

FIGHT - FIGHT

Le token FIGHT, sous ses différentes incarnations (FGHT et FIGHT), est au cœur de deux écosystèmes distincts mais liés par le thème du combat et du Web3.

Fight Out (FGHT)

Fight Out se positionne comme une plateforme de jeu « Play-to-Earn » (P2E) et « Move-to-Earn » (M2E) qui fusionne le fitness, le métavers et le gaming. Le token FGHT est la monnaie utilitaire de cet écosystème.

- **Utilité du token FGHT :**

- **Achats dans l'application :** Permet d'acquérir de la monnaie virtuelle intégrée à l'application, avec des bonus supplémentaires.
- **Compétitions et tournois :** Utilisé pour payer les frais d'entrée aux ligues, tournois et modes de jeu spéciaux, avec des cagnottes de récompenses.
- **Transactions dans le métavers :** Toutes les dépenses dans le métavers Fight Out sont exclusivement réalisées en FGHT.
- **Paris et mises :** Peut être employé pour des paris entre amis ou via le moteur de mise en relation intelligent de Fight Out sur des combats mettant en scène des personnalités.
- **Fitness gamifié :** Le token est au centre d'une expérience M2E où les utilisateurs s'entraînent dans le monde réel, connectent leurs appareils portables pour suivre leurs performances, et gagnent des « REPS » (une autre unité de récompense) à dépenser sur leur personnage dans le jeu de combat. L'amélioration du « Fight IQ » via des jeux de prédiction de combats réels peut aussi augmenter les statistiques des combattants dans le jeu.
- **Avatars NFT :** Les utilisateurs peuvent créer des avatars NFT uniques, qui sont « soulbound » (liés à l'âme) et ne peuvent être vendus ou transférés. Ces avatars servent de représentation numérique dans le métavers Fight Out, permettant l'interaction sociale.
- **Tokenomics et Approvisionnement :** L'approvisionnement total de FGHT est de 10 milliards de tokens.

- **Objectif** : Fight Out vise à attirer une audience massive du Web2 vers le Move-to-Earn et le métavers grâce à une technologie conviviale et des avatars NFT ayant une utilité dans le Web3.

Fight.ID (FIGHT)

Le token FIGHT est lié à l'écosystème Fight.ID, qui se décrit comme un partenaire officiel de l'UFC, axé sur la création d'une communauté Web3 autour des sports de combat. Il vise à connecter fans, combattants et partenaires.

- **Utilité du token FIGHT :**

- **Gouvernance** : Permet aux détenteurs de participer à la gouvernance de la plateforme, notamment pour l'allocation de trésorerie, le staking et les subventions via une DAO (Organisation Autonome Décentralisée).
- **Accès et Expériences Premium** : Donne accès à du contenu exclusif, des communautés de combattants spécifiques (via staking), des sessions AMA (Ask Me Anything), des watch-alongs, des programmes de récompenses et des avantages sur la plateforme.
- **Économie de fans et Réputation (FP)** : Les partenaires peuvent « brûler » (détruire) des tokens FIGHT pour accéder à la communauté Fight.ID et distribuer des « FP » (Fan Points) à travers des quêtes, des récompenses et des intégrations. Les fans gagnent des FP en s'engageant (regarder des combats, jouer à des jeux de prédiction, acheter des objets de collection numériques, participer à des discussions).
- **Staking** : Le staking de FIGHT permet de rejoindre des communautés de combattants et peut améliorer les récompenses et l'accès.
- **Monétisation et Incitation** : Les partenaires brûlent des FIGHT pour distribuer des FP, créant ainsi une demande directe pour le token FIGHT, tout en réduisant potentiellement l'offre circulante via les burn events. Les combattants sont récompensés sur la chaîne pour leurs performances et leur engagement.
- **Écosystème Fight.ID** : Met l'accent sur une économie de fans basée sur la boucle « engagement -> récompenses -> utilité du token », s'appuyant sur des événements UFC pour attirer les utilisateurs et encourager la fidélisation.
- **Tokenomics et Approvisionnement** : L'approvisionnement total de FIGHT est de 1 milliard de tokens. Le token opère sur la plateforme Solana.

Points Communs et Différences :

Bien que portant des noms similaires, FIGHT et FGHT semblent représenter des projets distincts : FGHT est associé à un jeu de fitness M2E et métavers, tandis que FIGHT est lié à une plateforme de sports de combat Web3 (Fight.ID) centrée sur l'engagement des fans et les partenariats avec des organisations comme l'UFC. Les deux utilisent le token comme un élément central de leur écosystème pour stimuler l'engagement, la gouvernance et l'économie interne.

Avantages Potentiels :

- **Intégration du Web3 dans des domaines populaires :** Le fitness, le jeu et les sports de combat sont des marchés de masse qui pourraient bénéficier de l'adoption du Web3.
- **Modèles incitatifs :** Les approches P2E et M2E, ainsi que l'économie de fans, visent à motiver l'engagement des utilisateurs.
- **Utilité claire des tokens :** Les tokens FIGHT et FGHT ont des cas d'utilisation définis au sein de leurs écosystèmes respectifs.

Limites et Perspectives :

Ces projets sont relativement récents et s'inscrivent dans des marchés dynamiques et compétitifs. Le succès dépendra de leur capacité à exécuter leur feuille de route, à attirer et fidéliser une large base d'utilisateurs, à maintenir la valeur de leurs tokens, et à naviguer dans les complexités réglementaires et technologiques du Web3. L'évolution des modèles « to-earn » et l'adoption du métavers sont également des facteurs clés. Les informations sur le prix et la capitalisation boursière indiquent une forte volatilité, typique des actifs cryptographiques dans ces secteurs.