

THE SANDBOX

플레이, 제작, 소유, 운영, 수익 창출 메타버스에 오신 것을 환영합니다.

더 샌드박스(The Sandbox)팀은 플랫폼의 유틸리티 토큰인 SAND를 이용하여 플레이어가 게임을 제작 및 소유, 수익화할 수 있는 독특한 가상 세계를 구축하고 있습니다.

SAND 보유자는 더 샌드박스 생태계의 핵심 의사결정에 대한 투표권을 행사할 수 있는 탈중앙 자율 조직(DAO: Decentralized Autonomous Organization)을 통해 플랫폼 생태계 거버넌스에 참여할 수 있습니다. 플레이어는 디지털 자산(대체 불가 토큰 "NFT")을 생성하고, 마켓플레이스에 업로드하고, 더 샌드박스 Game Maker(게임 메이커)를 사용해 해당 자산을 드래그 앤 드롭 하는 방식으로 간단히 게임경험 설계가 가능해집니다. 더 샌드박스는 Atari 및 Crypto Kitties, Shaun the Sheep 등 50개 이상 파트너십을 확보하여 플레이어가 직접 소유하고 생성할 수 있는, "즐기면서 수입을 창출하는" 재미있고 창의적인 게임 플랫폼을 구축하고 있습니다. 더 샌드박스는 블록체인 기술을 주류 게임에 적용하여 진정한 소유권 및 디지털 희소성, 수익화 능력, 상호운용성의 이점을 제공함으로써 암호화폐 및 비 암호화폐 사용 게임 마니아 모두를 플랫폼에 유치할 목표를 세우고 있습니다.



면책 조항

본 백서에 포함된 정보는 변경, 또는 갱신될 수 있습니다. 또한, 이러한 정보는 본 백서에서 언급하는 더 샌드박스(The Sandbox)나 기타 개인이나 조직의 토큰 사용 또는 미래 성과나 가치와 관련한 서비스의 미래 사용성에 대한 확약 또는 약속, 보증으로 해석되지 않습니다.

본 문서는 주식, 또는 유가증권 매도 제안 또는 청원 문서로 간주되지 않습니다. 또한 계약이나 협약 등과 관련하여 본 문서를 기초로 사용하거나 의존하지 않아야 합니다. 본 문서는 유가증권 청약 신청 또는 구매 모집서, 청약 신청 또는 판매 제안서로 간주되지 않습니다. 더 샌드박스는 본 문서에 포함된 정보의 오류 또는 누락, 부정확성 등의 이유로 인해 발생하는 모든 행위에서 직간접적으로 발생한 직접적 또는 결과적 손실 또는 손해에 대한 책임 일체를 명시적으로 부인합니다.

본 백서는 구매 권고, 또는 재정적 자문 문서가 아니며 정보 제공을 목적으로만 작성되었습니다. 따라서, 본 문서에 포함된 정보에만 의존하여 토큰 또는 기업, 엔티티(entities)에 거래하거나 투자해서는 안 됩니다. 모든 투자에는 가격 변동성 및 부적절한 유동성, 원금의 잠재적 손실을 포함하되 이에 국한되지 않는 실질적 위험을 수반합니다. 투자자는 본 문서에서 논의하는 주제에 대하여 금융 전문가 및 법률 및 세무 전문가의 도움을 받아서 독립적인 자산 실사를 실시해야 하며, 투자 결정을 내리기 이전에 관련 시장에 대한 독립적 판단 능력을 키워야 합니다.

더 샌드박스는 정확하고 신뢰할 수 있다고 믿는 출처를 바탕으로 본 문서에 포함된 정보 일체를 구성하였습니다. 단, 이러한 정보의 경우 명시적 또는 암시적 보증 없이 "있는 그대로" 서술되었습니다. 모든 시장 가격과 데이터 및 기타 정보는 완전성과 정확성을 보증하지 않으며, 더 샌드박스가 선택한 공공 시장 데이터에 기초하여 우위적 조건 및 현 시점의 전망을 반영합니다. 따라서, 이러한 정보는 통지 없이 변경될 수 있습니다. 그래프 및 차트, 시각적 보조 정보는 정보 제공의 목적으로만 제공됩니다. 이러한 그래프 또는 차트, 시각적 보조 정보 중 어느 것도 투자 결정을 위해서 사용될 수 없습니다. 또한, 이러한 사항이 귀하의 투자 결정을 지원한다는 진술을 하는 것은 아니며, 그래프나 차트 또는 시각적 보조 정보는 그러한 투자 결정에 요구되는 요인과 변수 일체를 수집하고 있지 않습니다.

본 문서에 포함된 정보는 참조용으로 미래 예측 진술을 포함 또는 편입할 수 있으며, 이러한 진술은 역사적 사실에 대한 진술을 제외한 일체의 진술을 포함합니다. 그러나, 이러한 미래 전망 진술의 정확성에 대해서는 어떠한 진술이나 보증도 이루어지지 않습니다. 본 문서에 포함된 일체의 예상 및 예측, 추정 수치는 성격상 필연적으로 추측에 의해서 이루어졌으며 특정 가정에 기반합니다. 또한, 이러한 미래 전망 진술은 잘못된 것으로 판명될 수 있으며 부정확한 가정이나 알려지거나 알려지지 않은 위험, 불확실성 및 기타 요인에 의해서 영향을 받을 수 있으며, 이들 대부분은 통제가 불가능합니다. 따라서, 이러한 미래 전망 가정의 일부 또는 전체가 실현되지 않거나 실제 결과와 큰 차이가 발생할 수 있습니다.

약어

AML/CFT	Anti-Money Laundering and Combating the Funding of Terrorism: 자금 세탁 방지 및 테러 자금 조달 금지
API	Application Programming Interface: 응용 프로그램 프로그래밍 인터페이스
DLT	Distributed Ledger Technology: 분산 원장 기술
IP	Intellectual Property: 지적 재산
IPO	Initial Public Offering: 기업 공개
MAU	Monthly Active Users: 월별 순 사용자 수
ML/FT	Money Laundering and Funding of Terrorism: 자금 세탁 및 테러 자금 조달
NFT	Non-Fungible Token 대체 불가 토큰
P2P	Peer-to-peer 피어 투 피어
TSB	The Sandbox 더 샌드박스
UGC	User Generated Content 유저생성콘텐츠

목차

면책 조항	2
약어	3
목차	4
개요	6
유저생성콘텐츠(UGC) 생태계	7
대체 불가 토큰(NFT)을 활용한 블록체인 게임 플레이	8
SAND의 정의 및 사용 용도	9
향후 계획	9
관련 도전 및 위험 요소	10
역사적 배경	11
더 샌드박스 플랫폼	12
미션	12
게임 개요	13
LAND 및 LAND맵	13
아바타(AVATAR)	14
SAND	14
SAND 이해당사자	15
SAND 수입원	16
혜택	17
시장 개요	18
게임 크리에이터 시장	18
크리에이터 시장	20
플레이어 시장	20
시장 솔루션	20

로드맵	21
과거 중요 이력	21
향후 중요 이력	23
언론 중요 언론 기사	25
플랫폼	26
게임 경험	26
맵 - LAND	27
ASSET 마켓플레이스	28
복스에딧	29
경제	30
토크노믹스	30
프로젝트 자금조달과 초기 수입	33
신규 거래소 공개	34
기타 성장 동력	34
기술	35
미래 기술 통합	35
다중 클래스 대체 가능 토큰(MCFT)	36
상호운용성	36
메타 트랜잭션	37
기술 솔루션 분석	37
프로그램 에이전트	39
게임 엔진	39
지갑	40
보안	40
팀	41
핵심 팀	41
자문	42
서비스 제공자	42
결론	43

백서

1. 개요



더 샌드박스는 플레이어가 이더리움 블록체인 상에서 플랫폼 유틸리티 토큰인 SAND를 활용하여 게임 경험을 제작 및 소유, 수익화할 수 있는 가상 세계입니다.

더 샌드박스의 비전은 플레이어가 중앙 집중화된 기구가 없이 협동적으로 가상 세계와 게임을 창조하는 몰입형 메타버스(metaverse)를 제공하는 것입니다. 또한, 더 샌드박스는 크리에이터에게 대체 불가 토큰(NFT)으로 이들의 창작물에 대한 소유권을 제공하고 유틸리티 토큰인 SAND로 참여에 대한 보상을 제공함으로써 마인크래프트(Minecraft)나 로블록스(Roblox) 등과 같은 기존 게임 메이킹 시장에 파괴적 혁신을 이루는 것이 목표입니다.

최근 게임 시장에서는 유저생성콘텐츠(UGC)에 대한 중앙집중식 소유권과 통제가 크리에이터의 권리와 소유권을 제한하고 있습니다. 플레이어가 제작한 가상 상품의 거래에 대한 중앙통제는 이들의 창작물에 대한 공정한 가치 창출이 제한되고 있습니다. 특히 종합적으로 콘텐츠가 복제 및 변경, 2차 창작되기 때문에 창작물에 대한 소유권을 입증하기가 어려울 수 있습니다.

더 샌드박스는 앞서 서술한 한계를 극복하면서 블록체인 채택을 가속시켜 블록체인 게임 시장을 성장시키는 것을 목표로 합니다. 이를 위해 우리는 크리에이터가 중앙 통제 없이 창작물에 대한 안전한 저작권 소유권 확보, 게임 제작 및 플레이, 수집, 거래와 암호화폐 수입(SAND)이 발생할 수 있는 복셀(voxel) 게임 플랫폼을 개발할 것입니다. 또한, 더 샌드박스는 블록체인을 통해 게임 내 아이템에 고유하고 불변성을 띤 식별자를 갖는 NFT 사용하여 이러한 저작권 소유권을 확립 및 보장할 것입니다.

1.1. 유저생성콘텐츠(UGC) 생태계

더 샌드박스 게임 생태계는 세가지 통합 요소로 유저생성콘텐츠(UGC) 제작을 위한 종합적인 경험을 제공합니다.



- A. **VOXEDIT(복스에딧):** 간단하지만 강력한 기능을 가지고 있는 무료 3D 복셀 모델링 패키지를 통해 사용자는 사람 및 동물, 식물, 도구 등 3D 개체를 제작 및 애니메이션화하고 더 샌드박스 마켓플레이스(marketplace)에 보내 게임 **ASSET**으로 만들 수 있습니다.
- B. **MARKETPLACE(마켓플레이스):** 더 샌드박스 웹 기반 마켓플레이스에서 사용자가 복스에딧(VoxEdit)에서 만든 창작물(ASSET)을 토큰(ERC-721 및 ERC-1155 토큰)으로 업로드 및 게시, 판매할 수 있습니다.
- C. **GAME MAKER(게임 메이커):** 복스에딧으로 ASSET을 제작했거나 구매했을 경우, 플랫폼 내에서 가장 중요한 생태계 요소인 게임 메이커(Game Maker)나 게임(Game) 자체에서 활용할 수 있습니다. 게임 메이커 모드로 출시될 경우 본 제품은 사용자가 가상 세계에서 소유할 수 있는 일부 LAND(랜드: ERC-721 토큰) 내에서 자신의 ASSET을 배치 및 사용할 수 있습니다. 사용자들은 ASSET을 활용하여 자신의 LAND를 꾸밀 수 있으며, 더 나아가 비주얼 스크립팅 노드(visual scripting node)를 통해 ASSET에 사전 정의된 동작을 할당하여 잠재적으로 LAND를 디오라마에서 완전한 게임으로 전환하여 흥미로운 게임 플레이 메커니즘을 구현할 수 있습니다.

대체 가능 토큰
 예: 1달러
 교환 가능
 동일성(모든 토큰이
 같음)
 분할 가능

대체 불가 토큰
 예: 존 레논 한정판
 우표
 교환 불가능
 고유성 또는 구별성
 분할 불가능

1.2. 대체 불가 토큰(NFT)을 활용한 블록체인 게임 플레이

더 샌드박스 가상세계는 블록체인과 대체 불가 토큰(NFT)을 활용해 플레이어와 크리에이터에게 자유허용권을 부여합니다. NFT는 세계 게임 시장에서 부상하는 부문으로 디지털 희소성 및 보안, 진본성을 가지는 가상 토큰의 역할을 수행합니다. NFT 각자는 구별되거나 고유한 특성을 지니며 다른 것과 교환되거나 나눠질 수 없습니다.

대체 가능 토큰 및 대체 불가 토큰 비교

NFT를 사용하여 더 샌드박스 사용자는 다음과 같은 혜택을 누릴 수 있습니다.

- A. **진정한 디지털 소유권:** 게임 서비스가 종료되거나 중단되더라도 게이머는 디지털 아이템의 진정한 영구적인 소유자입니다. 블록체인 기술을 사용해 모든 게임 아이템은 토큰으로 변환될 수 있으며, 게이머들은 자신의 아이템이 어떻게 거래, 판매, 또는 양도될 수 있을 지 결정할 수 있습니다.
- B. **보안 및 불변성:** 디지털 게임 아이템은 블록체인 기술로 관리 및 촉진되는 1차 및 2차 시장에서 쉽게 토큰으로 변환되어 거래가 가능합니다. 희소성 및 수요를 가진 아이템은 일반적으로 사기나 절도에 취약하지만, 블록체인 기술은 분산 원장을 사용하기 때문에 이러한 위험 요소를 최소화 할 수 있습니다.
- C. **거래:** 블록체인 기반 게임 플랫폼은 사용자에게 디지털 자산에 대해 궁극적인 통제권을 제공할 수 있습니다. 이를 통해서 사용자는 갈취 또는 플랫폼 폐쇄, 게임 내 아이템의 가치 무효화 등과 같은 우려 없이 아이템을 자유롭게 구매 및 판매할 수 있습니다.
- D. **어플리케이션 간 상호운용성:** 블록체인은 플레이어에게 게임 내에서 공유 자산을 활용할 수 있는 역량을 제공합니다. ASSET이나 아바타(Avatar), LAND 및 기타 게임 요소를 이를 허용하는 기타 게임 내에서 활용할 수 있으며, 이러한 게임 아이템은 더 이상 좁은 생태계 내에서 제한되어 활용되지 않습니다.

더 샌드박스 메타버스는 여러 토큰을 활용하여 플레이어와 크리에이터, 큐레이터, LAND 소유자 등, 플랫폼과 상호 작용하는 모든 사용자들을 위한 순환 경제를 형성합니다. LAND 및 ASSET을 제외한 SAND는 ERC20 프로토콜에 기반한 토큰이며, 게임 시장 내에서 (다른 권리 중에서도) 상품과 서비스를 구매할 때 생태계 내에서 공식 통화 역할을 수행할 것입니다.

1.3. SAND의 정의 및 사용 용도

SAND는 더 샌드박스 플랫폼의에서 핵심적인 역할을 하며 더 샌드박스는 토큰이 플랫폼의 본질적 가치에 연결될 수 있는 핵심 메커니즘 구축에 노력하고 있습니다. SAND는 이더리움 블록체인에 기반한 ERC-20 유틸리티 토큰이며 더 샌드박스 내에서 거래 기반 역할을 수행하며 다음과 같은 용도로 사용됩니다.

- **더 샌드박스 플랫폼 액세스:** 플레이어는 게임 플레이 및 장비 구입, 아바타 캐릭터 꾸미기 등을 위해서 샌드를 사용하며, 게임 플레이를 통해서도 샌드를 얻을 수 있습니다. LAND 판매 시 LAND 구매를 위한 SAND 수요가 증가하며, 아티스트는 샌드를 사용하여 마켓플레이스에 ASSET을 업로드하고, 레어도와 희소성 정의를 위해서 잼(GEM)을 구매합니다.
- **거버넌스:** SAND는 보유자가 DAO 구조를 사용하여 플랫폼의 의사 결정에 참여할 수 있게 하는 거버넌스 토큰입니다. SAND 보유자는 콘텐츠와 게임 크리에이터에 대한 재단의 권한 부여와, 플랫폼 로드맵의 특정 우선순위 결정 등과 같은 핵심 요소에 대한 투표권을 행사할 수 있습니다. 또한, SAND 소유자는 자신이 선택한 다른 플레이어에게 투표하거나, 투표권을 위임할 수 있습니다.
- **스테이킹:** SAND는 스테이킹(staking)이 가능하며, LAND에서 수입을 얻을 수 있습니다. 스테이킹은 ASSET 생성에 필요한 귀중한 잼과 카탈리스트(Catalyst)를 얻을 수 있는 유일한 방법입니다.
- **수수료 획득 모델:** SAND 토큰에서 수행되는 거래량의 5%(수수료)는 SAND 토큰을 스테이킹하는 토큰 보유자에 대한 보상을 위해서 스테이킹 풀(staking pool) 및 재단에 각각 50%로 할당됩니다.
- **재단:** 재단은 플랫폼에서 고품질 콘텐츠 및 게임 제작을 장려하기 위한 보조금을 제공하여 더 샌드박스 생태계를 지원하는 역할을 수행합니다. 현재까지 재단은 15개 이상의 게임 프로젝트에 자금을 지원하고 있으며, 2020년 12월 공식 출시를 앞두고 100명의 아티스트에게 NFT 제작을 허가 하였습니다. 메타버스의 전반적인 가치는 재단이 후원하는 모든 게임의 가치를 통해 성장하며, 더 큰 게임에 자금을 조달할 수 있는 선순환 구조를 형성합니다.

1.4. 향후 계획

더 샌드박스는 강력한 제품 로드맵을 보유하고 있으며 플레이어가 게임 경험을 창조하고 소유하며 수익을 창출할 수 있는 독특한 가상세계 게임 플랫폼을 구축하고, 게임 산업의 선도기술로서 블록체인 확산을 위한 강력한 비전을 실행시킬 최고의 팀을 보유하고 있습니다. 지금까지 더 샌드박스가 이루었던 것과 함께 이 모든 것들을 통해서 더 샌드박스는 2020년 가장 기대되는 블록체인 게임으로 인정받을 수 있었습니다.

<https://www.blockchaingamer.biz/news/12585/blockchain-game-sentiment-positive-the-sandbox-most-anticipated/>

단기적으로 4차 LAND 사전 판매와 게임 메이커를 출시할 계획이며, SAND 공개 출시로 이를 보완할 예정입니다. 이처럼 SAND 공개를 통해 유동성과 접근성을 높이고, 더 많은 개인과 기업이 샌드를 사용할 수 있게 될 것이며, 이는 더 샌드박스 커뮤니티와 생태계 성장과 함께할 것입니다.

SAND 공식 발행과 관련하여 크리에이터 및 플레이어 커뮤니티는 SAND에 접근할 수 있어야 합니다. 이를 위해 더 샌드박스는 다수의 거래소에서 샌드를 구매하는 등 관리 가능한 공급 메커니즘을 다변화하여 커뮤니티가 이에 접근할 수 있도록 할 계획입니다.

마켓플레이스에서 ASSET을 교환하는 크리에이터, 플레이어 커뮤니티가 자라남에 따라 생태계 내 SAND에 대한 필요성이 증가할 것으로 예상됩니다. 따라서 전체 SAND 공급량은 고정되어 있지만 최초 공급되는 샌드의 양에 대해서 1인당 사용 가능한 샌드를 감소시켜 수요 촉진에 의한 희소성 효과를 제공할 계획입니다.

1.5. 관련 과제 및 위험 요소

관련 관할구역의 해당 법률과 규정을 알고 준수하는 것은 SAND 구매자의 책임입니다. 더 샌드박스는 모든 SAND 예비 구매자가 본 절에서 확인한 위험 요소를 고려할 것으로 예상합니다. 따라서, 명시한 위험 요소가 실제로 발생할 경우, 발행 기관의 재무 및 운영 성과에 부정적인 영향을 미칠 수 있으며, 발행 기관이 본 백서에 따라 의무를 이행할 수 있는 능력을 저해할 수 있습니다.

관련 과제 및 위험 요소는 본 백서의 등록일에 발행 기관의 이사회에 의해서 확인됩니다. 그러나, 이는 다른 위험 요소가 존재할 가능성을 배제하지 않으며 구매자는 동시에 다양한 위험 요소가 발생하여 발행 기관에 영향을 줄 수 있음을 숙지해야 합니다.

프로젝트에서 가장 큰 과제는 SAND 수요 창출의 핵심이 될 자산 교환이 시작되기 위한 아티스트 및 크리에이터 커뮤니티의 채택률이 될 것입니다. 따라서, 더 샌드박스는 문제와 커뮤니티 요구를 해결하는데 초점을 맞춘 복셀 아트 제작 도구를 제공함으로써 대규모로 확산될 수 있는 강력한 멀티 플랫폼 제품 개발에 집중하고 있습니다. 이를 위해서 더 샌드박스는 채택률과 학습 곡선이 더욱 빨리 상승할 것이라고 믿고 있으며, 아시아에 집중하여 세계 여러 지역에서 강력한 커뮤니티를 개발하고 있습니다. 프로젝트 성공 여부는 소비자 우선 순위와 선호도 등을 신속하게 예측 및 식별, 활용하는 능력에 따라 달라질 것입니다.

발행 기관은 신속하고 역동적인 개발이 이루어지는 신흥 산업에서 운영될 것이며, 여기에는 본 사업 자체와 관련한 개발 및 기초 기술, 규제 및 법적 관련 사항 등이 포함되지만 이에 국한되지 않습니다. 특히, 분산 원장 기술과 스마트 컨트랙트 및 기타 혁신적인 기술 현황 등 신흥 기술에 대한 대중적 지식 및 이해와 관련하여 본 백서 등록일 기준으로 여전히 제한 사항이 많습니다. 이로 인해 발생하는 위험은 아직 완전히 파악할 수 없으며 향후 새로운 추가 위험 요소가 발생할 수 있습니다.

발행 기관은 기술 인프라의 지속적이고 정상적인 작동에 의존하고 있기 때문에 유지 관리와 관련한 다양한 위험에 노출됩니다.

이러한 위험에는 사이버 공격이나 데이터 도난, 또는 기타 데이터의 무단 사용 및 악의적인 간섭이 포함되지만, 이에 국한되지 않는 위험 요소가 있습니다. 인프라의 특정한 부분이 제3자의 위탁 업무로 수행될 수 있습니다. 이러한 경우, 발행 기관은 본 사업을 수행하기 위해 그러한 제3자가 개발한 기술 현황에 의존하게 되며 그러한 기술 현황이 실시되지 않는 위험에 노출될 수도 있습니다.

발행 기관은 본 문서에 제기된 규제를 포함하여 다양한 법률의 적용을 받으며, 법률의 변경 및 각 규제 변경의 시기 및 효과와 관련한 위험에 노출되며, 이러한 위험에는 발행 기관도 예측할 수 없는 법률적 해석의 변경 사항이 포함됩니다.

경영진과 핵심 인력 및 이사회 구성원의 노력과 능력을 통해서 발행 기관과 그 사업을 부분적으로 성장시킬 수 있습니다. 이러한 구성원 중 하나 이상이 현재 직위를 계속 유지할 수 없거나 유지할 의도가 없더라도 발행 기관은 짧은 시간 내에 이들을 교체하지 못할 수도 있으며, 이는 발행 기관의 사업에 중대한 악영향을 미칠 수 있습니다.

2. 역사적 배경

더 샌드박스는 더 샌드박스 프랜차이즈(The Sandbox Franchise)의 최신 버전이며, 2012년 출시 이후 iOS 및 Android 스마트폰에서 샌드박스 월드 게임 장르 개발에 기여하였습니다.

- 플레이어 40,000,000명이 더 샌드박스 프랜차이즈를 다운로드하였습니다.
- 최신 버전인 더 샌드박스 에볼루션(The Sandbox Evolution)은 월간 서비스 이용자(MAU) 1,200,000명을 초과하였으며, 피크 시 최대 2,600,000 MAU를 자랑합니다.
- 70,000,000개의 월드가 생성되었습니다.
- 매일 100,000개 이상의 월드가 생성됩니다.

2012-2018

We're leveraging our most successful IP, a large community of creators and **7 years of expertise in User-Generated Content**

40M INSTALLS ON IOS & ANDROID

70M WORLDS CREATED BY OUR COMMUNITY SINCE 2012

2019-2020

Most Anticipated Blockchain Game of 2019

#13 Top Blockchain Games Companies of 2020

Source: BCG.BIZ (August 13th, 2019) <https://www.blockchaingamer.biz/news/12585/blockchain-game-sentiment-positive-the-sandbox-most-anticipated/>

Source: BCG.BIZ (January 22nd, 2020) <https://www.blockchaingamer.biz/features/13597/top-50-blockchain-game-companies-2020/>

새로운 블록체인 기반 버전인 더 샌드박스는 다양한 상을 수상하였습니다.

- BlockchainGamer.biz에서 2019년과 2020년 가장 기대되는 블록체인 게임으로 선정 -

<https://www.blockchaingamer.biz/news/12585/blockchain-game-sentiment-positive-the-sandbox-most-anticipated/>

- DappRadar.com이 선정한 2020년 블록체인 게임 50대 기업 보고서에서 13위로 선정 - <https://www.blockchaingamer.biz/features/13597/top-50-blockchain-game-companies-2020/>

더 샌드박스는 활동적이며 열정적인 프랜차이즈의 팬들과 새로운 3D 복셀¹ 엔진을 기반으로 기존보다 풍부한 게임 환경을 융합하려고합니다. 또한 NFT²와 블록체인을 통합한 혁신적인 기술 능력을 통하여 플레이어에게 자신이 제작하는 콘텐츠에 새로운 금전적 권한을 제공합니다.

3. 더 샌드박스 플랫폼

3.1. 미션

더 샌드박스의 미션은 크리에이터가 중앙 통제 없이 창작, 플레이, 공유, 거래할 수 있는 시스템을 구축하여 SAND 획득과 안전한 저작권 소유권을 확보하도록 하는 것입니다.

더 샌드박스 팀은 복셀 기반 게임 시장이 현재 500,000,000명의 크리에이터와 160,000,000명의 MAU를 보유한 반면에, 다음과 같은 문제를 다루지 않을 경우 미래 성장을 저해할 수 있는 네 가지 주요 문제로 인한 어려움을 겪을 수 있기 때문에 아래 부문들에 대한 혁신이 중요하다고 생각합니다.

- 마인크래프트 및 로블록스 등과 같은 주요 타이틀의 유저생성콘텐츠(UGC)에 대한 중앙화로 크리에이터의 권리 및 소유권이 제한됨
- 플레이어가 제작한 가상 상품 거래에 대한 중앙 통제는 창작물에 대한 공정한 가치를 창출하지 못하도록 제한하여 판매 물품을 제한하고 상당 부분의 판매 수익을 차지함
- 복셀 아트 특성상 특히나 콘텐츠 복제 및 변경, 이를 기반으로 하는 작품의 경우 소유권 입증의 어려움
- 기존 게임 시장은 법정화폐에 기반하기 때문에 진정한 의미의 소액 거래를 지원하지 않고 게임 내 경제에 균형을 파괴할 수 있는 신용카드 사기에 취약함

¹복셀 또는 볼륨 픽셀은 3D 픽셀과 유사하며, 각 복셀은 3차원 공간에서 정의된 그리드 값을 나타냅니다.

²대체 불가 아이템은 다음 글에서 설명한 바와 같이 고유성을 지니며 다른 동일한 부분이나 수량으로 대체할 수 없습니다: <https://medium.com/crypto-currently/the-anatomy-of-erc721-e9db77abfc24>

3.2. 게임 개요

더 샌드박스는 플레이어 및 크리에이터를 위한 생태계로 복셀 에디터(복스에딧), 마켓플레이스, 게임 등 세가지 요소로 구성되어 있습니다.

더 샌드박스는 3D 복셀 모델을 생성 및 조립, 공유할 수 있는 독특한 방법을 제공하며, 직관적이고 강력한 콘텐츠 생성 도구로 크리에이터에게 자율권을 부여합니다. 참여자는 3D 복셀 객체를 직접 만들고 애니메이션화하며 전 세계 마켓플레이스에서 이를 출시 및 판매할 수 있습니다. 복스에딧을 통해서 누구나 복셀 객체를 제작하거나, 들여와 작업할 수 있으며, ASSET이라고 불리는 희소성을 가지는 ERC-1155 토큰으로 복셀 객체를 쉽게 마켓플레이스에 내보낼 수 있습니다. ASSET은 디지털 희소성 및 보안, 신뢰성을 위한 가상 토큰이며 고유하며 한정적일 뿐만 아니라 분할이 불가능합니다.

블록체인을 통해서 크리에이터는 진정한 소유권을 가질 수 있으며, 블록체인 기술 덕분에 더 샌드박스는 플레이어가 콘텐츠 제작에 들이는 노력과 시간에 보답할 수 있게 되었습니다. 따라서, 플레이어는 자신의 ASSET을 수익화하여 자유롭게 거래할 수 있게 되었습니다.

더 샌드박스의 ASSET 스마트 컨트랙트는 여러 가지 용도를 제공하고 한 게임에만 국한되지 않기 때문에 콘텐츠가 새로운 플랫폼이 되는 새로운 패러다임을 만들고 있습니다. 이러한 "2차 계층 프로그래밍 기능(second-layer programmability)"을 통해서 개발자 모두가 게임 간, 플랫폼 간, 체인 간에 공유가 가능한 ASSET에 지속적인 성장 가치를 가져올 수 있는 힘을 부여하게 됩니다.

마켓플레이스는 ASSET을 무료로 제공하거나, 다른 플레이어에게 판매할 수 있는 거래 환경입니다.

게임(Game)은 플레이 가능한 경험을 즐기고 공유할 수 있는 전체 게임 시스템을 의미합니다. 게임에서 크리에이터는 자신의 창작물을 통해서 수익을 창출할 수 있으며 플레이어는 리소스 및 보상, 토큰을 수집하여 수익을 올릴 수 있습니다.

3.3. LAND 및 LAND 맵

LAND는 (ERC-721 표준을 사용하는 NFT) 블록체인 지원 가상 토큰이며 더 샌드박스 메타버스의 물리적 구획을 의미합니다. LAND를 통해서 플레이어는 메타버스 일부를 소유할 수 있으며 콘텐츠(ASSET 및 게임)를 호스팅할 수 있습니다.

더 샌드박스 메타버스는 166,464개의 LAND(408*408)에 기반합니다. LAND는 게임을 만들고 수익을 벌기 위해서 플레이어가 소유하는 메타버스 내 물리적 공간입니다. LAND는 또한 게임을 출시하는 데 사용하며, 게임 크리에이터에게 대여해줄 수도 있습니다. 모든 LAND에는 사전에 구축한 일련의 지형이 제공되지만 이러한 지형을 소유한 사용자(또는 해당 작업에 초대하는 기타 플레이어가)가 변형 및 수정할 수 있습니다.

향후 플레이어는 LAND를 함께 결합하여 이스테이트(Estate)를 형성할 수 있으며, 이스테이트의 경우 여러 플레이어가 소유하는 디스트릭트(District)를 구성할 수 있는 잠재력을 보유하고 있습니다.

3.4. 아바타(AVATAR)

아바타(AVATAR)는 플레이어를 게임 내 복셀로 표현한 것이며 소유자는 이를 부분적으로 변경할 수 있습니다. 아바타는 일정한 사양과 형식을 갖추고 있으며, 걷기 및 달리기, 뛰기, 전투 등과 같은 기본적인 애니메이션 세트를 제공합니다. 구체적으로 말해서, 아바타는 호환이 가능한 서로 다른 ASSET 토큰과 결합하여 부분적으로 (헬멧, 팔, 몸통, 다리 등) 수정될 수 있습니다.

3.5. SAND

SAND는 더 샌드박스 플랫폼의에서 핵심적인 역할은 하며 더 샌드박스는 이것을 플랫폼의 본질적 가치를 연결할 수 있는 핵심 메커니즘을 구축하기 위해서 노력하고 있습니다. SAND는 이더리움 블록체인을 기반으로 구축한 ERC-20 유틸리티 토큰으로서 더 샌드박스 내에서 이루어지는 거래를 위한 기반 역할을 수행하며 다음과 같은 용도로 사용됩니다.

- 더 샌드박스 플랫폼 액세스: 플레이어는 게임 플레이 및 장비 구입, 아바타 캐릭터 꾸미기 등을 위해 샌드를 사용합니다. 크리에이터는 샌드를 사용하여 ASSET 및 LAND, 스테이킹을 획득합니다. LAND 판매를 통해서 LAND 구매를 위한 SAND 수요를 증가시킵니다.
- 거버넌스: SAND는 보유자가 DAO 구조를 사용하여 플랫폼 결정에 참여할 수 있게 하는 거버넌스 토큰입니다. SAND 보유자는 콘텐츠 및 게임 크리에이터에 대한 재단 권한 부여 및 플랫폼 로드맵 우선순위 결정 등과 같은 핵심 요소에 대한 투표권을 행사할 수 있습니다.
- 스테이킹: SAND는 스테이킹(staking)에 쓰일 수 있으며 LAND에서 수동적 수익으로 더 많은 샌드를 획득할 수 있습니다. 스테이킹은 또한 ASSET 생성에 필요한 귀중한 켄과 카탈리스트(Catalyst)를 얻을 수 있는 유일한 방법입니다.
- 수수료 획득 모델: SAND 토큰으로 수행되는 거래의 5%(수수료)는 SAND 토큰을 스테이킹하는 토큰 보유자에 대한 보상으로 스테이킹 풀(staking pool) 및 재단으로 각각 50%씩 할당됩니다.
- 재단: 재단은 플랫폼에서 고품질 콘텐츠 및 게임 제작을 장려하기 위한 보조금을 제공하여 더 샌드박스 생태계를 지원하는 역할을 수행합니다. 현재까지 재단은 15개 이상의 게임 프로젝트에 자금을 지원하고 있으며 2020년 12월 공식 출시를 앞두고 100명의 아티스트에게 NFT 제작을 허가하였습니다. 메타버스의 전반적인 가치는 재단이 후원하는 모든 게임의 가치를 통해 성장하며 더 큰 게임에 자금을 조달할 수 있는 선순환 구조를 형성합니다.

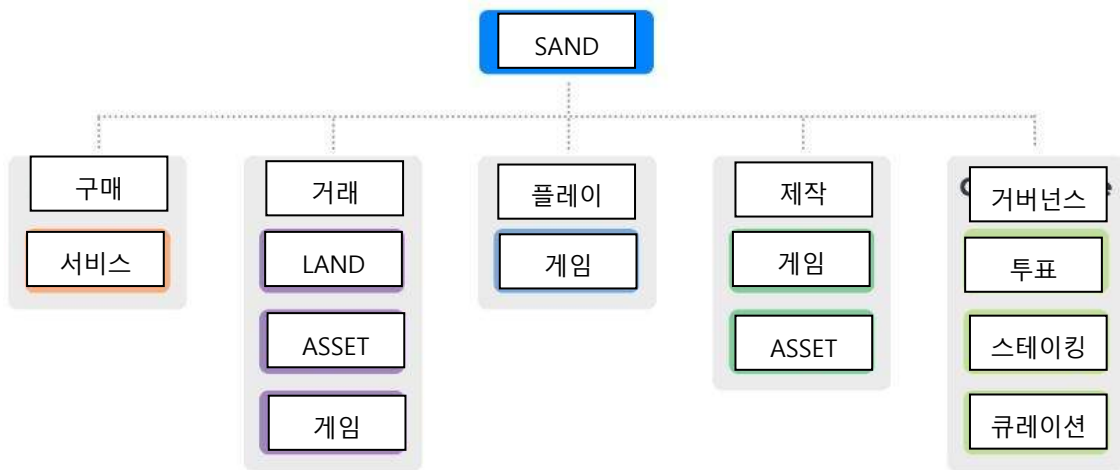


그림: SAND 사용 사례

3.6. SAND 이해관계자

더 샌드박스 프로젝트의 성공이 토큰 가치에 반영될 수 있도록 네 종류의 이해관계자에 대한 접근법을 고안하였습니다. 따라서, 스마트 계약을 통해서 더 샌드박스에서 창출되는 수익이 네 종류의 이해관계자에 걸쳐 분산되어 크리에이터와 플레이어 생태계를 지원하며, 시장 성장과 고품질 게임 경험 개발에 필요한 자원을 제공하도록 시스템을 구축하였습니다.

네 종류의 이해관계자는 다음과 같습니다.

1. 재단 풀(Foundation Pool): 게임을 통해 생성된 수익이 토큰 가치에 반영하도록 설계되었습니다. 재단 풀의 토큰 할당은 토큰 생태계의 이익을 위해 분산형 모델을 지향하는 DAO/커뮤니티 중심 솔루션을 구현함에 따라서 점진적으로 분산될 것입니다.
2. 스테이킹 풀(Staking Pool): 토큰 보유자에게 수익과 가치를 제공하기 위해서 설계되었습니다. 거버넌스는 첫 해의 중앙집중식 결정에서 향후 몇 년 내에 DAO 메커니즘으로 변경될 예정입니다. 활발히 활동하는 토큰 보유자의 경우 활동에 대한 보상으로 추가 수익을 창출할 수 있습니다.
3. 회사 트레저리(Company Treasury): 12개월 동안 락업된 회사 소유 자산의 판매 수익금으로 창출된 기업 소유 샌드를 의미합니다. 이러한 트레저리(treasury)를 통해서 마련된 SAND는 운영 비용을 지불하기 위해서 시장에 재판매 될 것입니다.
4. 회사 준비금(Company Reserve): 초기 회사 준비금은 총 6억 SAND(총 토큰 발행량의 20%)입니다. 이러한 준비금은 락업한 회사 소유 자산의 판매 수입금으로 들어가며 6개월 락업이 걸려있습니다.

3.7. SAND 수입원

더 샌드박스는 플레이어와 크리에이터로 인해 샌드를 얻을 수 있는 다섯 종류의 수입원이 존재합니다. SAND 수입은 아래와 같이 세부적으로 할당됩니다.	
(1) LAND 판매	50%는 12개월 동안 락업 이후 경매로 판매되며 수익금은 회사의 트레저리에 전달
(2) 회사 NFT 판매	25%는 6개월 락업 이후 회사 준비금으로 이전
(3) 플레이어 구독 및 서비스	25%는 재단으로 이전되어 토큰 생태계 성장을 지원
(4) 거래 수수료: 5% (모든 SAND trx에 적용)	거래 수수료는 LAND 판매 및 임대 거래와 관련한 SAND 거래(TSB에서 플레이어로의 거래 및 마켓플레이스에서 플레이어 간 거래) 및 NFT 거래(TSB에서 플레이어로 거래 및 마켓플레이스에서 플레이어 간 거래), 게임 내 P2P 지불(예: 게임 경험을 위한 입장료), 플레이어 가입 비용 및 광고 등을 포함하지만 이에 국한하지 않는 SAND 토큰을 사용한 모든 거래량에 대하여 5%로 책정
	50%는 SAND 토큰을 스테이킹한 토큰 보유자에 대한 보상으로 스테이킹 풀에 할당
	전체 거래 수수료의 50%를 재단에 할당
(5) 광고 수입	25%는 토큰 보유자에 대한 보상으로 스테이킹 풀에 할당
	75%는 재단에 할당

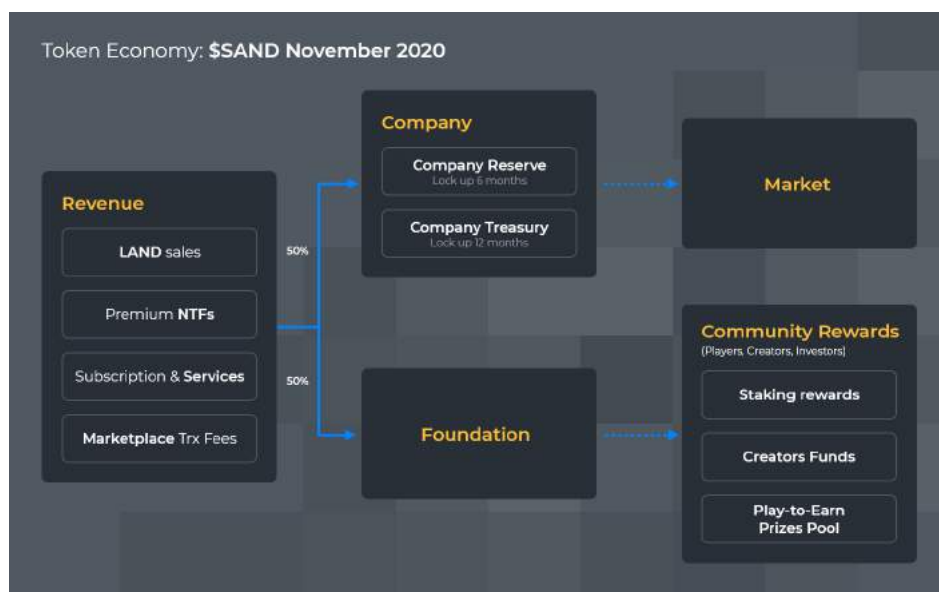


그림: SAND 흐름표

3.8. 혜택

분산형 블록체인 기반 게임 플랫폼 제작은 아래 표와 같이 현재의 비 블록체인 시스템과 비교할 때 여러 가지 이점을 제공합니다.

진정한 디지털 소유권
 게임 서비스가 종료되거나 중단되더라도 게이머는 디지털 아이템의 진정한 영구적인 소유자입니다. 블록체인 기술로 인해서 모든 게임 아이템을 토큰으로 변환하며 게이머는 자신의 아이템의 거래 또는 판매, 양도할 방법을 결정할 수 있습니다.

거래
 블록체인 기반 게임 플랫폼은 사용자에게 디지털 자산에 대한 궁극적인 통제권을 제공할 수 있습니다. 이를 통해서 사용자는 갈취 또는 플랫폼 폐쇄, 게임 내 아이템의 가치 무효화 등과 같은 우려 없이 아이템을 자유롭게 구매 및 판매할 수 있습니다.

보안 및 불변성
 디지털 게임 아이템은 블록체인 기술로 관리 및 촉진되는 1차 및 2차 시장에서 쉽게 토큰으로 변환하여 거래가 가능합니다. 희소성 및 수요 기반 아이템은 일반적으로 사기나 절도를 불러오지만 블록체인 기술은 분산 원장에 기반하기 때문에 이러한 위험 요소를 최소화할 수 있습니다.

어플리케이션 간 상호운용성
 블록체인은 플레이어에게 게임 내에서 공유 자산을 활용할 수 있는 역량을 제공합니다. ASSET이나 아바타(Avatar), LAND 및 기타 게임 요소를 이를 허용하는 기타 게임 내에서 활용할 수 있으며, 이러한 게임 아이템은 더 이상 좁은 생태계 내에서 제한되지 않습니다.

블록체인 활용 (더 샌드박스)	블록체인 비활용 (Roblox & Minecraft)
<p>진정한 소유권</p> <ul style="list-style-type: none"> ● UGC 토큰화를 통해 플레이어 지갑에 자산 보관 ● 저작권 영구 보유 ● 소유권 게임에 귀속되지 않음 ● 창조물 저작의 불변성 	<p>제한된 소유권</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 게임 시스템에 자산 보관 ● 저작권 제한 및 제3자 변경 가능 ● 소유권 게임에 귀속 ● 창조물 저작 입증이 어려움
<p>안전</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 블록체인의 기록 보관 기술 덕분에 사기 가능성 감소 	<p>불안전</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 서버 기반 거래 ● 사기 가능성 높음(평균 13%)
<p>공정한 수익 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 크리에이터가 자신이 만든 창작물에 대해서 설정한 가격의 100% 지급 ● 다중 크리에이터가 자동으로 결제 및 수익 공유 가능 	<p>제한된 수익 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 크리에이터는 자신이 판매하는 아이템에 대해서 일정 비율만 지급 ● 단일 플레이어 엔티티에 제한된 소유권
<p>분산형 거래</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 블록체인을 협업을 위해 사용자 간 자산 공유 가능 ● P2P 거래 	<p>중앙형 거래</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 중앙형 시스템이 협업 제한 ● 제3자가 모든 거래 통제

4. 시장 개요

현재 게임 시장은 더 샌드박스가 PC/Mac 및 모바일 플랫폼을 활용하기에 용이한 환경을 제시하고 있으며, 더 샌드박스는 이 기회를 활용하여 성장하는 UGC 게임 시장의 플레이어에게 잠재적 수입과 권한을 부여하여 게임 플레이에 상당한 가치를 더할 예정입니다.

- 세계 게임 시장은 2025년까지 1,179억6천만 달러³에 달할 것으로 예상됩니다.
- 더 샌드박스가 목표로 하는 플랫폼 중 하나인 모바일 부문은 전 세계에 걸쳐 스마트폰 보급이 확대됨에 따라 향후 몇 년간 연평균성장률(CAGR) 7.3% 보일 것으로 전망됩니다⁴.
- 온라인 부문의 경우 광대역 보급 및 온라인 베팅, 도박, 소셜 네트워크 게임이 증가함에 따라서 2020년부터 2025년까지 연평균성장률이 8.6%로 확대되어 향후 8년간 상당한 성장세를 보일 것으로 예상됩니다⁵.
- 아시아 태평양 시장은 2025년까지 869억4000만 달러의 시장 규모를 달성하여 견인력을 얻을 것으로 예상됩니다. 중국, 인도, 한국 등 신흥 국가의 경우 스마트폰과 인터넷 보급 증가를 일부 요인으로 하여 시장 확대에 대한 수익성 있는 성장세를 보이고 있습니다.

4.1. 게임 크리에이터 시장

더 샌드박스의 미션은 크리에이터가 중앙 통제 없이 창작, 플레이, 공유, 거래할 수 있는 시스템을 구축하여 SAND 획득 및 안전한 저작권 소유권을 확보하도록 합니다.

복셀 그래픽 게임 크리에이터 게임 장르는 Minecraft 및 Roblox 등 두 핵심 플레이어가 산업을 장악하고 있습니다. 이 부문 선두주자인 Minecraft는 최근 5년간 전년 동기 대비 플레이어 수가 30% 이상 증가하였고, Roblox는 2018년 1월 기준 미국 내 아이폰 모바일 게임 앱 순위에서 일별 매출 기준 6위를 기록하였으며, Roblox의 경우 일별 75만 달러 이상의 매출을 올릴 것으로 추산됩니다. 일부 크리에이터는 2017년 자체 창작물 내에서 판매를 통한 70%⁷ 수익 배분으로 2017년에 30,000,000달러⁶ 이상을 벌어들인 것으로 보고됩니다.

³ <https://www.grandviewresearch.com/press-release/global-gaming-market>

⁴ <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>

⁵ <https://prnewswire.com/news-releases/gaming-market-size-worth-17196-billion-by-2025--cagr-65-grand-view-research-inc-671617663.html>

⁶

<https://www.forbes.com/sites/alexknapp/2018/03/21/young-developers-earned-over-30m-on-roblox-in-2017-the-gaming-site-kids-visit-more-than-youtube/#e490ac860942>

⁷ <https://www.roblox.com/premium/membership?cashout=obc>

두 게임 모두 현재 PC, 모바일, 콘솔을 포함한 다양한 플랫폼에서 이용이 가능합니다. 다음과 같은 몇 가지 수치를 통해서 가시적인 시장 범위를 확인할 수 있습니다.

마인크래프트

- 2019년 100,000,000 MAU 이상 기록, 2017 대비 74,000,000 MAU 증가⁸
- 전 세계적으로 144,000,000장 이상 판매
- 2014년 Microsoft가 25억 달러에 Minecraft 프랜차이즈 구매
- 모든 판매된 게임의 평균 구매 가격이 개당 17달러

로블록스

- 2020년 100,000,000 MAU 기록⁹
- 2020년 2월 50억 달러 가치로 150억 달러 시리즈 G 유치
- 2017년 로블록스 월드내에 1,100만 개의 게임 타이틀 퍼블리싱¹⁰
- 1,500개 이상의 타이틀이 100만 명 이상의 사용자 방문
- 2016년 로블록스에서 출시된 Meep City가 게임 최초로 방문자 수 10명 돌파

더 샌드박스 에볼루션

- 2018년 1,200,000 MAU 기록
- 사용자가 게임 내에서 7,000개 이상의 창작물 제작

크립토키티(CryptoKitties)

- 자산 판매로 12,000,000 달러 이상 획득¹¹
- 1,000,000개 이상의 키티(kitties) 창출¹²
- 대략 500명의 일일 활성 사용자(Daily Active User) 보유
- NBA 등을 포함한 파트너십을 통해서 다양한 테마의 키티 구성¹³

플랫폼

- 3D 크리에이터 중 가장 큰 시장인 스케치팸(Sketchfab)은 하루에 400-1,000개의 모델이 업로드
- 700일 동안 100,000개의 3D 모델 업로드¹⁴
- 전문 3D 모델 공급원인 터보스퀴드(TurboSquid)는 50만대가 넘는 모델과 3,500,000명의 사용자 보유

⁸ <https://www.engadget.com/2019/09/15/minecraft-112-million-monthly-players/>

⁹ <https://techcrunch.com/2019/08/04/roblox-hits-100-million-monthly-active-users/>

¹⁰ <https://www.businesswire.com/news/home/20180221005527/en/Roblox-Celebrates-Top-2017-Titles-5th-Annual>

¹¹ <https://venturebeat.com/2018/03/20/cryptokitties-blockchain-sensation-raises-12-million/>

¹² <https://medium.com/@CryptoKitties/thanks-a-million-f422af041d0f>

¹³ <https://www.coindesk.com/nba-superstar-steph-curry-now-first-celebrity-cryptokitty/>

¹⁴ <https://sketchfab.com/100k>

4.2. 크리에이터 시장

현재 게임 환경에서 복셀 아트 크리에이터가 직면하고 있는 일차적인 도전 과제는 이들이 창출하는 지적 재산에 대한 법적 권리가 제한되거나 이러한 권리를 갖지 못한다는 것입니다. 이와 같은 이유로 아티스트나 크리에이터는 게임 내 월드 창조를 위해서 며칠 또는 심지어 몇 달이라는 시간을 소비하지만 금전적인 혜택을 거의 받지 못하거나 전혀 받지 못하고 있습니다.

플레이어는 특히 다른 플레이어나 엔티티가 원작을 복제, 수정, 또는 이를 기반으로 하는 다른 창작물이 나올 경우 플레이어의 창작물에 대한 창작 소유권을 이들이 보유하게 된다는 또 다른 문제에 직면하고 있습니다. 이와 같은 이유로 현재 게임 시장에서 창작을 처음 시작할 때부터 아이템에 대한 소유권을 확인하고 추적하는 시스템이 없다면 작품의 원본 또는 복제 여부를 구분하는 것이 거의 불가능합니다.

마지막으로, 법정화폐나 신용 카드 거래에 대한 일반적인 의존성에 인해서 신용 카드 사기가 빈번하게 발생합니다. 현재 7.5개 아이템 중 1개의 아이템이 신용 카드 사기로 판매되며 게임 내 불법 거래 비율이 매우 높게 나타나고 있기 때문에 잠재적으로 전체 게임 내 경제를 침해할 수 있습니다.

더 샌드박스는 ASSET을 NFT로 등록함으로써 크리에이터가 만든 모든 것에 대한 진정한 소유권을 허용합니다. 이를 통해서 크리에이터는 자신이 만든 모든 창작물에 대한 저작권과 소유권을 가지게 되며 작품에 대한 모든 혜택을 받으면서 아이템을 판매하고 거래할 수 있습니다. 이더리움에서 블록체인을 통해 거래가 이루어질 경우 신용카드 사기는 사라질 수 있습니다. 더 샌드박스는 이러한 문제를 해결하는 것 외에도 크리에이터가 제작한 아이템에 훨씬 더 많은 가치를 부여할 것을 목표로 하고 있습니다. 크리에이터는 최초로 업로드한 ASSET이 LAND에서 활성화 되는 모습을 확인할 수 있을 것입니다.

4.3. 플레이어 마켓

소유권이나 보상과 같은 문제의 경우 게임 제작 및 아이템을 판매하는 플레이어보다 게임 플레이 및 아이템을 구매하는 플레이어에게는 크게 영향을 주지 않을 수도 있습니다. 그러나, 이러한 플레이어에게 직접적인 영향을 미치는 또 다른 문제로 이들이 게임 내에서 아이템 구매를 위해서 현금을 사용하지만 이를 회수할 방법이 없다는 점입니다.

예를 들어, 플레이어가 게임을 그만둘 경우 이들이 게임 내에서 구매한 모든 아이템은 즉시 가치가 사라지게 됩니다. 또한, 인기 하락으로 수익성이 떨어지는 등 어떤 이유로든 게임이 폐쇄될 경우 플레이어가 게임 내에서 구매한 모든 아이템이 즉시 가치를 상실하게 됩니다. 부분 유료화 게임(F2P 게임)의 경우 특히 그러하며 구매는 일방적인 방식으로 이루어집니다. 플레이어는 게임 내에서 물건을 구매하기 위해서 돈을 사용하지만 아이템을 더 이상 사용하지 않을 경우 그 가치를 회복할 방법이 없으며 합법적으로 다른 플레이어에게 아이템을 판매할 방법이 없기 때문에 게임이 시장에서 판매가 중단될 경우 더 이상 보상을 받지 못하게 됩니다.

4.4. 시장 솔루션

게임의 플레이어 중심의 혁신과 현재 시장 내에서 타이틀 개선을 통해 더 샌드박스는 참여자를 확대를 더 샌드박스의 이전 버전을 다운로드한 플레이어들인 40,000,000명 까지 유저를 확보할 수 있을 것이며 현재 까지 1,200,000명의 MAU를 보유하고 있습니다.

이러한 혁신과 발전의 첫 번째 단계로 더 샌드박스의 중앙 통제 하에 일부 요소와 크리에이터 및 플레이어 스스로에게 분산된 기타 요소를 통해서 반분산형 게임 커뮤니티를 생성하였습니다.

5. 로드맵

본사는 더 샌드박스를 2012년부터 운영하였으며 SAND 발행을 통하여 분산형 게임 제작을 위한 다음 여정을 준비하고 있습니다.

5.1. 과거 중요 이력

2012년 5월

- iOS에 더 샌드박스 프랜차이즈 출시

2013년 2월

- Android에 더 샌드박스 출시 (1차 타이틀)

2014년 3월

- 더 샌드박스 10,000,000 다운로드 수 돌파

2015년 3월

- GDC 회의에서 더 샌드박스 에볼루션 발표 (2차 타이틀)

2016년 6월

- iOS 및 Android & Steam에 더 샌드박스 에볼루션 출시

2017년 7월

- 더 샌드박스 에볼루션 대형 파트너십 2건 체결

- 반다이 남코(Bandai Namco)의 팩맨(PAC-MAN) 게임에 이식
- 드림웍스(Dreamworks) 게임에 슈렉(Shrek) 이식
- 더 샌드박스 에볼루션 Stream에서 무료 다운로드 발표

2018년 4월

- 더 샌드박스 40,000,000 다운로드 및 70,000,000개가 넘는 플레이어 창작물 달성
- 더 샌드박스 750,000명 팔로워 추가

2019

- **자금 조달:** 총 3,410,000 달러로 시드 라운드(seed round) 마감
- **팀:** 폴타임 직원들을 아르헨티나에 28 명, 프랑스에 11명, 한국에 2명, 일본에 1명 등을 보유하고 있으며 3개 사무실에 42명의 인력을 배치하여 더 샌드박스의 비전을 수행할 수 있는 적절한 팀을 구성 중
- **1차 수익:** 첫 두 차례 LAND 프리세일(총 LAND 공급량의 2.5% 및 5%)이 약 1시간 만에 매진되어 12월 19일과 2020년 2월의 약세 시장에도 불구하고 전량 판매에 성공 하였으며, 1,400 ETH(대략 300,000 달러)의 총 수익 창출
- **커뮤니티:** 디스코드(Discord) 회원 수가 10,000명 이상으로 성장하였으며 NFT 메이커 북스에딧이 총 65,000번 다운로드 되었고, 크리에이터 펀드의 일부를 구성하는 100명의 아티스트가 이미 3,000개의 ASSET을 형성하였고 마켓플레이스에 3,500개 이상의 계정이 생성
- **스마트 컨트랙트:** 당사의 모든 스마트 컨트랙트는 Github에서 공개적으로 이용할 수 있으며, Binance, Upbit, Bithumb 등으로부터 신뢰받는 보안 분야의 선두주자인 Certik의 감사를 받아서 업계 최고 점수인 100점 만점에 93점을 획득
- **한국 진출:** 참여도가 높은 크리에이터와 커뮤니티 회원 수가 10,000명 이상으로 성장하였으며 SBS 서울게임아카데미와 공식적인 파트너십 체결(한국 내 8개 대학에서 수강생 2,000명 돌파)
- **일본 진출:** 각해시(Geekhash: 일본 암호화폐 마케팅 대행사 “Dapp.com”)와 협업을 시작하여 다양한 밋업(데브콘 블록체인 게임 밋업 및 도쿄 블록체인 게임즈 밋업)을 운영하고 덱(Deck), 웹사이트(Website), 미디엄(Medium) 기사의 현지화 시작 및 팔로워 수 600명의 트위터를 개설하여 한 달에 50,000회의 노출 수 달성

2020년 1분기

- **북스에딧** – 북스에딧 베타 출시
- **LAND 프리세일**– 2차 라운드 및 3차 라운드 프리세일을 개시하여 몇 시간 내에 맵의 3% 및 5%를 판매

2020년 2분기

- 게임 메이커 클로즈드 알파- 소수의 초기 테스터에 한하여 게임 메이커 알파 비공개 출시
- LAND 문세일(MoonSale)- 5주 동안 6차 라운드 LAND 판매

2020년 3분기

- 게임 메이커 공개 베타- 게임 메이커 베타 공개 출시
- LAND 프리세일 - 제4차 공개
- 마켓플레이스 - SAND 구매 및 P2P 판매, 줌1 및 카탈리스트로 ASSET 채굴
- SAND 상장 - Binance IEO 및 공공 거래소 상장

5.2. 향후 중요 이력

2020년 4분기

- 게임 공개 베타 - 수십 개의 게임을 즐길 수 있는 게임 플랫폼 공개 베타 출시(재단 지원)
- 이벤트 - 즐기면서 수익을 창출할 수 있는 메커니즘을 통하여 1차 시즌 이벤트 개시
- 멀티 플레이어 - 더 샌드박스 허브에서 프렌즈(Friends)와 채팅과 교류 및 상호작용
- LAND 퍼블릿 세일 - 게임 메이커 지원 및 LAND 정기 판매
- 복스에딧 -1.0 공식 출시

2021-2023

더 샌드박스는 향후 5년간 블록체인을 기반으로 하는 디지털 LAND를 통해 가상 세계의 대표적인 플레이어를 구축하여 100만 MAU를 넘어서는 중요 플랫폼으로 거듭나는 것을 목표로 하고 있으며, 이를 달성하기 위해서 다음과 같은 작업을 수행할 예정입니다.

- 복스에딧: 더 샌드박스는 아티스트 커뮤니티와 직접 협력하여 이들이 요구하는 추가 기능을 더하여 더 발전된 모델을 만드는 동시에 모든 사람들이 플랫폼에 접근할 수 있도록 노력할 것입니다.
- 마켓플레이스: 더 샌드박스 플랫폼에 장기적으로 참여할 수 있고 플레이어의 상호 작용을 촉진할 수 있는 기능을 개발하여 다수의 크리에이터가 팀으로서 보다 발전된 협업 시스템을 구축할 수 있도록 노력할 것이며, 크리에이터라면 누구나 게임의 프리세일을 직접 운영하고 프라이즈 풀(prize pool)로 대회를 조직하며 서브 커뮤니티 등을 통해 각 DAO의 규칙을 규정할 수 있도록 할 계획입니다.

- **게임 메이커/플레이어:** 2021년 모바일(iOS 및 Android)을 시작으로 이후 콘솔로 확장하여 다양한 플랫폼에 게임 플레이어(Game Player)를 출시할 예정입니다. 메타 게임플레이를 개선하여 재빠르게 디자인을 생성하며, 플레이어가 경제 고리(생성 및 거래, 플레이)를 찾아 참여할 만한 인센티브를 제공하여 즐기면서 수익을 획득하는 메커니즘(리소스 및 보상, 토큰을 수집하여 플레이어의 능력과 시간을 화폐 가치로 변환)을 경제의 한 축으로 육성할 계획입니다. 플레이어는 메타 게임플레이의 개별적인 목표와 목적을 가질 수도 있고, 더 샌드박스는 커뮤니티 간 경쟁을 조성하기 위한 집단적인 목표 또한 소개할 것입니다. 더 샌드박스의 LAND는 플레이어를 위한 공통의 허브 역할을 수행하여 플레이어에게 다양한 경험을 제공하고, 광고 및 상점이나 채팅룸 및 기타 특징적인 경험을 제공할 것입니다.
- **블록체인 및 토큰:** 더 샌드박스는 기타 개발자(마켓플레이스 및 스마트 컨트랙트 등)들에게 블록체인 기술을 보다 개방하여 스마트 컨트랙트 및 추가 서비스, 본사 API 상부에 디앱(dApp: Decentralized Application)을 구축할 수 있도록 할 것입니다.

자세한 로드맵은 다음과 같습니다.

2021

- **파트너십** - 신규 IP 및 프리미엄 NFT 발표 예정
- **재단** - 크리에이터 펀드 운용 투표를 위하여 SAND 스테이킹으로 DAO 재단(Foundation DAO) 출범
- **게임 메이커** - 1.0 버전 공식 출시 및 추가 게임 패키지(행동(Behavior), 비주얼 스크립팅(Visual Scripting))을 포함한 주요 업데이트
- **게임** - 1.0버전 공식 출시 및 중요 업데이트
- **LAND 공개 판매** - 정기 LAND 판매 지속
- **이벤트** - 대형 보상을 포함한 추가 시즌 제공
- **멀티 플랫폼** - 스마트폰 및 태블릿 기기에서 게임 가용성 향상
- **멀티 플레이어** - 최초의 사용자 생성 게임의 멀티 플레이어 모드 출시
- **SAND** - 일드(수익률 "Yield") 생성 및 큐레이션을 위한 메커니즘 스테이킹

2022

- **파트너십** - 신규 IP 및 프리미엄 NFT 발표 예정
- **게임 플랫폼** - 1,000개 이상 게임 사용 가능
- **멀티 플랫폼** - 콘솔에서 게임 이용 가능
- **LAND 공개 판매** - 정기 LAND 판매 지속
- **게임 메이커** - 공동 구축 모드(Co-Building Mode): 친구들과 함께 게임 제작 및 3차 계층 프로그래밍 기능을 통한 커스텀 스크립팅(Custom Scripting), 추가 게임 패키지 및 행동(Behavior)을 통한 주요 업데이트로 게임 생성
- **이벤트** - 대형 보상을 포함한 추가 시즌 제공

2023

- **게임 플랫폼** - 5,000개 이상 게임 사용 가능
- **파트너십** - 신규 IP 및 프리미엄 NFT 발표 예정
- **게임 메이커** - 게임 패키지 및 행동 추가로 주요 업데이트
- **이벤트** - 대형 보상을 포함한 추가 시즌 제공

- DAO - 더 샌드박스 DAO를 통하여 게임 플랫폼의 주요 의사결정에 참여할 수 있도록 허용

5.3. 주요 언론 보도

- Arthur Madrid 더 샌드박스 CEO는 플레이어가 가상 게임 공화국을 생성 및 소유 통제할 수 있는 블록체인 메타버스라는 제목으로 Midium에 기사를 게시하였으며 500회 이상 극찬을 받았습니다.

<https://medium.com/sandbox-game/blockchain-metaverse-where-players-can-build-own-and-control-a-platonic-republic-of-gaming-65e23f059e37>

- 더 샌드박스의 COO인 Sebastien Borget의 2020년 전망과 2019년의 회고가 코인텔레그래프(CoinTelegraph)에서 지속적으로 인용되었습니다.

<https://cointelegraph.com/explained/experts-share-what-are-the-biggest-crypto-and-blockchain-topics-to-follow-in-2020>

- 댕레이터(DappRadar)가 발표한 보고서에 따르면 Animoca Brands가 5위를 기록하였고 2020년 상위 50위 블록체인 게임 기업 중 더 샌드박스는 13위에 선정되었으며, 이를 통해서 업계에서 더 샌드박스의 지도적 위치를 확인할 수 있습니다.

- 더 샌드박스는 B Cryptos 및 True Global Ventures, Square Enix 등으로부터 블록체인 기반 게임 세계 구축을 위해서 200만 달러 이상을 확보하였습니다.

<https://venturebeat.com/2020/03/19/the-sandbox-raises-2-million-more-to-build-out-blockchain-based-game-world/>

- 더 샌드박스 가상 세계는 3차 LAND 프리세일(Virtual Land Presale)을 완판하며 3,330 ETH(대략 440,000달러)의 수입을 기록했습니다.

https://www.gamasutra.com/view/pressreleases/360442/The_Sandbox_Virtual_World_sold_out_third_Virtual_Lands_Presale_after_6_Hours_generating_3330_ETH440000_USD_in_Ari_Theme_Park_Neighborhood.php

6. 플랫폼

6.1. 게임플레이

새로운 더 샌드박스 플랫폼을 통한 게임 경험은 다양한 중간 단계를 걸쳐서 출시될 것이며, 각 단계마다 더욱 복잡한 기능들이 추가 될 것입니다. 알파 버전이 출시될 경우 플레이어는 거래를 진행하고 디지털 복셀 ASSET을 저장할 수 있을 뿐만 아니라 서로 다른 사용자가 제작한 세계에 존재하는 다른 복셀 자산 크리에이터 및 플레이어와 게임 플레이 및 상호작용 할 수 있습니다.

이러한 게임 경험을 통해서 더 샌드박스는 마인크래프트 및 로블록스 등 기존 플랫폼을 대체하는 강력한 블록체인 기반 플랫폼으로 자리잡을 것입니다.



UGC 스토어에서 판매하는 개별 아이템을 생성하지 않는 플레이어라도 LAND가 소액결제 등과 같은 다른 수익원을 구현할 수 있기 때문에 창조성과 보안성을 결합하여 흥미로운 매력을 지닌 LAND를 제작한 플레이어를 위한 보상이 제공될 수 있습니다. 또한, 플레이어는 게임 플레이를 통한 보상을 수집하여 게임을 즐기면서 수익을 획득할 수 있습니다.

더 샌드박스 마켓플레이스엔 다양한 참여자가 게임을 즐길 수 있을 것으로 기대하며, 크리에이터가 이러한 참여자를 위해 제작할 수 있는 몇 가지 유형의 게임을 다음과 같이 확인하였습니다.

- **소셜 상호작용 경험:** ASSET 마켓플레이스를 통해서 요정이 사는 동화나라 및 중세 마을, 심지어 미래 우주 정거장과 같은 아름다운 풍경과 구조를 활용하여 가상 공간을 완벽하게 꾸밀 수 있습니다.

이러한 유형의 경험의 경우 사회적 요소와 게임 플레이 요소를 결합한 활동을 통해서 게임 내 구성원이 활동하는 커뮤니티를 끌어들이 수 있습니다.

- **빌드 & 크래프트:** 더 샌드박스의 복셀 맵은 크리에이터에게 빌드 & 크래프트 경험을 제공하기에 이상적인 환경을 구현하고 있습니다. 크리에이터는 대회를 조성하고 게임 플레이 공간을 생성하는 등 흥미로운 경험으로 플레이어를 더욱 많이 확보할 수 있습니다.

이러한 도구와 매커니즘을 통해서 지형을 변경 또는 수정하거나 심지어 파괴하며 상호작용할 수 있습니다.

- **탐험 & 모험:** 플레이어는 저주받은 숲의 신비를 해결하고 끝없는 사막의 용병 대장을 무찌르며 고대의 땅에서 추방된 왕자의 반란을 돕거나 심지어 고대 신전의 숨겨진 비밀을 발견할 수

있습니다.

크리에이터는 LAND에 서사와 탐험 및 모험을 할 수 있는 게임 플레이를 구현할 수 있습니다. 각각의 신규 LAND는 서로 다르게 구성될 것이며, 플레이어가 새로운 LAND와 사람들을 만나고, 이전에 본 적이 없는 비밀을 발견할 수 있는 새로운 가능성을 제공할 수 있습니다.

6.2. 맵 – LAND

플레이어의 특정 LAND 좌표는 영구적인 맵에 의해 결정됩니다. 플레이어 도메인이 실제 부동산처럼 판매되는 대부분의 블록체인 게임에서처럼 도메인의 구체적인 위치의 중요성은 누가, 무엇이 플레이어 소유 LAND 근처에 위치하는지에 따라 결정되기 때문에 무엇보다 중요한 요소로 고려됩니다. 이와 마찬가지로, 더 샌드박스에는 한정된 양의 LAND가 존재하며, 이러한 위치가 맵에 처음 결정되면 월드맵의 다른 좌표로 이동할 수 없습니다.

이러한 구조에는 다음과 같은 몇 가지 이점이 있습니다.

- 플레이어가 LAND를 결합하여 친구들과 더 큰 게임 공간을 구성
- 친구들은 통합된 LAND 내에서 (재정적 · 사회적 · 예술적) 경험을 함께 쌓고, 보상을 공유함으로써 더 큰 경험 창출에 협력

플레이어가 통합된 LAND를 통해서 협업할 수 있는 경제적 인센티브 또한 존재합니다. 예를 들어, 여러 플레이어가 함께 협업할 경우 이들을 위한 테마 파크를 생성할 수 있으며, 각각의 멤버들은 주요 명소나 자신만의 색깔이 뚜렷한 마을에 집중하여 자신만의 도시를 생성하는 경험을 함께 공유할 수 있습니다. 각각의 경우를 위해서 팀은 플레이어가 이러한 창작물을 방문 및 즐기기 위한 강력한 인센티브를 같이 구성할 수 있으며, 이를 통해서 더 많은 방문자 수를 기록하여 더 많은 수익을 공유할 수 있습니다.

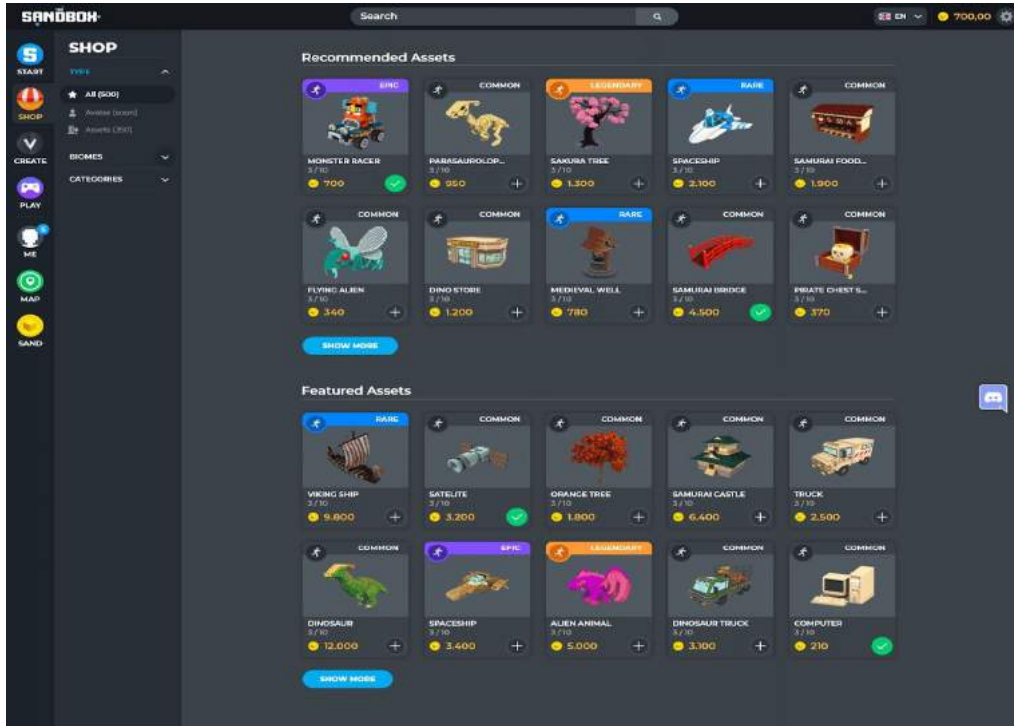
한명의 플레이어가 단일 LAND를 소유할 경우 LAND의 모든 수익을 가져갈 수 있습니다. 그러나, 예를 들어 단일 플레이어가 통합된 LAND에서 모든 게임 경험을 방문할 수 있는 슈퍼 패스(SUPER PASS) 등 더 크고 다양한 LAND를 결합한 컬렉션을 통해서 더 많은 금전적 보상이 기대될 수 있으며, 통합된 LAND의 소유자 모두가 슈퍼 패스를 공유하여 수익을 창출할 수 있습니다.

또한, 더 샌드박스는 특정 집단이 개인 플레이어 대비 너무 많은 통제권과 힘을 갖지 못하도록 하기 위해서 LAND 통합을 제한할 것입니다.

최근 더 샌드박스 [교통 시스템\(Transportation System\)](#)에 대한 정보가 공개되었습니다.

6.3. ASSET 마켓플레이스

더 샌드박스 마켓플레이스는 아이템 경매와 거래 조정을 위해 스마트 계약을 사용할 예정입니다. 크리에이터와 개발자를 위한 개방형 마켓플레이스를 통해서 플랫폼을 사용자마다 게임 내 자산의 자유로운 거래가 가능합니다. 이러한 마켓플레이스의 추가적인 혜택으로 수요와 공급이라는 경제학상의 법칙이 자동으로 시스템에 통합되어 커뮤니티가 사용자가 생성한 ASSET에 대하여 공정 가치를 결정할 수 있습니다. 그러나, 이러한 마켓플레이스의 진정한 강점은 그러한 ASSET을 가진 크리에이터가 자신들이 생성하는 복셀 콘텐츠로부터 실제 세계에서 사용할 수 있는 진정한 의미의 유형 자산을 창출할 수 있다는 것입니다.



더 샌드박스 마켓플레이스에서 ASSET 토큰을 판매 가능한 상품으로 올리기 위해서는 다음과 같은 몇 가지 정보가 필요합니다.

- **이름 & 장르:** 플레이어가 판매되는 ASSET을 보다 효율적으로 파악하고 잠재적 구매자가 마켓플레이스에서 ASSET을 확인하는 것을 효과적으로 돕기 위해서 이름과 장르가 필요합니다.
- **설명:** 설명을 통해서 크리에이터가 ASSET의 크기 및 모델, 잠재적 용도 등 사양을 추가하거나 ASSET에 담긴 가상 정보를 첨부하는데 도움을 줄 수 있습니다.
- **섬네일:** 마켓플레이스에서 몇 가지 ASSET의 섬네일을 통해서 ASSET의 모형을 나타냅니다. 더 샌드박스는 복셀 에디터에 기능을 추가하여 크리에이터를 위해 이러한 섬네일을 자동으로 생성할 것입니다.
- **가격:** 크리에이터는 마켓플레이스에서 ASSET의 가격 결정에 대해 전권을 가지게 되며, 이러한 가격은 SAND로 책정됩니다.
- **가치:** 크리에이터는 [젬 & 카탈리스트\(Gem & Catalysit\)](#) 시스템을 활용하여 ASSET의 레어성 및 희소성, 속성 등을 정의할 수 있습니다.

이러한 모든 요구 사항이 충족될 경우 ASSET이 마켓플레이스에 성공적으로 올라가며 플레이어가 구매 가능합니다.

6.4. 복스에딧(VoxEdit)

복스에딧은 “Create, Animate, Play” 라는 철학을 바탕으로 한 복셀 모델링 소프트웨어로 아티스트가 사용자 친화적 키프레임 보간 타임라인을 이용해 모델을 조작하여 애니메이션화 할 수 있습니다.

- **모델링:** 자신만의 복셀 아트를 모델링 할 수있는 다른 소프트웨어와 비교하여 VoxEdit이 특별한 이유는 바로 크리에이터를 위해 만들어졌기 때문입니다. 사용자 친화적 인터페이스, 즉 아티스트가 원하는 모든 것을 모델링할 수 있도록 해주는 강력한 도구 덕분입니다. 또한, 더 샌드박스 는 사용자가 필요한 것을 제공하고 이들이 복스에딧을 보다 편안하게 사용할 수 있도록 사용자의 피드백을 받기 위해 항상 노력하고 있습니다.
- **애니메이션:** 애니메이션 기능은 복스에딧이 더욱 특별한 이유입니다. 복스에딧은 3D Max 및 Cinema 4D 등과 같은 전문 3D 소프트웨어에서 사용하는 것과 같은 계층 구조의 골격 시스템을 사용하기 때문에 아티스트는 원하는 부분 무엇이든 조작하고 애니메이션화 할 수 있습니다. 또한, 복스에딧은 ASSET **모델링과 애니메이션**을 동시에 제작 할 수 있는 유일한 소프트웨어입니다.

일단 뼈대가 만들어질 경우 아티스트는 사용하기 쉬운 타임라인으로 이들 모델의 여러 요소를 움직이기 위해 애니메이션화 할 수 있습니다. 타임라인은 비디오 편집 소프트웨어 타임라인과 같이 작동하며, 계층(layer)을 사용하여 모델의 세부 동작을 나타내며 포지션(position)과 로테이션(rotation), 스케일(scale) 등과 같은 중요 프레임을 생성하며, 타임라인이 백그라운드 내에서 수행되는 중요 프레임의 보간 덕분에 마법 같은 연출이 가능합니다.

내보내기: 복스에딧을 통해 아티스트는 마켓플레이스와 게임 상호간에 가장 효율적인 커뮤니케이션을 위해서 사용하는 .VXM 및 .VXR 포맷으로 자신의 창작물을 내보낼 수 있습니다. 이 외에도 애니메이션화한 모델을 위해 .OBJ 및 .DAE, .GLTF 등과 같은 일반적인 포맷으로도 창작물을 내보낼 수 있습니다.

7. 경제

더 샌드박스는 수익 모델과 토큰 모델 모두 플레이어가 만들어가는 새로운 형태의 경제 모델이 구축될 수 있는 기회가 될 것이라고 매우 기대하고 있습니다.

SAND는 플레이어와 투자자에게 즉각적으로 유동성을 제공할 것이며, SAND 토큰은 메타버스 내에서 플레이어의 게임 구축 및 플레이, 거래, 성공 여부에 따라 가치가 산출될 것입니다. 이에 따라, 더 샌드박스는 구매 및 임대, 고용, 투표, 스테이킹 등이 가능한 실물 경제 시스템을 게임 내에 표현하는 것을 목표로 하고 있습니다.

주요 수입발생은 다음에서 일어나게 됩니다.

- **회사 ASSET의 토큰화:** 회사가 생성 및 개발한 ASSET 판매(LAND 및 ASSET, 속성(Attributes) 등)
- **거래 수수료:** 더 샌드박스 는 SAND 토큰으로 수행한 모든 거래의 5%를 수수료(거래 수수료) 청구. SAND 토큰을 스테이킹한 토큰 보유자의 거래 보상을 위해 스테이킹 풀에 50%를 할당하고 재단에 50%를 할당
- **플레이어 가입 비용:** 게임 내 전용 기능 및 프리미엄 ASSET에 접근하기 위한 다양한 구독 모델을 통해 수익 창출

7.1. 토큰노믹스

SAND는 더 샌드박스 생태계 전반에 걸쳐 거래와 상호 작용의 기반 역할을 수행하는 유틸리티 토큰이며, 이더리움 블록체인을 기반으로 구축한 ERC-20 유틸리티 토큰입니다. SAND는 게이머 및 개발사, 유통사 등이 생태계 전반에 걸쳐 활용할 수 있으며, 크리에이터와 플레이어가 ASSET과 게임을 거래하고 사용자 기반의 보상 플랫폼을 구축하는 한편 크리에이터와 플레이어가 다양하고 독특한 게임 경험을 공유하는 생태계 개발을 위해 사용될 것입니다.

사용자 생성 디지털 ASSET은 ERC-1155 토큰으로 나타낼 수 있습니다. 대체 불가 아이템의 불변하고 검증 가능한 희소성을 보장하기 위해서 ERC-1155 토큰 표준을 사용합니다. 이러한 표준의 경우 스마트 컨트랙트를 통해서 개별 토큰 수준에서 토큰 소유권을 추적할 수 있으며, 구체적으로 각 아이템에 고유한 식별자가 있고 메타데이터로 임의로 저장된 고유한 속성을 가지고 있습니다.

SAND는 아티스트 및 크리에이터, 플레이어, LAND 소유주가 아래 설명된 다양한 방법을 통해 사용 및 획득할 수 있습니다.

	아티스트	크리에이터	플레이어	LAND 소유주	투자자
각 당사자에 따른 SAND 사용 용도					
1년	ASSET 생성 젼 & 카탈리스트 구매	ASSET 획득 게임 출시 LAND 구매		LAND 구매 이스테이트에 LAND 병합	거래소에서 SAND 획득
2년-5년		LAND 대여 프라이즈 풀(Prize Pool) 생성	게임 플레이 ASSET과 아바타 및 스킨 & 장비 구매	포털 구매	SAND 스테이킹

	아티스트	크리에이터	플레이어	LAND 소유주	투자자
각 당사자에 따른 SAND 토큰 획득 방법					
1년	ASSET 판매 SAND 스테이킹	이벤트 보상 SAND 스테이킹	이벤트 보상 젬 및 카탈리스트 판매 LAND 내에서 SAND 스테이킹	LAND 대여 LAND 판매 LAND 내에서 SAND 스테이킹	SAND 스테이킹
2년-5년	고용	젬 생성 고용 작업			

● **플레이어:**

플레이: 플레이어는 더 샌드박스 생태계에 업로드된 다양한 게임을 플레이 하면서 SAND 토큰을 획득할 수 있습니다. 또한, 플레이어는 전설적인 몬스터를 죽이고 상자를 열거나 퀘스트를 완료함으로써 SAND를 획득할 수 있으며, 무한한 가능성을 게임 내에서 구현할 수 있습니다.

스킬 기반 챌린지: 플레이어는 레이스나 카드 게임, 배틀로얄 또는 다양한 종류의 대회에 참가하기 위해 참가비를 지불할 수 있으며, 우승자가 프라이즈 풀의 모든 상금을 가져갑니다. 이러한 경험에 기반한 크리에이터는 경험 생성 및 호스팅에 대하여 전체 풀의 퍼센티지를 취득할 수 있습니다.

팁 시스템: 게임 스트리밍 플레이어의 경우 관중을 즐겁게 하거나 플레이하는 게임의 숙련도에 따른 성과에 기반하여 샌드를 제공받을 수 있습니다.

● **크리에이터:**

ASSET 판매 수익: 크리에이터는 ASSET을 마켓플레이스에 판매할 수 있으며 ASSET 가격의 100%를 획득할 수 있습니다.

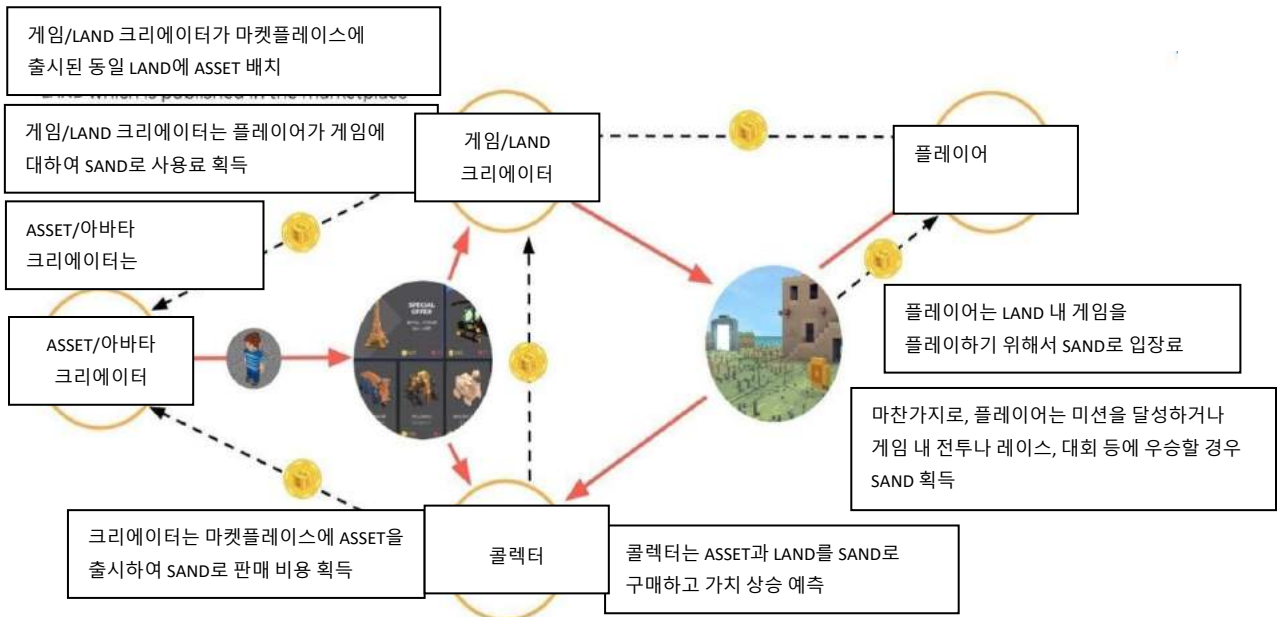
게임 내 구매: 크리에이터는 체험 관련 게임 전용 콘텐츠에 대하여 플레이어에게 샌드를 청구할 수 있는 다양한 수익화 시스템을 구축할 수 있습니다. 이러한 수익화 기법의 경우 아이템 구매부터, 스탯 강화, 구독 또는 입장료까지 다양하게 설정할 수 있습니다.

크리에이터 펀드: 생태계 초기 단계에서 크리에이터의 훌륭한 복셀 창작물이 마켓플레이스에 채워질 수 있도록 인센티브를 제공하며, 그 대가로 충분한 양의 토큰을 받을 수 있는 보상 프로그램이 마련될 것입니다.

아트 챌린지: 더 샌드박스는 커뮤니티 중심 시장을 지향하고자 하며 커뮤니티에서 플레이어가 제작하여 업로드한 ASSET 중 가장 많은 투표수를 획득할 경우 프라이즈 풀의 SAND 토큰을 획득할 수 있도록 하기 위해서 아트 챌린지가 개최될 수 있도록 결정하였습니다.

클라우드 펀드 요청: 더 샌드박스는 게임과 사용자 그룹이 기부한 샌드를 통해 마켓플레이스에서 특정 유형의 ASSET 교환을 요청할 수 있는 섹션을 구성할 계획입니다.

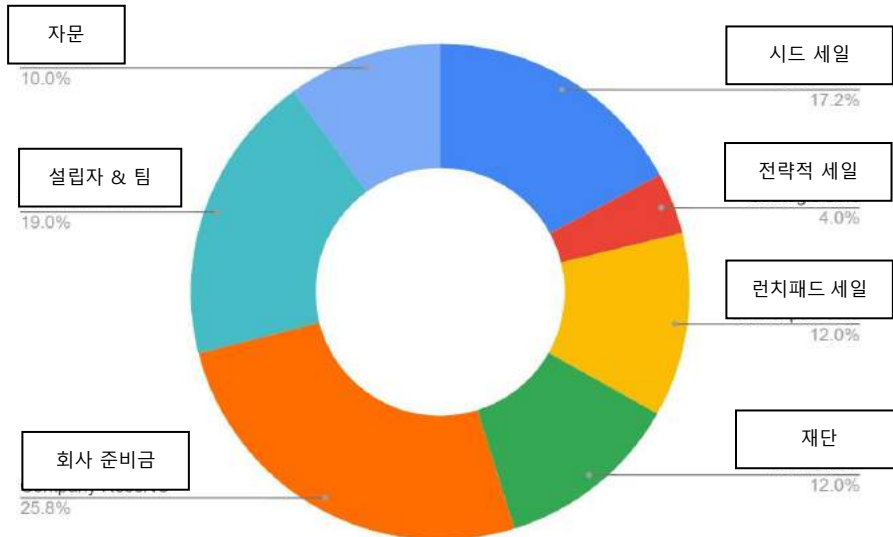
생태계 내에서 샌드의 흐름은 다음과 같이 나타낼 수 있습니다.



더 샌드박스 생태계 흐름표

7.2. 프로젝트 자금 조달 및 초기 수입

2019년 5월부터 2019년 11월까지 총액 3,410,000 달러로 14명의 투자자들로 부터 성공적인 프라이빗 펀딩을 완수하였습니다. 시드 세일 라운드(Seed Sale Round)는 지분 및 토큰 계약을 통해 이루어졌으며, 총 515,277,777개의 SAND가 판매되었으며 이는 전체 SAND 공급량의 17.18%에 해당합니다.



더 샌드박스는 2019년 5월부터 2020년 7월까지 주식과 토큰 판매를 통해 총 401만 달러를 모금하였습니다.

총 SAND 공급	100.0%	3,000,000,000
시드 세일	17.18%	515,277,777
전략적 세일	4.00%	120,000,000
런치패드 세일	12.00%	360,000,000
재단	12.00%	360,000,000
회사 준비금	25.82%	774,722,223
설립자 & 팀	19.00%	570,000,000
자문	10.00%	300,000,000

시드 세일 및 전략적 세일 투자자에게 할당된 SAND는 12개월 일시 수령(cliff)으로 3년 귀속 기간(vesting) 동안 100% 락(lock)이 되며 설립자 및 팀, 자문에게 할당된 SAND는 12개월 일시 수령 및 5년 귀속 기간 동안 100% 락이 됩니다.

더 샌드박스는 또한 2019년 12월과 2020년 7월에 성공적으로 1차 LAND 프리세일을 수행하였으며, 프리세일에 할당된 LAND 모두가 6,000 ETH에 판매되었습니다.

7.3. 신규 거래소 공개

더 샌드박스에는 총 SAND 공급량의 12%로 할당하여 공개 판매 기간 동안 약 3,000,000달러 조달을 목표로 하고 있습니다. 소프트 캡(soft cap)은 없으며 프로젝트에 기부된 자금은 환불되지 않으며 아래와 같은 사항을 위하여 할당됩니다.

게임 플랫폼 개발 팀과 인프라 확장	45%
NFT 개발 크리에이터 및 IP 라이선스 마케팅	45%
보안 및 법률, 규정 준수 비용	7%
일반 관리 비용	3%

SAND 투자자는 다음을 포함되나 이에 국한되지는 않습니다.

- 전통적인 벤처 캐피털
- 암호화폐 투자자
- 게임 회사
- 게이머
- 게임 개발자

7.4. 기타 성장 동력

마켓플레이스에서 커뮤니티의 크리에이터, 플레이어, ASSET이 증가함에 따라서 플랫폼에 참여하는 이해당사자 수가 증가하게 될 것이며 이를 보상하기 위한 유틸리티 토큰의 필요성이 증가할 것입니다.

- **모델 및 KPI 성장**

본사는 더 샌드박스가 제공하는 가치 제안에 투자한 크리에이터 및 플레이어의 유기적인 커뮤니티 성장을 보장하는 동시에 고객 만족을 보장하며 생태계 구축의 핵심 성공 요인으로 작용할 것입니다. 커뮤니티 및 그 모델의 점진적인 성장을 보장하기 위하여 더 샌드박스는 마케팅 및 홍보, 커뮤니케이션 전략을 통하여 주요 변수를 파악하여 이를 측정하고 인센티브를 제공하며 생태계 성장을 보장할 것입니다.

- 크리에이터 성장률
- 플레이어 성장률
- 크리에이터 별 신규 ASSET 생성 및 업로드
- 더 샌드박스로 신규 ASSET 생성 및 업로드
- 월별 크리에이터 생성 ASSET 판매 수
- 월별 더 샌드박스 생성 ASSET 판매 수
- 마켓플레이스에서 ASSET 인플레이션율
- 크리에이터가 개발한 ASSET당 평균 가격(SAND)
- 더 샌드박스가 개발한 ASSET당 평균 가격(SAND)
- ASSET 가격 상승
- SAND 초기 공급
- 크리에이터 및 플레이어가 보유한 SAND 초기 공급
- SAND 가격(달러 또는 ETH)

- o 마켓플레이스에서 수수료 ()%

따라서, 샌드의 총 공급량은 고정되어 있지만 크리에이터와 플레이어를 통해 생태계에 공급되는 샌드의 초기 수량은 다음과 같은 주요 요인으로 인해 희소성 효과를 추가하기 위해서 제한됩니다.

- o 크리에이터 및 플레이어 수가 증가하여 1일당 사용 가능한 SAND 수 하락
- o 스테이킹 효과를 통한 SAND 보유 시간 증가

8. 기술

블록체인 기술은 토큰 소유권을 기록하고 소유자가 제한 없이 토큰을 양도 및 판매, 사용하는데 사용됩니다. IPFS는 실제 디지털 자산을 저장하고 소유자의 허가 없이 자산 변경을 진행하지 못하도록 하는데 사용됩니다.

더 샌드박스 게임 스택에는 다음과 같은 세 가지 블록체인 프로토콜이 통합됩니다.

- 샌드를 위한 **ERC-20**
- 디지털 자산 저장 및 거래를 위한 **ERC-1155** 및 **ERC-721**

8.1. 미래 기술 통합

이더리움 사용에는 다음과 같은 다양한 장점이 있습니다.

- **사용 편의성:** 이더리움은 유연성을 고려하여 구축되었기 때문에 ASSET 토큰 사용 사례와 완벽하게 부합합니다. 또한, 이더리움은 가장 많은 수의 개발자를 보유하고 있어 잘 설정된 표준 및 모범 사례, 지원 사례를 고려할 수 있습니다.
- **강건성:** 이더리움은 오늘날 가장 안전한 블록체인 프로토콜입니다. 이더리움 프로토콜은 수많은 사람들이 광범위하게 활용되고 검증되고 있기 때문에 네트워크가 더욱 견고하고 안전해지고 있습니다.
- **상호운용성:** 이더리움은 모든 애플리케이션이 서로 구축되고 상호 작용할 수 있는 기본 계층 역할을 수행하는 프로토콜입니다.

오늘날 이더리움이 직면한 주요 이슈로 확장성(scaling) 문제가 있습니다. 블록체인은 보안 및 분산, 확장성(처리량 “throughput”) 등 세 가지 요소에 기반합니다. 역사적으로 이더리움은 확장성을 희생하여 보안성과 분산화를 우선시하고 있으며, 규모에 맞게 트래픽을 지원하기 위해서 기본 계층에서 일부 개선이 이루어져야 합니다. 이더리움과 같은 대부분의 개방형 블록체인(public blockchain)은 이처럼 확장성 문제를 가장 큰 관심사로 고민하고 있으며, 앞서 언급한 블록체인의 세 가지 가치에 영향을 주지 않은 이 같은 문제를 해결하기 위해서 많은 노력을 기울이고 있습니다.

이더리움은 수천 개의 dApp과 개발자에 의해서 그 강건성을 입증하였으며 개발자로부터 대규모 생태계 및 자원을 제공하고 지원하는 블록체인입니다. 현재 구축중인 시스템을 통해서 경매 및 메타 트랜잭션(meta transaction), 구독(&cie)이 적은 에스크로(scrow)를 구축하여 비 암호화폐 사용자를 위한 훌륭한 경험을 제공할 수 있습니다.

더 샌드박스 팀은 (주요 이더리움 체임을 보안용 앵커로 사용하는) 레이어-2 솔루션이 안정적인 통합이 준비됐거나 프로덕션 단계에 도달하지는 못했지만 이를 검토 중에 있습니다. 더 샌드박스는 본 주제와 관련한 기술적 진척 상황을 면밀히 파악하여 제품, 및 사용 사례, 사용자에게 가장 좋은 이점을 결합한 솔루션을 채택할 것입니다.

8.2. 다중 클래스 대체 가능 토큰(MCFT)

더 샌드박스는 블록체인의 자산에 대한 보안과 무결성을 보존하는 동시에 플레이어와 크리에이터가 요구하는 속도와 유연성을 보장하는 방법에 대해 많은 시간을 고민하고 있습니다. 게임 디자인에서 다양한 측면이 존재하듯이 원하는 모든 것을 쉽게 얻을 수는 없습니다. 따라서, 최상의 솔루션을 구현하기 위해 균형적으로 문제를 해결해야 합니다.

뿐만 아니라, 더 샌드박스 ASSET 컨트랙트는 ERC-721과 호환되며 ERC-721 인터페이스를 유지하여 다른 마켓플레이스 및 게임과의 상호운용성을 보장할 수 있는 이점이 있기 때문에 단일 스마트 컨트랙트로 여러 개의 고유한 아이템을 생성할 수 있습니다.

사용자는 SAND 토큰을 사용하여 더 샌드박스 마켓플레이스에서 ASSET을 생성하거나 구매 및 판매, 거래할 수 있으므로 자신의 ASSET에 대한 모든 통제권을 가질 수 있습니다.

8.2.1. 상호운용성

ERC-1155 및 ERC-721 구현에 필요한 서브스트레이트(substrate)로 이더리움을 사용함에 따라 ERC-1155 및 ERC-721을 지원하는 모든 플랫폼 및 지갑은 더 샌드박스의 ASSET을 점검 및 사용할 수 있습니다. 즉, 독립 개발자는 더 샌드박스 플레이어가 생성하는 충분한 ASSET에 의존할 수도 있습니다.

더 샌드박스 게임 환경은 다섯 가지 유형의 토큰으로 나뉩니다.

- SAND(시스템 전체에서 사용되는 게임 통화)
- LAND(커뮤니티가 생성한 플레이어가 게임을 플레이하는 월드)
- ASSET(마켓플레이스에서 플레이어가 생성 및 거래하는 복셀 모델)
- 줌(ASSET에 속성을 부여하기 위해서 소진: ERC20 토큰)
- 카탈리스트(ASSET 생성을 위해 사용: ERC20 토큰) 카탈리스트의 위력에 따라서 사용자가 일정 수의 줌을 ASSET에 연계 가능

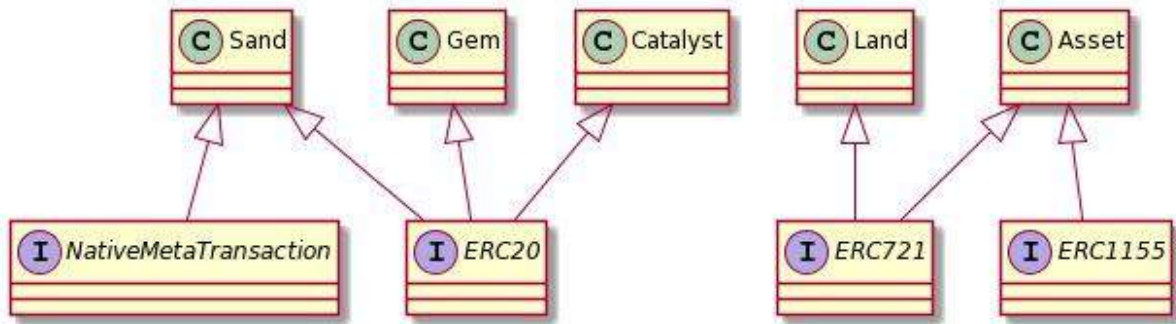


그림: 더 샌드박스 토큰

토큰 컨트랙트는 다음 사항을 책임집니다.

- 크리에이터 추적(토큰을 생성한 주소)
- 소유권
- 이전
- 스테이트(state) 변화 시 이벤트 방출

8.2.2. 메타 트랜잭션

더 샌드박스는 비 암호화폐 사용자를 블록체인 세계로 유지하는 것을 목표로 하고 있으며, 이를 달성하기 위해서 시스템 투명성이 보장되어야 한다고 생각합니다.

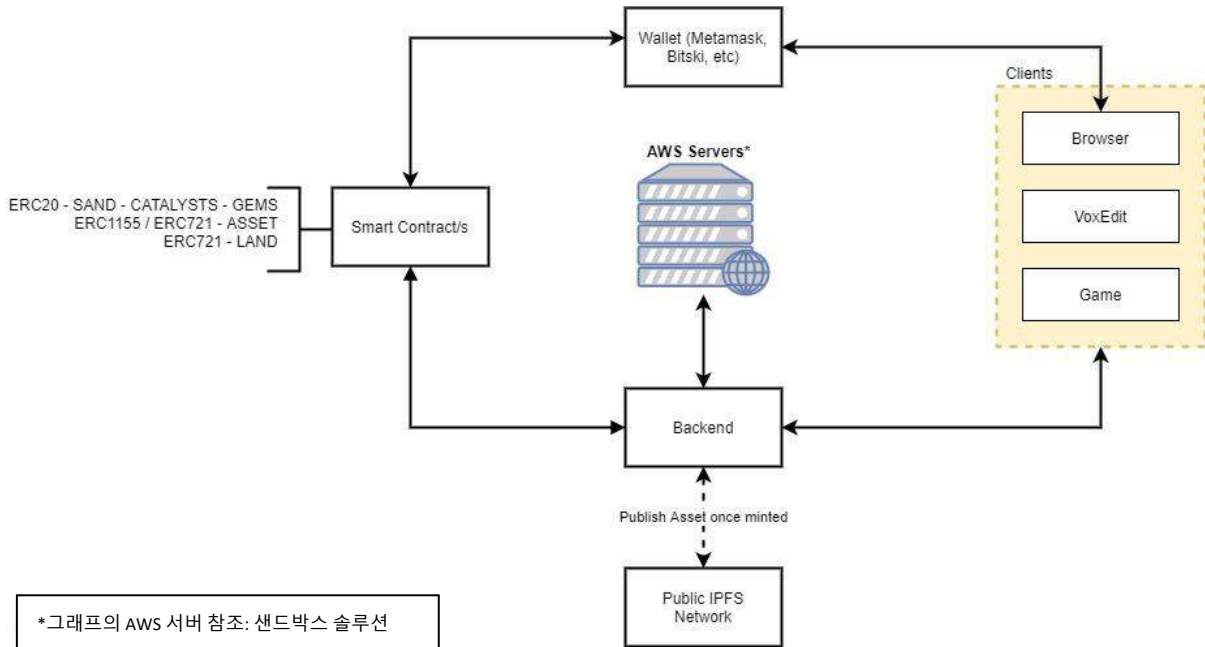
메타 트랜잭션을 통해서 사용자는 ETH 또는 사용할 토큰에 대한 지식을 확보하거나 이를 소유할 필요가 없으며 플랫폼과 상호작용하여 샌드를 소유할 수 있습니다.

8.3. 기술 솔루션 분석

더 샌드박스 플랫폼 아키텍처는 몇 가지 요소로 이루어져 있으며, 블록체인 통합의 경우 클라우드에서 작동하는 전통적인 백엔드(현재는 AWS를 사용)를 실행하여 웹 프론트엔드(frontend)를 지원하고 있습니다. S3 버킷은 ASSET이 채굴되기 이전에 아티스트의 ASSET을 저장하기 위해서 사용됩니다. 현재 더 샌드박스는 (생성에 앞서 아티스트의 작품이 복사되는 것을 막기 위해서) 아티스트의 개인 정보를 보장하고 있지만, 향후 더 샌드박스 조차도 사전 생성되는 아티스트의 작품을 엿볼 수 없는 시스템을 구상하고 있습니다.

UGC 자산이 주소되면 더 샌드박스 백엔드는 IPFS에서 ASSET을 출시하여 이를 상장합니다. 더 샌드박스 스마트 컨트랙트를 통해서 (블록체인 게임 공간의 다양한 프로젝트를 출시 후 멈추기 위해) ASSET 소유자가 블록체인에 기록한 번호뿐만 아니라 복셀 모델 자체와 다양한 렌더링에 대한 소유권을 항상 증명할 수 있도록 ASSET의 해시를 기록합니다.

다음은 아키텍처의 전체 요소를 표현한 개요입니다.



*그래프의 AWS 서버 참조: 샌드박스 솔루션

- 크리에이터는 북스에딧으로 ASSET을 생성하여 브라우저를 통해 해당 ASSET을 업로드합니다.
- 메타마스크(metamask)는 사용자와 블록체인의 다리 역할을 수행하는 웹3 제공자 입니다.
- 브라우저는 사용자가 스마트 컨트랙트 및 당사의 서버와 상호 작용합니다.
- 스마트 컨트랙트는 블록체인에서 작동합니다.
- 더 샌드박스 서버는 현재 AWS에서 호스팅 되고 있습니다.
- 백엔드는 S3에서 자산 생성을 관리하는 Node.js와 함께 개발되어 해당 ASSET에 대한 해시 ID를 생성하며 스마트 컨트랙트로 거래를 시작하도록 프론트엔드로 다시 전송됩니다.
- 마지막으로, 거래가 확인되면 ipds 네트워크에 ASSET을 출시하며, 향후 ASSET을 소유하는 사람이 자신이 보유하고 있는 그래픽 표현 방식이 실제로 원본임을 항상 증명할 수 있도록 보장합니다.

IPFS¹⁷ (InterPlanetary File System)은 모든 컴퓨터 기기를 동일한 파일 시스템으로 연결하려는 분산형 P2P 파일 시스템입니다.

8.4. 프로그램 에이전트

더 샌드박스 플랫폼 아키텍처는 블록체인을 모니터링하고 상태 변화를 등록하는 AWS 인프라에 서버를 포함하고 있습니다.

이러한 변경 사항은 API를 통하여 백엔드로 전파되며 중앙 집중식 데이터베이스를 통하여 기록 사항을 업데이트하여 프론트엔드로 최신 변경 사항을 끌어내어 더 샌드박스 플랫폼의 사용자와 플레이어 각각에게 이를 표시할 수 있습니다.

이러한 상태 변경에는 토큰(LAND 또는 ASSET, SAND)의 소유권 이전 등이 포함됩니다.

다음은 스마트 컨트랙트에 외부 데이터 입력을 트리거(trigger)하는 다양한 상황들입니다. 입력에서 수신되는 데이터는 항상 검사되며 이러한 데이터가 보호되는지 확인하기 위해 다양한 보안 계층을 구현합니다. 또한, 더 샌드박스의 스마트 컨트랙트는 감사를 완료 받았습니다.

- **LAND 판매 설정:** 배치 시 새로운 판매 컨트랙트마다 LAND 구성 사항을 제출합니다.
- **LAND 판매:** 구매자를 지불 사항을 포함하여 자신이 선택한 LAND를 제출하며, 컨트랙트는 교환으로 LAND를 발행합니다. 더 샌드박스를 구매자가 쉽게 LAND를 선택할 수 있도록 2D 지도를 제공합니다.
- **LAND 판매 가격 안정 오라클:** 더 샌드박스는 스마트 컨트랙트로 정보를 전송하는 어떠한 오라클 시스템도 보유하고 있지 않습니다. 그러나, 오라클에서 업데이트되는 정보를 수신하고 달러의 중간값을 추정하는 메이커DAO(MakerDAO)를 활용합니다:
<https://developer.makerdao.com/feeds/>
- **ASSET 판매 설정:**
 - 크리에이터는 3D 복셀 모델을 백엔드에 제출하면 그 결과를 해시하여 스마트 컨트랙트에 제출하며 이러한 결과를 나타내기 위하여 토큰을 발행합니다.
 - 크리에이터는 판매 가격을 명시한 서명을 제출하고 백엔드에서 이를 보관합니다.
- **ASSET 판매:** 구매자는 판매자 서명과 함께 스마트 컨트랙트에 특정 토큰에 대한 지불을 제출하고 교환으로 토큰을 받습니다.

8.5. 게임 엔진

더 샌드박스는 유니티 엔진을 사용해 맞춤형 복셀 엔진(Unity engine)을 개발하였습니다.

더 샌드박스 엔진은 엔티티 컴포넌트 시스템(ECS: Entity Component System)과 잡스 시스템(Jobs system)을 광범위하게 활용함으로써 새로운 유니티 데이터 지향 기술 스택(DOTS: Unity Data-Oriented Tech Stack)의 기술을 효율적으로 사용합니다.

유니티의 유니버설 렌더 파이프라인(URP: Universal Render Pipeline)을 사용하여 더 샌드박스는 데스크톱 플랫폼용 게임의 렌더 품질을 저하시키지 않고도 모바일 플랫폼을 향후 지원할 수 있습니다.

또한, 더 샌드박스 엔진은 복셀 에디터(복스에딧)에서 제공하는 맞춤형 복셀 모델 및 리깅 애니메이션 포맷(VXM, VXR, VXA)을 지원합니다.

8.6. 지갑

더 샌드박스는 레퍼럴(referral) 및 화이트 리스트(whitelist) 작성에만 사용되는 핫 월렛(hot wallet)의 책임을 줄여 백엔드의 보안 리스크를 최소화 합니다.

기타 지갑은 새로운 컨트랙트와 매개변수로 플랫폼을 업데이트하는 콜드 스토리지 월렛(cold storage wallet)이며, 향후 거버넌스 메커니즘의 일부가 될 수 있습니다.

이러한 콜드 월렛에는 3개 중 2개의 서명을 요하는 다중 서명 지갑 (<https://github.com/gnosis/MultiSigWallet>) 을 사용하며 이러한 멀티 서명 소유자 일체는 3개의 하드웨어 지갑으로 구성되어 있습니다.

이러한 지갑은 슈퍼 오퍼레이터를 통해 기능을 확장할 수 있을 뿐만 아니라 SAND 토큰 업그레이드 가능성을 보유하고 있습니다.

결제 방법과 관련하여 사용자는 다음과 같이 지불할 수 있습니다.

- ERC-20 기반 토큰(ETH 또는 DAI): 온체인(on-chain) 스마트 컨트랙트로 처리되며 사용자는 자신의 지갑으로 직접 샌드를 수령해야 합니다.
- BTC 또는 신용카드, 신용화폐 지불: 제3자 상거래 서비스 솔루션에 의해 처리되며 제 3자가 확인한 이후 SAND가 전달됩니다.

8.7. 보안

더 샌드박스 마켓플레이스는 스마트 컨트랙트 기능 구현을 위해 이더리움 보안에 의존합니다. 더 샌드박스 스마트 컨트랙트의 논리에 영향을 줄 수 있는 유일한 지갑은 세 가지 하드웨어 지갑을 배경으로 한 gnosis MultiSig 지갑을 사용하는 다중 서명 지갑(multi-signature wallet)입니다.

더 샌드박스 백엔드 측면에서 소유권 추적을 위해 스마트 컨트랙트 이벤트를 캐시하는 데이터 베이스를 관리하며, 백엔드에는 임시 ASSET만을 저장되기 때문에 그 책임은 최소화됩니다.

신용화폐 결제 핫 월렛(hot wallet)의 경우 최소한의 토큰만 존재하도록 일일 자동 리필을 설계하여 유출 위험을 최소화합니다.

9. 팀

본사는 더 샌드박스 비전을 실행하기 위해서 3개 사무소에 42명의 정직원으로 최고의 팀을 구성하였으며 아르헨티나에 28명, 프랑스에 11명, 한국에 2명, 일본에 1명이 근무하고 있습니다.

9.1. 핵심 팀

Arthur Madrid – 더 샌드박스 CEO 및 이사

Arthur Madrid는 더 샌드박스(4,000만 플레이어)와 더불어 픽스오울(Pixowl: 2018년 애니모카 브랜드(Animoca Brands) 인수)의 공동 창업자 겸 CEO이며, 애니모카 브랜드 이사이고 오랫동안 소셜 네트워크 게임 기업가로 활동하였습니다. 그는 또한 두 개의 소프트웨어 회사(Wixi Inc. 및 1-Click Media)를 매각하였으며 게임 및 SNS, 소프트웨어 분야에서 고문을 맡고 있습니다. 그는 또한 미디어 기업을 위해서 최초의 분산형 컴퓨터 소프트웨어 플랫폼(DCIA: Distributed Computing Software) 중 하나인 P2P 딜리버리 플랫폼(delivery platform)을 구축하였습니다. 현재는 더 샌드박스 CEO 겸 공동 창업자로 블록체인 게임 개발에 집중하고 있습니다.

Sebastien Borget – 더 샌드박스 COO 및 이사

Sébastien Borget은 더 샌드박스(4,000만 플레이어)와 더불어 픽스오울(Pixowl: 2018년 애니모카 브랜드(Animoca Brands) 인수)의 공동 창업자 겸 COO입니다. 그는 블록체인 기술 및 게임, 교육에 열정을 가지고 있으며 대체 불가 토큰(NFT)이 게임에 가져올 가능성에 대해서 열정적으로 알고 있습니다. 그는 50위권 게임 플랫폼 중 2019년 가장 기대되는 플랫폼인 더 샌드박스 및 메타버스를 구축하고 있으며 이를 통하여 NFT를 통해 플레이어가 자신의 3D 창작물을 소유 및 구매, 판매, 거래할 수 있는 게임 메이커를 제작하고 있습니다. 또한, 그는 2020년 블록체인 게임 연합(Blockchain Game Alliance)의 회장이 되었습니다.

Marcelo Santurio – 더 샌드박스 CFO

Marcelo Santurio는 라틴아메리카 내에서 1차 온라인 지불 회사의 공동 창업자로 금융 및 기술, 게임 분야에서 20년 이상의 경력을 보유하고 있습니다. 그는 또한 런던 비즈니스 스쿨에서 경영학석사(MBA)를 이수하였습니다.

Pablo Iglesias – 더 샌드박스 투자자

Pablo Iglesias는 신생 절차 시스템 R&D에서 10년 동안 경력을 쌓으며 성공적으로 팀을 이끌었습니다.

Lucas Shrewsbury – 더 샌드박스 CTO 및 게임로프트(Gameloft) 이전 CTO

Lucas Shrewsbury는 10년 이상 모바일 게임 스튜디오를 이끌어 왔습니다. 아르헨티나 게임로프트에서 그는 200명이 구성된 팀 및 스튜디오를 관리하였습니다.

9.2. 자문

Hashed	한국과 샌프란시스코에 기반을 둔 Hashed는 암호화폐 산업에서 유의미한 성공을 거두었습니다. 연쇄 창업가 및 엔지니어를 이끌며 이들은 전략적 투자 및 커뮤니티 구축을 통해 글로벌 블록체인 채택을 앞당겼습니다.
Mikhael Naayem	Mik Naayem은 세계 최초로 블록체인 기술을 기반으로 구축한 게임인 Axiom Zen과 CryptoKitties의 최고 사업 책임자(CBO: Chief Business Officer)입니다. 그는 사업 전력의 지시 및 파트너십 확대, 회사 플랫폼 발전에 주력하고 있습니다.
Yat Siu	Yat Siu는 애니모카 브랜드의 공동 설립자이자 CEO입니다. 그는 연쇄 창업가이자 엔젤 투자자입니다. Outblaze(2009년 IBM에 매각된 B2B 기업)의 CEO 및 창업자로 인터넷과 기술 기업을 중점을 둔 사업가로서의 역량을 인정받았습니다.
Alexis Bonte	Alexis Bonte는 Stillfront Group의 그룹 COO이자 eRepublik Labs의 공동 설립자 겸 이사입니다. 그는 공동 창업자 겸 엔젤 투자자로 경영에 대한 일반적인 지식이 풍부하며 초기 단계부터 포스트 IPO까지 모든 유형의 스타트업 사업에서 20년 넘는 풍부한 경험을 가지고 있습니다.

9.3. 서비스 제공자

법률 및 회계, 세금	Centrium Advisory
시스템 감사	Fact Group Certik Solidified

결론

더 샌드박스는 플레이어와 크리에이터가 게임 메타버스(LAND)를 소유하고 거버넌스 구조 및 게임 경제(SAND)에 참여하면서 간편한 방식으로 게임을 생성 및 즐기며 혜택을 가질 수 있는 분산형 플랫폼 구축을 위해 노력하고 있습니다.

다가오는 해를 위해서 더 샌드박스 팀은 풍부한 경험과 헌신적 노력을 기울이고 있으며 게임 내에서 모든 것을 플레이 및 수집, 획득, 운영, 소유할 수 있는 독특한 가상 세계를 구현할 것입니다.

지금 저희와 함께 하세요.