The Sandbox und Azerion: Öffentliche Pressemitteilung zur Habbo-Kooperation vom 20. Dezember 2022

Archivierte Textfassung: Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

The Sandbox kündigt Partnerschaft mit Azerion an und führt Habbo in seine dezentrale virtuelle Welt ein Die Partnerschaft ermöglicht es Nutzern, im Habbo LAND in The Sandbox Kontakte zu knüpfen und von der Interoperabilität mit Habbos eigener Web3-Umgebung zu profitieren HONG KONG, 20. Dezember 2022 - The Sandbox , eine der führenden dezentralen virtuellen Spielwelten und eine Tochtergesellschaft von Animoca Brands , gibt eine neue Partnerschaft mit dem führenden Metaverse von Azerion, Habbo , bekannt, einer Community-getriebenen Socializing- und Gaming-Plattform. Communities aus The Sandbox - und Habbo -Ökosystemen können gemeinsam ihre eigenen Erlebnisse kreieren und das Metaversum zusammen entdecken. Das erste von Habbo in The Sandbox geschaffene Erlebnis wird die Eröffnung des kultigen Habbo Hotels und seines Rezeptionisten Frank, einer der bekanntesten Figuren von Habbo , markieren. In diesem neuen Erlebnis helfen die Spieler Frank, sich um das Hotel zu kümmern, indem sie spannende Aufgaben erfüllen. Den offiziellen Trailer gibt es hier . Das Habbo -Erlebnis in The Sandbox wird es Spielern ermöglichen, mehr über das Universum und die Geschichte von Habbo zu erfahren und gleichzeitig seine Geschichte mit neuen Events und Handlungspunkten zu erweitern. Die Partnerschaft erweitert auch die Präsenz von Habbo im Web3, die mit Habbo X begann, einer Web3-Plattform für soziale Kontakte, die Interoperabilität mit The Sandbox bieten wird. "Habbo hat in vielerlei Hinsicht den Grundstein für eine soziale virtuelle Welt gelegt, in der sich über 300 Millionen Avatare über zwei Jahrzehnte hinweg durch soziale Erfahrungen verbunden haben" , sagte Sebastien Borget, COO und Mitbegründer von The Sandbox . " Wir freuen uns sehr, mit ihnen zusammenzuarbeiten und ihre Community mit unserem #nocode Game Maker in The Sandbox zu unterstützen. Dies wird die Kreation von mehr nutzergenerierten Inhalten ermöglichen, die Interoperabilität fördern und das wahre Potenzial des offenen Metaverse und des Web3 aufzeigen.· "The Sandbox hat phänomenale Arbeit geleistet, um die Grenzen des Web3 zu erweitern, eine starke Community aufzubauen und viele hochkarätige Partner zu gewinnen" , sagt Jurriaan van Teunenbroek, Vice President of Games and Content bei Azerion . "Wir freuen uns sehr darauf, auf unserer eigenen Web3-Reise gemeinsam mit The Sandbox daran zu arbeiten, das Metaverse durch Interoperabilität und Zusammenarbeit zu erweitern." The Sandbox ist teils virtuelle Immobilie, teils Vergnügungspark und macht sich die Idee des Metaversums zu eigen, das ein kontinuierlicher, gemeinsam genutzter digitaler Raum ist, in dem Welten und Helden aufeinanderprallen und Magie wirken. Mehr als 400 Partner haben sich The Sandbox angeschlossen, darunter Warner Music Group, Ubisoft, The Rabbids, Tony Hawk, Gucci Vault, The Walking Dead, Snoop Dogg, Adidas, Deadmau5, Steve Aoki, Richie Hawtin, die Schlümpfe, die Glücksbärchis, Atari, ZEPETO und CryptoKitties. Alle folgen der Vision des The Sandbox -Teams, den Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre eigenen Erlebnisse zu erschaffen, indem sie sowohl originale als auch bekannte Charaktere und Welten nutzen.