

주요정보 요약

Summary of Whitepaper



본 문서는 거래지원 가상자산 백서의 주요 내용을 한글로 설명한 주요정보 요약입니다.
코인원은 거래지원 가상자산의 주요정보 요약을 주기적으로 점검하여 가능한 한 최신 정보를 제공할 예정입니다.

기본 정보

가상자산 카테고리	유틸리티
거래지원 네트워크	Ethereum
홈페이지	https://www.highstreet.market/
참고문헌 (백서, Docs 등)	https://highstreet.gitbook.io/highstreet-whitepaper https://www.highstreet.market/token-distribution

1. 프로젝트 정보

프로젝트 소개

[하이스트리트\(Highstreet, HIGH\)](#)는 분산형 메타버스이자 MMORPG¹로, 여기서 전통적 브랜드와 가상자산 브랜드 모두 하이스트리트의 플랫폼을 사용해 [하이스트리트 월드](#)에 원활히 통합하고 이 월드에서 자신의 존재감을 구축할 수 있습니다. 하이스트리트는 첫 날부터 주요 사고 리더²들과 협력 관계를 맺어 “서비스형 메타버스³” 레이어와 통합하는 등 상호 운용성을 구현하기 위해 노력해 왔습니다.

발렌시아가⁴ 및 LVMH와 같은 브랜드들은 새로운 시장으로 확장해 나가기 위해 가상자산 프로젝트를 넘어 가상 세계로까지 범위를 확대하고 있습니다. NFT의 인기가 상승함에 따라 많은 브랜드가 자체 Bored Ape을 가진 온체인 산업 아디다스⁵ 및 자체 NFT 드롭을 가진 하비 니콜스⁶를 활용하고 있습니다. 소매업과 상거래의 미래가 엔터테인먼트라는 점에는 의심의 여지가 없습니다.

그러나 브랜드들은 완전한 게임을 만들고 개발할 준비가 되어 있지 않으며, 이는 하이스트리트가 차세대 쇼핑을 정의하기 위해 포착할 수 있는 기회입니다. [하이스트리트 마켓플레이스](#)에서는 이미 자리를 잡은 브랜드와 신규 브랜드 모두가 하이스트리트를 활용하고 웹3.0과 메타버스 모두에서 가상의 스토어를 완벽하게 구축할 수 있습니다. 하이스트리트 월드 자체가 실제 브랜드에서 제작한 방대한 게임 아이템이 존재하는 오픈 월드 MMORPG 경험입니다.

비즈니스 모델

하이스트리트는 다음과 같이 서로 연결되어 작동하는 주요 구성요소로 이루어져 있습니다.

- [하이스트리트 마켓플레이스](#): 사용자는 게임 내 마켓플레이스에서 피지털⁷ 제품과 NFT를 구매 및 판매할 수 있습니다.
- 하이스트리트 홈즈: 사용자는 IHO⁸를 통해 [하이스트리트 월드](#) 내의 다양한 장소에서 자신의 “집”을 구매할 수 있습니다.

¹ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, 대규모 다중 사용자 온라인 역할 게임

² Thought Leader

³ Metaverse as a Service

⁴ Balenciaga

⁵ Adidas

⁶ Harvey Nichols

⁷ Phygital, 피지컬과 디지털의 융합

⁸ Initial Home Offering

- 하이스트리트 랜드: 하이스트리트의 토지는 육각형 타일로 되어 있으며, 육각형 1개짜리, 10개짜리, 50개짜리 및 150개짜리 메가플렉스⁹로 제공됩니다. 토지 번들과 육각형 타일을 기반으로 한 개발을 실제 브랜드에 위탁하여 게임 인프라(클럽, 상점, 집, 체험 등)를 구축하게 될 것입니다.
- [Forever FOMO Duck Squad¹⁰](#): 하이스트리트 월드의 공식 마스코트이자 NPC 가이드 역할을 하기도 하는 제네시스 NFT 오리 컬렉션은 다음과 같이 사용할 수 있습니다.
 - 독점 멤버십: 보유자는 지속적으로 유틸리티 및 혜택을 받으며 하이스트리트에서 엘리트 등급의 이점을 누립니다.
 - 특별 액세스: FFDS NFT는 하이스트리트 캠퍼스의 FOMO 에덴¹¹ 루프탑에서 시작하여 하이스트리트 월드 내 독점 영역으로 들어가는 게이트웨이 키 역할을 합니다.
 - 오리의 변신: 2D NFT 오리는 게임 내에서 변신할 3D 오리를 받게 됩니다.
 - 상품 드롭 및 볼트¹² 오픈: NFT 보유자는 독점 드롭 및 볼트에 액세스할 수 있습니다. 많은 게임 내 자산에 대한 할인 서비스도 있습니다.

비대칭 게임플레이

하이스트리트는 VR 및 PC로 시작하여 다양한 플랫폼을 통해 플레이어가 참여할 수 있도록 지원할 것입니다.

- VR 및 PC: 플래그십 게임플레이 경험은 VR 버전에서 이루어집니다. 사용자는 PC 버전에서도 플레이할 수 있습니다.

가상현실의 최전방에서

VR 기술: 하이스트리트는 빠르게 진화 및 성숙해 가는 VR 하드웨어와 더불어 결국은 플레이어가 가상 세계 속에서 바람직한 몰입 균형을 찾아낼 것이라는 전제 하에 만들어졌습니다. HTC와 같은 대표적인 하드웨어 제조업체와 적극 협력하는 것 외에도 하이스트리트의 발전에 기여하는 기타 요인에는 다음과 같은 것들이 있습니다.

- 개인의 형상화: 팀은 가상 세계에서 사용자의 신체 동작 표현을 캡처하기 위해 [Ready Player Me\(RPM\)](#) 아바타를 이용합니다.
- 소셜: 하이스트리트는 VR에서 소셜 기능을 사용할 수 있도록 멀티플레이어 호스팅 서비스인 Unity Multiplay 게임 엔진을 사용하여 개발됩니다. 하이스트리트는 플레이어의 몸 동작을 동기화하며 유기적인 플레이어의 움직임(실제 사람과 동일하게) 유지하기 위해 대량의 데이터 처리를 지원합니다.

⁹ Megaplex

¹⁰ 영원한 FOMO 오리 부대

¹¹ FOMO Eden

¹² Vault

- VR 분석: 하이스트리트가 인수한 Retinad의 새로운 데이터 분석 IP로서, 시선 분석을 통해 VR 경험에 측정 가능한 데이터 메트릭을 제공합니다.

로드맵

2022년에 분기마다 한 가지 주제에 전념함으로써 우리 디지털 세계의 핵심 기둥을 세우는데 집중했습니다. 그러한 토대가 확립된 올해에는 시간이 감에 따라 개선될 수 있는 코어 게임 루프를 만드는 것이 목표입니다. 목표를 달성하기 위해 네 가지 분야를 동시에 공략할 것입니다. 그것은 소셜, 전투, 제작 그리고 탐험입니다. 이 네 가지는 기본적인 게임 루프를 만들기 위한 필수 영역입니다.

소셜 레이어에서는 플레이어가 서로 간에 깊이 있는 관계를 맺을 수 있으며 디지털 세계를 함께 탐구하면서 오래 지속되는 추억을 쌓을 수 있습니다. 전투 레이어는 성장의 기회를 제공하며, 다양한 플레이어 그룹이 그들만의 아이덴티티를 확립할 수 있습니다. 제작 레이어에서는 이 개념을 토대로 게임 아이템을 피지컬 코스메틱 의상과 통합하고 상거래를 코어 게임플레이에 매끄럽게 혼합할 수 있습니다. 마지막으로, 탐험 레이어는 메타버스 게임과 그 로어¹³를 위한 세계를 빌드하는 데 집중합니다.

스토리가 탄탄할수록 현실 도피 유혹은 더 강해집니다. VR 기술의 진보에 따라 우리에게 현재 필요한 것은 바로 몰입할 가치가 있는 세계입니다. 탐험 레이어는 우리 개발 팀과 함께 작업하는 파트너 간의 균형을 요구합니다. 지나치게 상업적이거나 알팍한 경험을 만들지 않으면서 브랜드 스토리를 로어와 통합하는 것이 우리의 최대 과제가 될 것입니다. 이를 해결하기 위해서 우리는 연구 수행 및 새로운 파트너십 구현을 전담할 팀을 구성했습니다. 마지막으로 우리의 충성스러운 FOMO 오리 보유자에게 있어 파티는 FOMO 에덴에서 멈추지 않습니다. 앞으로 몇 주 동안은 곧 제공될 게임플레이에서 오리 소유권이 어떻게 필수 요소가 될 수 있는지에 대해 공유하겠습니다.

하나의 산업을 구축한다는 것은 도전적인 과제입니다. 가능한 것의 한계를 진정으로 혁신하고 뛰어넘으려면 이러한 과제를 해결해야 합니다. 2022년에 하이스트리트는 하이스트리트 월드에 시동을 걸기 위해 야심찬 마일스톤을 세웠습니다. 장애물을 만났지만 극복했고 큰 성공을 거둘 수 있었습니다. 작년 한 해는 소중한 학습 경험을 제공했으며, 우리는 메타버스에서 가능성의 한계를 계속 넘어서기를 바라고 있습니다. 여러분 모두 우리의 여정에 참여하고 하이스트리트 월드의 미래를 건설하는 데 일원이 되어 주시기를 바랍니다. 우리 프로젝트에 대해 자세히 알고 싶거나 최근의 진행 상황을 놓치고 싶지 않으시다면 [Discord](#), [Telegram](#), [Twitter](#)에서 우리를 방문하고 팔로우하시기 바랍니다.

2. 토큰 이코노미

게임 경제

대다수의 MMORPG 게임과 마찬가지로 하이스트리트 월드도 게임 통화를 갖고 있지만 전통적인 게임들과는 달리 두 가지 기본 통화에 의해 작동합니다.

첫 번째 통화는 1억 개로 수량이 고정된 온체인 ERC-20 토큰인 HIGH입니다. HIGH는 집, 교통 수단 티켓, 코스메틱 등과 같은 하이스트리트 필수품을 구매하는 데 사용됩니다.

두 번째 통화는 게임 자체 내에서만 유통되는 오프체인 통화인 StreetCred입니다. 이 통화는 무기, 갑옷, 힐링 아이템 등 MMO를 위한 일상적 소모품을 구매하는 데 사용됩니다.

¹³ Lore

하이스트리트의 MMORPG 플레이어는 게임 자체를 하는 것으로 HIGH를 채굴할 수는 없습니다. 플레이 투 언(P2E) 구성요소는 소중한 게임 내 아이템을 만들고 이를 코스메틱과 융합하여 NFT를 발행한 다음 오픈 마켓에서 판매하여 수익을 내는 방식으로 작동합니다.

HIGH와 StreetCreds

가상자산 세계는 두 토큰 시스템에서 낫선 것이 아닙니다. 예를 들어, 액시언피티티(AXS)에는 SLP 및 AXS가 있고, 스테픈(GMT)에는 GMT 및 GST가 있습니다. 그러나 이 두 경우와 같이 듀얼 토큰 모델을 적용하는 경우에는 대개 골드 파머¹⁴들이 게임에서 최대한 빠르게 많은 가치를 추출하기 위해 경쟁하면서 통제 불가능한 죽음의 소용돌이를 만들어내게 됩니다.

따라서 하이스트리트 월드에서는 플레이어가 온체인 토큰인 HIGH를 파밍¹⁵할 수 없으며, 대신 제작¹⁶과 상거래¹⁷를 통해 수익을 얻습니다.

HIGH

하이스트리트 월드는 집, 교통 수단, 코스메틱 등의 아이템을 구매하기 위한 통화의 형태인 HIGH를 사용합니다.

HIGH는 특정 이벤트 및 보스 챌린지에 참여하고 경쟁하는 데에도 필요합니다. 하이스트리트의 본질 중 많은 부분이 제작과 연결되어 있기 때문에 두 팀 모두 브랜드 협업을 통해 지속적으로 MMO를 확장하고 있습니다. 이는 웹2.0 및 웹3.0 브랜드와 제휴하는 새로운 상점들이 상시 개설되고 있으며 자신들의 아바타와 집을 커스터마이징함으로써만 플레이어에게 영원불변한 스타일의 옷장을 제공할 수 있다는 의미입니다.

HIGH는 메이플스토리¹⁸의 NX 캐시¹⁹처럼 게임을 하는 데는 필요하지 않지만 플레이어 경험을 크게 향상시킬 수 있습니다.

플레이어가 실제 돈을 쓰고 싶지 않은 경우에는 HIGH를 축적할 두 가지 추가 방법이 있습니다. 제작은 플레이어가 게임 아이템을 코스메틱과 융합하여 고유한 NFT를 발행하는 과정입니다. 게임 무기와 갑옷의 희귀성 및 통계는 고유하므로 스페셜 아이템을 사용하여 이들 무기와 갑옷을 향상시킬 수 있으며, 이로부터 발행된 NFT는 오픈 마켓에서 자주 거래됩니다. 또 다른 방법은 대량의 HIGH가 상금으로 걸리는 하이스트리트 월드 특별 이벤트에 참가해 경쟁하는 것입니다.

스트리트 크레딧(StreetCreds)

¹⁴ Farmer

¹⁵ Farming

¹⁶ Crafting

¹⁷ Commerce

¹⁸ Maplestory

¹⁹ NX Cash

스트리트 크레딧은 하이스트리트 월드의 오프체인 통화이므로 인플레이션이 있으며 게임 플레이를 통해 파밍할 수 있습니다. 몬스터 헌팅, 퀘스트 완료, 게임 내 활동 등을 통해 StreetCreds로도 알려진 스트리트 크레딧을 벌 수 있습니다.

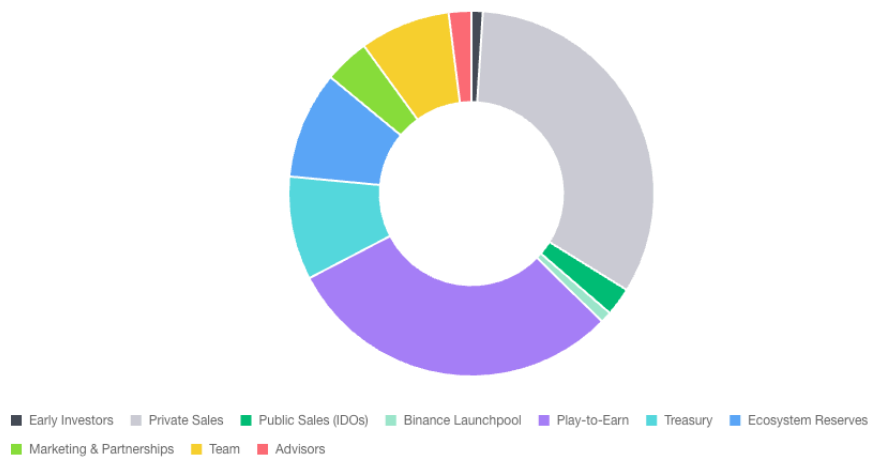
신규 게임 플레이어는 튜토리얼 및 가이드 퀘스트를 수행하는 것으로 시작하며, 이를 달성하면 솔레라 대륙으로 가는 차에 편승할 때 지불할 StreetCreds를 충분히 제공받을 수 있습니다. 거기에서는 StreetCreds가 게임 트랜잭션을 지원하는 데 사용되는 기본 통화입니다. 예를 들어 게임 내 상점에서 무기와 갑옷을 구입하거나 장비를 튜닝하거나 힐링 아이템을 구매할 때 StreetCreds가 필요합니다.

발행량 및 유통량계획

HIGH 총 발행량은 100,000,000개이며, 토큰 분배율 및 유통량계획은 아래와 같습니다.

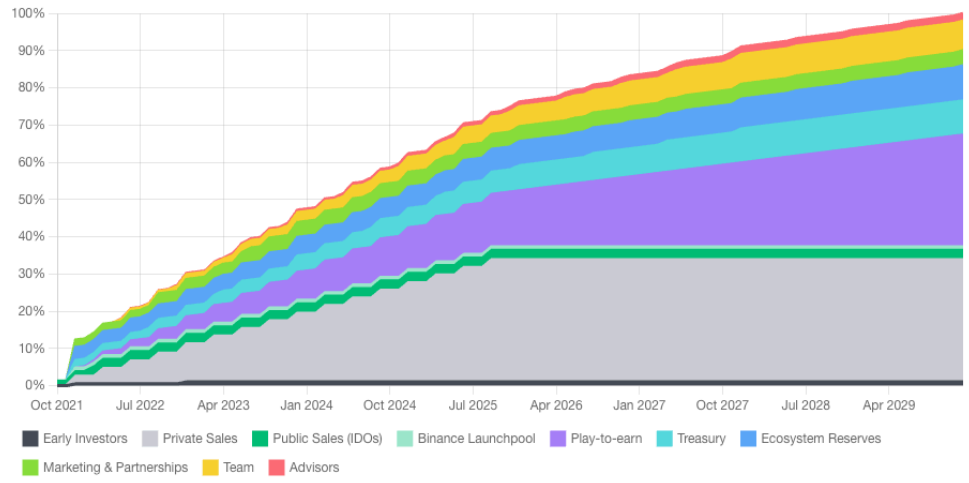
- Early Investors (1.00%)
- Private Sales (32.84%)
- Public Sales (IDOs) (2.50%)
- Binance Launchpool (1.00%)
- Play-to-Earn (30.00%)
- Treasury (9.16%)
- Ecosystem Reserves (9.50%)
- Marketing & Partnerships (4.00%)
- Team (8.00%)
- Advisors (2.00%)

HIGH Token Allocation



출처 : 공식 홈페이지

HIGH Token Release Schedule



출처 : [공식 홈페이지](#)

위험고지 안내 Disclaimer

본 문서에 기재된 정보는 당사(코인원)가 본 가상자산 심사 시점에 접근 가능한 정보 채널을 통하여 확인한 것으로, 정확하지 않거나 투자시점에는 변경 또는 유효하지 않을 수 있습니다.

가상자산 발행자가 공시한 내용 및 백서를 통해 정확한 정보를 확인하신 후 투자하시기 바랍니다.

가상자산은 법정화폐가 아니므로 특정 주체가 가치를 보장하지 않습니다.