

Contexte

À l'origine un jeu mobile créé par des Français (Pixowl) en 2011, The Sandbox est devenu un véritable succès mondial avec plus de 40 millions de téléchargements. Animoca Brands a racheté le jeu en 2018 et a développé le métaverse avec des graphismes de style Voxel. La Sandbox se concentre sur une économie complète, avec sa cryptomonnaie native SAND, une place de marché, un logiciel de modélisation, et un logiciel de conception de jeux. The Sandbox (SAND) est un métaverse de type Play to Earn basé sur la blockchain Ethereum. Il permet aux joueurs de créer, de partager et surtout de vivre des expériences virtuelles tout en utilisant des NFTs.

THE
SANDBOX

FORMAT

sandbox

Sand

Principes et buts

Le SAND est un token ERC-20 qui joue un rôle central dans l'économie de The Sandbox. Il est utilisé pour les transactions, l'achat d'ASSET (actifs numériques), la gouvernance de la DAO (organisation autonome décentralisée), et le staking. Les artistes et les joueurs échangent des ASSET contre du SAND. Les détenteurs de SAND ont UN droit de vote sur les développements du métaverse (leur vote aura + ou - d'importance selon leur nombre de SAND qu'il possède). Le staking de SAND génère des tokens GEM et CATALYST, utilisé pour améliorer les ASSETS. Il faut savoir que 5 % des frais de la place de marché sont réinvestis, et une fondation soutient les artistes et projets. Au total, il y aura 3 milliards de SAND disponible

Réalisation et futur

The Sandbox est un métaverse basé sur la blockchain Ethereum qui propose une économie robuste avec plusieurs tokens, dont le SAND. Ce dernier joue un rôle clé dans les transactions, la gouvernance, et le staking, ce qui en fait la crypto la plus importante de l'économie du métaverse. Le problème c'est qu'actuellement, nous ne sommes pas sûr en ce qui concerne l'avenir du métaverse...

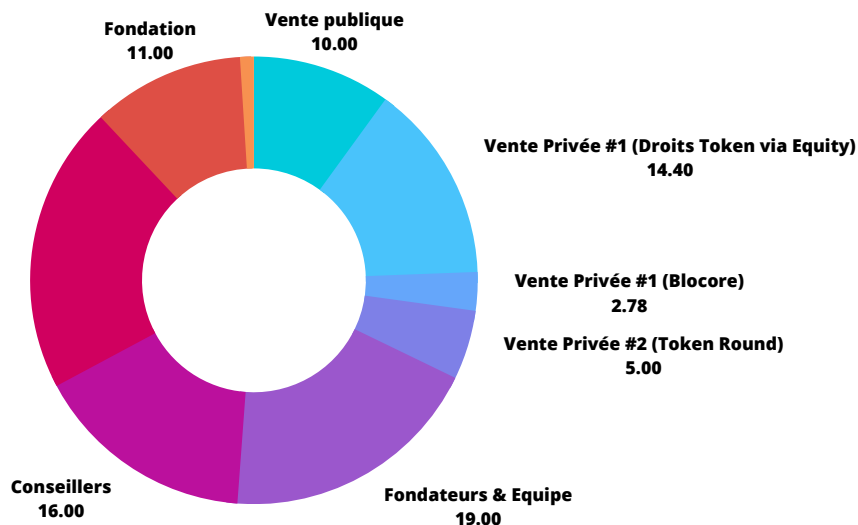
En chiffres

Offre en circulation	3 000 000 000
Offre maximum	3 000 000 000
Date de création	En 2011

Infos supplémentaires

The Sandbox compte environ 30.000 utilisateurs actifs par mois, dont la moitié joue au moins une heure par jour. Le service accueille approximativement + de 500.000 membres au total.

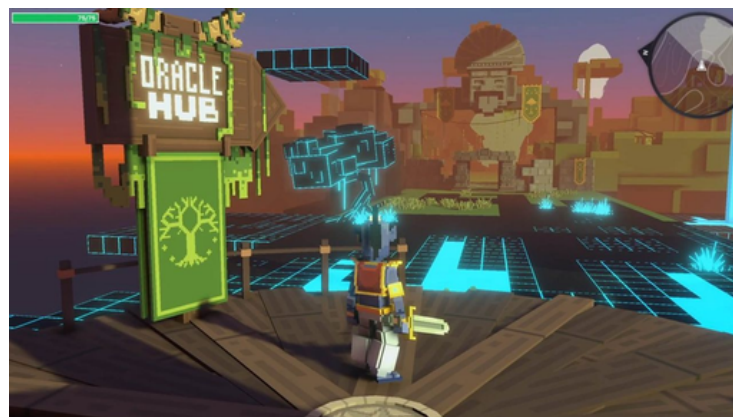
Réserve de la Compagnie
20.82



La tokenomics du projet



THE SANDBOX



Images de jeux vidéos sur TheSandbox