

# NFT : The Tiny Digital Factory lance une collection pour conduire sa propre Aston Martin

*Le développeur de jeux mobiles The Tiny Digital Factory met en vente 3 000 exemplaires numériques de la marque Aston Martin, sous la forme de NFT. Des voitures destinées à rouler sur les circuits de son nouveau jeu Infinite Drive.*

Temps de lecture : minute

---

19 décembre 2022

C'est un jeu d'un nouveau genre que propose The Tiny Digital Factory, spécialisé dans les courses automobiles. Le développeur de jeux vidéo sur mobile va permettre à chaque joueur de posséder ses propres véhicules au sein d'Infinite Drive, qui devrait sortir en version bêta en avril. Ce jeu de voitures est toutefois déjà disponible, depuis mai 2022, en version alpha. Pour y accéder, il suffit d'acheter un véhicule. Comment? En faisant par exemple l'acquisition d'un des 3 000 exemplaires de la marque Aston Martin mis en vente par le studio, les 18 et 19 décembre.

Trois modèles sont proposés aux joueurs et collectionneurs : la nouvelle Vantage V8 Coupé, la Vantage GT3 et l'Aston Martin 1980 Vantage V8. Chaque exemplaire est unique, avec des couleurs et options différentes. Les voitures s'acquièrent sous la forme de jetons non fongibles (plus connus sous l'acronyme NFT), pour un prix initial d'environ 60 euros. Cette technologie permet de garantir la propriété numérique d'un bien et sa traçabilité sur la blockchain, qui s'apparente à un grand registre public de données et de transactions, sécurisé et décentralisé.



## "Démocratiser la blockchain"

*"Notre objectif est de démocratiser la blockchain, que la dimension technique disparaisse et qu'il ne reste plus que la propriété digitale",* explique Stéphane Baudet, fondateur et PDG de The Tiny Digital Factory, passé notamment par Ubisoft. Les joueurs peu familiers avec le fonctionnement des crypto-actifs, et ne disposant pas de leur propre portefeuille numérique, peuvent bénéficier de la solution proposée par Infinite Drive : un portefeuille hébergé directement dans le jeu.

Pour les voitures de luxe Aston Martin, le nombre de précommandes dépassent déjà la quantité d'exemplaires mis en vente. Un franc succès, après une première vente de 1 500 voitures numériques opérée en un jour en juin dernier, avec quatre marques différentes (Alpine, Renault, RUF et W Motors). *"Nous proposons huit modèles aujourd'hui. À terme, nous souhaiterions en avoir 150. Nous avons prévu de nouveaux partenariats avec un grand nombre de constructeurs",* précise Stéphane Baudet.

# Levée de fonds en cours

The Tiny Digital Factory, fondée en 2017, reverse des royalties aux marques automobiles. Elle prélève elle-même des commissions sur les reventes de NFT. La startup d'environ 35 salariés tire aussi des revenus de ses précédents jeux et des droits d'entrée sur certaines compétitions au sein d'Infinite Drive. Mais pour supporter les coûts liés au développement de ce jeu, elle est surtout en train de lever plusieurs millions d'euros.

L'entreprise, qui a déjà développé avec [le studio Animoca](#) le jeu NFT "F1 Delta Time", voudrait rendre les voitures acquises sur Infinite Drive compatibles avec d'autres jeux. Les véhicules peuvent déjà être revendus entre fans. Sur la plateforme d'échange de NFT [Magic Eden](#), certains atteignent plusieurs milliers de SOL, la cryptomonnaie de la blockchain Solana, soit plusieurs dizaines de milliers d'euros. Outre Solana, Infinite Drive utilise la blockchain Polygon et dispose de sa propre plateforme d'échange au sein du jeu. *"Chaque véhicule va se bonifier avec le temps. Plus il roulera et engendrera de victoires, plus il prendra de la valeur. C'est une façon de rétribuer les joueurs"*, détaille Stéphane Baudet.

Téléchargeable sur Android et iOS, Infinite Drive se présente donc comme un jeu "play-to-earn", permettant de gagner des récompenses en jouant. Il sera accessible à tout le monde, mais les détenteurs de NFT disposeront d'options en plus, comme l'accès à certaines compétitions fermées.



À lire aussi

La NFT Factory, plus qu'un lieu dédié aux objets numériques à Paris

---

Article écrit par Thomas Chenel