

En levant 3 millions, Cubzh veut devenir le Lego nouvelle génération

Après des années à côtoyer l'écosystème Minecraft, et forts de leur expérience avec Docker en tant que concepteurs d'outils pour développeurs, Adrien Duermael et Gaétan de Villele ont développé Cubzh. La plateforme de contenu généré par les utilisateurs, lève aujourd'hui 3 millions pour devenir la référence en ce domaine.

Temps de lecture : minute

7 décembre 2022

Quel lien existe-t-il entre Minecraft et LEGO ? Si les deux s'illustrent par un univers immense et coloré, c'est surtout l'omniprésence de cubes malléables qui constitue leur vrai point commun. Après de nombreuses années à travailler dans cet univers, notamment celui de Minecraft ou de Docker en tant que concepteur d'outils, Adrien Duermael et Gaétan de Villele ont développé leur propre plateforme virtuelle de création de contenu. Leur objectif est de concevoir une application unique pour les joueurs, artistes ou codeurs.

Un métavers basé sur des créations entièrement réalisées en cubes

Fondée en 2019, Cubzh est une plateforme de contenu généré par les utilisateurs. L'objectif est de mettre en place un "Minecraft nouvelle génération", sous la forme d'un métavers entièrement programmable. Si la plateforme est gratuite et libre d'accès, des fonctionnalités supplémentaires sont disponibles de façon payante : " *Notre objectif est*

de nous appuyer sur la facilité de manipulation des cubes et la collaboration pour permettre la création de jeux multi-joueurs en temps réel en à peine une journée ", affirme Adrien Duermael, cofondateur de Cubzh. " Nous voulons atteindre cet objectif en proposant une application extrêmement conviviale, les créateurs, même très débutants, doivent pouvoir s'y exprimer ".

Disponible en Alpha publique depuis près d'un an, les testeurs de Cubzh ont déjà publié des milliers de scripts. L'objectif est de faire de Cubzh une référence intemporelle, comme l'est Lego. *" Lego est la plus grande entreprise de jouets au monde, leurs briques en plastique existent depuis toujours et sont là pour un moment encore. Les revenus de Lego en 2021 (environ 8 milliards de dollars) sont environ 20 fois supérieurs à ceux de Minecraft. Minecraft est l'un des jeux vidéo les plus réussis de la décennie. Malgré son incroyable succès et même s'il est souvent décrit comme tel, nous ne pensons pas que Minecraft soit comparable aux Legos numériques. C'est notre objectif avec Cubzh. Notre plateforme permet aux utilisateurs de construire ce qu'ils veulent en utilisant de simples cubes (objets, vêtements, cartes, etc.), d'échanger leurs créations et de collaborer avec d'autres ",* affirme Adrien Duermael.

Une levée de fonds pour accélérer la mise en place d'une économie interne

L'entreprise vient d'annoncer une levée de 3 millions auprès de business angels, dont Solomon Hykes, fondateur de [Docker](#), et Nicolas Julia, [PDG de Sorare](#). Cette levée sera dédiée à la production du jeu et son amélioration continue. Elle permettra également de travailler l'économie interne de la plateforme tout en concevant un modèle décourageant la spéculation.

En effet, Cubzh met à disposition de ses développeurs de nombreux outils adaptés à son écosystème pour construire des objets (équipements,

décorations, cartes, etc.), et ensuite les vendre. Une bibliothèque pour conserver les objets créés est disponible, tout comme une marketplace. " *Cet environnement de script est notre base, tout le reste se construit par-dessus. Même les outils de base comme les éditeurs d'objets et d'animations, les développeurs de la communauté peuvent partir de notre code et en créer d'autres. Dans Cubzh, les artistes peuvent construire n'importe quoi avec des cubes, les codeurs peuvent implémenter n'importe quoi avec du code, et nous veillons à ce que la collaboration entre les deux types de profils soit naturelle* ", affirme Adrien Duermael.

Le fait d'être propriétaire des créations permet d'être crédité pour le travail fourni pour la communauté. C'est sur cette logique et cette liberté que se construit Cubzh. " *La blockchain apporte beaucoup en matière de contenu généré par l'utilisateur. Posséder vos créations et être équitablement crédité pour votre travail dans un environnement totalement transparent et fiable est au cœur du modèle. Cependant, nous ne voulons importer aucune friction de cet écosystème. Favoriser la créativité et la collaboration reste notre priorité absolue* ", déclare Louis-Ambroise, Head of Ecosystem de Cubzh. " *Les principes de propriété native et l'environnement de script nous permettent de proposer un contrôle sans précédent à la communauté : le résultat va être énorme* ", rajoute Adrien Duermael.