se hace responsable por cualquier pérdida que el comprador pueda sufrir como resultado de dicha conversión.

4. Pago

El Comprador acuerda llevar a cabo su contribución en la emisión en las divisas Euro (€), Ether (ETH), Bitcoin (BTC), USDT, USDC y otras criptodivisas que acepte el Emisor en el momento de la oferta. El comprador acuerda transferir su contribución a la dirección de Ethereum o Bitcoin o a la cuenta corriente establecida por el Emisor. Los detalles de dicha transferencia serán provistos por el Emisor en los dos días hábiles siguientes a la firma del presente Acuerdo.

5. Recepción de Tokens

De cara a recibir los tokens, el comprador ha de disponer de una dirección de Ethereum que sea compatible con tokens ERC-20 (en otras palabras, la Cartera Digital del comprador ha de tener una infraestructura técnica que sea compatible para la recepción, almacenamiento y transferencia de los tokens en cuestión, estando estos basados en el estándar ERC-20). El emisor se reserva el derecho a modificar en cualquier momento los requerimientos relativos a las carteras digitales para almacenar dichos tokens en cualquier momento y de forma unilateral.

6. Riesgos

El comprador entiende y asume todos los riesgos especificados en el whitepaper de cara a formalizar el presente acuerdo.

7. Responsabilidades e Indemnizaciones

El comprador indemnizará a la Compañía, sus empleados, directores, contratistas, consultores, socios, proveedores, compañías matrices, subsidiarios y hermanas, agentes y representantes (en adelante "**agentes vinculados a la Compañía**") de y contra todos y cualquier tipo de demandas, acciones legales, daños, pérdidas, costes y/o gastos (incluidos los honorarios profesionales y legales razonables) que pudieren surgir en relación con:

- a. La adquisición o el uso por parte del comprador de los tokens en virtud del presente acuerdo;
- b. El incumplimiento de las responsabilidades u obligaciones del comprador en virtud del presente Acuerdo;
- c. El desempeño o incumplimiento de las responsabilidades u obligaciones del comprador en virtud del presente acuerdo;
- d. El incumplimiento por parte del comprador de cualquier derecho (incluidos, entre otros, los derechos de propiedad intelectual) de cualquier otra persona o entidad.

Sin perjuicio de lo dispuesto anteriormente, la responsabilidad total máxima del Emisor con el comprador en virtud o en relación con este Acuerdo no deberá exceder el monto de la contribución.

8. Información Confidencial / Divulgación

El contenido de este Compromiso de Inversión, se considerará información confidencial (en adelante, "Información Confidencial"). La Información Confidencial de una Parte no incluirá información que:

- a. Llegue a considerarse de dominio público;
- b. Esté en posesión legítima de la otra Parte antes de la divulgación y no haya sido obtenida por la otra Parte ni directa ni indirectamente de la Parte reveladora;
- c. Es divulgada a la otra parte por un tercero sin restricción de divulgación;
- d. Se desarrolle de forma independiente por la otra Parte;
- e. Deba ser divulgada por cualquier requerimiento u orden judicial o gubernamental (debiendo el destinatario avisar de forma oportuna a la parte reveladora de dicho requerimiento).

Las partes acuerdan mantener la confidencialidad con respecto al contenido de este Acuerdo durante un período de 2 años desde la firma del presente. Las Partes acuerdan que no utilizarán la Información Confidencial con algún propósito distinto de la aplicación del presente Acuerdo. Cada parte acuerda tomar todas las medidas razonables para garantizar que la

Información Confidencial no sea divulgada o distribuida por sus empleados o agentes que incumplan este Acuerdo.

Sin el consentimiento previo por escrito de la otra parte, ninguna de las partes podrá hacer anuncios públicos o emitir comunicado de prensa o publicidad alguno relacionados con el presente Acuerdo. Ninguna de las partes utilizará las marcas comerciales, nombres comerciales, logotipos u otros derechos de propiedad intelectual de la otra parte sin haber obtenido su consentimiento previo por escrito.

9. Miscelánea

Este Acuerdo, incluyendo el whitepaper constituye el acuerdo completo entre las partes en relación con su objeto y ha de leerse e interpretarse como un solo documento. Además, reemplaza y extingue todos los acuerdos, proyectos de acuerdos, garantías, declaraciones y compromisos anteriores de cualquier naturaleza realizados por, o en nombre de las Partes, ya sea de forma verbal o escrita en relación con este objeto.

Cada Parte reconoce que al celebrar este Acuerdo, no se ha basado en declaraciones orales o escritas, garantías, representaciones de garantía o compromisos realizados por o en nombre de la otra Parte en relación con el objeto de este Acuerdo en ningún momento previo a su firma (en adelante "**declaraciones precontractuales**") que no sean las establecidas en este Acuerdo o el whitepaper. Cada Parte por la presente renuncia a todos los derechos y recursos que de otro modo pudieren interponerse en relación con dichas declaraciones precontractuales.

Si algún tribunal o autoridad pública determinase que cualquier disposición de este Acuerdo o el whitepaper resultara inválida o inaplicable, cualquier invalidez o inaplicabilidad afectará sólo a dicha disposición y no invalidará ninguna otra disposición de este Acuerdo o el whitepaper. Si alguna disposición resultase inválida o inaplicable de acuerdo con lo anterior, dicha disposición se modificará o limitará únicamente en la medida en que resulte necesaria para que esta disposición resulta válida y aplicable.

Nada de lo contenido en este Acuerdo ni en el whitepaper considerará a alguna de las partes como socios, *joint venture* o empleado de la otra parte para cualquier propósito.

El presente Acuerdo, el whitepaper y cualquier disputa o queja que surja de o en relación con ellos, con su objeto o formación (incluidas disputas o

reclamaciones no contractuales) se registrarán e interpretarán de conformidad con la Ley española.

Las partes acuerdan irrevocablemente que los tribunales españoles tendrán jurisdicción exclusiva para resolver cualquier disputa o reclamación que surja de o en conexión con este Acuerdo o el whitepaper, su objeto o formación (incluidas las disputas y reclamaciones no contractuales).

10. Detalles de la suscripción de Tokens

a. Importe de la suscripción de Tokens por parte del comprador:

b. Divisa del compromiso de inversión:

- Euro

c. Dirección de la cartera digital de Ethereum en la que recibir los tokens:

d. Dirección de la cartera digital con la que se va a pagar la compra de tokens (si se va a llevar a cabo en criptomonedas):

- Ether:

e. Datos bancarios del Emisor

- Destinatario
- IBAN
- [*]

EN TESTIMONIO DE LO CUAL, las Partes han ejecutado el presente Acuerdo en la fecha que figura en la primera escritura arriba.

Emisor:

[*]

Comprador:

[*]

Representante:

[Nombre del representante*]

Representante (si aplicase):

[Nombre del representante*]

Cargo del representante:

[Cargo del representante]

Cargo del representante (si aplicase):

[Cargo del representante]

Firma:

Firma:

