

SEOUL STARS

서울스타즈 백서



목차

서문

p.3

시장 기회

p.5

- K-Pop 팬덤 (p.6)

서울스타즈 가상 아티스트 및 메타버스

p.7

- 왜 가상 아티스트인가? (p.9)
- 유나의 아이덴티티 (p.10)
- 번창하는 웹툰 시장 (p.12)
- 서울스타즈 유니버스 (Yuniverse) (p.13)
- 총괄 콘텐츠팀 (p.14)
- 커뮤니티 월렛 : \$SSTAR의 구매 및 소각 (p.15)
- NFT 혜택 요약 (서울스타즈 게임 혜택 제외) (p.17)
- 서울스타즈 메타버스 장기적 계획 (p.18)

로드맵

p.33

팀 주요 구성원

p.34

서울스타즈 게임

p.19

- 서울스타즈 게임의 Play-to-Earn 구조 (p.21)
- 서울스타즈 게임 개요 (p.22)
- 리듬 게임(DJ-to-earn / Produce-Song-to-Earn) (p.23)
- NFT 스킬 & 게임 아이템 소켓 시스템 (p.25)
- Produce-Song-to-Earn (p.26)
- 노래방 게임 (Sing-to-Earn) (p.27)
- 캐릭터 장식 시스템 (p.28)
- 등급/등급 체계 (p.30)
- 유나 NFT 데뷔 카드 (p.31)
- 유나 NFT 게임 혜택 (p.32)

끝내는 말

p.35

서문

블록체인의 등장은 혁신의 바람을 일으키고 있다. 디지털 스마트 계약의 탄생은 탈중앙화 금융(DeFi) 및 대체불가 토큰(NFT) 등 새로운 플랫폼 개발로 이어졌다. 특히, NFT 영역의 성장은 엄청나다. 2021년 3분기 NFT의 총 거래액은 107억 달러로 전 분기 대비 700% 증가했다. NFT 채택의 가속화는 디지털 자산 형태의 변화와 함께 거대한 성장 가능성을 보여준다.

다양한 산업 중 엔터테인먼트는 NFT를 활용하기 좋은 산업이다. 한국의 주요 4대 케이팝 기획사들의 가치를 합하면 약 200억 달러에 육박하지만, 아직 블록체인을 기반으로 히트한 케이팝 프로젝트는 전무하다. NFT를 엔터테인먼트 산업에 활용하면, 광범위한 메타버스를 경험하며 콘텐츠 활용 및 소통방식을 혁신적으로 바꿀 수 있는 핵심 채널로 성장할 수 있다.

서울 스타즈는 노래, 앨범, 가상 콘서트, 게임 등 다양한 콘텐츠로 블록체인을 기반으로 구축한 3D 가상 케이팝 아이돌 유나 제작을 목표로 한다. 가상 아이돌의 핵심은 팬들이 원하는 아티스트의 음악, 춤, 패션, 정체성 등을 블록체인 생태계에서 함께 만들어 가는 것이다. 가상 아이돌은 엔터테인먼트 산업에서 성장 가능성이 무궁무진하다. 가상 아이돌은 이미지가 손상될 일이 없고, 팬들과 의사소통에 있어 시간과 장소의 제약에 얽매이지 않는다. 또한 가상 아이돌은 거의 완벽에 가까운 발성 및 창법을 일관성 있게 발휘할 수 있다. 프로듀서 입장에서는 컨디션에 따른 인적 오류를 최소화할 수 있다.

서울 스타즈는 가상 케이팝 아이돌 유나를 제작했다. 유나의 현실세계에서 메타버스 세계관으로 연결되는 부분을 정교하고 섬세한 스토리를 만드는 것이 목표다. 케이팝 거장 이현승(Tommy Lee) 프로듀서가 제작한 유나의 앨범들은 유나의 유니버스에 대하여 각각 다른 스토리를 전달할 것이다. 유나의 첫 번째 발매 싱글 "Kiss Me Kiss Me"에서, 유나는 팬들에게 사랑에 대해 가르쳐 달라고 요청하고 유나의 현실세계로 가는 여정에 도움을 요청한다.

유나는 현실과는 다른 세상에서 온 캐릭터로 유나가 현실에서 느끼는 감정과 경험을 담은 곡들을 선보일 예정이다. 서울스타즈는 한국의 저명한 스토리 작가이자 일러스트레이터가 유나의 이야기를 담은 웹툰(디지털 만화)으로 제작할 계획이다. 장기적으로는 웹툰에서 다른 가상 아이돌이나 실제 케이팝 아이돌을 바탕으로 한 캐릭터들도 포함시킬 예정이다.

서울 스타즈는 유나에 대한 다양한 콘텐츠를 제작해 유나를 다양하게 표현할 수 있으며, 궁극적으로 Fortnite, Roblox, Zepetto, Decentraland 등 다양한 주류 미디어, 소셜 미디어, 메타버스 플랫폼에서 유나의 캐릭터가 대중적으로 사용될 수 있도록 할 예정이다. 서울 스타즈는 궁극적으로 유나를 통해 다양한 콘서트를 개최할 것이다.

또한 유나 팬들에게 혜택을 부여해 유나와 팬이 같이 성장할 수 있도록 환경을 조성할 계획이다. 유나의 광고, 노래, 가상 콘서트에서 발생한 수익의 일부분은 \$SSTAR 토큰을 구입하고 소각하는 데 사용될 것이다. 1세대 유나 NFT 보유자에게는 \$SSTAR 토큰을 할인된 가격에 구매할 수 있는 화이트리스트(discounted whitelist)를, 2/3세대 유나 NFT 보유자에게는 \$SSTAR 토큰 구매에 대한 일반적인 화이트리스트가 제공된다.

여기에 서울 스타즈는 커뮤니티를 확장하는 방법으로 Play 2 Earn 서울 스타즈 게임을 개발할 계획이다.

서울 스타즈는 엔터테인먼트 요소로 온라인으로 즐길 수 있는 리듬게임(DJ-to-earn) 및 노래 게임(sing-to-earn)을 서울 스타즈 게임으로 출시할 것이다. 게임의 특징은 유나 NFT를 게임 내 아바타로 활용하고 NFT 고유 기능을 활용하여 게임에서 특정 능력 및 기능을 사용할 수 있게 할 것이다. 플레이어는 게임을 통해 거버넌스 토큰인 \$SSTAR, 새로운 Yuna NFT를 얻을 수 있는 캐스팅티켓, 게임에서 다양한 NFT 기반 아이템을 구매할 수 있는 게임 속 화폐인 YunaCoin을 획득할 수 있다.

서울 스타즈는 전통 엔터테인먼트 산업의 운영 방식을 격상시키고, 산업을 변화시킬 독특한 경험을 제공해 팬들에게 특별한 커뮤니티 환경을 제공할 것이다. 이를 위해 국내 대표 케이팝 아티스트 기획사인 휴맵컨텐츠와 유명한 음악 프로듀서인 이현승 작곡가 서울 스타즈의 콘텐츠 개발을 지원하고 있다.

시장 기회

한국의 콘텐츠가 세계적인 주목을 받고 있다

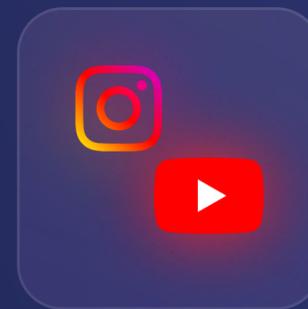
한국은 최근 K-pop 콘텐츠의 성공으로 한국의 엔터테인먼트 산업은 세계적인 스포트라이트를 받았다. 서울 스타즈는 한국이 글로벌 엔터테인먼트의 진원지로서 앞으로 k-pop의 콘텐츠로 알려질 것이다.

최근 해외에서 성공한 한국관련 엔터테인먼트 콘텐츠는 아래와 같다 :



SQUID GAME

넷플릭스의 역사상 가장 많은 사람이 시청한 시리즈가 될 예정



BLACKPINK

2억명의 인스타그램 팔로워와 6천6백6십만 명의 유튜브 구독자 (글로벌 1위)



B T S

빌보드와 아이튠즈를 포함하여 글로벌 차트 상위권을 유지



PARASITE

2020년 오스카 시상식에서 최우수 작품상 수상

K-Pop 팬덤

K-pop 팬덤문화는 잘 알려진 사실이다. 팬덤문화는 대통령 선거 및 주류 문화에도 존재한다. 팬덤문화의 팬들은 충성스럽고, 적극적이고, 매우 열정적이며, 신규 스타를 만들 정도로 영향력이 있다. 전통적인 엔터테인먼트 기획사들이 K-pop 아이돌 사업을 통하여 사업을 확장하고 있으며, 아이돌 콘텐츠 관련 사업으로 수익을 만들고 있기 때문에, K-Pop 엔터테인먼트 산업에 수익 창출의 기회는 분명히 존재한다. 2021년, HYBE(방탄소년단 소속사)는 앨범, 콘서트, 광고, 상품 및 기타 아이템으로 10억 달러의 수익을 기록했다. 참고로 케이팝 에이전시 수익의 가장 큰 비율을 차지하는 부분은 오프라인 콘서트(COVID 이전 시대)로서, 에이전시 전체 매출의 30%를 차지한다. 그 다음으로는 상품 매출 30%, 앨범 매출 20%, 광고 매출 8~10% 순으로 매출이 발생한다. 케이팝 엔터테인먼트 회사들의 대략 15~20%의 높은 영업 이익률을 기록하고 있다.

K-pop 아이돌의 의사소통능력 중요한 요소이며, 아이돌 멤버들의 언어 구사능력은 의사소통에서 매우 중요한 역할을 한다. 가상 아티스트의 경우 언어 장벽이 없어 메타버스 플랫폼에서 넓고 다양한 글로벌 팬들과 소통할 수 있다는 장점이 있다. 서울 스타즈 팀은 NFT와 메타버스 공간에서 케이팝 팬덤 커뮤니티를 만들기 위해 휴맵 콘텐츠 및 이현승(Tommy Lee) 작곡가와 협업하여 케이팝 콘텐츠를



SEOUL STARS

가상 아티스트 및 메타버스



Figure 1:

아래 속성을 보유한 유나(Yuna) NFT

- **Base:** Default
- **Tattoo:** Harley K-Pop
- **Lips:** Glossy Lipstick
- **Ears:** Chandelier 24K
- **Necklace:** Titanic Pearls
- **Hair Accessory:** Polka Dot Band
- **Hair:** Chestnut Brown
- **Clothes:** Jolly Dress

왜 가상 아티스트인가?

전세계적으로 엔터테인먼트 혹은 기획사들이 가상 아티스트를 활용하는 사례가 늘고있다. 최근 한국에서는 대형 보험사가 가상 인플루언서인 로지를 모델로 광고를 선보였다. 본 광고의 유튜브 조회수는 10만 건을 넘었음에도, 대부분의 사람들은 유나가 가상의 인물이라는 것조차 인식하지 못했다. 로지는 현재까지 120만 달러 이상의 광고 수입을 올렸으며, 한국의 톱 연예인들이 벌어들이는 400-500만 달러의 연간 광고수입보다는 적지만, 앞으로 더 많은 수입을 벌수 있다는 점을 예상할 수 있다.

엔터테인먼트 및 에이전시에서 가상 아티스트를 활용하고 싶은 이유는 다양하다. 대표적인 이유는 아티스트 발굴 및 매니지먼트에 들어가는 시간 및 비용 투자를 줄일 수 있으며, 아티스트와 수익배분 및 계약 조건 협의에서 발생하는 문제를 없앨 수 있다. 현실 아티스트의 사생활(스캔들 혹은 불법행위)은 에이전시의 이미지 및 아티스트 팬들에게 부정적인 영향을 줄 수도 있다. 가상 아티스트는 이러한 위험요소를 없앨 수 있으며, 또한 시간과 공간에 제약 받지 않기 때문에, 에이전시 입장에서는 가상모델을 선호할 이유가 충분하다.

메타버스 플랫폼에서 가상 콘서트를 하는 사례는 이미 주변에 있으며, 트래비스 스콧 (Travis Scott)은 포트나이트 메타버스 플랫폼에서 개최하였다. 콘서트조회 수는 4,580만 건을 넘었고 250만 달러의 매출을 기록하였다. 가상 아티스트에게 메타버스 기반의 가상 콘서트 활용은 엔터테인먼트 산업에 많은 변화를 가지고 올 것이다.

Figure 2:
가상 광고 모델 "로지"



유나의 아이덴티티

유나는 2004년 Yuniverse(유니버스) (가상 세계)에서 2004년 태어났다. 유나가 사는 세상은 이국적인 색과 환상으로 가득 차 있다. 하지만 모든 것이 Yuniverse(유니버스)에서 보이지는 않는다. 유니버스 창작자들이 사랑과 함께 오는 슬픔과 희생의 본질적인 감정들을 배제하길 원했기 때문에 사랑과 같은 특정한 감정들은 금지된다.

최근 유나는 우리가 사는 현실 세계에 대한 순수한 호기심을 가지기 시작했는데, 케이팝 문화에 깊은 관심을 두게 됐다. 특히, 블랙핑크와 에스파의 공연과 무대 영상을 보고 따라 하는 것을 즐겼다. 유나는 종종 자신이 가장 좋아하는 케이팝 노래와 책을 통해 사랑에 대해 듣게 됐는데, 현실 세계에서 사랑을 배우고 싶다는 마음이 커졌다. 유나는 자신이 사는 세계에서 벗어나 현실 세계로 들어오기로 결심했다.



유나의 첫 번째 노래 Kiss Me Kiss Me는 유나가 자신의 세상을 우리의 눈으로 보고 사랑에 대해 가르쳐달라고 부탁하는 내용이다. 이 노래에서는 우리가 꿈에서 깨어나 유나의 세계로 들어오기를 간청한다. 유나의 노래와 앨범의 모든 컨셉은 유나가 우리가 사는 현실 세계를 발견하고, 이를 유나의 Yuniverse(유니버스)와 비교하는 것에 초점을 맞춘다.

유나를 제작한 서울 스타즈 팀은 유나의 이야기를 다룬 웹툰(디지털 만화)도 출시할 예정이다. 웹툰 스토리는 유나의 앨범과 노래들을 더욱 디테일하게 확장해 들려주는 방식으로 구축될 것이다. 이를 위해 서울 스타즈 팀은 한국 최고의 웹툰 시나리오 작가와 일러스트레이터를 고용하기 위해 노력했다. 한국 이외에서 웹툰의 성공은 현재 넷플릭스에서 최고 시청률을 기록하고 있는 지옥(Hell Bound)을 통해 확인할 수 있었다.

유나의 노래와 웹툰을 통해서 전해지는 유나의 이야기는 우리를 유나의 삶으로 끌어들이는 것이고, 유나가 현실 세계를 경험하면서 살아갈 때 유나의 여정을 함께할 것이다.

이처럼 서울 스타즈 프로젝트는 가상 아티스트의 정체성을 강화하기 위해 강력한 서사를 부여하고, 야심을 가진 가상 아티스트 프로젝트를 제공한다는 점에서 특별함을 보여준다. 이를 통해 글로벌 유저들이 유나의 이야기에 이끌려 각종 광고, 콘서트(가상+메타버스), TV콘텐츠, 소셜미디어 등에 참여할 것으로 기대한다.

Figure 3:
유나 데뷔곡 "Kiss Me Kiss Me"



번창하는 웹툰 시장



번창하는 웹툰 시장 웹툰은 온라인을 통해 접근할 수 있는 만화로, 일반적으로 에피소드 당 5~10분 이내에 읽을 수 있는 것이 특징이다. 실제 웹툰 이용자 75%는 MZ 세대로, 이들에게 엄청난 인기를 얻고 있다. 전 세계 웹툰 시장 규모는 60~70억 달러로 매우 크지만, 웹툰 기반 영화와 TV콘텐츠 등을 통해 파생되는 부수입까지 고려하면 무려 1000억달러 규모의 시장으로 예상된다. 대표적으로 넷플릭스에서 최고의 쇼 중 하나로 꼽히는 '지옥'은 한국 웹툰을 기반으로 제작됐다.

한국 웹툰 시장은 세계에서 광범위한 성공을 거두며 엄청난 성장을 보여줬다. 최근 국내 주요 기업들이 10억달러에 가까운 돈을 투자해 미국 타파스앤라디쉬 (Tapas & Radish) 등 글로벌 웹툰 플랫폼 지분을 인수한 것도 한국 웹툰의 무서운 성장세 때문이다. 한국 웹툰의 영향력에 케이팝 업계는 그들의 아이돌을 웹툰 캐릭터에 섞어서 좀 더 활발한 팬덤 커뮤니티를 만들기 시작했다.

서울 스타즈 팀은 유나의 이야기가 웹툰에 실릴 수 있는 가장 적합한 내용이라고 판단한다. 웹툰은 다른 가상 아티스트들과 실제 케이팝 아이돌들을 주인공과 보조 캐릭터로 활용할 수 있는 가장 적합한 플랫폼이다. 유나 이외에도 웹툰 캐릭터가 등장하는 다양한 NFT 드롭을 선보일 예정이며, 기존 유나 NFT의 패션을 웹툰에 활용해 기존 NFT 보유자들에게 색다른 경험을 선사할 계획이다. 또, 최고의 스토리텔러이자 일러스트레이터와 함께 작업해 유나의 이야기에 세계적인 관심을 끌 수 있는 매력적인 스토리를 제공하여 세계에서 가장 인기 있는 가상 케이팝 아이돌로 만드는 것을 목표로 하고 있다.

Figure 4:
웹툰 기반 넷플릭스 시리즈 "지옥"



서울스타즈 유니버스 (Yuniverse)

서울 스타즈는 유나를 3D 가상 케이팝 아이돌로 개발하고 있다. 유나가 3D 가상 아이돌로 개발 완성되면, NFT 보유자들과 유나의 팬들은 메타버스 안에서 유나의 존재를 경험할 수 있다.

유나의 메타버스는 팬들이 참여하고 즐길 수 있는 다양한 콘텐츠를 포함할 것이다. 유나는 자신의 노래와 춤이 담긴 콘텐츠 영상과 함께 자신만의 뮤직비디오도 공개할 예정이다. 유나의 모든 활동은 공식 인스타그램과 트위터 계정을 통해 확인할 수 있다. 마지막으로 유나는 자신만의 가상 콘서트를 여는 곳으로 목표로 하고 있다.

서울 스타즈는 TV, 잡지, 게임, 그리고 다른 메타버스 프로젝트에 걸쳐 다양한 광고에 유나를 출연시키고자 한다. 또, NFT 보유자들과 유나 팬들에게 더 가까운 유대감을 주기 위해 진정한 메타버스 경험을 제공할 것이다. 서울 스타즈는 유나를 활용해 Fortnite, Roblox, Zepetto, Decentraland 등 다양한 메타버스 플랫폼에서 콘서트를 개최하는 것을 목표로 하고 있다. 콘서트에서는 이국적이고 화려한 색채로 가득 찬 유니버스(Yuniverse)를 담은 분위기를 제공하고자 한다.

결과적으로, 서울 스타즈 팀은 다른 프로젝트와 회사들의 협업 결과에 따라 서울 스타즈만의 고유 메타버스 플랫폼을 만드는 옵션도 고려하고 있다.



총괄 콘텐츠팀

서울 스타즈 팀의 주요 강점 중 하나는 유나의 발전을 위해 헌신하고 있는 기존 서울 스타즈의 세계적인 크리에이티브 프로듀서들 팀이다. 유나의 음악적 노력은 이현승(Tommy Lee) 작곡가가 총괄 프로듀서로 이끌 것이다. 그는 2022년에 여러 곡을 출시할 계획이다. 유나는 한국 출신 전문 가이드 가수를 피처링하는 전용 목소리를 가질 것이다.

이현승 작곡가는 소녀시대, EXO, 샤이니, 포미닛과 같은 유명한 한국 아이돌 그룹들의 노래를 프로듀싱했다. 토미는 또한 테디 라일리(마이클 잭슨의 "Dangerous" 앨범의 공동 프로듀서)와 함께 SM 엔터테인먼트의 아티스트들을 위한 노래를 공동 프로듀싱한 경험을 통해 자신의 재능을 세계적으로 확장시켰다.

3D 가상 아티스트 유나의 개발은 휴맵 콘텐츠(HUMAP Contents)가 주도할 것이다. 휴맵은 젊고 야망 있는 CEO인 Jameson Lee에 의해 설립되었다. 한국 아티스트와 미국, 중국, 동남아 등 글로벌 시장을 연결하는 가교 역할을 하겠다는 게 제임슨의 비전이었다. 그의 야망은 홍콩, 싱가포르, 중국, 인도네시아, 베트남에서 케이팝 콘서트를 개최한 경험과 함께 이루어졌다. 결과적으로 휴맵의 전문성은 해외 시장에서 글로벌 케이팝 스타들의 독점적인 기획권을 갖게 되었다.

서울스타즈 팀은 또한 유나의 정체성에 풍성함을 더하기 위해 스토리텔러를 고용할 계획인데, 여기서 노래와 웹툰 에피소드를 통해 이야기가 내레이션될 것이다. 현재 이러한 콘텐츠&아이덴티티 개발 전담팀이 있는 가상 아이돌 프로젝트는 전무하기 때문에 유나의 잠재력에 대해 매우 낙관적인 전망을 하고 있다.



Figure 5:
이현승 작곡가
(Tommy Lee, 서울스타즈 총괄 음악 프로듀서)

커뮤니티 월렛 : \$SSTAR의 구매 및 소각

가상 아티스트 유나가 창출한 다양한 수익의 일정 비율이 서울스타즈 커뮤니티 지갑에 입금될 예정이다.



유나 광고 수익의
30%



유나 콘서트 수익의
30%



유나 앨범 수익의
30%



유나 상품 수익(가상/메타버스 상품 포함)의
30%

커뮤니티 지갑에 들어있는 자금의 80%는 \$SSTAR 토큰 구매 및 소각 등에 사용되고, 나머지 20%는 이벤트 티켓, 메타버스 굿즈, 상품, 피지컬 앨범, 웹툰 하드카피 등 NFT 보유자에 대한 경품 이벤트에 사용된다.

유나 NFT 홀더에게는 \$SSTAR 토큰 IDO에 대한 화이트리스트 권한이 부여된다 (Gen 1 홀더에게는 할인 화이트리스트 권한, 그리고 Gen 2/3 홀더에게는 일반 화이트리스트 권한).

투명성을 위해, 서울 스타즈 팀은 유나의 수익과 수익 창출에 관한 분기별 업데이트를 2022년 4분기부터 발표할 예정인데, 이 때 서울 스타즈는 유나가 주류 미디어에 소개되고 다양한 메타버스 플랫폼에서 가상 콘서트를 개최하기를 기대한다.

커뮤니티 월렛 : \$SSTAR의 구매 및 소각

참고로 한국의 방탄소년단 소속사인 **HYBE**가 2021년 **10억 달러**에 가까운 매출을 올릴 예정이다.

HYBE 수익의 대부분(전부는 아닐지라도)은 방탄소년단이며, **80%에 가까운 매출**이 광고, 앨범, 콘서트, 상품 판매에서 발생한다.

HYBE는 약 **15~20%의 영업이익**을 생성한다.

방탄소년단의 활동 팬 수는 **745만 명**으로 추산된다.

이는 열렬 팬 **한 명 당 약 134달러**가 소비된다는 것을 의미한다.

유나가 10만 명의 지지 팬을 창출한다고 가정하면, 이는 광고, 앨범, 콘서트, 상품 수입으로 **1,300만 달러의 매출**을 의미한다.

이는 약 **190만 달러의 영업이익**을 의미하게 되는데, 이는 적극적인 팬 층이 10만 명에 달하고, 유나에게 방탄소년단 사례의 시나리오가 적용된다면

매년 100만 달러 이상의 \$SSTAR 구매 및 소각 비용이 사용될 수 있다는 것을 의미한다.

B T S
HYBE

Yuna
SEOUL STARS

2021년 10억 달러 매출

- ◆ 80%의 매출이 광고, 앨범, 콘서트, 상품 판매에서 발생
- ◆ 15-20%의 영업이익
- ◆ 745만 명의 열렬 팬
- ◆ 열렬 팬 한 명 당 134달러 소비

매년 100만 달러 상당의 \$SSTAR 토큰 구매 및 소각

- ◆ 10만 명의 지지 팬 창출 가정 시 한명 당 134달러 소비
- ◆ 1,300만 달러의 매출
- ◆ 190만 달러의 영업이익

더욱이, 이것은 메타버스 플랫폼 전반에 걸친 콘서트에서 창출될 잠재적 수익은 포함하지 않는다. 참고로 트래비스 스콧의 포트나이트 가상 콘서트는 4,580만 뷰를 기록했으며 250만 달러의 매출을 올린 것으로 알려졌다.

NFT 혜택 요약 (서울스타즈 게임 혜택 제외)



Figure 6: NFT 혜택 정리

서울 스타즈 메타버스 장기적 계획

서울 스타즈는 가상 아이돌 Yuna의 콘서트를 위해 임시적으로는 다른 메타버스 플랫폼을 활용할 계획이지만, 장기적으로는 자체적으로 메타버스 플랫폼을 만들겠다는 비전을 가지고 있다. 서울 스타즈 커뮤니티 멤버들이 메타버스 아바타로 시간을 보내며 유나와 어울릴 수 있는 K-pop 콘서트 홀 전용 메타버스를 구현할 것이다. 다른 아바타와 소통하며 K-pop 프로듀서와 같은 아이디어를 유저들끼리 공유할 수 있는 플랫폼이 될 것이다.

콘서트홀 플랫폼에는 아마추어 및 전문 음악 프로듀서가 만든 노래와 춤 동작을 구매할 수 있는 공간이 있을 것이며, 동작 감지 기술을 활용하여 춤 안무를 녹화 및 업로드할 수 있을 것이다.

현실세계에서 유명한 브랜드에서 제작한 패션 스킨을 구매하거나 자신의 패션 스킨을 디자인하고 판매할 수 있는 공간도 존재할 예정이다.

Seoul Stars 콘서트에는 Yuna, 가상 아티스트 및 현실의 아티스트(아바타)가 존재 할 것이다. 아바타, 패션, 노래, 춤으로 크리에이티브 프로듀서가 되는 것 외에도 서울 스타즈 콘서트에서 오디션을 볼 수 있다. 오디션에서 최종으로 선정된 아바타의 콘서트 공연 장면은 예술 작품처럼 콘서트 홀 벽에 영원히 표시되고 NFT로 만들어지며, 아바타의 노래, 춤 동작은 아바타의 소유로 인정된다.

Seoul Stars는 콘서트 메타버스가 창의적인 예술가들의 공동체의 공간이 되기를 바란다. Seoul Stars 플랫폼을 활용하여 또다를 가상 아이돌을 발굴 할 수 있을 것이다.

또한 유나 NFT 홀더들과 유나가 소통할 수 있도록 유나의 사진, 비디오 및 메시지를 직접 유나로부터 받을 수 있도록 유나 NFT 전용 채팅 채널 창이 메타버스에 개설될 것이다.

SEOUL STARS

서울스타즈 게임

서울 스타즈 게임은 서울스타즈 커뮤니티를 성장시킬 수 있는 요소이며, 장기적으로는 유나 NFT 홀더들이 가상 아이돌 메타버스를 참여할 수 있도록 만들어질 예정이다.

서울 스타즈 게임의 차별된 요소는 서울스타즈 유나 NFT를 아바타로 활용하고 NFT 고유의 특징 및 속성을 활용해 게임에서 스킬로 사용할 수 있다는 점이다.

서울 스타즈 게임의 핵심은 온라인 리듬 (DJ-to-Earn)/노래방(Sing-to-Earn) 게임이다.



서울 스타즈 게임의 Play-to-Earn 구조

1. 게임 플레이를 통해 YunaCoin(게임내 화폐)을 획득한다.

YunaCoin으로 다양한 인게임 아이템을 구매할 수 있다. 유나 및 K-pop 아이돌들의 싸인 등을 아이템으로 구매할 수 있으며, 싱글 플레이어 및 PvP 게임 모드에서 아이템을 사용해서 YunaCoin 획득 확률을 높일 수 있다.

2. 게임 플레이를 통해 캐스팅 티켓을 획득한다.

유나 NFT 데뷔 카드를 구입하기 위해서는 캐스팅티켓과 \$SSTAR가 모두 필요하다.

3. 주간 리더보드 순위 시스템을 통해 \$SSTAR 토큰(거버넌스 토큰)을 획득한다.

유나 NFT 데뷔 카드를 구입하기 위해서는 캐스팅티켓과 \$SSTAR가 모두 필요하다.

서울스타즈 게임에 관련된 세부사항들은 개발일정과 밸런싱에 따라 추후에 소폭 변경될 수도 있다.



CastingTickets

\$SSTAR tokens



서울스타즈 게임 개요

서울 스타즈 게임은 리듬게임(rhythm game)과 노래방 게임(karaoke game) 등 2가지 게임 장르를 선보이며, 유나의 노래 및 유명한 케이팝 노래를 콘텐츠로 제공할 것이다.



리듬 게임(DJ-to-earn / Produce-Song-to-Earn):

노래의 리듬에 따라 화면 위에서 아래로 떨어지는 비트를 정확하게 '탭' 하는 게임이다. 각각의 곡들은 여러 난이도를 가지고 있으며, 싱글 플레이어 모드와 PvP 모드를 포함한 여러 가지 게임 모드가 있으며, 높은 점수를 얻는 것이 목표다.



노래방 게임(Sing-to-Earn):

유나와 다른 케이팝 아티스트들의 반주가 있는 노래들을 노래방 기계의 시스템으로 부르는 게임이다. 노래방 시스템과 유사하게 플레이어들은 음높이, 리듬, 박자, 음색 을 얼마나 정확하게 맞추느냐에 따라서 점수를 받는다. 솔로 모드, 듀엣 모드, 경쟁 모드 등 여러 가지 게임 모드가 있고, 높은 점수를 얻는 것이 목표다.



유나 NFT 활용도:

플레이어는 유나 NFT가 없이도 게임을 플레이 할 수는 있지만, 유나 NFT를 소유한 플레이어들은 훨씬 많은 다양한 이점을 갖는다. 유나 NFT 보유자는 (i) 더 높은 유나코인, 캐스팅카드, 아이템, 토큰 획득률 및 (ii) NFT 특징 및 속성에 주어진 스킬 활용(스킬 및 스킬의 희귀성에 따라 달라짐)을 사용할 수 있는 능력을 갖게 될 것이다.

NFT 속성과 관련된 스킬 외에도, 다른 유저보다 우위를 점하기 위해 활용할 수 있는 아이템 요소도 있다.

연속 승리 횟수에 따라(리듬게임의 경우 PvP 모드, 노래방 게임의 경우 경쟁 모드) 랭킹 포인트를 획득할 수 있으며, 포인트에 따라 랭킹이 나뉜다. 높은 랭킹을 소유한 플레이어가 보상 획득률은 더 높다. 리듬게임 및 노래방 게임의 등급은 개별로 만들어질 예정이며, 랭킹은 1~2주 간격으로 리셋 된다.

리듬 게임

(DJ-to-Earn / Produce-Song-to-Earn)

싱글 플레이어 모드

게임플레이 및 보상(싱글 플레이어 모드):

싱글 플레이어 모드에는 각 곡(및 각 곡의 레벨)마다 리더보드가 있으며, 각 곡의 상위 랭커들은 \$SSTAR 를 보상받게 된다. 보상 받는 \$SSTAR 수량은 곡을 재생한 플레이어 수(즉, 더 많은 인기 곡들에 대해 순위를 올리는 것이 어려워지므로 랭킹이 높을수록 보상이 높음)와 곡의 난이도에 따라 각 곡마다 달라진다.

높은 점수를 얻는 것이 게임의 목표이며, 비트 게임의 포인트는 다음과 같다.

- ◆ 비트를 탭하는 타이밍 정확도(타이밍에 따라 대해 miss, good, great 또는 perfect으로 등급이 매겨짐)
- ◆ 연속적으로 히트 성공(플레이어는 실수 없이 정확하게 연속적으로 내려오는 대상의 비트를 맞추면 보너스 포인트를 얻음)

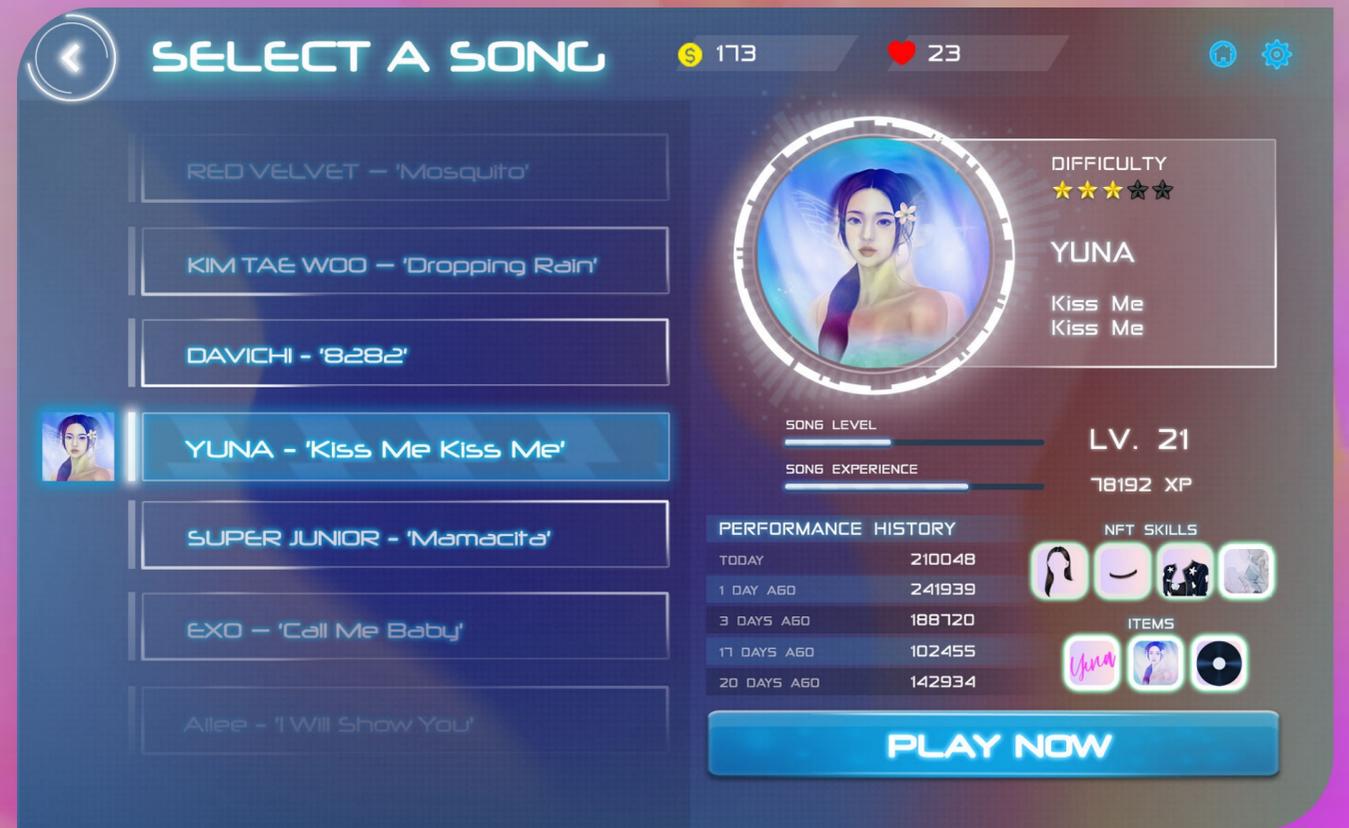
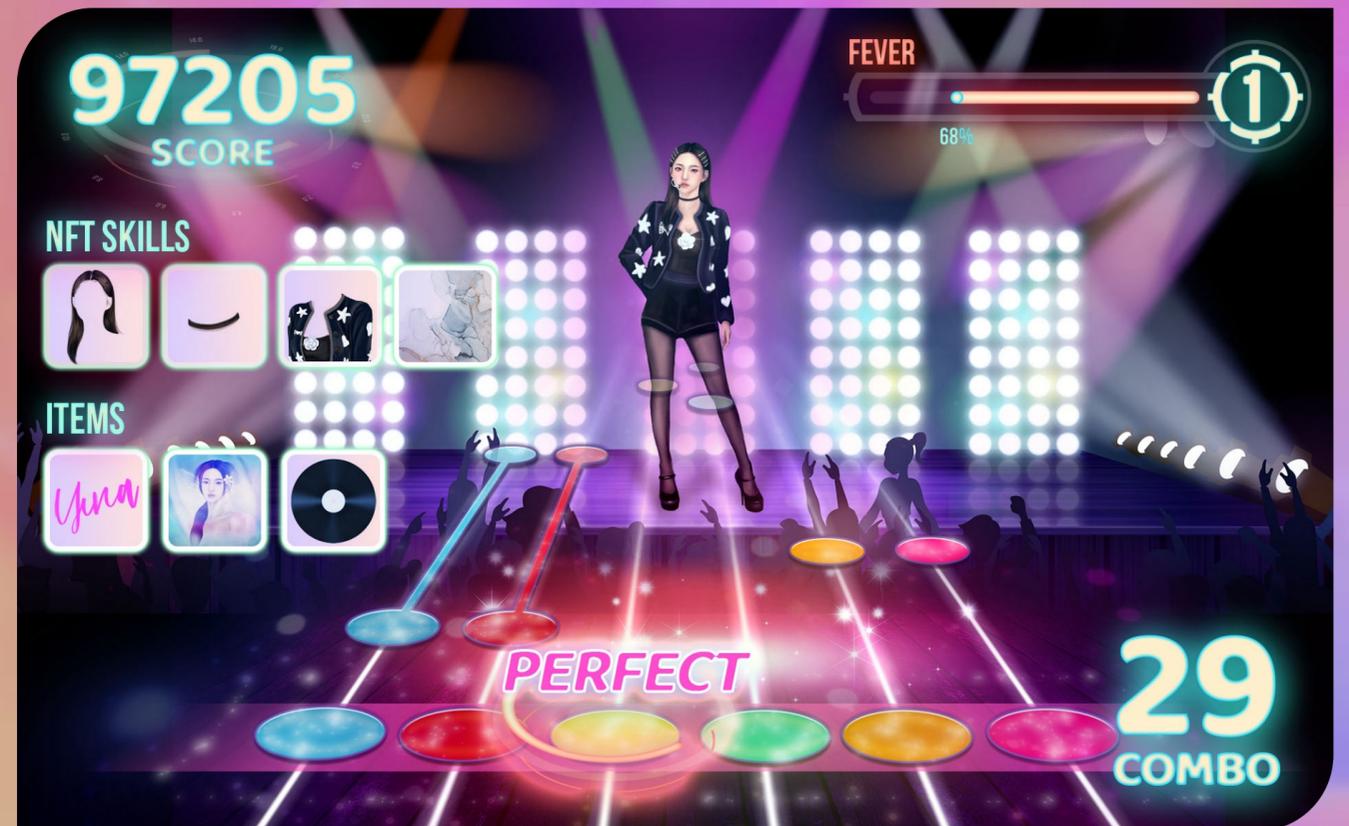


Figure 7: 서울스타즈 리듬 게임 (노래 선택 창)

Figure 8: 서울스타즈 리듬 게임 (싱글플레이 모드)



PvP 모드

게임플레이 및 보상(PvP 모드):

플레이어들은 랭킹 등급을 기준으로 서로 매칭되며 랭킹 등급이 더 높은 경우 더 큰 보상(YunaCoin, 캐스팅티켓, 인게임 아이템)을 받게 된다. 플레이어들은 연승 후 상위권으로 승격할 수 있지만 연패 시 하위권으로 강등될 수도 있다.

상대보다 더 많은 점수를 얻는 것이 이 게임의 목적이며, 포인트 시스템은 싱글 플레이어 모드와 매우 유사하다.

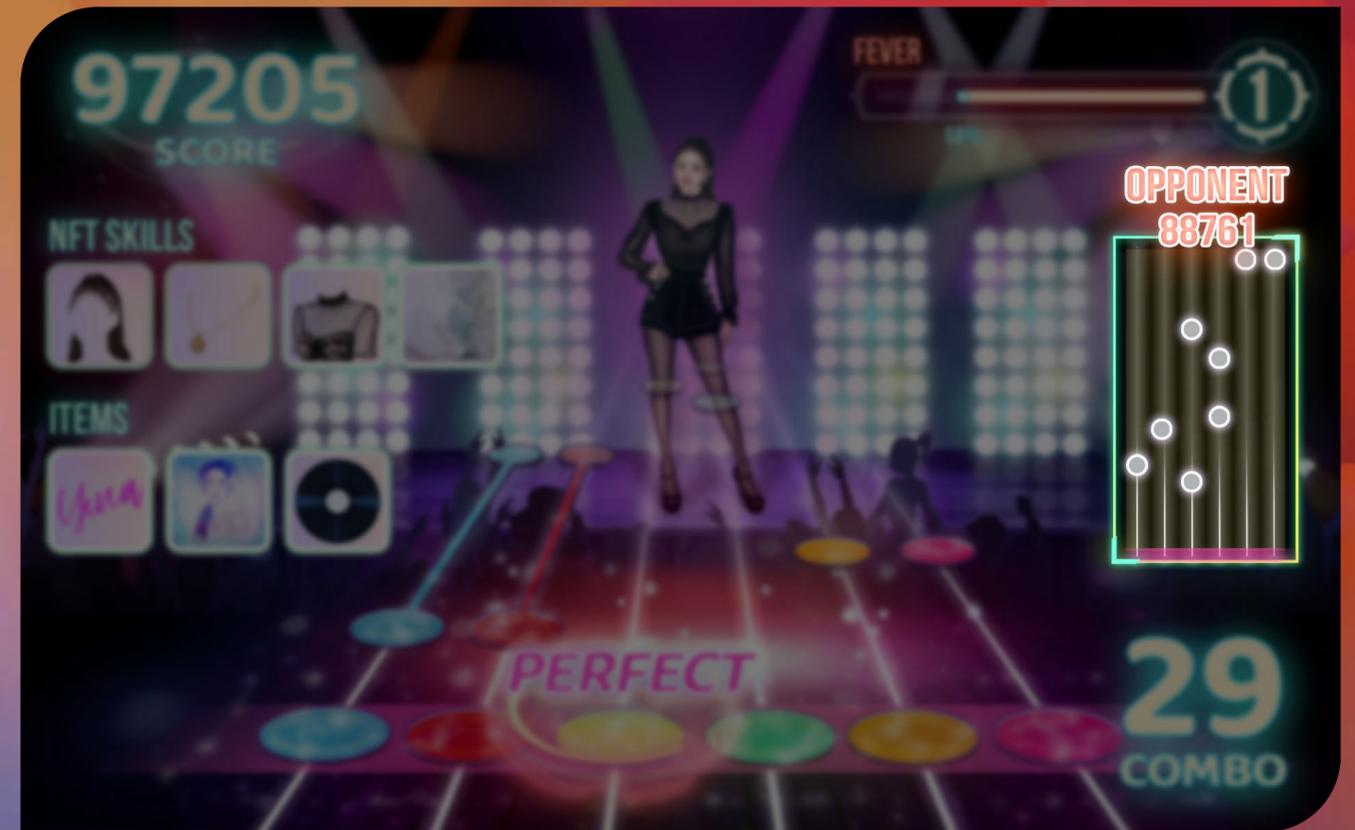
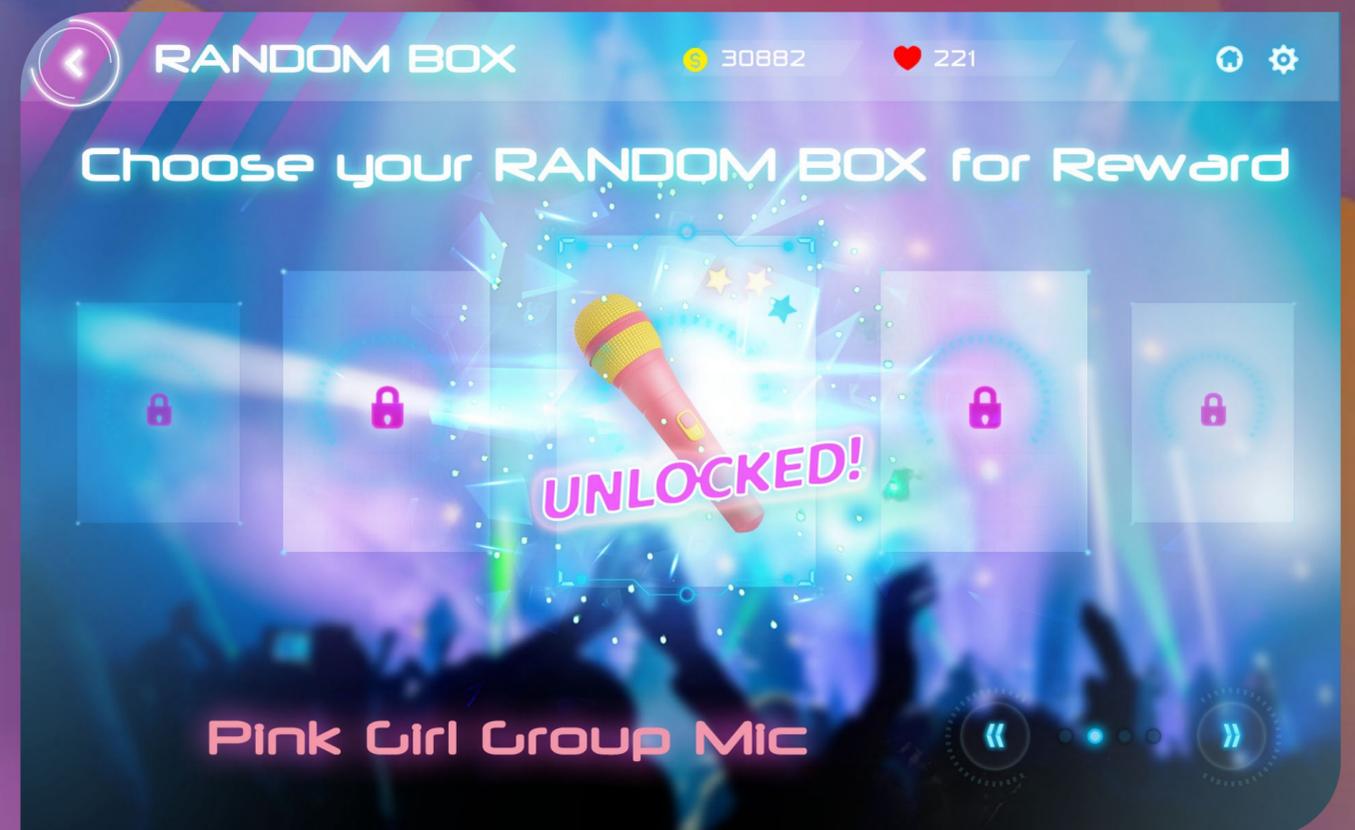


Figure 9:
서울스타즈 리듬 게임 (PvP 모드)

Figure 10:
"Pink Girl Group Mic" 랜덤박스



NFT 스킬 및 게임 아이템 소켓 시스템

각 플레이어는 7개의 스킬 소켓(유나 NFT 속성 기준)과 게임에서 사용할 수 있는 3개의 아이템 소켓을 갖게 된다. NFT는 12가지 특징(얼굴, 옷, 머리, 머리 액세서리 등)을 가지고 있으며, 두 가지 특성이 하나의 스킬 소켓을 결정하고, 특징의 조합에 따라 스킬의 특징이 결정되며, 유나 NFT의 전체 희귀성에 따른 시크릿 스킬이 한가지 있을 것이다.

각 NFT와 아이템은 (카드에 케이팝 아이돌 사인이 새겨져 있지 않을 경우) 한 번만 사용할 수 있다.

일곱개의 스킬 소켓 기반 Yuna NFT 속성:

유나 NFT(얼굴 표정, 옷, 머리, 헤어 액세서리 등)의 속성에 따라 플레이어는 게임에서 다음과 같은 스킬을 사용할 수 있다. 각 스킬의 지속 시간은 스킬에 기여하는 NFT 특징의 희귀성에 따라 달라진다.

싱글 플레이어 모드

- ◆ 일정 시간 동안 노래 속도를 늦춤
- ◆ 일정 기간 동안 노래 자동 재생
- ◆ 일정 기간 동안 노래 수준을 더 낮은 수준으로 변경.
(노래 수준이 이미 가장 낮은 경우 노래 속도를 임의로 낮추거나 노래를 자동 재생)
- ◆ 지속 시간 동안 더 높은 포인트 상승률 적용
- ◆ 모든 비트를 일정 시간 동안 "Perfect"하게 만듦.
- ◆ 피버 모드를 활성화. 피버모드가 활성화될 경우 플레이어는 한 박자를 놓칠 때까지 더 높은 점수를 얻는다.
- ◆ Yuna NFT 전체 희귀성에 따른 시크릿 스킬

인게임 아이템용 소켓 3개:

향후 게임플레이에 사용할 수 있는 소모품도 공개될 예정이다.

PvP 모드

- ◆ 일정 시간 동안 노래 속도를 늦춤
- ◆ 일정 시간 동안 상대방의 노래 속도를 증가시킴
- ◆ 일정 기간 동안 노래 자동 재생
- ◆ 지속 시간 동안 더 높은 포인트 상승률 적용
- ◆ 모든 비트를 일정 시간 동안 "완벽"하게 만듦
- ◆ 피버 모드를 활성화. 피버모드가 활성화될 경우 플레이어는 한 박자를 놓칠 때까지 높은 점수를 얻는다
- ◆ Yuna NFT 전체 희귀성에 따른 시크릿 스킬

Produce-Song-to-Earn

- ◆ 서울 스타즈 게임 내에서 또는 서울 스타즈 홈페이지에서 유저들이 본인들이 직접 만든 음악으로 리듬게임을 디자인할 수 있도록 계획 중이다.
- ◆ 유저의 노래가 서울 스타즈 게임에 등재되기 전에 휴맵 콘텐츠가 곡에 문제가 없는지(예: 저작권 문제) 검토할 예정이다.
- ◆ 만들어진 곡의 인기도에 따라 곡을 만든 유저는 YunaCoin, 캐스팅티켓, \$SSTAR를 획득 할 수 있다.
- ◆ 서울 스타즈 팀은 서울 스타즈 마켓플레이스 플랫폼에서 유저가 만든 인기곡을 음악 NFT로 생성하여 플랫폼에서 거래할 수 있도록 검토할 예정이다.

노래방 게임

(Sing-to-Earn)

솔로 모드

게임플레이 및 보상(솔로 모드):

노래방 게임의 전반적인 시스템은 리듬 게임과 비슷할 것이다. 각 곡마다 리더보드가 있으며, 각 곡의 상위 플레이어들은 \$SSTAR를 보상받게 된다. 보상 받는 \$SSTAR의 수량은 곡을 재생한 플레이어 수(즉, 더 많은 인기 곡들에 대해 순위를 올리는 것이 어려워지므로 랭킹이 높을수록 보상이 높아짐)에 따라 각 곡마다 달라진다.

이 게임의 목적은 최대한 많은 점수를 얻는 것이 될 것이다. 노래방 게임의 포인트는 다음과 같다.

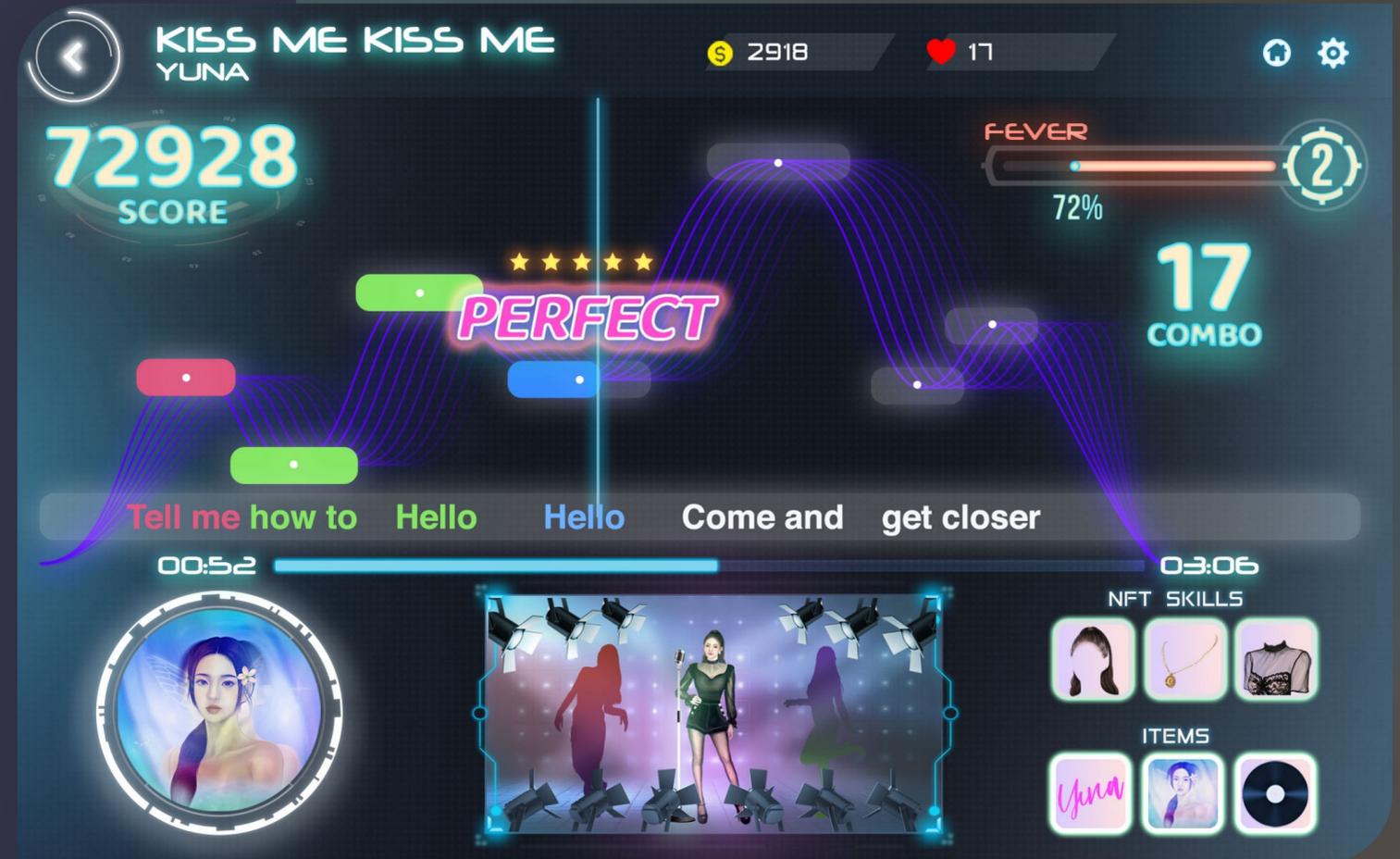
- ◆ 플레이어의 노래 음높이의 정확성(각 음에 대해 miss, good, great 또는 Perfect)
- ◆ 플레이어의 박자의 정확성
- ◆ 플레이어의 음색
- ◆ 연속적으로 음정과 박자 성공(플레이어들이 연속적으로 완벽한 음정과 박자로 노래를 부르면 보너스 포인트를 얻을 수 있다)

NFT 스킬 & 게임 아이템 소켓 시스템(솔로 모드):

리듬 게임과 마찬가지로 각 플레이어는 7개의 스킬 소켓(유나 NFT 속성 기준)과 3개의 아이템을 가지고 있다. 노래방 게임 스킬과 아이템에 대한 자세한 내용은 추후 공개될 예정이다.

Figure 11:

서울스타즈 노래방 게임 (sing-to-earn)



경쟁 모드

리듬게임의 PvP 모드와 마찬가지로 랭킹 등급에 따라 플레이어가 서로 매칭되며 랭킹이 높은 경우 더 큰 보상(YunaCoin, 캐스팅티켓, 인게임 아이템)을 받게 된다. 플레이어들은 연승 후 랭킹 포인트를 얻을 수 있지만, 연패 시 랭킹 포인트를 잃을 수도 있다. 상대보다 더 높은 점수를 얻는 것이 게임의 목표이며, 게임의 포인트 시스템은 솔로 모드와 매우 유사하다.

캐릭터 장식 시스템



Figure 12:
"Epic" NFT 캐릭터 카드

각 플레이어에게는 캐릭터 카드 한 개와 캐릭터 스테이지 한 개가 주어지며, 게임에서 얻은 게임 아이템이나 YunaCoin (인게임 화폐)으로 마켓플레이스에서 구입한 아이템을 사용하여 캐릭터 카드나 캐릭터 스테이지를 장식할 수 있다.

캐릭터 카드

캐릭터 카드는 아래와 같이 구성된다.

유나 NFT:

- ◆ 소유한 유나 NFT를 캐릭터 카드로 게임에서 사용하며, 캐릭터 카드에는 다양한 아이템 및 장식이 추가할 수 있으나, 캐릭터 카드에 아이템을 장식한다고 해서 NFT 희귀도가 변하지는 않는다.

싸인:

- ◆ 서울 스타즈 팀은 다양한 케이팝 가수들이 수기로 작성한 싸인을 받을 것이다. 서울 스타즈 팀은 이 싸인을 캐릭터 카드에 추가할 수 있는 NFT로 만들 것이다
- ◆ 캐릭터 카드에 추가할 수 있는 싸인은 최대 2개까지 가능하다. 싸인을 추가하면 싸인에 할당된 스킬을 두번 사용할 수 있다. (스킬 소켓의 스킬은 한 번만 사용 가능)

크라운:

- ◆ 플레이어 랭킹에 따라 크라운 디자인이 캐릭터 카드에 추가된다.

스타:

- ◆ 스타는 게임 플레이를 통해 얻거나 마켓플레이스에서 YunaCoin(인게임 통화)을 사용하여 구입할 수 있다.
- ◆ 스타는 유나 NFT나 스킬들 위에 레이어 될 수 있다. 만약 유나 NFT에 레이어드 된다면, 모든 스킬의 지속 시간이 소량 증가할 것이다. 각 스킬에 레이어드하면 해당 스킬의 지속 시간이 더 길어진다.

스킬:

- ◆ 각 플레이어에게는 최대 7가지의 스킬이 제공되며, 플레이어가 소유한 유나 NFT의 특징에 따라 상이하다. Yuna NFT는 12가지 특징(표정, 옷, 머리, 머리 액세서리 등)을 가지고 있기 때문에 두 가지 특성이 하나의 스킬 소켓을 결정하고, 특징의 조합에 따라 스킬의 특징이 결정되며, 유나 NFT 전체 희귀성에 따른 시크릿 스킬이 있을 것이다.

캐릭터 장식 시스템

스태이지 장식

- ◆ 플레이어는 리듬게임과 노래방 게임에서 사용될 유나의 무대를 꾸밀 수 있다.
- ◆ 플레이어는 스테이지 장식에 따라 더 높은 포인트 획득율을 갖게 된다.
- ◆ 무대장식 아이템은 마켓플레이스에서 YunaCoin(인게임 화폐)으로 구매할 수 있다.

마켓플레이스

1차 마켓플레이스(인게임 상점):

- ◆ 인게임 마켓플레이스에서는 인게임 화폐 YunaCoin을 사용하여 기본레벨의 싸인, 스타, 아이템 등을 구매할 수 있다.

2차 마켓플레이스:

- ◆ 플레이어는 \$SSTAR로 2차 마켓플레이스에서 싸인 NFT, 스타 NFT 및 기타 다양한 아이템 NFT를 거래할 수 있다.

아이템 조합 / 업그레이드 시스템

- ◆ 게임을 통해 획득하거나 마켓플레이스에서 구매한 기본 레벨의 싸인, 스타 등 각종 아이템들을 조합 해 더 상위레벨의 싸인, 스타, 아이템으로 업그레이드할 수 있다.
- ◆ 더 높은 레벨의 싸인, 스타, 아이템은 레벨에 따라 혜택이 커진다.
- ◆ 조합과 업그레이드를 위해서는 \$SSTAR 와 YunaCoin이 필요하다.

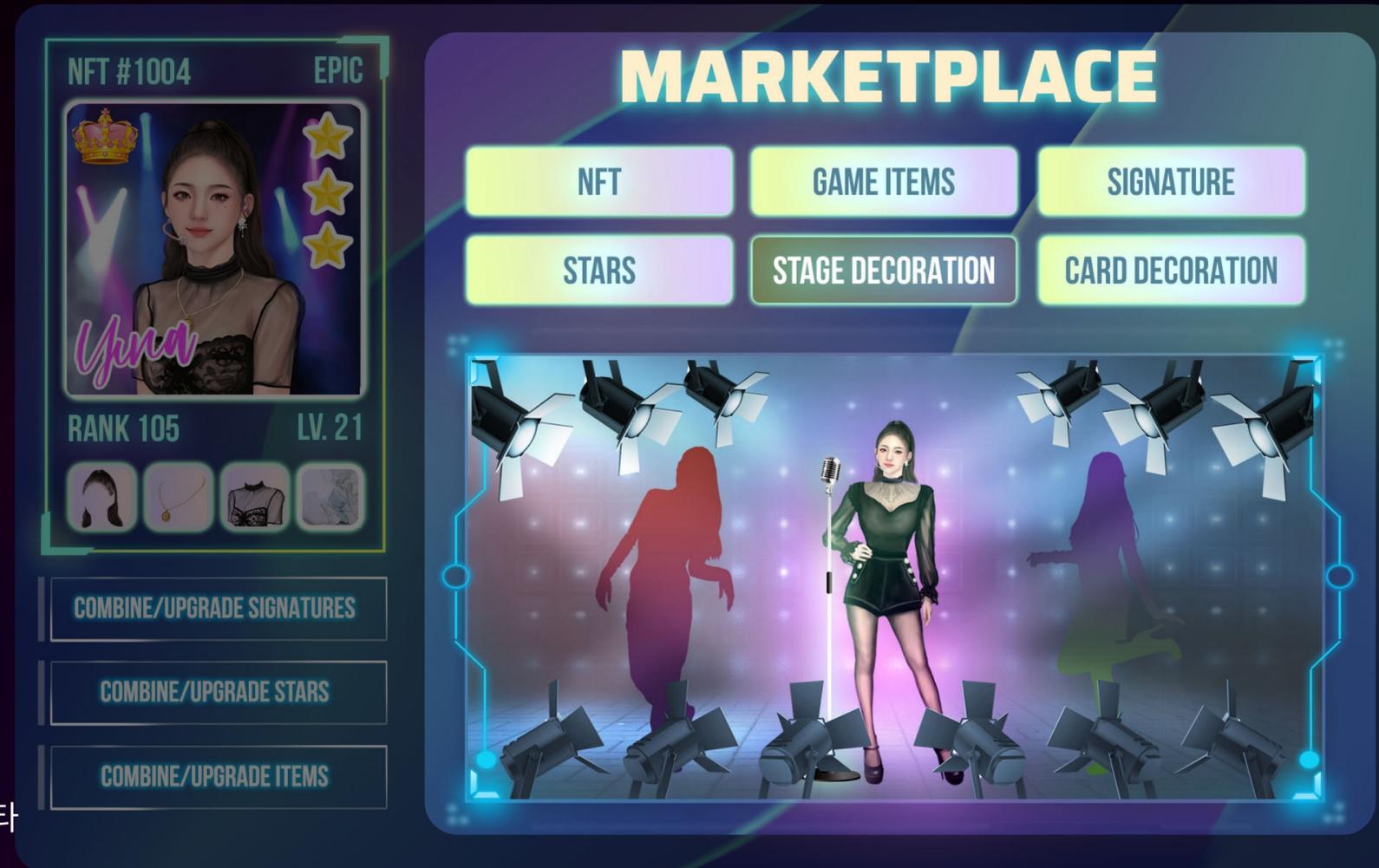


Figure 13:
마켓플레이스와 스테이지 장식 화면

등급/등급 체계

플레이어는 PvP 모드(리듬 게임) 또는 경쟁 모드(노래 게임)에서 승리하면 랭킹 포인트가 누적되며 패배 시 랭킹 포인트를 잃게 된다.

플레이어의 누적 랭킹 포인트에 따라 랭킹 순위가 결정되며, 유사한 랭킹 등급에 따라 플레이 대상이 매칭 된다. 높은 랭킹 플레이어간의 게임일수록 더 높은 보상을 받는다(YunaCoin, 캐스팅티켓 및 아이템).

랭킹 등급

초보: 0~99 랭킹 포인트

브론즈 메달: 100~299 랭킹 포인트

실버 메달: 300~599 랭킹 포인트

골드 메달: 600~999 랭킹 포인트

브론즈 트로피: 1000~1299 랭킹 포인트

실버 트로피: 1300~1599 랭킹 포인트

골드 트로피: 1600~99 랭킹 포인트

브론즈 크라운: 2000 - 2299 랭킹 포인트

실버 크라운: 2300~2599 랭킹 포인트

골드 크라운: >2599 랭킹 포인트

필요에 따라 후속 단계에서 더 많은 랭킹 등급 포함 예정

주간 리더보드 시스템

각 곡마다(그리고 각 곡의 레벨마다) 리더보드가 있을 예정이며, 각 곡의 상위 랭크 플레이어들은 \$SSTAR를 보상받게 된다.

주간 리더보드는 매주 리셋된다.

유나 NFT 데뷔 카드

사용자는 캐스팅티켓과 \$SSTAR를 사용하여 새로운 유나 NFT를 획득하기 위해 유나 NFT 데뷔 카드를 구입할 수 있다. 새롭게 획득한 유나 NFT는 기존 10,000개의 NFT와 다른 새로운 세대 (generation)의 유나 NFT 컬렉션의 일부가 될 것이다.

새롭게 잠금이 해제된 유나 NFT는 Common, Uncommon, Rare, Epic과 같은 전체 희귀성을 가질 것이고, 의류, 헤어, 헤어 액세서리 등에 대한 특정 속성도 가질 것이지만, 속성의 디자인은 기존의 10,000개의 NFT와 다를 것이다. 사용자가 유나 NFT 데뷔 카드를 구매함으로써 얻을 유나 NFT의 희귀성과 특성은 무작위로 생성될 것이다.

이용자들이 구매할 수 있는 유나NFT 데뷔카드는 총 4종 (브론즈, 실버, 골드, 다이아몬드)으로 출시된다. 상위 등급 데뷔 카드는 캐스팅티켓과 \$SSTAR 구매 비용이 더 많이 들고, 상위 등급 데뷔 카드의 경우 더 희귀한 유나 NFT를 획득할 가능성이 더 높다.

Figure 14:
NFT 데뷔 카드 상점



유나 NFT 게임 혜택

Figure 15: NFT 게임 혜택 정리

The screenshot shows the 'SEOUL STARS' game interface. On the left, there's a player profile for 'Yuna' with Rank 105 and Level 21. The 'MARKETPLACE' section offers various NFTs like 'SIGNATURE', 'STAGE DECORATION', and 'CARD DECORATION'. On the right, a game play screen shows a score of 97205, a 'PERFECT' hit, and a 29 COMBO.

서울스타즈 NFT 게임 혜택	LEGENDARY	EPIC	RARE	UNCOMMON	COMMON	NO NFT
PvP 모드에서 NFT 스킬	Legendary 스킬	Epic 스킬	Rare 스킬	Uncommon 스킬	Common 스킬	없음
싱글 모드에서 NFT 스킬	Legendary 스킬	Epic 스킬	Rare 스킬	Uncommon 스킬	Common 스킬	없음
YunaCoin 드롭 확률 (추후에 밸런싱을 위해 조정 가능)	70%	65%	60%	55%	50%	5%
Casting Ticket 드롭 확률 (추후에 밸런싱을 위해 조정 가능)	30%	26%	24%	22%	20%	1%
\$SSTAR 드롭 확률 (추후에 밸런싱을 위해 조정 가능)	30%	26%	24%	22%	20%	1%
게임 아이템 드롭 확률 (추후에 밸런싱을 위해 조정 가능)	30%	26%	24%	22%	20%	2%
게임 내 특수 노래 게임 입장 권한	특수 노래 10곡	특수 노래 10곡	특수 노래 7곡	특수 노래 5곡	특수 노래 3곡	없음
각종 아이템 조합 성공 확률	20% 더 높은 확률	15% 더 높은 확률	12.5% 더 높은 확률	10% 더 높은 확률	7.5% 더 높은 확률	보통 확률

로드맵

유나 공식 3D 인스타그램 • 트위터 론칭

2022년 4월

유나 NFT 1차 판매 완료
유나 NFT 세컨더리마켓 등록
"Kiss Me Kiss Me",
"Lonely", "Flower" 음원 공개
제페토(Zepeto)에서
유나 데뷔 콘서트 개최

진행 완료

유나 TV쇼 촬영

2022년 6월

서울스타즈 게임 알파 버전 출시

유나 첫 앨범 발매

2022년 7월

유나 댄스 NFT • 음원 NFT 론칭

2022년 3분기

서울스타즈 게임 정식 버전 출시

2022년 3/4분기

광고 파트너십 및
메타버스 콘서트 개최

2022년 4분기

상세 일정
추후 공개

2023년

팀 주요 구성원

SEOUL STARS



JAMESON
Co-CEO



HANG
Co-CEO



STEVE
CFO



TOMMY
Executive Producer



DAVID
Growth Advisor



DOH
Content Lead



SONGBLY
Illustrator



JACOB
Partnerships Lead



JORDAN
Marketing Lead



TREVOR
Global Community Lead



SARAH
Korea Community Lead



ONYX
Discord Lead



DON
Web Dev. Lead

+20 MORE QUALIFIED MEMBERS IN THE KOREAN/CRYPTO COMMUNITY



WILLIAM
Strategic Advisor



LEWIS
Strategic Advisor



JUN
Gaming Advisor



WWW.CATHEONGAMING.COM

CATHEON GAMING PAST EXPERIENCE





끝내는 말

이상한 나라의 앨리스가 하얀 토끼를 따라 원더랜드로 초대 받았듯이, 케이팝 아이돌 유나의 첫 싱글 "Kiss Me Kiss Me"는 우리를 유나의 세계로 초대한다. 유나의 가상적 유폴리아에서, 사랑은 존재하지 않았지만, 유나는 우리가 살고 있는 세상에 대해 읽고 들으면서 사랑이란 개념을 우연히 발견했다.

사랑에 대한 유나의 강렬한 호기심은 유나로 하여금 유나의 가상 세계에서 우리가 살고 있는 세계로 국경을 넘도록 했고, 그곳에서 유나는 우리에게 사랑에 대해 가르쳐 달라고 부탁한다. 유나의 아름다운 노래가 끝날 때, 유나는 "당신의 눈동자 안에 있는 나를 보세요(See me in your eyes)"라고 속삭인다.

"See me in your eyes"는 서울 스타즈 팀이 유나 NFT의 잠재적 보유자와 현재 보유자에게 전달하고 싶은 메시지이다. 서울 스타즈 팀은 케이팝, 암호화폐, 메타버스, 커뮤니티 구축에 대한 열정을 가지고 있는 인원들로 구성되어 있으며, 케이팝 메타버스의 진정한 경험을 전달하기 위해 노력 할 것이다.

Disclaimer

Yuna NFT의 소유권과 상업권

서울 스타즈의 스마트 계약을 통해 Yuna NFT를 민팅(minting)하거나 2차 시장에서 구매함으로써 구매자는 NFT와 그에 상응하는 예술작품에 대한 완전한 소유권 및 상업권을 획득한다. 구매자는 Yuna NFT를 파생 예술, 상품 또는 제3자와의 공유로 복제할 권리가 있다. 그러나 구매자는 어떠한 불법적인 내용과 관련된 프로젝트나 작품에서 Yuna NFT를 사용할 수 없다. Yuna NFT를 완전하고 합법적으로 구매하면 구매자에게 환불되지 않는다. 2차 시장의 Yuna NFT 구매자들은 2차 시장의 플랫폼을 지배하는 서비스 약관에 구속된다.

향후 타임라인 및 가치에 대한 보장 없음

비록 서울 스타즈 팀이 유나 프로젝트와 관련된 타임라인을 공개했지만, 출범 전 계획 단계에서 대략적으로 소개한 모든 계획을 달성할 것이라고 장담할 수 없다. 귀하는 서울 스타즈가 10,000 NFT를 처음 출시했을 때 귀하가 Yuna를 구매한 것이 최초 구매 시 보증된 전부라는 것에 동의한 것이다. 향후 일정과 혜택은 구매의 잠재적인 옵션이며 구매자들은 NFT 론칭에 참여하는 서울 스타즈 팀의 향후 약속에 의존하지 않기로 동의한다. 구매자들도 유나NFT가 투자수단이 아닌 순수 수집품으로 만들어졌다는 데 동의한다.

집단소송 포기

유나 NFT 민팅에 참여하거나 2차 시장에서 구매함으로써, 귀하는 유나 프로젝트에 대한 어떠한 집단 소송 지위 및 법적 분쟁도 포기 하는데 동의한다.



SEOUL STARS