



아치루트(AL)

주요내용설명서(국문백서)

Korean White Paper

2026년 5월 14일

Disclaimer

본 번역본은 2026년 5월 14일 기준의 아치루트(Archloot) 공식 Docs 관련 내용 위주로 번역됐습니다.

빗썸은 발행주체 또는 운영주체가 제공하는 가상자산의 총 발행량, 유통량 계획, 사업계획 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.

프로젝트 소개

2022년 출시된 아치루트(ArchLoot)는 루트 스타일¹의 구성 및 플레이 운용성을 갖춘 UGC² NFT 게임입니다. 업계 최초의 인터랙티브 게임 플레이를 제공하여 업그레이드 가능한 캐릭터/소품 NFT의 온체인 구현을 지원하고 플레이 가능성 및 사용자 생성 콘텐츠의 잠재력을 극대화합니다. 이 게임은 플레이 가능성, 접근성 및 수익성 간의 진정한 균형을 달성하고 뛰어난 게임 및 창의적인 커뮤니티를 포함하는 생태계를 구축하도록 설계되었습니다.

세계 최고의 게임 배급사, 블록체인 프로젝트 및 금융 전문가가 포진한 팀은 현재 40명의 숙련된 팀원으로 구성되어 전 세계를 무대로 활동하고 있습니다. 이 프로젝트는 바이낸스 NFT, FBG 캐피탈, 알파벳, YGG SEA를 비롯한 투자자 및 협업 네트워크를 확장하면서 지속적인 운영과 마일스톤 목표 달성을 위한 충분한 자금을 확보해 나가고 있습니다.

비즈니스 모델

패스 시스템

아치루트 게임은 각 계층에 각각 ALG³, NFT 및 기타 재료를 포함하고 있는 별도의 보상 풀 4개를 제공합니다. 따라서 생태계 내 중요 물질의 총 생산 및 소비가 재미를 잃지 않으면서 실제로 유지됩니다. 이 시스템은 게임 내에서 실제 가치 및 반복 활동으로 뒷받침되는 적절한 보상을 게이머에게 제공하는 건강한 순환을 보장합니다.

¹ Loot-style, 기본적인 재료나 설계도만 NFT로 제공

² User-Generated Content, 사용자 제작 콘텐츠

³ ArchLoot Gold, 아치루트 인게임 재화

게임파이 프로젝트 설계의 주요 측면은 인플레이션 설계와 전반적인 지속 가능성입니다. 이에 따라 게임의 가치 흐름에서 수요와 공급의 균형을 맞추기 위해 모범 사례와 제품 품질을 둘 다 고려합니다. 지난 몇 년 동안 웹3.0 프로젝트는 매우 희귀한 컬렉터블⁴ 매각 또는 트레저리⁵ 설계 시 준비금 비축 등의 방법으로 모델을 개선해 왔습니다.

아치루트에서 우리는 사람들이 시간, 특히 전통적인 게임과 웹3.0 제품에서 긴 시간을 소비하는 방식을 관찰하면서 시장의 순환 이외에 무엇이 생태계 참여 의지를 촉진하는지 파악하고자 노력했습니다. 플레이하는 게이머를 보호하고 인센티브를 제공하기 위해 팀에서는 패스 시스템을 고안해 상당한 자산과 리소스의 생산 및 분배를 동적으로 제어하고자 했습니다.

패스 시스템은 어드벤처러 패스⁶, 고블린 패스⁷, 컬렉터 패스⁸라는 세 가지 패스 유형으로 구성되어 있습니다. 패스 시스템은 Free-to-Play 모델을 기반으로 모든 게이머에게 4개 계층의 서비스를 제공합니다.

배경

아치루트의 아바타는 NFT 신체 아이템을 조립해 만듭니다. 모든 NFT는 일반, 레어, 에픽, 전설이라는 4가지 희소성 레벨로 구분됩니다. 희소성이 더 높은 NFT는 전투 능력에 크게 기여하는 스킬과 특성이 더 뛰어납니다. 전투에서 패배하면 NFT 신체 아이템의 내구성이 점점 떨어지며, 마침내는 내구성이 0이 되어 PVE에서 완전히 사용할 수 없게 됩니다. 하지만 물약을 사용해 내구성을 회복할 수 있습니다.

아바타의 생존과 레벨업을 위해서는 게임 내 재료 및 토큰(주로 게임 내 통화인 ALG) 등과 같은 리소스가 필요합니다. 이중 토큰 모델에는 거버넌스 토큰 AL도 포함됩니다. ALG, 게임 내 리소스(회복 물약 포함), NFT 신체 아이템은 몬스터를 물리친 후 또는 마켓플레이스에서 획득할 수 있는 상자를 통해 드랍됩니다. 토큰 이외에 아치루트에서 거래할 수 있는 장비에는 주로 NFT 신체 아이템, 회복 물약, 일반 상자 및 보스 상자가 있습니다.

⁴ Collectable, 수집 가치가 있는

⁵ Treasury, 금고

⁶ Adventurer Pass

⁷ Goblin Pass

⁸ Collector Pass

- **패스 없음(제로 패스)**

아치루트는 모든 사용자가 아무런 투자 없이 참여할 수 있는 Free-to-Play 웹3.0 게임입니다. 아무런 패스가 없는 사용자도 계속해서 게임에 참여하고, 부족을 만들고, 마스터 아일랜드에서 여정을 시작할 수 있습니다.

- **어드벤처러 패스**

공식 웹사이트에서 무료로 발행할 수 있는 어드벤처러 패스를 통해 게이머는 ALG를 얻을 수 있습니다. 패스 수량은 특정 기간 동안 제한되며, 패스 유효 기간은 한 달입니다.

- **고블린 패스**

고블린 패스는 더 많은 게임 리소스를 얻을 수 있습니다. 또한 고블린 패스의 소유자는 PVE⁹ 전투에서 획득한 상자를 열어 거래 가능한 NFT 신체 아이템을 획득할 수 있습니다. 패스 수량은 특정 기간 동안 제한되며, 패스 유효 기간은 한 달입니다.

- **컬렉터 패스**

컬렉터 패스는 비용을 낮추고 전투 여정을 지원하는 동시에 더 많은 NFT와 리소스를 제공합니다. 고블린 패스와 컬렉터 패스의 소유자는 게임에서 최고의 수익을 얻습니다. 패스 유효 기간은 한 달입니다.

상자

게임 내 모든 아이템(재료, 골드, 물약, 장비)은 '일반 상자'와 '보스 상자' 두 종류의 상자를 통해서만 획득할 수 있습니다. 보스 상자는 보스를 물리치면 100% 확정적으로 얻을 수 있는 반면, 일반 상자는 기본 또는 엘리트 몬스터를 처치했을 때 보유한 패스의 종류에 따라 각기 다른 확률로 획득하게 됩니다.

상자 획득 방법

보스 상자: 보스를 물리치면 100% 보장으로 획득합니다.

- 일반 상자: 기본/엘리트 몬스터를 처치하면 확률적으로 획득하며, 확률은 패스 종류에 따라 다릅니다.
 - 어드벤처러 패스: 기본 몬스터 1% / 엘리트 몬스터 1.5%

⁹ Player Versus Environment, 플레이어 vs 환경

- 고블린 패스: 3%
- 콜렉터 패스: 3.5%

상자 보상 확률 및 조건

- 일반 상자
 - 어드벤처러 & 고블린 패스:
 - ALG 획득 확률: 20%
 - NFT (몬스터 신체 아이템, 물약) 획득 확률: 10%
 - 콜렉터 패스:
 - NFT (몬스터 신체 아이템, 물약) 획득 확률: 15%
 - 열기 조건: 기본적으로 ALG를 지불해야 하지만, 콜렉터 패스는 무료로 열 기회가 더 많습니다.
- 보스 상자
 - 어드벤처러 & 고블린 패스:
 - 10배 ALG 획득 확률: 10%
 - NFT 획득 확률: 15%
 - 콜렉터 패스:
 - NFT 획득 확률: 22.5%
 - 열기 조건: 기본적으로 ALG를 지불해야 하지만, 콜렉터 패스는 무료로 열 기회가 더 많습니다.

토크노믹스

아치루트 거버넌스 토큰(AL)

아치루트에서 암호화로 보호되는 네이티브 대체 가능 프로토콜 토큰 AL은 아치루트 프로토콜/코드에 명시되어 있는 귀속 거버넌스 및 활용 기능의 양도 가능한 표현으로, 전적으로 상호 운용 가능한 유틸리티 토큰으로 사용하기 위해 고안되었습니다.

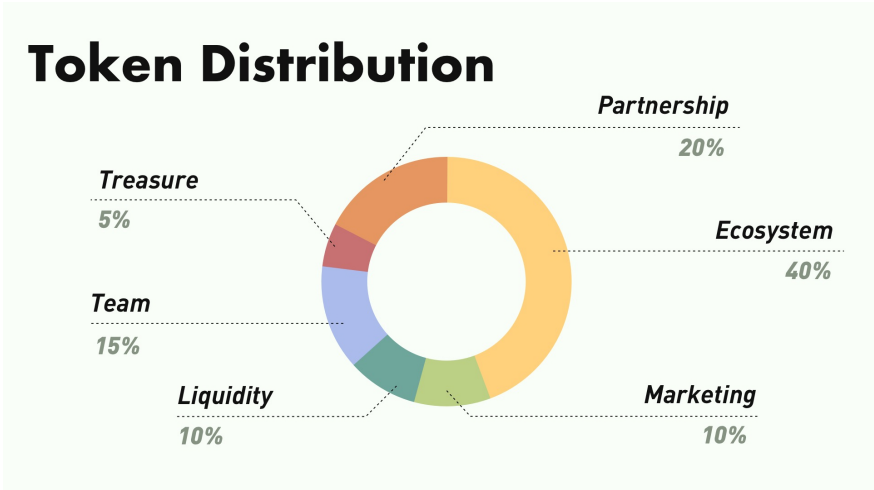
AL의 총 공급량은 1,000,000,000개입니다. AL은 액세스 토큰의 기능을 합니다. 따라서 사용자는 AL을 보유함으로써 커뮤니티 거버넌스 및 투표에 참여하고 콘텐츠 및 다른 게임 내 혜택에 독점적으로 액세스할 수 있습니다. AL은 시즌 종료 시에만 생성되며 사용자가 받는 보상은 순위에 따라 달라집니다.

AL은 네이티브 거버넌스 토큰 및 경제적 인센티브로 사용되는 기능성 다용도 토큰으로, 아치루트에서 생태계에 기여 및 참여하기 위한 노력을 기울이도록 사용자를 유도하기 위해 유통되어 모든 참여자가 자신의 노력에 맞게 공정하게 보상을 받는 상호 이익이 되는 시스템을 형성합니다. AL이 없으면 아치루트에서 사용자가 활동에 참여하기 위해 리소스를 소비하거나 전체 생태계의 이익을 위한 서비스를 제공할 인센티브가 없어지기 때문에 AL은 아치루트에는 없어서는 안 될 필수적인 부분입니다. AL은 아치루트에서의 실제 사용, 활동 및 노력만을 기반으로 그리고/또는 거래의 빈도와 양에 비례하여 보상으로 제공되기 때문에, 적극적으로 참여하지 않는 아치루트 사용자 및/또는 AL 보유자는 어떠한 AL 인센티브도 받을 수 없습니다.

AL은 회사, 배포자, 그 계열사 또는 기타 모든 회사, 기업체 또는 사업체의 주식 보유, 참여, 권리, 소유권 또는 이익을 나타내지 않으며, 토큰 보유자에게 수수료, 배당금, 수익, 이익 또는 투자 수익을 약속하지 않으며, 싱가포르 또는 어떠한 관련 관할지에서도 증권을 구성하도록 의도되지 않았습니다. AL은 아치루트에서만 사용할 수 있으며, AL의 소유 사실은 아치루트의 사용 및 아치루트 내 상호작용을 가능하게 하는 수단으로써 AL을 사용할 권리 이외의 어떠한 명시적 또는 묵시적 권리도 형성하지 않습니다. AL의 2차 시장 가격은 아치루트 팀의 노력과 상관없이, 2차 가격을 통제 또는 조작하기 위해 고안된 토큰 기능 또는 장치는 없습니다.

AL 토큰은 게임 플레이에 대해 플레이어에게 보상하고 생태계 촉진 및 개발 노력을 지원하기 위해 유통됩니다.

토큰 유통 할당 및 릴리즈 베스팅 계획



[토큰 유통 할당 그래프]

- **팀 (Team) - 15%**

- 베스팅 조건: 1년 클리프¹⁰, 24개월 선형 베스팅¹¹
- 팀에게 할당된 물량은 1년 동안 전혀 분배되지 않고 잠겨 있다가 1년이 지난 시점부터 24개월에 걸쳐 매월 동일한 수량이 점진적으로 분배됩니다.

- **유동성 (Liquidity) - 10%**

- 베스팅 조건: 2개월 클리프, 36개월 선형 베스팅
- 초기 시장 안정화를 위해 2개월의 짧은 클리프를 둔 후, 3년에 걸쳐 유동성을 꾸준히 공급하려는 계획입니다.

- **생태계 (Ecosystem) - 40%**

- 베스팅 조건: 6개월 클리프, 40개월 선형 베스팅
- 가장 큰 비중(40%)을 차지하는 항목입니다. 프로젝트 생태계의 성장과 발전을 위해 장기적으로 6개월 후부터 약 3년 4개월에 걸쳐 길게 분배됩니다.

- **마케팅 (Marketing) - 총 10%**

- TGE 마케팅 (0.5%): 별도의 베스팅 조건이 없어 TGE¹² 시점에 즉시 사용됩니다.
- 장기 마케팅 (9.5%): 24개월간 선형 베스팅됩니다. 지속적인 마케팅 활동을 통해 프로젝트의 가치를 꾸준히 알려나갈 계획입니다.

- **트레저리 (Treasury) - 5%**

- 베스팅 조건: 2년 클리프, 24개월 선형 베스팅
- 이는 프로젝트의 예비 자금으로, 예상치 못한 상황에 대비하거나 장기적인 전략적 투자를 위해 사용될 자금이며, 2년 동안 잠겨 있다가 24개월에 걸쳐 매월 동일한 수량이 점진적으로 분배됩니다.

- **파트너십 (Partnership) - 총 20%**

- 어드바이저 (2%): 1년 클리프 후 24개월에 걸쳐 분배됩니다.
- 개인 투자자 (16%)

¹⁰ Cliff

¹¹ Vesting

¹² Token Generation Event, 토큰 생성 이벤트

- TGE 시 (5%): 토큰이 처음 상장될 때 투자금의 5%가 즉시 잠금 해제됩니다.
- 첫 달 (5%): TGE 후 첫 달에 추가로 5%가 잠금 해제됩니다.
- 나머지 (90%): 6개월간 잠겨 있다가, 그 후 18개월에 걸쳐 점진적으로 분배됩니다.
- 준비금 (2%)
 - 2년 클리프, 24개월 선형 베스팅되며 프로젝트의 장기적인 안정성을 위한 예비 자금입니다.

로드맵

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

- 홈페이지 <https://archloot.com/home>
- 블로그 <https://medium.com/archloot>
- X(구 트위터) <https://x.com/archlootOS>

*상기 링크는 작성일 기준으로 유효한 링크이며 변경될 가능성이 있습니다.