



CRYPTO ASSETS MANAGEMENT

# THE SANDBOX

Métavers



**CRYPTO ASSETS**  
MANAGEMENT

# Sommaire

- 1 Introduction . . . . . 1
- 2 The Sandbox . . . . . 2
  - 2.1 Qu'est ce ? . . . . . 2
  - 2.2 Les fonctionnalités . . . . . 2
- 3 Une plateforme de jeu basée sur la Blockchain . . . . . 3
  - 3.1 Gouvernance . . . . . 4
  - 3.2 Marquage . . . . . 4
  - 3.3 Moyen d'échange . . . . . 4
- 4 Tokenomics . . . . . 5
  - 4.1 Utilité du jeton SAND . . . . . 5
  - 4.2 Utilité du jeton Land . . . . . 5
  - 4.3 Distribution des jetons . . . . . 6
  - 4.4 Métriques du jeton . . . . . 7
  - 4.5 Mise à l'échelle avec ses projets concurrents . . . . . 7
- 5 Roadmap . . . . . 8
  - 5.1 Année 2022 . . . . . 8
- 6 The Sandbox à l'échelle humaine . . . . . 9
  - 6.1 L'équipe . . . . . 9
  - 6.2 La communauté . . . . . 10
  - 6.3 Les partenaires . . . . . 10
  - 6.4 Les investisseurs . . . . . 11
- 7 Nous contacter . . . . . 11
- 8 Conclusion . . . . . 12

# 1 Introduction

**Temps de lecture estimé : 20-25 minutes.**

Ce travail est issu de recherches sur le Web et d'articles déjà existants, ce que nous vous proposons et une mise en commun de nos recherches dans le but de vous permettre de mieux comprendre le projet. Ce document n'est pas contractuel, nous ne sommes pas les gérants du projet.

Tout d'abord le contenu qui va vous être proposé ci-dessous et uniquement à titre informatif. En aucun cas ce contenu est un conseil en investissement.

Maintenant que ce petit disclaimer est fait, commençons à parler du projet.

The Sandbox est fondé en 2011 par les Français Arthur Madrid et Sébastien Borget. Initialement, avant d'être le métaverse qu'il est aujourd'hui, the Sandbox était un monde 3D, dont la première version était déjà un succès. Avec son arrivée dans le monde de la Blockchain et des NFT, ce projet attire l'attention de nombreuses entreprises qui veulent leur propre espace dans cet univers numérique.

Maintenant, The Sandbox est un écosystème de jeu décentralisé et communautaire où les créateurs peuvent partager et monétiser des actifs numériques ; actifs numériques uniques dans les jeux tels que des épées, trophées, tickets d'entrée par exemple et des expériences de jeu sur la blockchain Ethereum.

Le métaverse (contraction de "méta" et "univers", c'est-à-dire méta-univers) est un réseau d'environnements numériques, toujours actifs, dans lequel de nombreuses personnes peuvent interagir entre elles. L'interaction peut se compléter par l'utilisation d'objets numériques, tout en exploitant des représentations numériques - ou avatars - d'elles-mêmes.

## 2 The Sandbox

### 2.1 Qu'est ce ?

The Sandbox, de sa traduction littéral, "bac à sable", est un projet qui initialement permettait à ses joueurs de créer leurs propres univers en 2D avec différents personnages. Une dizaine d'années plus tard le concept reste le même, cependant l'expérience proposée est plus immersive. Fin 2021, la société a réalisé une levée de fond de 93 millions d'euro.

Pour rendre compte de cette immersivité, The sandbox a pris le virage du metaverse et des NFT. Le jeu est maintenant en 3D, et maintenant chaque contenu imagé crée par les joueurs est associé à un NFT. Dans ce métavers, on à la possibilité d'acheter ou louer des parcelles numériques qui représente un terrain au sein du jeu. Notons que ce metaverse a sa propre cryptomonnaie, Sand, dont la capitalisation est de près de deux milliards de dollars.

### 2.2 Les fonctionnalités

Cet écosystème se compose de trois produits et services intégrés afin de faciliter la création de contenu généré par les utilisateurs :

- VoxEdit, un programme pour créer les actifs du jeu NFT.
- Une place de marché :
  - . directement intégré à The Sandbox pour des transactions entre joueurs ( in game )
  - . indépendante, Open Sea, afin de faire des transactions de pair à pair, avec des personnes extérieures au jeu et sur la blockchain Polygon.
- Game Maker, que les joueurs utilisent pour créer leurs propres expériences de jeu sans codage.

#### **VoxEdit**

Les éléments constitutifs du jeu The Sandbox se composent de pixels 3D appelés voxels. Ce terme n'est pas propre au projet, il fait spécifiquement référence au développement de la réalité virtuelle. Dans The Sandbox, les joueurs construisent leurs expériences de jeu à l'aide de ces pièces en utilisant l'outil gratuit Sandbox VoxEdit.

Les personnages, objets ou autres ressources du jeu créés dans Voxedit sont appelés actifs. Ils peuvent être transformés en NFTs, qui sont au standard ERC-1155. Cette norme permet aux créateurs de frapper un nombre illimité de copies du même actif. De cette façon, ils peuvent créer un NFT unique conforme à la norme ERC-721, et en même temps, en faire plusieurs copies dans le même smart contract.

#### **Marketplace**

Il faut bien différencier les créateurs d'actifs et les joueurs de la communauté Sandbox. En effet, seuls les créateurs reconnus par le fond de création peuvent proposer leurs ressources sur le Marketplace. Cette plateforme permet aux joueurs de monétiser les actifs numériques qu'ils ont créés en les vendant à d'autres joueurs de la Sandbox.

Les utilisateurs peuvent générer gratuitement des NFT sur OpenSea et les proposer à l'achat direct ou aux enchères. OpenSea est basé sur la norme Ethereum ERC-721. Un portefeuille crypto tel que MetaMask nécessaire.

## Game Maker

Un des points forts de the Sandbox et qu'il ne se limite pas à un seul jeu. En effet il se compose de nombreux jeux, environnements et expériences autonomes. L'équipe a laissé l'univers libre pour que les créateurs et les joueurs puissent finalement construire, posséder et monétiser le métavers.

Game Maker permet de créer des expériences de jeu en 3D dans le métavers. Son avantage est qu'aucune connaissance préalable en codage n'est requise, ainsi même les concepteurs de jeux inexpérimentés peuvent commencer à créer des jeux, favorisant une ouverture tout public.

## 3 Une plateforme de jeu basée sur la Blockchain

Sandbox utilise plusieurs types de jetons pour assurer une véritable économie circulaire entre tous les types d'utilisateurs qui interagiront avec la plateforme. Ces joueurs ont accès à ces actifs en utilisant l'option de connexion Metamask. Cette dernière permet l'utilisation d'un portefeuille matériel de cryptomonnaie.

Le principal token associé est le Sand, qui est un token ERC-20, ce jeton sert de support aux transactions et aux échanges dans l'écosystème de The Sandbox. Parlons aussi des Land qui représentent des parcelles de terrain numériques au sein de ce metaverse. Ainsi les utilisateurs peuvent en acheter ou y ajouter des contenus numériques. Chaque Land est un NFT basé sur la blockchain Ethereum.

On note aussi la présence d'ASSETS, ce sont des jeton conçu par les joueurs qui créent des objets/items dans le jeu. Ces jetons fonctionnent selon la norme ERC-1155 et sont négociables en bourse. Leur principale utilisation consiste à servir de support de création dans le Game Maker de The Sandbox.



FIGURE 1: Land dans the Sandbox

### 3.1 Gouvernance

Les utilisateurs détenant des jetons SAND auront le droit de participer à la gouvernance de la plateforme. Ils votent pour ou contre les changements ou les mises à niveau proposés pour le métavers Sandbox, mais aussi concernant l'utilisation des fonds dédiés aux créateurs. La détention de jetons permet également de sécuriser le réseau grâce à son staking, en effet The Sandbox s'appuie sur le mécanisme de Proof of Stake.

### 3.2 Marquage

Il est également possible de stacker ses jetons SAND pour gagner plus de SAND en retour. Ce staking se divise en deux phases dans Sandbox.

La première phase consiste à fournir des liquidités en plaçant des jetons SAND dans le pool de liquidités d'Uniswap pour gagner plus de SAND. La deuxième phase prévoit l'introduction de multiplicateurs de rendement basés sur la propriété de SAND NFT.

Le stacking permet d'obtenir des catalyseurs et des gemmes, nécessaires pour créer des ACTIFS Voxels.

### 3.3 Moyen d'échange

Étant donné que le SAND constitue la monnaie officielle de l'écosystème Sandbox, les joueurs l'utilisent pour jouer. Quant aux créateurs, ils s'en servent pour acheter et vendre des LAND et des ASSET. Les artistes peuvent utiliser la marketplace pour acheter des NFT en utilisant SAND.

## 4 Tokenomics

### 4.1 Utilité du jeton SAND

SAND est un jeton ERC-20 qui autorise les transactions dans The Sandbox. C'est un jeton utilitaire avec une émission maximale de 3.000.000.000 unités et son objectif est le suivant :

- Permet aux joueurs d'acheter et de vendre les différents actifs disponibles dans le jeu. Par exemple, un utilisateur peut utiliser des jetons SAND pour accéder à des mini-jeux dans The Sandbox, acheter de l'équipement et améliorer ses personnages.
- Les détenteurs de SAND peuvent bénéficier de leur sauvegarde grâce au stacking de ce jeton.
- Les détenteurs de jetons SAND peuvent participer à la gouvernance du jeu en chaîne, via le DAO qui contrôle divers aspects du jeu.
- L'utilisateur peut utiliser les tokens SAND pour acquérir des LAND et ainsi agrandir ses domaines.
- Staking : SAND permet le staking, ce qui permet des revenus passifs sur LANDS : vous obtenez plus de SAND en le stakant. C'est aussi le seul moyen d'obtenir des gemmes et des catalyseurs précieux, nécessaires pour la création d'ACTIF.

On a une capitalisation boursière de 3 milliards de dollars sur Sand, ce qui le place à la 43ème position dans le crypto index, pour un prix d'un jeton aux alentours de 3 dollars actuellement. Pour l'instant un peu plus d'un milliard de jetons sont en circulations pour une supply totale de trois milliards de jetons.

### 4.2 Utilité du jeton Land

L'un des jetons de base de The Sandbox est le jeton LAND, un jeton ERC-721 qui sert à délimiter la propriété d'une zone de terrain dans le jeu. Lorsqu'un joueur obtient un jeton LAND, il acquiert en fait beaucoup de terrain dans le jeu, et qui est représenté numériquement sur la plate-forme Ethereum. Les terrains sont une denrée très rare à The Sandbox. En fait, seulement 166.464 terres existeront.

Notons que :

- Un jeton land comprend un total de 96x96 m dans le jeu.
- Les lands sont combinables, puisqu'un joueur peut rejoindre plusieurs terres pour en obtenir un domaine.
- Le jeton land permet aussi l'accès aux jeux dans le métaverse.
- Permet la création d'espaces uniques que les autres joueurs peuvent utiliser. Les autres joueurs peuvent accéder à votre Land via une commission d'accès.

**Actuellement, au 21 février 2022, 19 000 personnes possèdent des parcelles dans The Sandbox. Leurs parts représentent 70% de la carte du jeu, selon le site spécialisé Cryptoast. Il reste encore 35 000 « LANDS » (sur 166 464) à acquérir, sous forme de NFT, pour un coût moyen de 12 000 dollars US (environ 10 600 euros). Parmi ces 19 000 propriétaires de LANDS, les marques sont présentes à hauteur de 15 à 20 %.**

### 4.3 Distribution des jetons

La distribution initiale de Sandbox est la suivante :

- Réserve d'entreprise : 25%
- Vente d'amorçage : 18%
- Fondateurs et membres de l'équipe : 31%
- Vente sur des plateformes de lancement telle que Binance :16%
- Conseillers : 10%

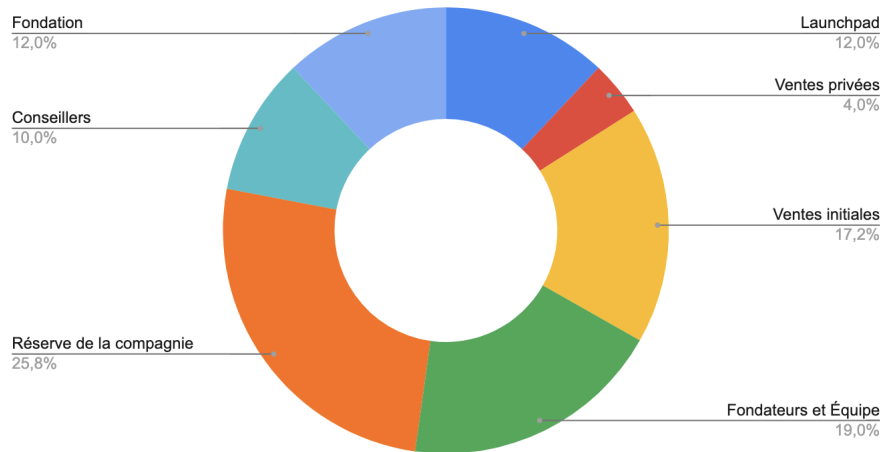


FIGURE 2: Répartition des jetons Sand

Le tout pour une supply totale de 3 milliards de token, pour 1 milliard actuellement en circulation. Pour un marketcap de 3 milliards \$, avec un jeton aux alentours de 130\$.

Total Supply	100 %	3,000,000,000
Seed Sale	17,18%	515,277,777
Strategic Sale	4%	120,000,000
Launchpad Sale	12 %	360,000,000
Foundation	12%	360,000,000
Company reserve	25,82%	774,772,223
Founder and Teams	19,10 %	570,000,000
Advisor	10 %	300,000,000

TABLE 1: Prix du SAND pour des marketcap équivalents à ses concurrents

Statistique des détenteurs :

- Nombre d'adresse des holders de Sand : 135,280
- Pourcentage des jetons des 10 principaux détenteurs : 83,48%
- Pourcentage des jetons des 20 principaux détenteurs : 90,25, %
- Pourcentage des jetons des 50 principaux détenteurs : 94,36%
- Pourcentage des jetons des 100 principaux détenteurs : 96,02%



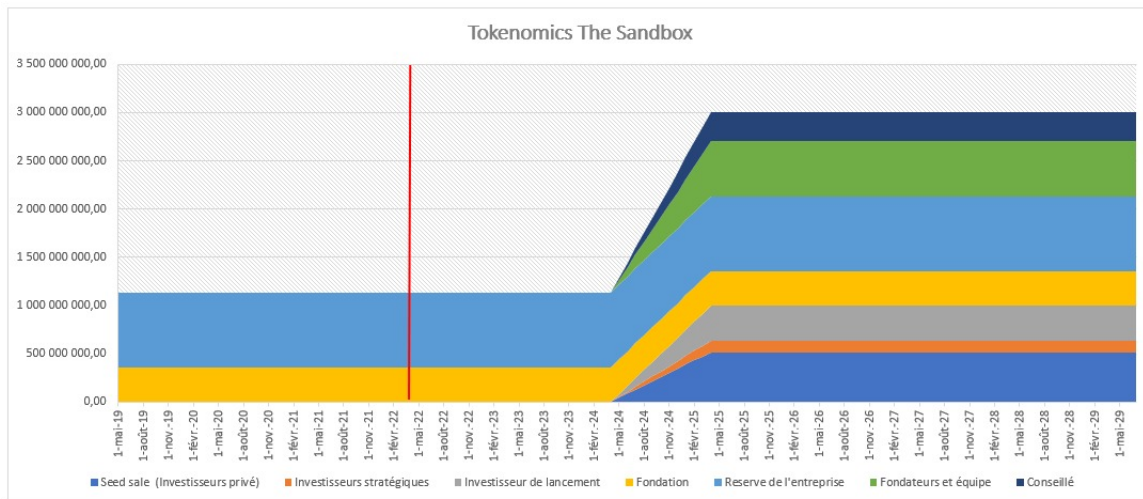


FIGURE 3: Inflation du jeton

### 4.4 Métriques du jeton

L'avantage de ce jeton est qu'il est très facile de s'en procurer. Il n'y a pas besoin de créer un portefeuille métamask et d'utiliser une plateforme décentralisée. Vous pouvez utiliser la plateforme centralisée Binance par exemple.

- Sélectionnez le bouton Acheter des crypto-monnaies en haut de la page d'accueil de Binance.
- Choisissez votre devise préférée.
- Sélectionnez la quantité de monnaie fiduciaire que vous souhaitez échanger afin de commencer votre achat de crypto-monnaies.
- Enfin, sélectionnez la crypto-monnaie que vous souhaitez acheter et confirmez tous les détails pertinents.
- Différentes options de paiement sont prises en charge pour diverses monnaies fiduciaires.

### 4.5 Mise à l'échelle avec ses projets concurrents

The Sandbox n'est pas le seul métaverse qui fait parler de lui. Ainsi il peut être intéressant d'avoir une vision plus global des différents métavers et des différents token de gouvernances qui y sont associés.

Projet	Marketcap (\$)	Multiplicateur	Prix du jetons Metis (\$)
MANA	3 900 000 000	1,24	3,66

TABLE 2: Prix du SAND pour des marketcap équivalents à ses concurrents

Parmi les principaux métavers ou projets de métavers actuels on peut citer :

- Bloktopia
- StarAtlas
- Gala

Cependant, en terme de marketcap et de prix de jeton, Mana est le seul vrai concurrent à the Sandbox. Ceci s'explique par le fait que nous sommes à l'aube des projets metavers.

À noter que la principale différence entre Mana et The Sandbox est que ce dernier est un metavers basé sur le gaming, tandis que Mana est un metavers plus général.

## 5 Roadmap

### 5.1 Année 2022

The Sandbox a bien respecté sa roadmap au cours de ses dernières années. Au cours de l'année 2022 the Sandbox a plusieurs objectifs :

- **Partenariats:** Nouvelle annonces de NFT premium.
- **Jeux plateformes:** Augmenter le nombre de jeux disponible sur son environnement.
- **Accessibilité** Rendre le jeu multiplateforme : accès sur consoles.
- **Parcelles :** Continuer la vente régulière de ses parcelles.
- **Création de contenu:** Création de jeux avec des amis possible, customisation de script.
- **Événements:** nouvelles saisons de jeux avec des récompenses à gagner.

Au cours de l'année 2023 the Sandbox a également plusieurs objectifs qui n'auront pas à rougir de ceux de 2022:

- **Jeux:** Environ 5000 jeux seront proposés.
- **Partenariat:** Nouvelles annonces NFT premium.
- **Développement pour les jeux vidéos** Mise à jours des packages et des bibliothèques pour l'expérience de jeu plus immersif.
- **Événements:** nouvelles saisons de jeux avec des récompenses à gagner.

The Sandbox est un projet qui se projete au moins sur deux ans, et qui sait d'ici la à quel point les métavers feront partis de nos vies.

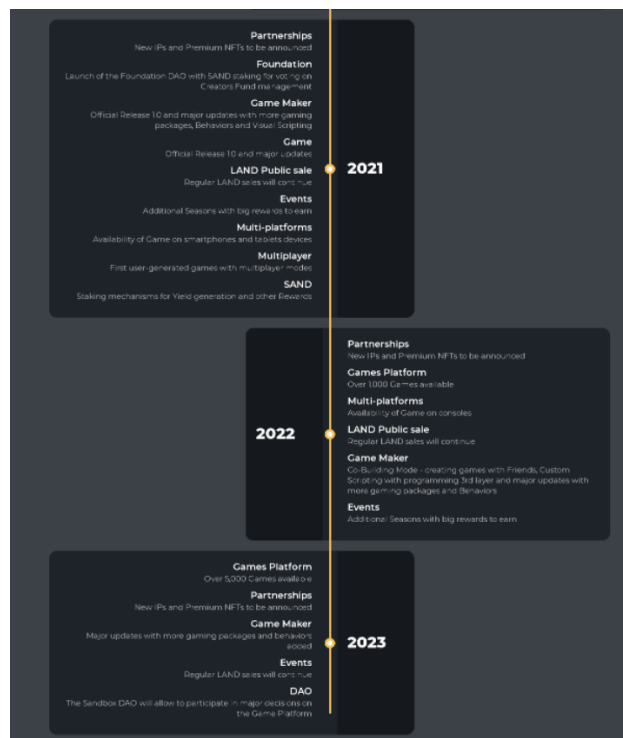


FIGURE 4: Roadmap in english

## 6 The Sandbox à l'échelle humaine

### 6.1 L'équipe

Arthur Madrid - CEO et directeur de the Sandbox :

Arthur Madrid est le cofondateur et directeur général de Pixowl (racheté par Animoca Brands en 2018) ainsi que de The Sandbox (40 millions de joueurs). Membre du conseil d'administration d'Animoca Brands et entrepreneur de socialgaming de longue date. Il a vendu deux entreprises de logiciels (Wixi Inc. et 1-Click Media).

Conseiller pour les jeunes entreprises dans le domaine des jeux, des médias sociaux et des logiciels. Arthur a commencé sa carrière en créant une plateforme de diffusion P2P pour les entreprises de médias, l'une des premières plateformes DCIA (Distributed Computing Software).

Sébastien Borget - COO et directeur de The Sandbox:

Sébastien Borget est le cofondateur et COO de Pixowl (acquis par Animoca Brands en 2018) ainsi que de The Sandbox (40M de joueurs). Passionné par la technologie blockchain, le jeu et l'éducation, il est un conférencier très actif.

Il est un orateur et un évangéliste très actif sur l'opportunité que les jetons non fongibles pour les jeux. Il construit actuellement le métavers avec The Sandbox, l'un des jeux blockchain les plus attendus et les mieux classés de 2019.

Sébastien est également devenu président de la Blockchain Game Alliance en 2020.

Marcelo Santurio - Directeur financier de The Sandbox :

Marcelo Santurio est le cofondateur de la première société de paiement en ligne du Latam et a plus de 20 ans d'expérience dans la finance, la technologie et les jeux.

Il est titulaire d'un MBA de la London Business School avec une spécialisation en finance.

Pablo Iglesias - Inventeur du jeu Sandbox :

Pablo Iglesias a plus de dix ans d'expérience dans la recherche et le développement de systèmes procéduraux émergents, tout en dirigeant des équipes de professionnels à travers plusieurs jeux à succès.

Lucas Shrewsbury - CTO de The Sandbox, ex-CTO de Gameloft:

Lucas Shrewsbury a passé plus d'une décennie à diriger des studios de jeux mobiles. Lorsqu'il était chez Gameloft Argentine, il a dirigé le studio et une équipe de 200 personnes.

## 6.2 La communauté

Le canaual Telegram du projet :

- Chat principal : <https://t.me/SandboxFrance>

Projet	Twitter	Instagram	Telegram Main chat	Discord
<b>The Sandbox</b>	952k	179k	115k	304k
<b>Mana</b>	598k	8k	32k	170k

TABLE 3: The Sandbox vs Mana en chiffre sur les réseaux sociaux

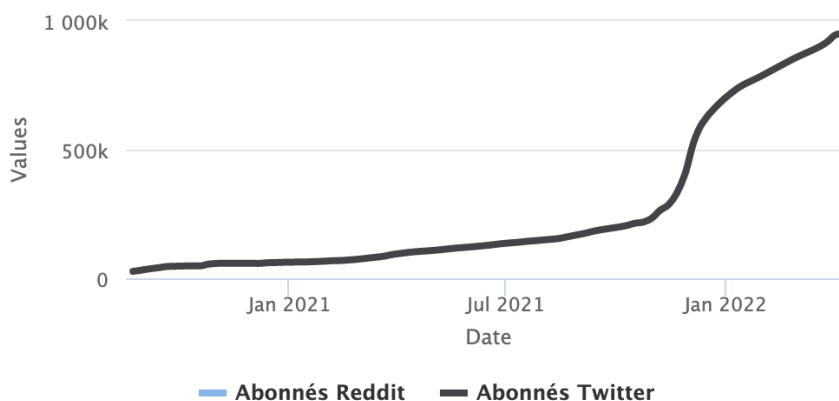


FIGURE 5: Évolution de la communauté sur twitter

The Sandbox à une énorme communauté qui backup le projet.

On peut remarquer que depuis l’annonce de Facebook de se transformer en Meta fin octobre 2021, l’attrait pour les metaverses n’a fait que croître, nous sommes encore à l’aube de cette révolution.

## 6.3 Les partenaires

Le projet the Sandbox s’accompagnent de beaucoup de partenaires dans des domaines tels que :

- les NFT : Skypepeople ...
- les wallets : Metamask, qui est un des plus connu et le plus utilisé dans le monde de la DeFi
- les applications décentralisées : Dapp.
- Les play to earn : Axis Infinity

On peut également citer le géant dans le domaine du jeu vidéo Ubisoft.

Ils sont également en partenariat avec GamefiVenture, qui est une des plus grosses société d’investissement dans le domaine du jeu vidéo basé sur la blockchain.

## 6.4 Les investisseurs

On trouve des grosses entreprises, dont certaines d'échelle internationale telles que :

- Carrefour
- Atari
- Binance
- Warner Music South China Morning post
- Coin Marketcap
- Gemini exchange, plateforme d'échange créée par les frères winklevoss

qui ont acquis des parcelles LAND dans ce metavers.

On peut également parler de certaines stars telles que Snoop dog, de séries télévisées tel que the Walking dead ou encore les schtroumpfs...

Tout le monde ( enfin presque) veut sa place dans ce metavers.

## 7 Nous contacter

Vous pouvez retrouver le site entreprise avec le lien suivant <http://crypto-assets-management.com/>

Nous contacter par email à l'adresse suivante : [crypto.assets.manage@gmail.com](mailto:crypto.assets.manage@gmail.com)



## 8 Conclusion

La plate-forme décentralisée Sandbox permet aux joueurs et aux créateurs de posséder une partie du métaverse du jeu the Sandbox (LAND), de participer à la gouvernance et à l'économie (SAND), tout en créant et en profitant d'un moyen simple de profiter de leur temps de jeu.

Au cours de l'année à venir, l'équipe expérimentée et dévouée créera une façon unique de jouer dans un monde virtuel où les joueurs pourront créer, collectionner, gagner, gouverner et posséder n'importe quel actif présent dans le jeu.

Le jeu sera actif de façon complète durant l'été 2022.

Nous sommes encore tôt dans la création du jeu, il n'est pas encore en ligne, il y aura d'abord les premières expériences de hub social, d'interactions, puis la mise en ligne des jeux progressivement pendant la fin de l'année 2022.

Pendant le temps où vous possédez votre LAND, il sera intéressant de développer des stratégies pour augmenter les revenus passifs qu'il générera.

Tokenomics	2/5
Sécurité	3/5
Team	4/5
Communauté	5/5
Proposition de valeurs	4/5

FIGURE 6: Une note pour The Sandbox