콜렉터크립트(CARDS)

주요내용설명서(국문백서)

Korean White Paper

2026년 11월 10일

Disclaimer

본 번역본은 2026년 11월 10일 기준의 콜렉터크립트(Collector Crypt) X, 홈페이지의 관련 내용 위주로 번역됐습니다.

빗썸은 발행주체 또는 운영주체가 제공하는 가상자산의 총발행량, 유통량 계획, 사업 계획 등이 포함된 정보를 이용자들의 편의를 위해 참고용으로 제공하고 있습니다.

본 번역본은 그 내용이 정확하지 않을 수 있으며 원문의 내용이 일부 누락될 수 있으므로, 정확한 정보 습득을 위해서는 원문을 참고하시거나 원문 작성 측에 문의하시기를 바랍니다. 또한 본 번역본은 오픈 커뮤니티의 검토에 따라 내용이 변경될 수 있습니다.

빗썸

프로젝트 소개

콜렉터크립트(Collector Crpyt): 마켓플레이스를 겸비한 포트 녹스[1]

콜렉터크립트는 21세기에 어울리는 실물 수집품 관리 방식을 제안합니다. 콜렉터크립트를 통해 수집품을 안전하게 보관하고, 다른 사용자와 거래하며, 대출 담보로도 활용해 보시기 바랍니다.

운영 방식

- 사용자가 전달한 카드는 콜렉터크립트의 보안 금고(PSA[2], PWCC(파나틱스 컬렉트[3]), 알트[4] 등)에 보관되고 보험이 적용됩니다.
- 카드는 검증 및 인증을 거쳐 사용자의 프로필 혹은 지갑과 연동됩니다.
- 경쟁 플랫폼 대비 낮은 가격으로 카드를 매매하고 안전하게 양도할 수 있습니다.

비즈니스 모델

가챠(무작위 뽑기) 시스템의 핵심 요소 네 가지

지금부터 다룰 내용에는 다소 기술적인 부분이 포함되어 있습니다. 이 글의 목적은 사용자/파트너사/경쟁사를 대상으로 카드 팩 구성에 있어 디지털 리팩[5] 플랫폼이 갖는 자유도와 완전한 투명성의 필요 조건에 대한 정보를 알리는 것입니다. 아래 내용은 가챠 머신의 설계가 등급별 확률이 존재하며 등급 내 카드 추첨 가중치가 동일한 일반적인 다중 등급 모델을 기반으로 함을 전제로 합니다.

---

[1] Fort Knox

[2] Professional Sports Authenticator

[3] Fanatics Collect

[4] Alt

[5] Repack

1) 전체 품목 공개

가챠 방식의 제품을 서비스하는 많은 나라에서는 가챠 팩에서 뽑을 수 있는 물품들의 전체 목록을 공개하는 것이 의무입니다. 스페셜 카드 상위 10개만을 공개하고 일반 카드까지 포함된 전체 품목을 공개하지 않는 것은 일반 등급 카드의 가치에 일종의 착취가 숨겨져 있음을 의미합니다. 전체 카드 목록을 알 수 없다면 투명성이 완벽하게 보장된다고 할 수 없습니다. 상위 10개 카드 노출은 투명성이 아닙니다. 콜렉터크립트는 공개 API(애플리케이션 프로그래밍 인터페이스)[6] 엔드포인트[7]를 제공하고 있어, 이를 통해 누구나 카드 전체를 확인할 수 있습니다. 바로 이 같은 방식이 표준으로 필요합니다.

2) 증명할 수 있는 VRF(검증 가능 무작위 함수)[8]

이 요소는 대부분의 플랫폼이 제대로 다루지 못하고 있는 부분입니다. 일부는 완전히 남용하고 있으며, 중요성을 간과하는 경우도 있습니다. 완벽한 투명성을 위해서는 증명할 수 있는 VRF를 갖춰야만 하며, 증명할 수 있는 VRF란 다른 사람들이 확인할 수 있는 온체인 증명을 뜻합니다. 가장 먼저, 사용자가 팩을 개봉하기 전에 팩에 포함된 모든 자산이 공개되어 있는 것이 중요하며 다음으로는, 난수 생성을 위한 입력값은 플랫폼 외부(플랫폼의 서버가 아닌 사용자의 트랜잭션[9])에서 비롯되어야 합니다. 마지막으로, 공개된 결괏값을 통해 결괏값을 생성한 입력값과 키를 다시 도출할 수 있는 수학적인 방식이 마련되어 있어야 합니다. 이때 그 수학적 방식이 바로 증명입니다. “우리 플랫폼은 서버 기반의 VRF를 활용해 팩을 선정한다.”든지 “우리는 서버의 VRF는 감사를 받았다.”고 주장하는 플랫폼은 핵심을 이해하지 못하고 있는 것입니다. 그들의 주장은 객관적인 증명이 아니라 손가락 걸고 하는 약속에 가깝습니다. 서버 기반의 무작위 함수를 사용할 수는 있겠으나, 플랫폼이 사용자의 추첨을 다음 난수로 미루지 않았음을 공개적으로 증명할 방법이 없습니다. 서버 기반의 무작위성 시스템은 무작위성 그 자체를 해결책으로 내세우지만, 생성된 난수가 가장 처음 생성된 숫자인지 아니면 두 번째, 세 번째로 생성된 숫자인지 검증할 수 없습니다. 코드 서버를 활용하는 경우에는 코드 설정에 따라 특정 카드가 뽑히면 다음 난수로 넘어가 그 결괏값이 제시되는 것이라 할 수도 있겠지만, 코드가 감사를 거쳤는지 확실치 않고 감사 후에 추가되지 않으리라는 보장도 없습니다.

콜렉터크립트에서는 플랫폼에서 사용자가 뽑은 것을 확인하기 전에 이미 결과가 정해집니다. 콜렉터크립트의 VRF 키는 솔라나에 등록되어 고정되어 있기 때문에 이후 교체, 교환, 또는 ‘업데이트’될 수 없으며 누구나

---

[6] Application programming interface

[7] Endpoint

[8] Verifiable random function

[9] Transaction

확인할 수 있습니다. 사용자가 트랜잭션에 서명하면 사용자의 트랜잭션이 입력값이 됩니다(플랫폼이 아닌 RPC(원격 프로시저 호출)[10] 및 솔라나 기반의 사용자 지갑으로 생성). 고정된 키와 플랫폼이 선택하지 않은 입력값을 통해 오직 하나의 유효 출력값이 생성되므로 넘어갈 수 있는 두 번째 숫자는 존재하지 않습니다. 콜렉터크립트는 RFC 9381[11] ECVRF[12] 기반의 VRF(다른 가상자산에서 사용하는 동일한 표준)를 활용하고, 사용자가 추첨을 진행하면 증명의 해시값[13] 및 사용자의 입력값을 온체인에 게시한 뒤 증명을 공개합니다. 공개된 증명, 온체인 기록과 고정된 공개 키를 갖고 콜렉터크립트에 로그인할 필요 없이 해당 동작을 재실행하여 검증함으로써 당첨된 카드가 수학적으로 검증한 결과와 다른 경우를 파악할 수 있습니다. 이때 사용자는 난수를 직접 계산한다기보다는 연산을 통해 플랫폼에서 부정 행위를 저질렀는지를 확인하게 되며, 바로 이게 핵심입니다. 콜렉터크립트는 결과를 확인하고 사용자에게 추첨된 카드를 제공할 뿐입니다. 검증인, 프로그램 주소, 오픈 소스 코드는 모두 vrf.collectorcrypt.com에서 확인 가능하기 때문에 말뿐인 주장이 아닙니다. 어떤 플랫폼의 VRF 솔루션이 플랫폼 서버에서 데이터를 확인하고, 카드 팩이 개봉되기 전에 그 데이터가 온체인에 기록되지도 않았다면, 그 플랫폼은 진정으로 VRF를 구현하고 있다고 볼 수 없습니다. 이는 “친구야, 나만 믿어.”라고 말하는 것과 같습니다. 그 말은 친구들끼리 장난삼아 하는 내기에는 괜찮겠지만, 실제로 돈을 지불하는 카드 팩 추첨에는 적절치 않습니다.

추가적으로, 콜렉터크립트의 전체 VRF 패키지는 공공재로써 솔라나에서 누구나 접근할 수 있습니다. 경쟁 플랫폼 대비 훨씬 저렴한 가스비[14]만 부담한다면 코드를 포크[15]하여 직접 실행해보는 등 콜렉터크립트의 무작위성 솔루션을 무료로 이용하는 것이 가능합니다. 가챠 플랫폼에서 이와 같이 완전하게 투명한 VRF를 사용하지 않을 이유가 없습니다.

3) 기대 가치

기대 가치는 어렵고도 애매모호한 문제로, 콜렉터크립트 또한 때때로 어려움을 겪으며 개선을 위해 노력하고 있습니다. 완벽하기가 불가능한 부분이라고도 생각합니다. 어떻게 지속적인 개선이 가능한 시스템을 구축하고, 실수가 발생했을 때 어떻게 처리할 것인지가 관건입니다.

---

[10] Remote procedure call

[11] Request for Comments 9381

[12] Elliptic curve verifiable random function

[13] Hash

[14] Gas fee

[15] Fork

카드의 실제 가치란 과연 무엇일까요? 카드 팩의 기대 가치를 계산하여 제시하는 것은 사실 팩 안에 있는 모든 카드의 가치를 추정하는 것과 같습니다. 콜렉터크립트는 14개월치의 이베이/알트/파나틱스 데이터를 수집하고 지난 수 년 간의 구매 기록을 활용해 데이터베이스를 구축했습니다. 물량이 많이 풀려 있어 한 주에도 거래가 여러 번 이루어지는 카드들조차도 동일 등급 동일 카드의 월간 최고 판매가와 최저 판매가 간 스프레드[16]가 20%에 달합니다. 이 같은 현상은 후기가 1개밖에 없는 크로아티아인 셀러가 배송비 등의 추가 비용 45달러를 포함해 경매 방식으로 카드를 판매하기 때문이기도, 어떠한 경매에 참여한 한 입찰자가 술집에서 술에 취해 스포츠 경기를 보다가 그냥 경매에 참여하지 않기로 했기 때문이기도 합니다. 혹은 PSA 10등급의 버블 뮤[17] 카드 100장을 보유한 인스타그램 업자가 파나틱스에 올린 카드 5장이 바가지를 씌운 가격에 팔리길 바라며 이베이에 3장을 높은 가격에 올려 놓았기 때문일 수도 있습니다. 스프레드에는 이처럼 다양한 요인들이 존재합니다. 요점은 '시장가'란 실체가 있는 수치가 아니라 분위기에 더 가까울 수 있다는 것입니다.

기대 가치는 별도의 글에서 이 주제만을 논의할 가치가 있는 요소이기도 한데, 기대 가치에는 '교묘한 왜곡'이 숨어있기 때문입니다. 카드의 가격을 어떻게 산정할 것이며, 기대 가치와 사용자가 보유할 혹은 재판매할 카드의 수, 그리고 플랫폼의 수수료율은 어떻게 정할 수 있을까요? 예시를 위해 핫립스(HotRips)라는 가상의 플랫폼을 한번 떠올려 보겠습니다. 핫립스는 훌륭한 바이어 네트워크를 갖추고 있기 때문에 경쟁력이 있다고 말하지만, 실상은 경쟁사인 알트의 가격 책정 방식에 의존하는 플랫폼입니다. 핫립스는 카드 쇼에 참여하여 딜러들에게 알트 가격의 90% 수준으로 10만 달러만큼의 카드를 사겠다고 제안합니다. 그럼 딜러는 그 10만 달러로 얻을 수 있는 차익을 계산하기 위해 거래 대상이 될 모든 카드에 대해서 알트 최근 거래가와 판매가를 확인할 것입니다. 어떤 사람이 알트에서 4,000달러에 거래되고 있지만 실판매가는 3,500달러인 카드를 들고 나타났다고 가정해봅시다. 해당 카드를 3,600달러에 핫립스에 매도할 수 있다는 것을 아는 딜러는 카드 판매자에게 해당 카드 쇼의 최고 요율(90%)로 카드를 구매하겠다는 딜을 제시한 다음 최근 거래가가 3,500달러임을 보이며 3,150달러에 해당 카드를 구매합니다. 딜러는 구매한 카드를 핫립스에 되팔아 450달러의 수익을 창출합니다. 이 과정에서 핫립스와 딜러 모두 '90%의 요율'로 거래했습니다. 같은 요율이 활용되었지만 가격 책정 방식이 달랐으며, 그 결과 누군가는 아주 손쉽게 수익을 올렸습니다. 핫립스는 자신들이 바이어 네트워크를 갖췄다고 생각할 수 있겠으나… 딜러들을 위한 수익 자판기 노릇을 하고 있는 셈입니다.

---

[16] Spread

[17] Bubble Mew

그런데 그 자판기에는 한 가지 종류의 동전만 들어가게 됩니다. 알트에서 가치 책정이 너무 높게 된 카드라면 딜러는 해당 카드를 핫립스에 판매합니다. 너무 낮게 책정된 카드의 경우 딜러는 핫립스가 아닌 이베이에 판매 등록을 하거나, 카드 쇼 옆 테이블에 있는 사람에게 실거래가보다 조금 저렴하게 판매할지도 모릅니다. 핫립스로는 결코 그 카드가 흘러 들어가지 않습니다. 따라서 10만 달러를 투자해 카드 재고를 확보하는 핫립스라는 플랫폼은 카드 시장이 전반적으로 어떻게 작동하는지를 나타내는 예시가 아니라, 가격 책정 방식이 어떻게 딜러에게 유리한 방향으로 작용하는지를 보여주는 예시라 할 수 있습니다. 핫립스가 직접 스프레드시트를 열어 확인해보지 않아도 데이터는 이미 편향되어 있을 것입니다. 전체 항목에 대한 평균 값을 내보면 플랫폼 내 카드 가격이 구조적으로 과대 책정되어 있음을 깨닫게 됩니다. 여기서 사기를 친 사람은 아무도 없습니다. 그저 플랫폼의 필터링 시스템이 가격이 지나치게 높게 책정된 카드들이 들어오도록 놔뒀을 뿐입니다.

핫립스는 3,600달러에 매입한 카드를 디지털 리팩 형태로 4,000달러에 재판매합니다(알트의 운영 방식). 모든 카드를 그만큼 저렴하게 살 수 있는 것은 아니지만 어쨌든 포함시켜 카드 팩 전체의 가격을 시장 가치로 계산해보면, 카드 팩의 기대 가치는 그들이 광고하는 55달러가 아니라 50달러가 될 수도 있습니다. 핫립스는 소비자를 속이려고 한 게 아니라 그저 외부 가격 책정 방식을 따랐을 뿐입니다. 이제 여기에 사용자의 선택이라는 요소가 더해집니다. 사용자가 4,000달러 카드를 뽑았는데 3,600달러에 되팔 수 있는 기회를 얻게 된다면 카드의 실제 시장가가 3,500달러인 점을 고려해 사용자는 당연히 카드를 되팔 것입니다. 50달러짜리 카드 팩이 3,600달러가 되었으니 횡재한 기분일 수도 있습니다. 하지만 사용자는 잘못된 기대 가치가 일종의 비용으로서 모든 팩에 내재되어 있다는 사실을 알지 못합니다. 이것이 바로 누구도 뺏긴 것이 없지만 모두가 비용을 치르게 되는 '교묘한 왜곡'입니다. 카드의 가치는 다른 방향으로도 잘못 매겨질 수 있는데, 그러한 카드들은 뽑은 사람이 보유하게 됩니다. 예를 들어 4,000달러짜리 카드가 플랫폼에서 3,500달러에 책정된 뒤 3,150달러에 재판매될 수 있다면 사용자는 해당 카드의 가치가 낮게 평가되어 있다고 판단하고는 "이걸 갖고 있다가 실물로 바꿔서 이베이에 팔면 3,150달러보다 많이 받을 수 있겠지."라고 생각할지도 모릅니다. 결과적으로 점차 저평가된 카드가 플랫폼에서 사라지고 고평가된 카드가 재판매를 통해 다시 인입되면서 플랫폼에는 기대 가치가 고평가된 카드만이 남게 됩니다.

이를 해결할 유일한 방법은 플랫폼 내 모든 카드의 가치를 정확하게 책정하는 것입니다. 그래서 콜렉터크립트는 14개월에 걸쳐 포켓몬 및 원피스 상품(스포츠도 곧 서비스 예정)을 대상으로 최고의 가격

책정 오라클[18]을 구축했습니다. 자체 오라클과 알트, 카드 래더[19]를 오랫동안 비교한 결과, 자체 오라클의 오차가 최대 경쟁 플랫폼 대비 30% 낮은 것으로 확인되었습니다. 해당 수치는 동일한 카드에 대해서 동일한 기간 동안의 최근 예상가와 실제 판매가에 대한 평균 예측 실패율로 측정되었습니다. 가격 책정의 정확성이 30% 높다는 우위를 점하고 있긴 하지만 콜렉터크립트는 플랫폼에서 발행하고 가치를 평가하는 모든 카드에 대해서 인간 검수자의 검토 또한 적용하고 있습니다. 자체 모델에 대한 확신이 없어서가 아니라 인간 검수까지 합해지면 모델만을 활용했을 때보다 정확성이 높아지고, 인간의 검수 자료를 모델의 학습 데이터로 활용할 수도 있기 때문입니다. 콜렉터크립트 팀에서 직접 책정하는 가격은 다음 가격 예측의 정확도를 더욱 높이는 데 기여하는 또 다른 라벨링 데이터가 됩니다.

이러한 내용을 통해 소위 '기대 가치'를 추적하고 카드 팩별 기대 가치가 가장 높은 순으로 플랫폼을 분류하여 보여주는 제3자 사이트들이 아주 중요한 정보를 놓치고 있음을 알 수도 있습니다. 정보 추적 사이트는 플랫폼에서 자체 제출한 기대 가치 데이터와 가격 책정 방식에 의존합니다. 콜렉터크립트는 가격 책정 오라클을 보유하고 있기 때문에 다른 사이트에 오라클을 쉽게 적용하여 대부분의(전부는 아니겠지만) 경쟁 플랫폼에서 카드의 가치를 10~20% 정도 고평가하고 있다는 점을 밝힐 수 있습니다. 그리고 고평가된 카드들은 모두가 실거래가를 궁금해하는 스페셜 카드라기보다는 2페이지 이상에 존재하며 당첨될 전체 카드의 99%를 차지하는 카드들일 것입니다.

4) 배송 및 고객 지원

배송 및 고객 지원은 체인과는 전혀 관련이 없는 사람과 서비스에 대한 요소이며, 누구도 여기에 대해서 백서를 작성하지 않습니다. 미국을 비롯한 대부분의 선진국에서는 인스턴트 풀필먼트[20] 모델로의 전환이 이루어졌습니다. 아침에 아마존에서 물건을 주문하면 당일 오후 현관에 배송된다는 것입니다. 그리고 상품이 파손되어 오거나 설명된 것과 다르면 무조건적으로 교환 및 환불이 이루어집니다. 이게 현재의 기준입니다. 이는 수집품 업계가 아닌 아마존이 만들어낸 결과로, 수집품 플랫폼을 이용하는 사람들 역시 아마존에서 물건을 사고 있습니다.

현재 수집 취미는 긴 배송 시간, 사기, 고객 서비스의 부재, 손해 등의 키워드들로 설명됩니다. 슬프게도 사람들은 그러한 상황에 익숙해져 있습니다. 기대치가 낮아진 이들은 카드 부스터 팩이 찌그러져 배송되어도

---

[18] Oracle

[19] Card Ladder

[20] Instant fulfillment

어쩔 수 없다며 그저 어깨를 으쓱할 뿐입니다. 최고의 카드 교환 서비스를 제공하기 위해 콜렉터크립트는 옴니볼트[21] 와의 협업을 진행했으며, 디스코드와 이메일, AI 챗봇을 활용하며 사용자의 문제에 대해서 실질적으로 조치를 취해줄 수 있는 사람이 있는 고객 지원 팀을 구축하고 있습니다.

서비스 역시 사람들이 이야기하는 '불편함'에서 한 자리를 차지하고 있습니다. 돈을 들여 수집품 컬렉션을 만들어 가고 있는 사용자에게 문제가 발생한다면 플랫폼은 그 즉시 관심을 기울여야 합니다. 부스터 팩을 '밀봉된 케이스'에 포장해 배송한다는 것은 플랫폼이 해당 카드 팩을 재포장했으며, 해당 상품을 소유하고 있다는 뜻이므로 세관 등을 핑계로 대며 책임을 전가해서는 안 됩니다. 그러므로 사용자가 파손된 부스터 팩 상자나 부서진 카드 케이스를 수령했다면 더 물을 것도 없습니다. 카드 팩을 포장한 건 사용자가 아니기 때문입니다.

이를 고려하여 플랫폼은 보관용 자체 금고, 아니면 최소한 보관 업체 담당자의 연락처라도 알고 있어야 합니다. 그리고 문제 발생 시 봉변을 당해 전화를 걸어 온 사용자에게 적절한 대응을 할 수 있어야만 합니다. 고객 문의 3일 뒤에 자동 답변을 내보내고 몇 주째 '확인 중' 외에 아무런 답을 주지 못하는 것은 고객 지원이 아니라 고객 지연입니다. "확인해보겠습니다."라는 말은 진행 상황 업데이트가 아니라 해당 문의가 묻히게 될 무덤과 다름 없습니다.

콜렉터크립트의 고객 서비스가 완벽하다는 뜻은 아닙니다. 고객 지원 역시 완벽이 불가능한 영역 중 하나입니다. 비즈니스가 할 수 있는 것은 지속적인 개선이 가능한 환경 및 절차를 구축하고 고객 지원에는 끝이 없다는 것을 받아들이는 일입니다. 그래서 콜렉터크립트는 아마존 물류 창고 관리 경력이 있는 인재를 기용하여 볼트 관리를 맡겼습니다. 해당 담당자는 요구되는 기준이 무엇인지 알고 있습니다. 그 기준을 충족할 수 있도록 사람들을 관리한 경험이 있기 때문입니다.

콜렉터크립트는 이상의 핵심 요소 대부분에 대해서 경쟁 플랫폼들이 고전하는 모습을 지켜봐왔습니다. 네 가지의 핵심 요소는 평균값을 내서 뭉뚱그려도 될 문제가 아닙니다. 그 중 하나라도 제대로 처리하지 못했다가는 비즈니스 전체가 실패를 맞이하게 될 것입니다. 전체 카드 목록을 공개하지 않는다면 VRF의 의미가 무색해집니다. VRF를 갖추고 전체 카드 목록을 공개해도 나태하게 외부 가격 책정 방식에 의존한다면 그 또한 실패입니다. VRF 없이 전체 카드 목록만 공개하는 경우는 말할 것도 없습니다. 그리고 세 요소를 모두 적절히 갖췄으나 카드가 6주 후에 파손된 채로 배송된다면 카드가 공정한 방식으로 뽑혔는지에 대한 증명은 사용자에게 더 이상 중요하지 않습니다.

---

[21] OmniVault

콜렉터크립트는 솔라나를 기반으로 무작위성 및 정산 레이어를 구축하고, 14개월치의 판매 데이터를 통해 가격 책정 오라클을 개발하며, 보관용 금고 또한 옴니볼트와의 협업을 통해 마련했습니다. 네 가지 핵심 요소를 모두 충족하는 데는 이러한 준비가 필요합니다. 콜렉터크립트의 기술 스택(22을 토대로 개발을 진행하는 파트너사는 스택의 모든 것을 활용할 수 있습니다. 이 네 가지 요소를 입증하지 못하는 플랫폼을 보게 되면 그 플랫폼이 어떤 상태인지 이제 잘 알 수 있을 것입니다.

토크노믹스

카드 매입 및 판매 과정

도매상, 이베이, 대규모 컬렉션에서 수백만 달러 규모의 카드를 매입합니다.
매입한 카드는 시장가의 85~90% 수준으로 등록됩니다.
카드는 시장가 100%로 판매됩니다.
매매 스프레드는 토큰 트레저리[23]로 전량 이동합니다.

---

22 Technology stack

23 Treasury



[카드 매입 및 판매 과정]

카드 바이백 시스템

85% 가격에 카드를 재판매(바이백)할 수 있습니다.

예: 기대 가치 55달러 카드 -> 46.75달러(85%)에 바이백 가능

모든 카드가 바이백되면 프리 스핀[24] 인센티브 비용(0.75달러)을 제외하고 팩당 2.5달러를 플랫폼에서 취하게 됩니다.

하지만 재판매 물량이 많지 않으므로 실제 수익률은 약 4%입니다(팩당 약 2달러).

이미 약 100만 달러가량의 무료 팩을 제공한 바 있습니다.

수익 중 약1/4은 트레저리로 이동합니다(나머지는 개발, 인프라, 금고 등으로 활용).

---

[24] Free spin



[카드 바이백 시스템]

풍부한 유동성

레이디움 내 900만 달러 규모의 유동성을 유지하고 있습니다.

모든 거래 수수료는 전량 토큰 트레저리로 이동합니다.

파트너십을 통한 성장 촉진

카드 목록 및 인프라를 다른 솔라나 플랫폼(및 그 외)에 공개 중입니다.

- 게임 상품
- 자판기
- 수집품 드랍

파트너십이 발생할 때마다 수익이 공유되며, 분배받은 수익은 토큰 트레저리로 이동합니다.

트레저리 자금 활용처

- 최우선순위: 카드 추가 매입을 통해 가챠, 마켓플레이스, 파트너사를 위한 지구 최대 규모의 카드 풀을 구축하는 것이 목표입니다.
- 잉여 자금: 예비 자금 비축 및 토큰 바이백
- 향후: 소각, 혜택, 디파이[25] 통합

트레저리는 콜렉터크립트(CARDS)에 동력을 공급하는 엔진 역할을 합니다.

토큰 분배

재단	7억 7,003만 개	향후 사용할 트레저리 물량입니다. 인센티브 조정, 효과적인 파트너십 체결 등 토큰 가치 상승에 도움이 되는 방향에 한해 토큰을 사용할 계획입니다. 유동성 공급 수수료 및 바이백 또한 재단 할당분으로 이동됩니다(발생할 경우).
커뮤니티	2억 9,000만 개	분기별 에어드랍[26]에 사용합니다. 별도 공식 없이 플랫폼 사용량에 따라 보상이 지급됩니다.
팀	2억 9,780만 개	설립자, 임직원, 협력 업체를 위한 할당분입니다. 베스팅[27]: 2026년 8월 29일에 최초 언락[28]되며, 이후 11개월 동안 월별 언락됩니다.
어드바이저	6,109만 개	프로젝트 어드바이저를 위한 할당분입니다. 팀 할당분과 동일한 조건이 적용됩니다.
프리시드	0개	초기 투자자를 위한 할당분으로 전량 언락 및 유통 중입니다. 2025년 8월 29일에 최초 언락이 이루어졌으며, 이후 12개월 동안 월별 언락되었습니다.

---

[25] DeFi (decentralized finance)

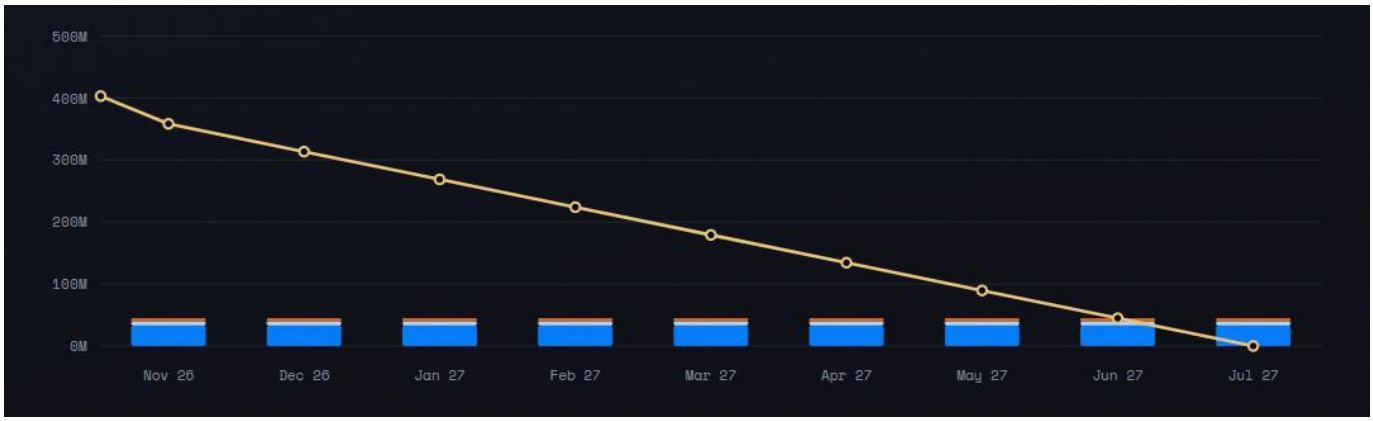
[26] Airdrop

[27] Vesting

[28] Unlock

시드	4,434만 개	시드 라운드 투자자를 위한 할당분입니다. 팀 할당분과 동일한 조건이 적용됩니다.
유동성	868만 개	레이디움 및 CEX[29] 내 CARDS/USDC 유동성을 위한 할당분입니다. 언락된 상태이며, 모든 수수료는 트레저리로 축적됩니다.
소각	2,782만 개	바이백 및 유동성 수수료 수취를 통해 발행량에서 영구 제외된 수량입니다.

토큰 유통 일정



[CARDS 토큰 언락 그래프(노랑선은 잔여 락업 수량을 뜻함)]

[29] Centralized exchange

온체인 검증 경로

솔라나 메인넷[30]

항목	주소
CARDS 토큰 발행	CARDSccUMFKoPRZxt5vt3ksUbxEFEcnZ3H2pd3dKxYjp
트레저리 지갑	3PnVBrb4wPLFLW38oaYR7dA6HSfKpawxHGESPj5kF1QB
바이백 지갑	3nGNwiz1qevPjhEoQi1dLj16oTkjmbevTnpV9piWY7Kq

상기 언급된 수치는 주소 및 트랜잭션을 통해 누구나 검증할 수 있습니다. 토큰 소각분은 발행량에서 영구 제외됩니다.

로드맵

콜렉터크립트는 별도 로드맵을 공지하고 있지 않으나, 공식 홈페이지 및 블로그를 통해 사업 현황에 대한 공지를 상시로 진행하고 있습니다.

- 홈페이지 https://collectorcrypt.com/
- X(구 트위터) https://x.com/Collector_Crypt

*상기 링크는 작성일 기준으로 유효한 링크이며 변경될 가능성이 있습니다.

---

[30] Mainnet