

스테픈(Stepn)

해당 번역본은 이용자가 디지털자산 관련 정보를 편리하게 확인할 수 있도록
단순 참고용으로 번역된 것이며, 투자 권유를 목적으로 하지 않습니다.
그 내용이 정확하지 않을 수 있으므로 정확한 정보 습득을 위해서는
원문을 참고하시거나 원문 작성 주체 측에 문의하시기 바랍니다.
두나무는 해당 번역본 내용의 진실성 및 정확성을 보장하지 않고,
제공된 정보에 의한 투자 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며,
투자 손실은 투자자에게 귀속됩니다

개요

Web3 라이프스타일 혁명

Web3 라이프스타일 혁명: STEPN은 본질적으로 게임과 소셜 요소를 통합한 Web3 라이프스타일 애플리케이션으로, 일상적인 움직임을 단순히 건강에 이로운 것에 그치지 않고 디지털 공간에서 보상받을 수 있도록 합니다. Web3 라이프스타일 제품의 개척자로서, STEPN은 2021년 Solana Ignition 해커톤에서 500개 이상의 경쟁자 중 4위를 차지하며 개념을 실현하는 데 있어 중요한 이정표를 세웠습니다.

움직임을 통한 수익 창출: NFT 스니커즈를 장착하면 사용자는 야외에서 걷기, 조깅, 러닝을 수행하며 그 과정에서 게임 토큰과 NFT를 획득할 수 있습니다. 이러한 혁신적 접근은 신체 활동을 장려할 뿐만 아니라, 사용자가 토큰과 NFT를 게임 내에서 활용하거나 다른 형태의 토큰으로 전환할 수 있는 유연성을 제공합니다.

게임을 넘어선 사명: 게임화된 기반 위에서, STEPN은 수백만 명이 더 건강한 라이프스타일을 채택하도록 영감을 주고, 기후 변화 대응에 기여하며, Web 3.0으로의 원활한 통합을 촉진하는 것을 목표로 합니다.

주의: 현재 STEPN은 퍼블릭 베타 단계에 있으며, 이 백서의 내용은 플랫폼의 진화와 개선에 대한 의지를 반영하여 향후 수정될 수 있음을 주지해야 합니다.

정의

게임 토큰: GST

거버넌스 토큰: GMT

시작하기

시작하려면, 사용자는 STEPN 앱을 다운로드해야 합니다

1. **STEPN 앱 다운로드:** [App Store](#) 또는 [Google Play](#)에서 다운로드합니다.
2. **STEPN 가입:** 앱이 기기에 설치되면 이메일 주소를 사용해 가입할 수 있습니다. 인증 코드가 전송되며 이를 입력하면 앱에 접근할 수 있습니다.
3. **새 지갑 생성:** 화면 우측 상단의 지갑 아이콘을 탭합니다. 앱은 12개의 단어로 이루어진 비밀 구문을 생성하며, 이는 앱을 삭제하거나 비밀번호를 잊었을 때 지갑을 복구하는 데 중요합니다. **중요:** 이 구문을 반드시 기록해 두고, 오직 본인만 접근할 수 있는 안전한 장소에 보관하십시오.
4. **Apple Pay로 SPARK 구매(iOS):** 앱 내 마켓플레이스에서 Apple Pay를 사용해 SPARK를 구매합니다.
5. **앱 내 지갑으로 GMT 전송(iOS/Android):** 마켓플레이스에서 NFT 스니커즈를 구매하려면 GMT를 앱 내 지갑으로 전송하십시오. 거래 수수료를 위해 지갑에 SOL/BNB/ETH도 일부 보유해 두세요.
6. **스니커즈 구매:** 마켓플레이스(앱 내 또는 m.stepn.com)로 이동해 스니커즈를 선택하세요! 필터 도구를 활용해 선호에 맞는 스니커즈 유형을 찾아보세요.

축하합니다! 모든 준비가 완료되었습니다. 스니커즈를 구매한 후 에너지는 매 6시간마다 25% 비율로 복원됩니다(AEDT 시간 00:00, 06:00, 12:00, 18:00 고정). **첫 25% 에너지가 복원되면 즉시 STEPN 여정을 시작할 수 있습니다.**

계정 보안을 강화하기 위해 2단계 인증(2FA)을 활성화할 것을 강력히 권장합니다.

자산 모듈

- 스니커즈 유형
- 줌 & 소켓
- 민팅 스크롤
- 업적 & 배지

스니커즈 유형

스니커즈 유형

운동 강도와 피트니스 수준에 따라 네 가지 스니커즈 유형이 있습니다:

이름	최적 속도 (km/hr)	최적 속도에서의 예시 수익
워커	1 - 6	4 GST / 에너지 1 소모
조거	4 - 10	5 GST / 에너지 1 소모
러너	8 - 20	6 GST / 에너지 1 소모
트레이너	1 - 20	4 - 6.25 GST / 에너지 1 소모

GST 수익에 영향을 주는 요인에는 스니커즈 효율성, GPS 신호, 무작위성이 포함됩니다.

스니커즈 레벨

사용자는 **GST**를 소각하여 스니커즈를 레벨업할 수 있으며, 특정 구간에서는 **GMT**가 필요합니다. 각 레벨 업은 사전에 정해진 시간이 소요되며, 스니커즈 레벨이 높아질수록 더 많은 **GST**와 **GMT**가 필요합니다. 추가적인 **GST**를 소각해 레벨업 속도를 가속할 수도 있습니다.

GMT는 스니커즈를 5, 10, 20, 29, 30 레벨로 올릴 때 필요합니다.

레벨업 시, 사용자는 스니커즈 품질에 따라 4~12개의 추가 속성 포인트를 부여받습니다.

품질	레벨업당 속성 포인트
커먼	4
언커먼	6
레어	8
에픽	10
레전더리	12

특정 레벨에 도달하면 추가 기능이 해제됩니다:

레벨	발동 이벤트
레벨 5	소켓 1 해제
레벨 5	신발 민팅 해제
레벨 10	소켓 2 해제
레벨 15	소켓 3 해제
레벨 20	소켓 4 해제
레벨 25	HP 완전 회복
레벨 30	GMT 획득 기능 해제

최대 레벨에서는 사용자가 GST와 GMT 중 하나를 선택하여 획득할 수 있으며, 두 모드 간 전환이 가능합니다.

스니커즈 속성

- 효율(Efficiency, GST 획득):** 효율 속성이 높을수록 동일한 에너지 소모 대비 더 많은 GST를 획득할 수 있습니다.
- 운(Luck, 미스터리 박스):** 운 속성은 미스터리 박스의 드랍 빈도와 품질을 결정합니다.
- 편안함(Comfort, GMT 획득):** 편안함 속성은 HP 감소율과 GMT 획득량에 영향을 미칩니다.
 - HP < 100%: 스니커즈는 마켓플레이스에 등록되거나 전송될 수 없습니다.
 - HP < 20%: 해당 영역에서 에너지를 제공하지 않습니다.
 - HP = 0: 스니커즈를 사용할 수 없습니다.

4. 탄력(Resilience, 내구도/수리)

탄력 속성은 내구도 감소 속도에 영향을 미칩니다. 탄력이 높을수록 내구도 감소가 더 느려집니다. 스니커즈의 레벨이나 품질이 높을수록 수리 비용도 증가합니다. 내구도는 활동 중 감소하며, 특정 구간에서 GST/GMT 획득 효율에 영향을 줍니다:

- 내구도 50/100일 때: GST/GMT 획득 효율이 90%로 감소
- 내구도 20/100일 때: GST/GMT 획득 효율이 10%로 감소

주의: 최적 속도를 벗어나면 GST/GMT 및 미스터리 박스 수익이 최적치보다 낮아집니다.

스니커즈 품질

스니커즈에는 다섯 가지 품질이 있습니다. 스니커즈가 민팅될 때, 각 속성은 품질에 따른 최소값과 최대값 사이에서 무작위로 결정되어, 동일 품질 내에서도 다양한 분포를 보입니다.

품질	최소 속성	최대 속성
커먼	1	10
언커먼	8	18
레어	15	35
에픽	28	63
레전더리	50	112

참고: 레전더리 스니커즈는 현재 STEP N에서 사용 불가능합니다.

레인보우 스니커즈

레인보우 스니커즈는 오직 GMT만 획득할 수 있습니다.

모든 레인보우 스니커즈는 트레이너(1–20km/hr) 유형입니다. 커먼 스니커즈와 마찬가지로 사용자의 총 에너지에 기여하지만, HP가 20% 미만이면 에너지를 제공하지 않습니다.

다른 스니커즈와 달리, 레인보우 스니커즈에는 효율, 운, 편안함, 탄력 속성이 존재하지 않습니다. 100% HP로 시작하며, HP는 복원할 수 없고 에너지 사용 시 감소합니다. HP가 0이 되면 GMT를 획득할 수 없습니다.

각 레인보우 스니커즈에는 레인보우 잼을 장착할 수 있는 4개의 슬롯이 있습니다. 그러나 잼을 제거하면 잼은 파괴됩니다.

레인보우 스니커즈는 민팅, 레벨업, 수리가 불가능합니다. HP가 100%일 때만 판매 또는 전송이 가능하며, 스니커즈 강화에 사용할 수 없고 미스터리 박스를 드랍하지 않습니다.

레인보우 스니커즈는 두 가지 속성만 가집니다: **레인보우 파워**와 **HP**.

레인보우 스니커즈 획득 방법

강화를 통해, 현재는 커먼(Common) 및 언커먼(Uncommon) 스니커즈 강화만 레인보우 스니커즈로 이어질 가능성이 있습니다. 언커먼 스니커즈 강화가 레인보우 스니커즈를 획득할 확률은 커먼 스니커즈 강화보다 5배 높습니다.

레인보우 파워 (Rainbow Power)

- 레인보우 파워가 높을수록 GMT 획득 효율이 향상됩니다.
- 레인보우 젼만이 레인보우 파워를 추가로 증가시킬 수 있습니다.

HP HP가 20% 감소할 때마다 총 레인보우 파워(스니커즈 + 젼)가 비례적으로 줄어듭니다:

- $HP \geq 80\% = 100\%$ 레인보우 파워
- $60\% < HP < 79\% = 80\%$ 레인보우 파워
- $40\% < HP < 59\% = 60\%$ 레인보우 파워
- $20\% < HP < 39\% = 40\%$ 레인보우 파워
- $0\% < HP < 19\% = 20\%$ 레인보우 파워
- $HP = 0\% = 0\%$ 레인보우 파워

최소 에너지 (Minimum Energy)

레인보우 스니커즈는 **최소 6 에너지 소비 요건**이 있습니다. 에너지가 6 미만일 때 레인보우 스니커즈를 사용하면, 실제 사용량과 관계없이 6 에너지를 소비한 것처럼 HP가 감소합니다.

제네시스 스니커즈 (Genesis Sneaker)

제네시스 스니커즈의 ID는 "G"로 시작하며, 1에서 20,000 사이의 숫자가 뒤따릅니다. 따라서 공급량이 한정되어 있습니다. 제네시스 스니커즈는 다양한 STEPN 영역(Realm)에서 발견될 수 있습니다.

OG 스니커즈

OG 스니커즈는 제네시스 스니커즈와 구별됩니다. 제네시스 스니커즈와 달리 OG 스니커즈는 "G" 접두사가 없으며, 20,001에서 60,000 사이의 특정 번호 범위가 할당됩니다.

특수 스니커즈 스킨 (Special Sneaker Skins)

특수 스니커즈 스킨은 강화(Enhancement) 및 마케팅 이벤트를 통해 획득할 수 있으며, 두 가지 유형으로 구분됩니다.

임시 스킨 (Temporary Skins)

- 월드컵 이벤트

참고: 월드컵 스킨은 유일한 임시 스킨입니다. 이 스니커즈는 강화에 사용될 경우 스킨이 소멸됩니다.

영구 스킨 (Permanent Skins)

- ASICS 1 & 2
- Atletico Madrid
- HypeSaints
- Xmas + NY: Letters, Socks, Sneakers
- Mascherano
- Panda
- SAC_2045
- DeGods
- The Whales
- DRiP
- Own The Doge
- SunFlowerLand
- STEPNEMBER2
- TrickOrSneak
- Steve Aoki
- The Heist
- Solflare
- MOOAR
- Helio
- 발렌타인데이 (Valentine's Day)
- ADIDAS
- MOOAR x STEPN

위의 임시 스킨(Temporary Skins) 목록에 포함된 모든 스킨은 **영구 스킨이 아닙니다.**

강화 시 스킨 유지 규칙 (Skin Retention Rules During Enhancement)

두 개의 영구 스킨이 있는 스니커즈를 강화할 경우, 결과 스니커즈에는 단 하나의 스킨만 유지됩니다. 스킨 유지 규칙은 다음과 같은 우선순위를 따릅니다:

1. ADIDAS 스킨 및 MOOAR x STEPN 스킨

- 이벤트 맥락과 무관하게 항상 우선적으로 유지됩니다.

2. 가장 낮은 스니커즈 ID의 영구 스킨

- 특별 우선순위 스킨이 없을 경우, ID가 가장 낮은 스니커즈의 스킨이 유지됩니다.

공동 브랜드 스니커즈 (Co-branded Sneakers)

STEPN은 주요 스니커즈 브랜드, 유명 IP, 대표적인 Web3 컬렉션 등과 협업하여 공동 브랜드 스니커즈를 출시합니다. 자세한 내용은 아래 링크에서 확인할 수 있습니다:

- [Binance: STEPN 이벤트](#)
- [Atletico Madrid NFT 촉구화](#)
- [Forbes: STEPN x Steve Aoki 협업 기사](#)

스니커즈 유형

스니커즈 유형

운동 강도와 피트니스 수준에 따라 네 가지 스니커즈 유형이 있습니다:

이름	최적 속도 (km/hr)	최적 속도에서의 예시 수익
워커	1 - 6	4 GST / 에너지 1 소모
조거	4 - 10	5 GST / 에너지 1 소모
러너	8 - 20	6 GST / 에너지 1 소모
트레이너	1 - 20	4 - 6.25 GST / 에너지 1 소모

GST 수익에 영향을 주는 요인에는 스니커즈 효율성, GPS 신호, 무작위성이 포함됩니다.

스니커즈 레벨

사용자는 **GST**를 소각하여 스니커즈를 레벨업할 수 있으며, 특정 구간에서는 **GMT**가 필요합니다. 각 레벨 업은 사전에 정해진 시간이 소요되며, 스니커즈 레벨이 올라갈수록 더 많은 **GST**와 **GMT**가 요구됩니다. 추가 **GST**를 소각하여 이 과정을 가속할 수도 있습니다.

GMT는 스니커즈를 레벨 5, 10, 20, 29, 30으로 올릴 때 필요합니다.

레벨업 시 사용자는 스니커즈 품질에 따라 4~12개의 추가 속성 포인트를 부여받습니다.

품질	레벨업당 속성 포인트
커먼	4
언커먼	6
레어	8
에픽	10
레전더리	12

특정 레벨에 도달하면 추가 기능이 해제됩니다:

레벨	발동 이벤트
레벨 5	소켓 1 해제
레벨 5	신발 민팅 해제
레벨 10	소켓 2 해제
레벨 15	소켓 3 해제
레벨 20	소켓 4 해제
레벨 25	<u>HP</u> 완전 회복
레벨 30	GMT 획득 기능 해제

최대 레벨에 도달하면 사용자는 GST 또는 GMT 중 하나를 선택해 획득할 수 있으며, 두 모드 간 전환이 가능합니다.

스니커즈 속성

- 효율(Efficiency, GST 획득):** 효율 속성이 높을수록 동일한 에너지 소모 대비 더 많은 GST를 획득할 수 있습니다.
- 운(Luck, 미스터리 박스):** 운 속성은 미스터리 박스의 드랍 빈도와 품질을 결정합니다.
- 편안함(Comfort, GMT 획득):** 편안함 속성은 HP 감소율과 GMT 획득량에 영향을 줍니다.

- HP < 100%: 스니커즈는 마켓플레이스에 등록되거나 전송될 수 없습니다.
- HP < 20%: 해당 영역(Realm)에서 에너지를 제공하지 않습니다.
- HP = 0: 스니커즈를 사용할 수 없습니다.

4. 탄력(Resilience, 내구도/수리)

탄력 속성은 내구도 감소율에 영향을 줍니다. 탄력이 높을수록 내구도 감소 속도가 더 느려집니다. 스니커즈의 레벨이나 품질이 높을수록 수리 비용은 더 증가합니다. 내구도는 활동 중 감소하며, 특정 구간에서 GST/GMT 획득 효율에 영향을 줍니다:

1. 내구도 50/100일 때: GST/GMT 획득 효율이 90%로 감소
2. 내구도 20/100일 때: GST/GMT 획득 효율이 10%로 감소

주의: 최적 속도를 벗어나면 GST/GMT 및 미스터리 박스 수익이 최적치보다 낮아집니다.

스니커즈 품질

스니커즈에는 다섯 가지 품질이 있습니다. 스니커즈가 민팅될 때 속성은 최소값과 최대값 사이에서 무작위로 결정되며, 동일한 품질 내에서도 다양한 분포를 보입니다.

품질	최소 속성	최대 속성
커먼	1	10
언커먼	8	18
레어	15	35
에픽	28	63
레전더리	50	112

참고: 레전더리 스니커즈는 현재 STEPN에서 사용할 수 없습니다.

레인보우 스니커즈

레인보우 스니커즈는 오직 GMT만 획득할 수 있습니다.

모든 레인보우 스니커즈는 트레이너(1–20km/hr) 유형입니다. 커먼 스니커즈와 마찬가지로 사용자의 총 에너지에 기여하지만, HP가 20% 미만일 경우 에너지를 제공하지 않습니다.

다른 스니커즈와 달리, 레인보우 스니커즈에는 효율(Efficiency), 운(Luck), 편안함(Comfort), 탄력(Resilience) 속성이 없습니다. HP는 100%로 시작하며 복원할 수 없고, 에너지 사용에 따라 감소합니다. HP가 0이 되면 GMT를 획득할 수 없습니다.

각 레인보우 스니커즈에는 레인보우 젬을 장착할 수 있는 4개의 슬롯이 있으며, 장착된 젬을 제거하면 해당 젬은 파괴됩니다.

레인보우 스니커즈는 민팅, 레벨업, 수리가 불가능합니다. HP가 100%일 때만 판매 또는 전송이 가능하며, 스니커즈 강화에 사용할 수 없고 미스터리 박스를 드랍하지 않습니다.

레인보우 스니커즈는 **레인보우 파워**와 **HP** 두 가지 속성만 보유합니다.

레인보우 스니커즈 획득 방법

강화를 통해 레인보우 스니커즈를 얻을 수 있으며, 현재는 커먼(Common) 및 언커먼(Uncommon) 스니커즈 강화만 해당 확률을 가집니다. 언커먼 스니커즈 강화가 레인보우 스니커즈를 획득할 확률은 커먼 스니커즈 강화보다 5배 높습니다.

레인보우 파워 (Rainbow Power)

- 레인보우 파워가 높을수록 GMT 획득 효율이 향상됩니다.
- 레인보우 젬만이 레인보우 파워를 추가로 증가시킬 수 있습니다.

HP HP가 20% 감소할 때마다 총 레인보우 파워(스니커즈 + 젬)가 비례적으로 줄어듭니다:

- $HP \geq 80\% = 100\%$ 레인보우 파워
- $60\% < HP < 79\% = 80\%$ 레인보우 파워
- $40\% < HP < 59\% = 60\%$ 레인보우 파워
- $20\% < HP < 39\% = 40\%$ 레인보우 파워
- $0\% < HP < 19\% = 20\%$ 레인보우 파워
- $HP = 0\% = 0\%$ 레인보우 파워

최소 에너지 (Minimum Energy)

레인보우 스니커즈는 **최소 6 에너지 소비 요건**을 가집니다. 에너지가 6 미만일 때 레인보우 스니커즈를 사용하면, 실제 사용량과 관계없이 6 에너지를 소비한 것처럼 HP가 감소합니다.

제네시스 스니커즈 (Genesis Sneaker)

제네시스 스니커즈의 ID는 "G"로 시작하며, 뒤이어 1에서 20,000 사이의 번호가 붙습니다. 공급량이 한정되어 있으며, 다양한 STEP N 영역(Realm)에서 발견될 수 있습니다.

OG 스니커즈

OG 스니커즈는 제네시스 스니커즈와 구별됩니다. 제네시스 스니커즈와 달리 OG 스니커즈에는 "G" 접두사가 없으며, 20,001에서 60,000 사이의 특정 번호 범위가 할당됩니다.

특수 스니커즈 스킨 (Special Sneaker Skins)

특수 스니커즈 스킨은 강화(Enhancement) 및 마케팅 이벤트를 통해 획득할 수 있으며, 두 가지 유형으로 구분됩니다.

임시 스킨 (Temporary Skins)

- 월드컵 이벤트

참고: 월드컵 스킨은 유일한 임시 스킨입니다. 이 스니커즈는 강화에 사용될 경우 스킨이 소멸됩니다.

영구 스킨 (Permanent Skins)

- ASICS 1 & 2
- Atletico Madrid
- HypeSaints
- Xmas + NY: Letters, Socks, Sneakers
- Mascherano
- Panda
- SAC_2045
- DeGods
- The Whales
- DRiP
- Own The Doge
- SunFlowerLand
- STEP NEMBER2
- TrickOrSneak
- Steve Aoki
- The Heist

- Solflare
- MOOAR
- Helio
- 발렌타인데이 (Valentine's Day)
- ADIDAS
- MOOAR x STEP N

위 임시 스킨 목록에 포함된 모든 스킨은 **영구 스킨이 아닙니다.**

강화 시 스킨 유지 규칙 (Skin Retention Rules During Enhancement)

두 개의 영구 스킨이 있는 스니커즈를 강화할 경우, 결과 스니커즈에는 단 하나의 스킨만 유지됩니다. 스킨 유지 규칙은 다음과 같은 우선순위를 따릅니다:

1. **ADIDAS 스킨 및 MOOAR x STEP N 스킨**
 - 이벤트 맥락과 관계없이 항상 우선적으로 유지됩니다.
2. **가장 낮은 스니커즈 ID의 영구 스킨**
 - 특별 우선순위 스킨이 없을 경우, ID가 가장 낮은 스니커즈의 스킨이 유지됩니다.

공동 브랜드 스니커즈 (Co-branded Sneakers)

STEP N은 주요 스니커즈 브랜드, 유명 IP, 대표적인 Web3 컬렉션 등과 협업하여 공동 브랜드 스니커즈를 출시합니다. 자세한 내용은 아래 링크에서 확인할 수 있습니다:

- [Binance: STEP N 이벤트](#)
- [Atletico Madrid NFT 축구화](#)
- [Forbes: STEP N x Steve Aoki 협업 기사](#)

젬 & 소켓 (Gems & Sockets)

젬 유형 (Gem Types)

사용자는 스니커즈 레벨별로 해제되는 소켓에 젬을 장착해 스니커즈 속성을 강화할 수 있습니다. 젬에는 네 가지 유형이 있으며, 각각 특정 속성을 나타냅니다:

1. 노랑 (Yellow): 효율 (Efficiency)
2. 파랑 (Blue): 운 (Luck)
3. 빨강 (Red): 편안함 (Comfort)

4. 보라 (Purple): 탄력 (Resilience)

소켓 유형 및 품질 (Socket Types and Qualities)

- 스니커즈에는 속성별로 색상이 지정된 네 개의 소켓이 있습니다.
- 일치하는 속성의 젬을 소켓에 장착하면 해당 속성이 강화됩니다.
- 소켓은 스니커즈 레벨 5, 10, 15, 20에서 순차적으로 해제됩니다.
- 소켓 품질이 높을수록 젬의 효과가 증폭됩니다.
- 소켓의 속성 유형은 해제 전에도 보이지만, 소켓 품질은 스니커즈 품질에 따라 달라지며 해제 전까지는 숨겨져 있습니다.

소켓 품질은 스니커즈 품질에 따라 영향을 받습니다:

스니커즈 품질	커먼 소켓 %	언커먼 소켓 %	레어 소켓 %	에픽 소켓 %	레전더리 소켓 %	속성 향상
커먼	90	10	NA	NA	NA	NA
언커먼	30	60	10	NA	NA	+10%
레어	10	30	50	10	NA	+20%
에픽	10	10	30	40	10	+30%
레전더리	NA	10	20	30	40	+50%

레인보우 젬 & 소켓 (Rainbow Gems and Sockets)

레인보우 젬은 레인보우 소켓에 직접 장착할 수 있으며, 이를 통해 레인보우 파워가 증가합니다. 레인보우 소켓에는 품질 구분이 존재하지 않으며, 레인보우 젬은 추가 업그레이드가 불가능합니다.

젬 업그레이드(동일 카테고리 젬 3개 필요) 과정에서 동일 레벨의 레인보우 젬이 생성될 수 있습니다.
예: 레벨 1 효율(Efficiency) 젬 3개를 업그레이드하면 레벨 1 레인보우 젬을 얻을 수 있습니다.

레인보우 스니커즈에서 젬을 제거하면 해당 젬은 소각/파괴됩니다.

민팅 스크롤 (Minting Scrolls)

민팅 스크롤은 사용자가 신발 민팅 이벤트(Shoe-Minting Event)를 수행할 수 있도록 합니다.

1. 민팅 스크롤에는 다섯 가지 품질이 있으며, 이는 스니커즈 품질과 일치합니다.

2. 민팅 스크롤은 미스터리 박스에서 발견될 수 있으나, 확정 드랍은 아닙니다.
3. 민팅에는 2개의 민팅 스크롤, 2개의 빈티지 스니커즈, GST 및 GMT가 필요합니다.
4. 민팅 스크롤은 빈티지 스니커즈의 품질과 일치해야 합니다.
5. 민팅 스크롤은 사용 후 영구적으로 소각됩니다.

참고: 민팅 스크롤은 앱 내 자산으로, 외부 지갑으로 전송할 수 없습니다.

업적 & 배지 (Achievements & Badges)

업적 시스템은 사용자에게 추가적인 도전을 제공하기 위해 설계되었습니다. 이러한 도전을 완료하면 업적 배지를 획득하게 됩니다. 이 배지는 향후 에어드롭에 사용될 수 있는 업적 증명 역할을 하며 다양한 혜택을 제공합니다.

업적 (Achievements)

업적과 그에 연계된 배지 또는 타이틀은 향후 시즌마다 지속적으로 추가됩니다. 일부 업적은 다섯 가지 품질로 구분되며, 각각의 품질은 특정 완료 조건에 의해 정의됩니다.

주의: 이미 획득했지만 수령하지 않은 배지가 있는 상태에서 동일한 배지를 구매하면, 해당 배지의 '잠금 해제' 상태가 초기화되어 다시 획득해야 합니다. 이러한 문제를 피하려면 이미 해제한 배지를 구매하지 않도록 주의하세요.

유형:

업적은 두 가지 유형으로 나뉘며, 각각 다른 업적 배지를 제공합니다:

- **개별 업적 (Individual Achievements):** 특정 마일스톤을 달성하면 부여됩니다. Lucky/Unlucky 배지를 제외하고, 개별 업적에서 얻은 배지는 거래가 불가능합니다.
- **메타 업적 (Meta Achievements):** 일련의 개별 업적을 완료하면 부여됩니다. 메타 업적을 완료하여 얻은 배지는 거래가 가능합니다.

업적 획득 (Acquiring Achievements)

사용자가 업적 조건을 충족했다고 해서 업적이 자동으로 부여되지는 않습니다.

1. 업적 조건을 충족하면, 사용자는 업적/배지/타이틀을 업적 포인트를 소모하여 획득할 수 있습니다.
2. 사용자는 GMT를 소모함으로써 업적 포인트를 축적할 수 있습니다.
3. 일부 업적은 업적 포인트를 소모하지 않고도 획득할 수 있습니다.

스니커즈 배경 구매 (Buying Sneaker Background)

업적 포인트는 스니커즈 배경을 구매하는 데 사용할 수 있습니다. 구매하려면 홈 화면에서 배경 슬롯을 탭하여 구매 페이지로 이동하면 됩니다.

게임 모듈 (Game Module)

- [신발 민팅](#)
- [강화 시스템](#)
- [융합 시스템](#)
- [젼 업그레이드](#): 개발 중
- [HP 시스템](#)
- [속성 포인트 재분배 시스템](#)
- [인벤토리 시스템](#)
- [VIP 시스템](#)
- [영역\(Realm\)](#)

신발 민팅 (Shoe-Minting)

신발 민팅 이벤트(Shoe-Minting Event, SME)는 사용자가 두 개의 스니커즈를 청사진으로 사용해 "번식"하여 슈박스(Shoebox)를 생성하는 기능입니다. 이 두 스니커즈는 빈티지(Vintage, 부모)라고 불리며, SME를 수행하려면 내구도가 모두 충전되어 있어야 합니다.

SME를 시작하려면, 사용자는 Mint 탭으로 이동하여 함께 번식시킬 스니커즈를 선택하고 Mint 버튼을 누릅니다. 슈박스는 즉시 지급되며 바로 열 수 있습니다.

한 스니커즈는 최대 7회까지 SME에 사용될 수 있으며, 추가 SME가 진행될 때마다 해당 빈티지의 SME 횟수에 따라 비용이 증가합니다. 두 빈티지의 비용은 각각 계산된 뒤 합산되어 최종 민팅 비용이 결정됩니다.

신발 민팅에는 두 빈티지 모두 48시간의 쿨다운이 있으며, 이 기간 동안에도 스니커즈는 이동용으로 사용할 수 있습니다.

처음 두 번의 SME 비용은 동일합니다. 또한 민팅 시 추가 슈박스를 얻을 확률이 존재하며, 동일 스니커즈로 민팅을 많이 할수록 여러 개의 슈박스를 얻을 확률이 증가합니다.

슈박스의 품질은 빈티지 스니커즈의 품질에 의해 결정됩니다:

빈티지 품질	커먼 슈박스 %	언커먼 슈박스 %	레어 슈박스 %	에픽 슈박스 %	레전더리 슈박스 %
커먼 x 커먼	100	0	0	0	0
커먼 x 언커먼	50	49	1	0	0
커먼 x 레어	50	0	49	1	0
커먼 x 에픽	50	0	0	49	1
커먼 x 레전더리	50	0	0	0	50
언커먼 x 언커먼	0	98	2	0	0
언커먼 x 레어	0	49	50	1	0
언커먼 x 에픽	0	49	1	49	1
언커먼 x 레전더리	0	49	1	0	50
레어 x 레어	0	0	98	2	0
레어 x 에픽	0	0	49	50	1
레어 x 레전더리	0	0	49	1	50
에픽 x 에픽	0	0	0	98	2
에픽 x 레전더리	0	0	0	49	51
레전더리 x 레전더리	0	0	0	0	100

사용자가 슈박스를 열면 새로운 스니커즈를 획득하며, 이 스니커즈의 품질은 슈박스 품질에 의해 결정됩니다:

슈박스 품질	커먼 스니커 즈 %	언커먼 스니커 즈 %	레어 스니커 즈 %	에픽 스니커 즈 %	레전더리 스니커 즈 %
커먼	97	3	0	0	0
언커먼	25	73	2	0	0
레어	0	27	71	2	0
에픽	0	0	30	68	2
레전더리	0	0	0	35	65

참고: 현재 레전더리 스니커즈 드랍은 비활성화되어 있습니다.

새로운 스니커즈 유형은 두 개의 빈티지 스니커즈 유형에 의해 영향을 받습니다:

빈티지 조합	워커 %	조거 %	러너 %	트레이너 %
워커 x 워커	85	6	6	3
워커 x 조거	45	45	7	3
워커 x 러너	45	7	45	3
워커 x 트레이너	80	6	6	8
조거 x 조거	6	85	6	3
조거 x 러너	7	45	45	3
조거 x 트레이너	6	80	6	8
러너 x 러너	6	6	85	3
러너 x 트레이너	6	6	80	8
트레이너 x 트레이너	25	25	25	25

새로운 스니커즈의 소켓 유형은 두 개의 빈티지 스니커즈 소켓 유형에 의해 결정됩니다:

빈티지(소켓 조합)	효율 %	운 %	편안함 %	내구도 %
효율 x 효율	70	10	10	10
효율 x 운	40	40	10	10
효율 x 편안함	40	10	40	10
효율 x 내구도	40	10	10	40
운 x 운	10	70	10	10
운 x 편안함	10	40	40	10
운 x 내구도	10	40	10	40
편안함 x 편안함	10	10	70	10
편안함 x 내구도	10	10	40	40
내구도 x 내구도	10	10	10	70

신발 민팅 변형 (Shoe-Minting Variation)

스니커즈의 속성은 빈티지의 속성과 무관하게 **품질**에 따라 무작위로 결정됩니다.

강화 시스템 (Enhancement System)

GST, GMT, 그리고 낮은 품질의 스니커즈 5컬레를 소각하여, 더 높은 품질의 강화 스니커즈 또는 레인보우 스니커즈를 획득할 수 있습니다.

강화를 통해 스니커즈의 속성 최소/최대치가 원래 매개변수 대비 **20% 상승**합니다.

품질	스니커즈 속성	강화 스니커즈 속성
커먼	1 - 10	NA
언커먼	8 - 18	9.6 - 21.6
레어	15 - 35	18 - 42
에픽	28 - 63	33.6 - 75.6
레전더리	50 - 112	60 - 134.4

강화 규칙:

1. **스니커즈 ID:** 강화된 스니커즈는 소각된 5컬레 중 **가장 짧은/가장 낮은** 스니커즈 ID를 계승합니다.
2. **스니커즈 유형:** 강화된 스니커즈의 유형은 소각된 5컬레의 유형 중에서 무작위로 선택됩니다.
3. **젼 소켓 유형:** 강화된 스니커즈의 각 젼 소켓 유형은 소각된 5컬레에 존재하는 소켓 유형 중에서 무작위로 선택됩니다.
4. **스니커즈 스킨:** 영구 스킨이 사용되지 않은 경우, 강화된 스니커즈의 스킨은 앱에서 제공되는 현재 스킨 레퍼토리 중 무작위로 선택됩니다. 영구 스킨을 사용한 경우, 강화된 스니커즈는 해당 영구 스킨을 계승합니다. 스킨 이벤트 기간에는 특별 스킨이 포함될 수 있습니다.

특별 확률 (Special Chances):

- 강화된 스니커즈가 두 단계 높은 품질로 상승할 수 있는 작은 확률이 있습니다.
(예: 커먼 스니커즈 5컬레 → 레어 스니커즈 1컬레)
- 강화된 스니커즈가 레인보우 스니커즈가 될 수 있는 작은 확률이 있습니다.
- 강화 확률 예시: 워커 4컬레와 조거 1컬레를 사용했을 때, 워커가 나올 확률은 80%, 조거가 나올 확률은 20%입니다.

융합 시스템 (Fusion System)

융합 시스템은 사용자가 다른 스니커즈(스니커즈 B)를 소각하여, 하나의 스니커즈(스니커즈 A)의 **네 가지 기본 속성**을 향상시킬 수 있도록 합니다.

핵심 조건은 스니커즈 A의 품질이 스니커즈 B의 품질보다 **같거나 높아야** 하며, 스니커즈 B의 품질이 스니커즈 A를 초과할 수 없다는 점입니다.

따라서, 언커먼(Uncommon) 스니커즈 A를 커먼(Common) 스니커즈 B로 강화하려 할 경우, 스니커즈 A는 언커먼 품질을 유지하면서 스니커즈 B의 속성 향상 효과를 일부 가져올 수 있습니다.

속성 향상 메커니즘 (Attribute Improvement Mechanics):

- 1. 스니커즈 B의 속성이 스니커즈 A보다 클 경우:
스니커즈 A의 새로운 기본 속성은 스니커즈 A와 B의 속성 값 사이에서 무작위로 결정됩니다.
- 2. 스니커즈 A의 속성이 스니커즈 B보다 클 경우:
스니커즈 A의 기본 속성은 그대로 유지됩니다.

속성 융합 예시 (Examples of Attribute Fusion):

- 효율 A = 16, 효율 B = 28
→ 스니커즈 B를 소각하면, 스니커즈 A의 새로운 효율 값은 16~28 사이 무작위 값(예: 17, 20, 27 등)이 될 수 있습니다.
- 효율 A = 18, 효율 B = 16
→ 스니커즈 B를 소각해도, 스니커즈 A의 효율 속성은 그대로 18로 유지됩니다.

description: 개발 중

젬 업그레이드 (Gem Upgrade)

업그레이드 탭에서 **GST**를 소각하고 동일 레벨·동일 유형의 젬 3개를 결합하여 상위 레벨 젬으로 업그레이드 할 수 있습니다.
레벨 4부터는 업그레이드에 **GMT**가 추가로 필요합니다.

참고 사항:

- 젬 업그레이드는 낮은 레벨에서 실패할 수 있으며, 실패 시 젬이 소멸됩니다.
- 젬은 앱 내 자산이며, 외부 지갑으로 전송할 수 없습니다.

젬 레벨	속성(Attribute)	각성 효과(Awakening Effect)	성공 확률
1	+2	+5% 기본 속성	35%
2	+8	+70% 기본 속성	55%
3	+25	+220% 기본 속성	65%
4	+72	+600% 기본 속성	75%
5	+200	+1400% 기본 속성	85%
6	+400	+4300% 기본 속성	100%
7	+777	+11000% 기본 속성	100%
8	+1888	+28000% 기본 속성	100%
9	+6789	+66000% 기본 속성	NA

경고: 레벨 1 ~ 5 젬 업그레이드에는 실패 위험이 있으며, 실패 시 젬이 소실됩니다.

각성 효과 (Awakening Effect): 스니커즈의 기본 속성을 강화합니다.
예: 레벨 0 스니커즈의 기본 효율이 5일 경우, 레벨 2 효율 젬을 장착하면 속성(+8)과 각성 효과(+70%)가 적용되어 총 효율이 **15**가 됩니다.

HP 시스템 (HP System)

HP(Health Points)는 스니커즈의 상태를 나타냅니다. 새로 민팅된 스니커즈는 **100% HP**로 시작합니다. HP는 사용자가 에너지를 소모하고 실제로 스니커즈를 사용하여 움직일 때 감소합니다. 그러나 스니커즈가 단순히 에너지 생성에만 사용될 경우 HP는 감소하지 않습니다.

스니커즈 HP 감소율은 다음 요인에 의해 영향을 받습니다:

- 1. **편안함(Comfort) 값:** 기본 편안함, 레벨업, 편안함 젬 추가를 통해 편안함 값이 높을수록 HP 감소 속도가 느려집니다.
- 2. **스니커즈 품질:** 높은 품질의 스니커즈일수록 HP 감소 속도가 느려집니다.
- 3. **에너지 사용량:** 더 많은 에너지를 사용할수록 HP 감소가 커집니다.

참고: 새로 얻은 스니커즈는 슈박스를 연 후 처음 48시간 동안 HP가 안정적으로 유지됩니다. 단, 이 기간 내에 스니커즈를 전송, 등록 또는 거래할 경우 유예 기간이 무효화됩니다.

HP 복원 (HP restoration)

HP는 **GST와 편안함 점**을 소각하여 복원할 수 있습니다. 스니커즈 품질이 높을수록 복원 비용은 증가합니다. HP가 감소하면 다음과 같은 패널티가 적용됩니다:

- $HP < 100\%$ → 스니커즈는 마켓플레이스에 등록되거나 전송될 수 없습니다.
- $HP < 20\%$ → 해당 영역(Realm)에서 에너지 제공이 불가능합니다.
- $HP = 0$ → 스니커즈는 움직임에 사용할 수 없습니다.

참고: 스니커즈는 레벨 24에서 25로 상승할 때 HP가 자동으로 100% 회복됩니다.

레인보우 스니커즈 HP 규칙 (Rainbow Sneaker HP Rules)

레인보우 스니커즈의 HP는 복원할 수 없습니다.

속성 포인트 재분배 시스템 (Attribute Points Redistribution System)

사용자는 **GMT**를 소각하여 스니커즈에 분배된 속성 포인트를 초기화하고 다시 사용할 수 있습니다. 포인트 초기화 비용은 스니커즈 품질에 따라 증가하며, 이 비용은 모든 스니커즈 레벨에서 동일하게 적용됩니다.

인벤토리 시스템 (Inventory System)

STEPN의 인벤토리는 두 가지 주요 카테고리로 나뉘며, 각 카테고리에는 용량 제한이 있습니다:

1. **NFT 스니커즈:** 전용 공간을 공유하며, 최대 256켤레까지 보관할 수 있습니다.
2. **기타 아이템:** 점, 미스터리 박스, 민팅 스크롤, 슈박스가 포함되며, 최대 500칸까지 보관할 수 있습니다.

크로스-영역 공유 인벤토리:

- 인벤토리 공간은 모든 영역(Realm)에서 공유되며, 해당 제한은 사용자의 계정 전체에 전역적으로 적용됩니다.

초과 아이템 처리:

- 사용자가 인벤토리 제한을 초과할 경우, 초과 아이템은 소실되지 않습니다. 다만, 인벤토리 인터페이스에서는 보이지 않으며 사용자가 판매하거나 소모하여 제한 이하로 줄일 때까지 숨겨진 상태로 남습니다.

VIP 시스템 (VIP System)

사용자는 Apple의 인앱 결제 기능을 이용해 STEPN 월간 VIP를 구독할 수 있습니다.

영역 (Realm)

정의와 목적 (Definition and Purpose)

STEPN에서 Realm은 기본적으로 게임의 포크를 호스팅하는 서버로, 사용자가 서로 다른 디지털 환경에서 동일한 게임플레이를 경험할 수 있도록 합니다. Realm은 새로운 레이어1 블록체인 위나 기존 STEPN 블록체인 내에 구축될 수 있으며, 생태계 파트너와의 협업을 통해 새로운 사용자를 유입하고 새로운 가치 제안을 제공합니다.

각 Realm은 다음과 같은 브랜드 및 커뮤니티 문화를 정의할 수 있는 큰 자유도를 가집니다:

- 색상 테마
- NFT의 시각적 미학
- 유틸리티 토큰
- 고유한 내러티브

생태계 파트너는 다음과 같은 혜택을 누릴 수 있습니다:

- 로열티 수익 공유
- 커뮤니티 내 참여도 강화
- 핵심 가치에 맞춘 자연스러운 성장 촉진

유틸리티 토큰 제한 (Utility Token Restrictions)

게임 내 유틸리티 토큰은 각 Realm에 고유하며, Realm 간 전송은 불가능합니다.

현재 STEPN 영역 (Current STEPN Realms)

- **Solana Realm:** Solana 블록체인 기반

- **BNB Realm:** BNBChain 기반
- **APE Realm:** Ethereum 기반

수익 모듈 (Earning Module)

- [GST 획득](#)
- [GST 한도/메커니즘](#)
- [GMT 획득](#)
- [미스터리 박스 시스템](#)
- [성공 확률 증가 시스템](#)

GST 획득 (GST Earning)

STEPN에서 사용자는 NFT 스니커즈를 장착하여 이동함으로써 토큰을 획득할 수 있습니다. 전략에 따라 GST와 GMT 모두를 벌 수 있습니다.

분당 GST/GMT 획득량은 다음 네 가지 주요 요인에 의해 결정됩니다:

1. **스니커즈 유형:** 스니커즈 유형에 따라 기본 GST 획득량이 달라집니다. 세부 내용은 [스니커즈 속성](#) 섹션을 참조하세요.
2. **스니커즈 효율(Efficiency) 속성:** 효율이 높을수록 분당 GST 획득량이 증가합니다. 레벨 0~29까지는 GST만 획득할 수 있습니다. 레벨 30에서는 GST 획득을 계속하거나 GMT 획득으로 전환할 수 있으며, 모드 간 전환은 자유롭습니다.
3. **스니커즈 편안함(Comfort) 속성:** 편안함이 높을수록 분당 GMT 획득량이 증가합니다. 레벨 30부터 GST와 GMT 중 선택적으로 획득할 수 있으며, 두 모드 간 전환은 자유롭습니다. GMT 발행 관련 상세 내용은 [토크노믹\(Tokenomic\)](#) 섹션을 참조하세요. 또한, 높은 편안함은 HP 감소 속도를 늦춥니다. 자세한 내용은 [HP 시스템](#) 섹션을 참고하세요.
4. **이동 속도:** 최적 속도 범위에서 이동할 경우 수익이 극대화됩니다. 이 범위를 벗어나면 편차에 따라 수익이 최대 90%까지 감소합니다.

에너지가 모두 소진되면 토큰 획득은 중단됩니다. 사용자는 활동을 계속할 수 있으며, 종료를 원할 경우 Stop 버튼을 길게 눌러 세션을 종료할 수 있습니다.

GST 한도/메커니즘 (GST Cap/Mechanics)

획득 한도 (Earning Cap)

두 가지 주요 한도가 존재합니다:

1. **일일 에너지 한도(Daily Energy Cap)** – 사용자가 하루 동안 가질 수 있는 에너지의 양을 제한합니다.
2. **일일 토큰 한도(Daily Token Cap)** – 사용자가 하루 동안 획득할 수 있는 토큰의 양을 제한합니다.

일일 에너지 한도 (Daily Energy Cap)

- 사용자는 처음에 2/2 에너지로 시작합니다.

GST 획득 (GST Earning)

STEPN에서 사용자는 NFT 스니커즈를 장착하여 이동함으로써 토큰을 획득할 수 있습니다. 전략에 따라 GST와 GMT 모두를 벌 수 있습니다.

분당 GST/GMT 획득량은 다음 네 가지 주요 요인에 의해 결정됩니다:

1. **스니커즈 유형:** 스니커즈 유형에 따라 기본 GST 획득량이 달라집니다. 세부 내용은 **스니커즈 속성** 섹션을 참조하세요.
2. **스니커즈 효율(Efficiency) 속성:** 효율이 높을수록 분당 GST 획득량이 증가합니다. 레벨 0~29까지는 GST만 획득할 수 있습니다. 레벨 30에서는 GST 획득을 계속하거나 GMT 획득으로 전환할 수 있으며, 모드 간 전환은 자유롭습니다.
3. **스니커즈 편안함(Comfort) 속성:** 편안함이 높을수록 분당 GMT 획득량이 증가합니다. 레벨 30부터 GST와 GMT 중 선택적으로 획득할 수 있으며, 두 모드 간 전환은 자유롭습니다. GMT 발행 관련 상세 내용은 **토큰노믹(Tokenomic)** 섹션을 참조하세요. 또한, 높은 편안함은 HP 감소 속도를 늦춥니다. 자세한 내용은 **HP 시스템** 섹션을 참고하세요.
4. **이동 속도:** 최적 속도 범위에서 이동할 경우 수익이 극대화됩니다. 이 범위를 벗어나면 편차에 따라 수익이 최대 90%까지 감소합니다.

에너지가 모두 소진되면 토큰 획득은 중단됩니다. 사용자는 활동을 계속할 수 있으며, 종료를 원할 경우 Stop 버튼을 길게 눌러 세션을 종료할 수 있습니다.

GST 한도/메커니즘 (GST Cap/Mechanics)

획득 한도 (Earning Cap)

두 가지 주요 한도가 존재합니다:

1. **일일 에너지 한도(Daily Energy Cap)** – 사용자가 하루 동안 가질 수 있는 에너지의 양을 제한합니다.
2. **일일 토큰 한도(Daily Token Cap)** – 사용자가 하루 동안 획득할 수 있는 토큰의 양을 제한합니다.

일일 에너지 한도 (Daily Energy Cap)

- 사용자는 처음에 2/2 에너지로 시작합니다.
- 최대 에너지 한도는 20/20입니다.
- 더 많은 스니커즈를 보유하거나 높은 품질의 스니커즈를 획득하면 에너지가 증가합니다. (에너지 시스템 참조)

일일 토큰 한도 (Daily Token Cap)

- 사용자는 처음에 5/5 GST 일일 한도로 시작합니다.
- 한도는 최대 300 GST까지 상승할 수 있습니다.
- 스니커즈를 레벨업하면 일일 토큰 한도가 증가합니다.
- 현재 일일 한도의 90%에 도달하면, 일부 GMT를 소각하여 GST 한도를 300/300 이상으로 영구적으로 늘릴 수 있습니다.

GMT에는 획득 한도가 존재하지 않습니다.

수익 메커니즘 (Earning Mechanics)

$$\text{Player GST Earning (E)} = N \times (\text{PSE} + \text{PSEC})^{\text{System value } 3} \times \text{randbetween}(\text{Parameter 1}, \text{Parameter 2}) \times X \times Y$$

$$\text{Energy Consumption (N)} = \text{Int}\left(\frac{\text{Player's Total Energy}}{5 \text{ mins}}\right)$$

$$\text{Average Speed Adjustment Factor (X)} = (K < \text{Min Speed} \times \text{System Value 1}) \text{ or } (K > \text{Max Speed} \times \text{System Value 2}) = 0$$

$$\text{Average Speed Adjustment Factor (X)} = [0, 1] \text{ Linear change when } [50\% \text{ Min Speed}, \text{Min Speed}] \text{ or } [1, 0] \text{ Linear change when } [\text{Max Speed}, 200\% \text{ Max Speed}]$$

$$\text{Durability Adjustment Factor (Y)} = \text{Durability} < 50\% = 0.9 \text{ or } \text{Durability} < 20\% = 0.1$$

GST 수익은 다음과 같은 여러 요인에 의해 영향을 받습니다:

1. 플레이어의 평균 속도(Average Speed)
2. PSE: 플레이어 스니커즈 효율(Player's Sneaker Efficiency)
3. PSEC: 플레이어 스니커즈 효율 계수(Player's Sneaker Efficiency's Coefficient) – 켜/소켓, NFT 배지 등
4. 시스템 값(System value): 게임 개발자가 설정한 값, 변경될 수 있음
5. 매개변수(Parameter): 시스템 값의 범위

요약하면, GST 수익은 다음에 의해 좌우됩니다:

1. 총 에너지(Total Energy)
2. 이동 속도(Movement Speed)
3. 스니커즈 (유형, 속성, 품질 및 레벨)
4. 켜 (유형, 레벨, 장착된 소켓 품질)

GMT 획득 (GMT Earning)

GMT 획득 시작일

단계 (Stage)	선행 조건 (Prerequisite)	이벤트(Event)	상태 (Status)
단계 1	인프라 조건	GMT 스왑/거래 기능 오픈	완료 (Done)
단계 2	유틸리티 조건	GMT 사용 사례 점진적 구현	완료 (Done)
단계 3	소각 조건	GMT 소각 진행률 표시 바 설치	완료 (Done)
단계 4	GMT 획득 이벤트	진행률 바가 100%에 도달 시 GMT 획득 시작	완료 (Done)

GMT 획득은 2022년 9월 28일에 활성화되었습니다.

GMT 획득 메커니즘 (일반) (GMT Earning Mechanics - General)

매일 GMT는 다음과 같이 두 개의 풀(Pool)에 분배됩니다:

- 클래식 풀(Classic Pool): 40%
- 레인보우 풀(Rainbow Pool): 60%

GMT에는 **획득 한도(Earning Cap)**가 존재하지 않습니다. 대신, GMT 수익은 해당 시점의 활성화된 GMT 획득자 수에 따라 **1분 단위로 동적으로 변동**됩니다.

이는 해시레이트(Hashrate) 개념과 유사합니다. GMT 수익은 매 1분마다 레인보우 풀에서의 총 레인보우 파워와 클래식 풀에서의 편안함(Comfort) 값에 기반해 계산 및 정산됩니다.

* 해시레이트(Hashrate)란 네트워크(예: 비트코인 네트워크)가 트랜잭션을 처리하는 데 사용되는 연산 능력을 의미합니다. 비트코인의 경우, 몇 주마다 프로토콜이 현재 해시레이트에 따라 채굴 난이도를 자동으로 조정합니다. 해시레이트가 높을수록 난이도는 높아지고 보상은 낮아지며, 해시레이트가 낮으면 난이도는 낮아지고 보상은 높아집니다.

GMT 획득 메커니즘 (클래식 풀) (GMT Earning Mechanics - Classic Pool)

클래식 풀은 레인보우 스니커즈가 아닌 모든 스니커즈를 위한 풀입니다.

클래식 풀은 일일 분배 GMT의 40%를 차지하며, GST 획득과 마찬가지로 스니커즈 유형이 GMT 수익에 기여하는 요인이 됩니다.

레벨 요구사항 (Level requirement)

GMT 획득은 레벨 30에 도달한 스니커즈에서만 가능합니다.

비례 배분 메커니즘 (Pro rata Mechanic)

GMT 수익은 비례 배분 방식에 따라 분배됩니다. 동시에 GMT를 획득하는 사용자가 많을수록 1인당 GMT 수익은 줄어들고, 반대로 사용자가 적으면 1인당 GMT 수익은 늘어납니다.

편안함 메커니즘 (Comfort Mechanics)

편안함 수치가 높을수록 GMT 수익이 증가합니다.

GMT 획득 메커니즘 (레인보우 풀) (GMT Earning Mechanics - Rainbow Pool)

레인보우 스니커즈는 2022년 10월 12일부터 활성화되었습니다.

레인보우 풀은 일일 분배 GMT의 60%를 차지합니다. 자세한 내용은 [여기](#)를 참조하세요.

미스터리 박스 시스템 (Mystery Box System)

미스터리 박스에는 GST, 민팅 스크롤, 켄(레벨 1~4)이 포함될 수 있으며, 활동 중 무작위로 드랍됩니다. 각 사용자는 4개의 미스터리 박스 슬롯을 가집니다.

미스터리 박스는 10가지 품질로 구분되며, 획득 시 자동으로 오픈 카운트다운이 시작됩니다. 열기 위해서는 소량의 GST(기본 비용)가 필요하며, 박스의 품질이 높을수록 비용도 증가합니다.

미스터리 박스 드랍은 다음 요인에 의해 영향을 받습니다:

$$\text{Mystery Box Value (V)} = N \times (\text{PSL} + \text{PSLC})^{\text{SystemValue}3}$$

1. PSL: 플레이어 스니커즈 운(Player Sneaker Luck)
2. PSLC: 플레이어 스니커즈 운 계수(Player Sneaker Luck Coefficient) – 켄/소켓, NFT 배지

$$\text{Mystery Box Quality (Q)} = V \times \text{randbetween}(\text{Parameter 1}, \text{Parameter 2}) \times Y$$

요약하면, 미스터리 박스의 품질은 단일 세션에서 사용한 에너지의 양과 스니커즈의 운(Luck) 값에 의해 결정됩니다.

주의: Spending 계정에서 지갑(Wallet)으로 스니커즈를 전송하면 에너지가 감소하며, 이로 인해 해당 Realm의 모든 미스터리 박스가 삭제됩니다.

슬롯 및 드랍 확률 (Slots and Drop Rate)

- 모든 Realm을 통틀어 총 4개의 미스터리 박스 슬롯이 제공됩니다. 기존 슬롯이 비워지기 전까지는 새로운 미스터리 박스를 받을 수 없습니다.
- 미스터리 박스의 드랍 확률은 보장되지 않습니다.
- 스니커즈를 마켓플레이스에 등록할 경우 에너지가 감소하더라도, 이미 보유한 미스터리 박스가 소각되거나 삭제되지는 않습니다.

성공 확률 증가 시스템 (Success Rate Increment System)

사용자는 **GMT**를 소각하여 다음 영역의 성공 확률을 영구적으로 증가시킬 수 있습니다.

1. **젬 업그레이드:** 모든 젬 업그레이드 성공 확률을 +1% 향상
2. **슈박스 품질:** 슈박스에서 더 높은 품질의 스니커즈가 나올 확률을 +1% 향상
3. **신발 민팅 더블 보상:** 신발 민팅 시 스니커즈를 2개 획득할 확률을 +5% 향상

증분 비용 및 한도 (Incremental Costs and Caps):

- 각 강화 항목별로 최대 5회까지 GMT를 소각할 수 있으며, 회차가 증가할수록 소각 비용도 점진적으로 증가합니다.

성공 확률 향상 예시 (Example of Enhanced Success Rates):

- **젬 업그레이드:** 레벨 1 → 2 업그레이드의 기본 성공률이 35%일 경우, 5회 향상을 적용하면 성공률이 40%로 증가합니다.
- **더블 민팅:** 신발 민팅에서 2개 스니커즈를 얻을 확률이 5회 향상 시, 기본 확률에 +25%가 추가됩니다.

러닝 모듈 (Running Module)

소셜파이(Social-Fi) 시스템은 모든 게임파이(Game-Fi) 시스템이 완성된 이후 공개될 예정입니다.

에너지 시스템 (Energy System)

토큰 및 미스터리 박스를 획득하려면 에너지가 필요하며, **에너지 1 = 러닝 세션 5분**에 해당합니다. 에너지 충전은 NFT 스니커즈를 획득한 이후부터 시작됩니다. 사용자는 스니커즈를 선택하고 Start 버튼을 눌러 실행합니다.

이동 전에 반드시 에너지가 있는지 확인해야 하며, **에너지가 0이면 토큰은 획득되지 않습니다.**

에너지는 매 6시간마다 25%씩 충전되며, 최대 에너지 한도(Energy Cap)에 도달할 때까지 회복됩니다. 더 많은 스니커즈를 보유할수록 최대 에너지 한도가 증가합니다. 계산식은 다음과 같습니다:

스니커즈 수	에너지	활동 시간(분)
1	2	10
3	4	20
9	9	45
15	12	60
30	20	100

고품질 스니커즈 보유 시 추가 에너지(누적)가 제공됩니다:

- 언커먼(Uncommon) 스니커즈: +1 에너지
- 레어(Rare) 스니커즈: +2 에너지
- 에픽(Epic) 스니커즈: +3 에너지
- 레전더리(Legendary) 스니커즈: +4 에너지

예시 1:

언커먼(Uncommon) 스니커즈 1켤레 + 커먼(Common) 스니커즈 1켤레 = 총 3 에너지
(기본 에너지 2 + 보너스 1)

예시 2:

레어(Rare) 스니커즈 2켤레 + 커먼(Common) 스니커즈 1켤레 = 총 8 에너지
(기본 에너지 4 + 보너스 4)

마켓플레이스 등록 및 전송 (Marketplace Listings and Transfers):

- 스니커즈를 마켓플레이스에 등록하면 에너지와 에너지 한도(Energy Cap)가 감소합니다.
- 계정 간 스니커즈를 전송하면 쿨다운(Cooldown) 기간이 발생하며, 해당 기간 동안 스니커즈를 사용할 수 없습니다.

GPS, 문워킹 & 에어워킹 (GPS, Moonwalking & Airwalking)

화면 상단에는 현재 상태가 표시되며, Walking / Moonwalking / Airwalking 중 하나가 나타납니다.

문워킹 (Moonwalking)

문워킹은 GPS/인터넷 신호가 약하거나 비유기적(non-organic) 움직임일 때 나타납니다.

예: 전동 스쿠터 사용, 휴대폰을 개에게 묶어 두는 경우 등.

문워킹 중에는 GST를 획득할 수 없으며, 상황에 따라 에너지가 소비될 수도 있고 그렇지 않을 수도 있습니다.

에어워킹 (Airwalking)

에어워킹은 실행 데이터가 누락되었거나 손상되었음을 의미합니다.

에어워킹 상태에서는 상태가 정상으로 돌아오지 않으므로, 즉시 실행을 중단하는 것이 권장됩니다.

GPS 신호 (GPS Signal)

- 흰색(White): GPS 없음
 - 빨간색(Red): GPS 약함
 - 초록색(Green): GPS 강함
-

안티 치팅 시스템 (Anti-Cheating System)

SMAC-7 가이드라인 (SMAC-7 Guidance)

SMAC-7은 사용 중 발생할 수 있는 다양한 일반적이지만 의도치 않은 비정상 상황을 지능적으로 처리합니다.

예: 건물 근처, 나무 아래, GPS 신호가 약한 지역에서 앱을 사용할 때.

또한, 운전 중이거나 러닝 그룹에 참여 중 앱이 실수로 실행 상태로 남아 있는 경우도 구분할 수 있습니다.

높은 튜링 점수(Turing Score, TS)를 유지하면서 비정상 러닝(Abnormal Run)으로 잘못 판정된 사용자는 이익을 제기할 수 있습니다.

SMAC-7 일반 규칙 (General Rules)

1. 모든 사용자에게 TS는 신호등 시스템을 통해 표시됩니다.

- 모든 사용자는 TS 100으로 시작하며, 최대 120까지 증가할 수 있습니다.
- 판정에는 Pass(인간), Abnormal Run(비정상 러닝), Multi-devices(다중 기기), Bot-hack 이 포함됩니다.
- 모든 러닝 세션은 SMAC-7에 의해 검사되며, 결과가 사용자 화면에 표시되지 않을 수도 있습니다.
- SMAC 판정을 통과한 에너지 4 단위마다 TS가 1씩 증가합니다.
- 비정상 러닝 또는 다중 기기 사용 판정을 받을 경우 TS가 감소합니다.
- Bot-hack 판정은 즉시 계정 차단으로 이어집니다.

주의: 현재 공개된 규칙은 SMAC Gen 7의 초기 버전이며, 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다.

신호등 시스템 (Traffic Light System)

- Green Light (TS 81-120):** 정상 상태, 자산 인출 가능
- Red Light (TS 0-80):** 제한 상태, 자산 인출 불가

수동 검토 (Manual Review)

수동 검토는 두 가지 경우에 진행됩니다:

- 사용자의 이의 제기 시
- 정기적 또는 무작위 검토 시

잘못 판정된 세션에서 차감된 TS는 전액 복원됩니다.
Bot-hack 행위가 확인될 경우 계정은 즉시 차단됩니다.

사면 정책 (Amnesty)

2024년 5월 23일 이전에 발생한 모든 미탐지 치팅은 FSL 팀에 의해 사면됩니다.
이 정책은 사용자가 앞으로 규칙을 준수하고 긍정적으로 참여할 수 있는 기회를 제공하기 위함입니다.
그러나 **2024년 5월 23일 이후에 발생한 치팅은 탐지 시 즉시 계정 차단 조치**가 이루어집니다.

SMAC-7 판정 규칙 (Judgments Rules)

- 비정상 러닝(Abnormal Run) 정의:**
비정상 러닝은 일반적인 인간의 러닝 패턴과 유사하지 않은 움직임 패턴으로 특징지어집니다.

비정상 러닝에 대한 SMAC 판정:

시작 전 TS	수익 (Earning)	활성 SMAC 스캔	결과(Result)	이의 제기(Appeal)
100 ~ 120	예(Yes)	아니오(No)	-10 TS	가능 (성공 시 TS 복원)
81 ~ 99	아니오(No)	예(Yes)	-10 TS	불가
51 ~ 80	아니오(No)	예(Yes)	-10 TS 출금 불가	불가
<50	아니오(No)	예(Yes)	-10 TS 출금 불가 계정 수동 검토 대상에 포함	불가

2. 다중 기기(Multi-device) 정의:

다중 기기 사용은 한 개인이 두 개 이상의 기기를 들고, 여러 STEP N 계정을 동시에 실행하는 경우를 의미합니다.

다중 기기에 대한 SMAC 판정:

시작 전 TS	수익(Earning)	활성 SMAC 스캔	결과(Result)	이의 제기 (Appeal)
100 ~ 120	한 기기만 가능, 추가 기기는 불가	아니오(No)	추가 기기당 -5 TS	불가
81 ~ 99	한 기기만 가능, 추가 기기는 불가	예(Yes)	추가 기기당 -5 TS	불가
51 ~ 80	모든 연결된 기기 불가	예(Yes)	추가 기기당 -5 TS 출금 불가	불가
<50	모든 연결된 기기 불가	예(Yes)	추가 기기당 -5 TS 출금 불가 계정 수동 검토 대상에 포함	불가

3. 봇-해킹(Bot-hack) 정의:

역공학(Reverse Engineering), GPS 스푸핑(Spoofing), 모션 시뮬레이션(Motion

Simulation), 기타 악의적인 해킹 행위가 포함됩니다.

봇-해에 대한 SMAC 판정:

→ 즉시 계정 차단, 수익 없음, 이의 제기 불가

음악 시스템 (Music System)

STEPN 내에서 **Apple Music**을 직접 사용할 수 있어, 사용자는 걷기, 조깅, 러닝 중에도 좋아하는 음악을 즐길 수 있습니다. 시작하려면 STEPN 인터페이스에서 앨범을 선택하고 **START** 버튼을 누르면 됩니다.

참고: 이 기능은 iOS 및 Android 플랫폼 모두에서 이용 가능합니다.

소셜 모듈 (Social Module)

- [인증 코드 시스템](#)
 - [리더보드](#)
-

인증 코드 시스템 (Activation Code System)

STEPN은 초대 전용 게임입니다.

사용자는 **10 에너지 사용 시마다 인증 코드 1개**를 획득할 수 있으며, 각 사용자는 동시에 하나의 인증 코드만 보유할 수 있습니다. 해당 코드가 사용되기 전까지는 새로운 코드를 받을 수 없습니다.

STEPN은 마케팅 활동 및 프로모션을 위해 때때로 인증 코드 발급을 중단할 수 있습니다. 만약 가입 시 인증 코드가 필요하지 않다면, 이는 인증 코드 발급이 일시적으로 비활성화된 상태임을 의미합니다.

리더보드 (Leaderboards)

리더보드 개요

STEPN 리더보드는 플레이어가 사회적 인정을 위해 경쟁할 수 있도록 설계된 소셜 기능입니다. 리더보드는 세 가지 유형으로 제공됩니다:

- **주간 리더보드 (Weekly):** 매주 일요일 13:00 UTC에 초기화
- **월간 리더보드 (Monthly):** 매월 마지막 날 13:00 UTC에 초기화
- **전체 리더보드 (All-Time):** 초기화되지 않음

주간 및 월간 리더보드는 이전 기간의 결과를 제한된 시간 동안 표시하면서 현재 순위도 반영합니다:

- **주간:** 초기화 후 24시간 동안 이전 리더보드 결과 표시
- **월간:** 초기화 후 7일 동안 이전 리더보드 결과 표시

리더보드 포인트 (Leaderboard Points)

플레이어는 각 러닝 종료 시 리더보드 포인트를 획득하며, 순위는 누적된 총 포인트에 따라 결정됩니다. 포인트는 다음 요소에 의해 계산됩니다:

1. 러닝 중 에너지를 사용하여 이동한 **거리**
2. 러닝 종료 시 스니커즈의 **남은 내구도**
3. 러닝 중 사용한 **에너지**
4. 사용한 스니커즈의 **최고 속성 값**
5. 연속 일자(≥ 2 에너지 사용) 유지 **스트릭**

포인트가 가장 높은 플레이어가 리더보드 상위에 오르게 됩니다.

참고: STEPN 팀은 리더보드 시스템을 개선 및 최적화하기 위해 주기적으로 리더보드를 초기화할 수 있습니다.

사용자 이름 (Username)

사용자 이름 시스템을 통해 사용자는 계정과 연결된 **고유한(username unique)** 이름을 만들 수 있습니다.

사용자 이름은 특정 가이드라인을 따라야 하며, 동일한 이름은 중복 사용이 불가능합니다.

한 번 설정된 사용자 이름은 변경할 수 없습니다.

참고: STEPN 팀은 부적절한 사용자 이름을 방지하기 위해 적극적으로 모니터링을 수행합니다. 부적절한 이름을 발견하면 아래 링크를 통해 신고해 주세요:

<https://support.stepn.com/hc/en-us/requests/new>

기타 모듈 (Other Modules)

- [토크노믹\(Tokenomic\)](#)
 - [GMT 베스팅 & 유틸리티](#)
 - [거버넌스 & 생태계 기금](#)
 - [마켓플레이스](#)
 - [탈중앙화 지갑](#)
 - [탈중앙화 거래소](#)
 - [탄소 상쇄](#)
 - [프라이버시](#)
 - [보안](#)
-

토크노믹 (Tokenomic)

정의 (Definition)

- 게임 토큰: GST (Green Satoshi Token)
- 거버넌스 토큰: GMT (Green Metaverse Token)

GMT 토큰의 분배 및 베스팅 스케줄은 <https://stepn.com>에서 확인할 수 있습니다.

GMT란 무엇인가? (What is GMT?)

GMT는 FSL 생태계의 네이티브 토큰으로, 총 발행량은 60억 개로 고정되어 있습니다. GMT는 FSL 생태계 전반에서 사용되며, 소각·사용·스테이킹을 통해 다양한 기능과 혜택을 활성화하는 데 활용됩니다.

주의: 토큰/NFT는 반드시 **본인 소유의 탈중앙화 지갑**을 통해 전송·수령해야 합니다.

STEPN 내부 지갑 주소(예: STEPWUmvdCWRm4yzH4rtCuPUeKuEapFvFKHKteiGH5 등)로 직접 자산을 보내지 마십시오. 직접 전송된 자산은 복구할 수 없습니다.

FSL은 내부 지갑 주소로 잘못 전송된 자산에 대해 책임지지 않습니다.

GST

공급 및 획득 (Supply and Earning)

GST는 발행량이 **무제한**이며, 사용자가 솔로 모드(Solo) 또는 백그라운드 모드(Background Mode)에서 이동할 때 획득됩니다.

아래는 컨트랙트 및 브릿지 주소입니다:

- GST (SPL) 컨트랙트 주소:
AFbX8oGjGpmVFywbVouvhQSRmiW2aR1mohfahi4Y2AdB
- GST (BEP20) 컨트랙트 주소:
0x4a2c860cEC6471b9F5F5a336eB4F38bb21683c98
- GST (ERC20) 컨트랙트 주소:
0x473037de59cf9484632f4A27B509CFE8d4a31404
- GST (POL) 컨트랙트 주소:
0xC289A1684A04faAf926204235588F5fc1D5e458e

바이낸스 브릿지 주소:

- BNB 체인:
0xb310f03758f5222b5b1bb59b7d997f0e77327d04
- Solana 체인:
B1YT25taioVePS81piB5fnJ8inkGfYsQhHsPP1CMnRS

GST 소각 메커니즘 (GST Burning Mechanics)

GST는 다음과 같은 활동을 통해 소각됩니다:

1. 신발 민팅 (Shoe-Minting)
2. HP 수리 및 복원 (Repair and restore HP)
3. 스니커즈 레벨업 (Levelling up Sneakers)
4. 켄 업그레이드 (Gems upgrade)
5. 소켓 해제 (Unlocking Socket)
6. 미스터리 박스 열기 (Opening Mystery Box)
7. 스니커즈 강화 (Sneaker Enhancement)

GMT 베스팅 & 유틸리티 (GMT Vesting & Utility)

GMT 베스팅 메커니즘 (GMT Vesting Mechanics)

총 GMT의 **30%**는 *Move & Earn*과 거버넌스 참여를 통해 사용자에게 분배됩니다.
GMT 토큰 분배 및 베스팅 일정에 대한 자세한 내용은 <https://stepn.com>를 참조하세요.

공급 (Supply)

GMT는 토큰 생성 이벤트(Token Generation Event, TGE)에서 발행되었으며, 2022년 3월 9일 총 **6,000,000,000개**가 발행되었습니다.

아래는 GMT의 체인별 컨트랙트 주소입니다:

- GMT on SOL:
<https://solscan.io/token/7i5KKsX2weiTkry7jA4ZwSuXGhs5eJBEjY8vVxR4pfRx>
 - GMT on BNB:
<https://bscscan.com/token/0x3019BF2a2eF8040C242C9a4c5c4BD4C81678b2A1>
 - GMT on ETH:
<https://etherscan.io/token/0xe3c408bd53c31c085a1746af401a042954ff740>
 - GMT on Polygon:
<https://polygonscan.com/token/0x714DB550b574b3E927af3D93E26127D15721D4C2>
-

GMT 소각 메커니즘 (GMT Burning Mechanics)

NFT 관련 (NFT)

1. GMT를 소각하여 스니커즈를 레벨 5/10/20/29/30으로 올리기
 2. GMT를 소각하여 레벨 4 이상의 켄 업그레이드
 3. GMT를 소각하여 모든 품질의 스니커즈 민팅
 4. GMT를 소각하여 속성 포인트 재분배
 5. GMT를 소각하여 더 높은 품질의 스니커즈 강화
-

앱 내 강화 메커니즘 (Enhance In-app Mechanics)

1. GMT를 소각하여 GST 일일 수익 한도를 영구적으로 증가
 2. GMT를 소각하여 모든 켄 업그레이드 성공률을 영구적으로 증가
 3. GMT를 소각하여 슈박스 개봉 시 더 높은 품질의 스니커즈 획득 확률을 영구적으로 증가
 4. GMT를 소각하여 신발 민팅 시 **2개 스니커즈**를 획득할 확률을 영구적으로 증가
-

GMT 추가 유틸리티 (GMT Additional Utility)

MOOAR

- MOOAR 회원은 GMT를 티켓으로 사용하여 MOOAR 런치패드 프로젝트에 투표할 수 있습니다. 투표에서 승리한 프로젝트는 추첨 풀(Raffle Pool)에 참여할 권리를 부여받으며, 당첨 시 민팅 권리를 얻습니다.
- MOOAR 회원은 GMT를 사용하여 MOOAR에서 NFT를 거래할 수 있습니다.
- MOOAR 회원은 GMT를 소각하여 AIGC NFT 컬렉션을 생성하거나, 개인 프로필 엔진을 훈련할 수 있습니다.

거버넌스 & 생태계 기금 (Governance & Ecosystem fund)

GST 소각 (GST Burning)

사용자가 앱 내에서 소비한 모든 GST는 매일 **Spending Account**에서 소각됩니다.

팀 수익 (Team's Profit)

팀의 수익 중 **최소 5% 이상**은 FSL 생태계의 안정성과 성장을 지원하기 위해 사용됩니다.

생태계 기금 (Ecosystem fund, Treasury)

매월 총 공급량의 **0.3% (18,000,000 GMT)**가 언락되며, 이는 STEP의 글로벌 생태계 구축을 지원하는 데 사용됩니다.

사용되지 않은 GMT는 STEP 트레저리(Treasury)에 보관됩니다.

- Solana 생태계 기금 주소: `Dqb8pfMEtnjN2K7cN3fWVhZFXqmaRhZXN6y9b9RDSH55`
- Ethereum 생태계 기금 주소: `0x8b31d6018D2Ee253379E98475C59C934549e62b0`
- Polygon 생태계 기금 주소: `0x8b31d6018D2Ee253379E98475C59C934549e62b0`

2022년 7월 6일, 생태계 기금에서 **50,000,000 SPL-GMT**가 소각되고 동일 수량의 **ERC20-GMT**가 발행되어 SPL/BEP GMT와 ERC20-GMT 간 유동성 브릿지를 형성했습니다.

- 소각 트랜잭션 (Solana): [Solscan 링크](#)
- 민팅 트랜잭션 (Ethereum): [Etherscan 링크](#)

DOOAR의 거래 수수료 보관 주소:

- ERC-20: 0x08b60476688D222473eaf360Da63d9627e73054C
-

2022년 12월 7일, 생태계 기금에서 **50,000,000 SPL-GMT** 소각 및 **50,000,000 ERC20-GMT 발행**이 이루어져 Binance에 예치되었습니다. 이후 동일 수량의 SPL-GMT가 다시 생태계 기금 주소로 반환되었습니다.

- 소각 (Solana): [Solscan 링크](#)
- 민팅 (Ethereum): [Etherscan 링크](#)
- Binance 전송: [Etherscan 링크](#)
- 생태계 기금 반환: [Solscan 링크](#)

마케팅 지출: 매월 3.6M GMT가 생태계 기금에서 마케팅 용도로 사용됩니다.

2023년 6월 17일, Solana 체인에서 **30.85억 SPL-GMT**가 소각되고 Ethereum 체인에서 동일 수량이 발행되었습니다.

이후 Ethereum 체인의 GMT 민팅 권한이 소각되었으며, ERC-GMT는 멀티시그 주소로 이전되어 월별 분배에 사용됩니다.

- 소각 증빙 (Solana): [Solscan 링크](#)
 - 민팅 증빙 (Ethereum): [Etherscan 링크](#)
 - 민팅 권한 소각 증빙 (Ethereum): [Etherscan 링크](#)
-

2023년 12월 7일, **1억 SPL-GMT** 소각 및 **1억 Polygon-GMT 발행**을 통해 Polygon 체인 GMT 유동성이 제공되었습니다.

1. Polygon GMT 민팅: [Tx1](#) / [Tx2](#)
 2. Solana GMT 소각: [Solscan 링크](#)
 3. 1억 Polygon GMT를 Binance로 전송: [Polygonscan 링크](#)
 4. Binance에서 1억 SPL-GMT 출금: [Solscan 링크](#)
-

2024년 4월 10일, **75M SPL-GMT**가 Spending Account로 전송되어 FSL 포인트를 GMT로 교환할 수 있도록 지원했습니다. 이는 연례 이벤트 **Trailblazer**의 일환입니다.

- 트랜잭션 증빙: [Solscan 링크](#)

마켓플레이스 (Marketplace)

마켓플레이스는 사용자가 NFT 스니커즈, 배지, 켄을 사고팔 수 있는 공간입니다.
사용자 편의를 위해 다양한 필터 및 정렬 기능이 제공됩니다.

거래 시스템 (Trade System)

사용자는 마켓플레이스에서 NFT 스니커즈, 슈박스, 민팅 스크롤, 배지, 켄을 사고팔 수 있습니다.

- **iOS 플랫폼:** 앱 내에서 직접 마켓플레이스에 접근 가능하며, Apple Pay를 사용해 인앱 화폐 **SPARK**를 구매할 수 있습니다.
단, **SPARK**는 마켓플레이스 내 스니커즈 구매에만 사용되며 외부 전송은 불가능합니다.
- **Android 플랫폼:** Android 사용자는 앱 내에서 직접 마켓플레이스에 접근할 수 있습니다.
- **웹(Web) 접근:** m.stepn.com 에서도 거래를 진행할 수 있습니다.

중요: 2022년 12월 10일부터 마켓플레이스 내 스니커즈 가격은 **GMT 기준**으로 책정되며,
SOL/BNB/ETH는 거래 수수료(가스비)로만 사용됩니다.

세금 및 수수료 시스템 (Tax and Fee System)

게임 내 다양한 활동에는 다음과 같은 세금 및 수수료가 적용됩니다:

활동 (In-app Activity)	세율 (%)
플랫폼 수수료	2
로열티 수수료*	4
신발 민팅	6

*로열티 수수료는 NFT 창작자에게 지급됩니다.

탈중앙화 지갑 (Decentralized Wallet)

1단계 지갑 (Stage 1):

1. 게임 내에 내장됨
2. SOL, BNB, ETH 체인의 자산 지원

3. 유동성이 있는 스왑(거래) 기능 포함
4. 지갑 백업 기능 제공

2단계 지갑 (Stage 2, 출시 예정):

1. 멀티체인 자산 입출금 지원
 2. ETH와 SOL 기반 NFT PFP(Profile Photo) 표시 기능 지원
 3. 새로운 UI/UX 제공
-

탈중앙화 거래소 (Decentralized Exchange)

STEPN은 자체 멀티체인 탈중앙화 거래소(DEX) **DOOAR**를 구축했으며, 단계적으로 운영됩니다:

- **1단계:** 독립 프론트엔드 없이 앱 내 스왑 기능 → STEPN 앱 사용자만 이용 가능
- **2단계:** 프론트엔드가 있는 DEX → 누구나 GST/USDC, GMT/USDC 페어에 유동성 제공 가능
- **3단계:** 프론트엔드가 있는 DEX → 누구나 다른 토큰에 대한 멀티체인 유동성 풀 생성 가능

STEPN 내 스왑에는 **1% 거래 수수료**가 부과되며, 이 중 분배는 다음과 같습니다:

1. **0.3%** → 유동성 공급자에게 보상
2. **0.6%** → STEPN 생태계 환원용 별도 주소에 보관
 - GMT 바이백 및 소각
 - NFT 스니커즈 바이백 및 소각
 - 생태계 구축 이벤트 지원
 - 커뮤니티 경품 및 추천
3. **0.1%** → 향후 개발 작업에 사용

DOOAR 컨트랙트 주소:

- Solana: Dooar9JkhdZ7J3LHN3A7YCuoGRUggXhQaG4kij fLGU2j
- BNBChain:
 - Factory: 0x1e895bFe59E3A5103e8B7dA3897d1F2391476f3c
 - Router: 0x53e0e51b5Ed9202110D7Ecd637A4581db8b9879F
- Ethereum:

- Factory: 0x1e895bFe59E3A5103e8B7dA3897d1F2391476f3c
- Router: 0x53e0e51b5Ed9202110D7Ecd637A4581db8b9879F
- Polygon:
 - Router: 0xAcc8e414ceeCF0BBF438f6c4B7417Ca59dcF7E47

DOOAR은 2022년 8월 17일 공식 출시되었으며, DEX 주소는 dooar.com입니다.

탄소 상쇄 (Carbon Offsetting)

탄소 상쇄 (Carbon Offsetting)

STEPN은 탄소 크레딧(Carbon Credit)을 소각하는 방식으로 기후 변화 대응을 위해 수익을 기부할 예정입니다.

기부 시스템 (Donation System, 개발 중)

사용자는 GST 수익을 자발적으로 기부할 수 있으며, 기부된 GST는 USDC/법정화폐로 전환되어 탄소 크레딧 구매 및 소각에 사용됩니다.

기부는 전적으로 **선택 사항(자발적 참여)**입니다.

프라이버시 (Privacy)

STEPN은 사용자의 데이터를 수익화할 의도가 전혀 없으며, Google 및 Apple의 프라이버시 요건을 철저히 준수합니다.

자세한 내용은 아래 프라이버시 정책을 참고하세요:

<https://privacy.stepn.com/>

보안 (Security)

스마트 컨트랙트 감사 (Smart Contract Auditing)

STEPN의 스마트 컨트랙트는 Verilog Solution에 의해 감사를 받았습니다.

자세한 내용은 아래 링크를 참고하세요:

<https://hackmd.io/@verilog/stepn-audit>

2단계 인증 (2FA)

STEPN은 Google 2단계 인증(2FA)을 통합하여, 사용자의 거래와 개인정보 변경을 안전하게 보호합니다.

2FA 코드는 반드시 안전한 장소에 보관하세요.

2FA 재설정은 최대 몇 달이 걸릴 수 있습니다.

주의: 사용자는 **인증 코드나 2FA 코드**를 누구에게도 알려서는 안 됩니다. 이는 STEPN 팀에게도 마찬가지입니다.

STEPN은 해당 코드가 필요하지 않으며 사용하지 않습니다. 이를 요구하는 사람은 반드시 사기꾼입니다.

추가 보안 기능 (Security)

비밀번호 로그인 외에도, 사용자는 이메일로 발송되는 **일회용 인증 코드(Verification Code)** 시스템을 통해 로그인할 수 있습니다.

고객 지원 (Getting Help)

앱 사용 중 문제가 발생하면 아래 링크를 통해 고객 지원팀에 문의하세요:

{% embed url="<https://support.stepn.com/hc/en-us/requests/new>" %}

주의:

사기꾼 및 해커를 반드시 주의하세요!

STEPN은 사용자의 비밀번호나 보안 설정 해제를 절대 요구하지 않습니다.

변경 로그 (Change Log)

2022년 1월 9일 업데이트

- 신발 민팅은 양쪽 빈티지 스니커즈에 48시간 쿨다운 적용.
- 미스터리 박스가 항상 보상을 포함하지 않으며, 일일 GST 한도에 도달한 경우 초과분에 대해 GST를 지급하지 않음.
- 인증 코드 기능 인앱 제공. 각 사용자는 일정 수량의 인증 코드를 보유하며, 모두 사용 후 STEPN에서 에너지 10 사용 시 추가 1개 코드 생성.
- 에너지 계산 공식 업데이트.

2022년 1월 14일 업데이트

- 개요(Overview) 업데이트.
- 단어 수정: Comfortability → Comfort, player → user.
- 기본 크레딧 2에서 3으로 변경.

2022년 1월 16일 업데이트

- 신발 민팅 쿨다운 메커니즘 명확화.

2022년 1월 23일 업데이트

- 레어 스니커즈 민팅 시 GMT 필요.

2022년 1월 24일 업데이트

- GST 기본 수익 설명 추가.
- 수리 메커니즘 설명 추가.

2022년 2월 4일 업데이트

- GMT 획득 기준을 Efficiency → Comfort로 변경.
- GST와 GMT 동시 획득 불가.
- move2earn → move&earn으로 변경.
- GMT 기반 move&earn 보상은 3년마다 절반 감소.
- 커스터마이징 기능 추가.
- 소켓 제거 시 GST 소모 제거.
- 신발 민팅 비용 변경.
- 마라톤 모드에서 GST와 GMT 모두 보상.
- 마라톤 모드 보상 인원 확대.
- 화이트페이퍼에 Social-Fi 요소 추가.
- 줌 업그레이드 시 레벨 4 이상부터 GMT 필요.
- 줌 업그레이드 레벨 1~5는 실패 가능, 실패 시 줌 소멸.
- 소켓 특수 효과 % 변경.
- 속성 포인트 초기화 기능 추가.
- 트레이너 수익을 실제 반영치로 수정.

2022년 2월 9일 업데이트

- 미스터리 박스 드랍에 GST, 줌(레벨 1~2), NFT 스니커즈(커먼, 언커먼) 포함.

2022년 2월 19일 업데이트

- 스니커즈 최적 속도 범위 사용자 친화적으로 조정.
- 미스터리 박스 수령 시 자동 오픈 카운트다운 시작.
- 잼 시스템 리워크, 각성 효과 추가.
- 잼 이름 리워크.
- 잼 업그레이드 실패 확률 추가(레벨 낮을수록 실패율 높음).
- 신발 민팅 비용 리워크, 첫 2회 비용 동일.
- 민팅 시 추가 슈박스 드랍 확률 추가, 민팅 횟수 많을수록 2개 드랍 확률 상승.
- 2% 마켓플레이스 수수료는 팀 운영에 사용, 이 중 최소 5%는 STEPN 생태계 환원.
- 슈박스 오픈 시 스니커즈 드랍 확률 조정.
- 신발 민팅 시 슈박스 품질 확률 조정.

2022년 3월 5일 업데이트

- 잼 업그레이드 성공률 상향.

2022년 3월 6일 업데이트

- 인증 코드 규칙 명확화.
- 탄력/수리 비용 규칙 명확화.

2022년 3월 20일 업데이트

- 안티 치팅 시스템 섹션 업데이트.

2022년 4월 3일 업데이트

- GMT 수익 메커니즘 업데이트.

2022년 4월 16일 업데이트

- 기타 시스템에 인벤토리 시스템 추가.
- 잼 속성과 각성 효과 영구 강화.
- 미스터리 박스 대기 시간 48시간 단축.
- 미스터리 박스 오픈 시 기본 비용 추가.

2022년 4월 25일 업데이트

- 보안 페이지 추가.

- 스니커즈 섹션에 공동 브랜드 스니커즈 추가.
- 스니커즈 섹션에 제네시스 스니커즈 추가.
- 에픽 스니커즈 민팅 가능, 레전더리 스니커즈 민팅 불가 유지.
- 탄소 상쇄 페이지 수정, 2022년 4월 \$100k 기부 기록.
- 신발 민팅 비용 조정 (GMT 비용 추가, GST 비용 축소).
- 거버넌스 & 생태계 기금 섹션 추가.

2022년 5월 2일 업데이트

- 커먼 스니커즈 민팅 비용 50% GST + 50% GMT로 변경.

2022년 5월 9일 업데이트

- 신발 민팅 비용 페이지 조정.

2022년 5월 16일 업데이트

- 신발 민팅 비용 변경 시간 업데이트.
- 보안의 2FA 섹션 업데이트.
- 거버넌스 & 생태계 기금의 팀 수익 페이지 업데이트.
- 거버넌스 & 생태계 기금의 트레저리 주소 업데이트.
- GST 수익 한도 설명 업데이트.

2022년 6월 6일 업데이트

- 시작하기 페이지에 다운로드 링크 추가.
- 새로운 미스터리 박스 시스템 페이지 추가.
- 안티 치팅 시스템 페이지 보강.
- 거버넌스 & 생태계 기금 페이지에 GST 소각, 팀 수익, 생태계 기금 세부사항 추가.
- 에너지 시스템 페이지 업데이트.
- 인벤토리 시스템 페이지 업데이트.

2022년 6월 8일 업데이트

- 민팅 쿨다운 48시간 → 72시간 변경.
- 기본 민팅 비용 증가 및 동적 민팅 비용 수정.
- Realm 페이지 상세 설명 추가.
- Social-Fi 요소에 스니커즈 커스터마이징 페이지 추가.

- Game-Fi 시스템에 NFT 조각 시스템 추가.
- 탈중앙화 거래소 페이지 추가.

2022년 6월 15일 업데이트

- 신발 민팅 페이지의 소켓 유형 표 수정.
- 신발 민팅 페이지에 민팅 스크롤 설명 추가.
- 안티 치팅 로직 수정.
- 미스터리 박스 GST 드랍 가능 추가.
- 스니커즈 페이지에 제네시스 스니커즈 상세 내용 추가.

2022년 6월 21일 업데이트

- 에너지 시스템 페이지에 에너지 브릿지 추가.
- NFT 조각 시스템 페이지 수정.

2022년 7월 6일 업데이트

- 생태계 기금 일부 조각, SPL/BEP GMT ↔ ERC-GMT 유동성 공급.

2022년 7월 18일 업데이트

- 강화 시 스니커즈 민팅 횟수 ≥ 2 필요.
- 민팅 쿨다운 72시간 → 48시간 단축.
- 극단적 상황에서 동적 민팅 비용 하루에도 여러 번 변경 가능.
- Realm의 에너지 브릿지 설명 보강.
- Game-Fi 시스템에 HP 시스템 추가.
- Comfort 값이 HP 감소율에 영향 미치도록 변경.

2022년 7월 26일 업데이트

- 레벨 24 → 25 시 HP 완전 회복.
- 에너지 브릿지 작동 방식 명확화.

2022년 8월 15일 업데이트

- GMT 획득 요건 중 3 에너지 제한 제거, 게임플레이 단순화.
- 민팅 스크롤 거래 수단을 GMT → SOL/BNB/ETH로 변경.
- 스니커즈 페이지에 레인보우 스니커즈 추가.
- 켄 & 소켓 페이지에 레인보우 켄/소켓 추가.

- 속성 포인트 재분배 시스템 추가.
- 융합 시스템 페이지 추가.
- GMT 수익 페이지 추가.
- 성공 확률 증가 시스템 페이지 추가.
- VIP 시스템 페이지 추가.

2022년 9월 27일 업데이트

- GMT 수익 반감 메커니즘 변경: 선형 반감 → 클리프 반감.
- 반감 주기 변경: 3년 → 2년.
- 정산 시간 변경: 5분 → 1분.
- 내구도는 GST/GMT 수익 효율 모두에 영향.

2022년 10월 12일 업데이트

- 레인보우 스니커즈 활성화.

2022년 11월 1일 업데이트

- GMT 추가 유틸리티 페이지 추가.

2022년 12월 6일 업데이트

- 생태계 기금의 마케팅 지출 설명 추가.
- 다크 모드 추가.
- 인벤토리 시스템 상세 내용 업데이트.
- 미스터리 박스 작동 방식 업데이트.
- 마켓플레이스 페이지 업데이트: 2022년 12월 10일부터 모든 NFT 가격 GMT 기준.

2023년 2월 20일 업데이트

- 브라우저 마켓플레이스 업데이트: 1차 판매 기능 추가, 로그인 없이 열람 가능.

2023년 5월 8일 업데이트

- 업적 페이지 → 업적 & 배지 페이지로 업데이트, 배지 페이지 삭제.
- 스니커즈 페이지에 특수 스니커즈 스킨 섹션 추가.

2023년 5월 24일 업데이트

- 고객 지원 페이지 추가.

- 화이트페이퍼에 iOS 인앱 결제 마켓플레이스 반영.
- 영구 스킨 컬렉션에 공각기동대(*Ghost in the Shell*) 스킨 추가.

2023년 6월 14일 업데이트

- 동적 민팅 비용 조정: 추가 GMT 비용 산정 기준을 GST 가격 → GST:GMT 비율로 변경.

2023년 8월 16일 업데이트

- 최적 속도를 벗어나면 GST 및 미스터리 박스 수익이 최적 이하로 감소.
- 잠금 해제했으나 수령하지 않은 배지를 보유한 상태에서 동일 배지를 구매하면, 배지 '잠금 해제' 상태 초기화. (재획득 필요)

2023년 9월 20일 업데이트

- 영구 스킨 추가.
- 강화 확률 작동 방식 설명 추가.

2023년 11월 15일 업데이트

- 제네시스 넘버 규칙 단순화.
- 레인보우 스니커즈 최소 에너지 소모량 6 적용.
- 알림 시스템 업데이트.
- Social System에 "User PFP" 및 "Leaderboard" 페이지 추가 (개발 중).
- Other System에 "Music System" 추가.

2023년 11월 20일 업데이트

- SOLANA/BNB/ETHEREUM/POLYGON의 GMT 컨트랙트 주소 업데이트.

2024년 2월 26일 업데이트

- 화이트페이퍼 구조 개편.

2024년 4월 4일 업데이트

- 레인보우 플러스/레인보우 인피니트 제거, 단일 레인보우 풀만 유지.
- GMT 수익 반감 메커니즘 제거.
- "레인보우 스니커즈 획득 방법" 추가 → 언커먼 강화 시 레인보우 스니커즈 확률, 커먼 강화 대비 5배 높음.
- "팀 수익" 범위 확장.

2024년 4월 10일 업데이트

- 거버넌스 & 생태계 기금 페이지에 Trailblazer Event 2024 관련 지출 업데이트.

2024년 7월 3일 업데이트

- SMAC-7 안티 치팅 메커니즘 업데이트 및 적용.

2025년 5월 20일 업데이트

- Polygon Realm 및 GST-POL 컨트랙트 주소 추가.
- 리더보드 기능 추가.

2025년 8월 21일 업데이트

- 임시 스킨 및 영구 스킨 항목 변경.
- 스킨 유지 규칙 추가.