

보고 날짜 2021-01-12

KO ▼

Singapore
CrossAngle Pte. Ltd.

프로필 보고서 (공개)



GamechainHK LIMITED

중국 - 홍콩/마카오
(법인 관할권 혹은 국가)7 2 0 9 2 8 0 3
(법인 등록 번호)TWO HARBOURFRONT, UNIT 201, 2/F, 22 TAK FUNG STREET, HUNG HOM, KOWLOON, HONG KONG
(본사 주소, 우편번호 포함)

목차

- [I. 기업 개요](#)
- [II. 기업 정보](#)
- [III. 재무 정보](#)
- [IV. 토큰](#)
- [V. 컴플라이언스](#)

더 많은 정보를 찾을 수 있는 곳

보고서를 읽는 독자는 회사가 회사 웹사이트, 언론 발표, 공개 콘퍼런스 콜 및 웹캐스트를 통하여 정보를 공개한다는 것을 유의해주시기 바랍니다. 또한, 다음 소셜미디어 채널을 통하여 회사, 제품, 예정된 재무 및 그 외 공지, 다가오는 투자자 및 산업 콘퍼런스 출석 여부와 그 외에 해당하는 정보를 공개할 수 있습니다.

채널	주소
회사 웹사이트	http://rushcoin.io/
주요 커뮤니케이션 채널	telegram
트위터	https://twitter.com/rush_global
회사 블로그	https://medium.com/@rush_global
페이스북	https://www.facebook.com/rushglobal1
링크드인	
깃허브	https://github.com/junyok/rush
레딧	
텔레그램	https://t.me/rushglobal
위챗	
카카오톡	
기타 링크	

다음 소셜미디어 채널에 올라오는 정보는 공식정보로 여겨질 수 있습니다. 이에 따라, 대중은 언론 발표, 콘퍼런스 콜 및 웹캐스트뿐만 아니라 다음 계정들과 블로그 또한 검토해야 합니다. 리스트는 주기적으로 업데이트될 수 있으며, 언급 없이도 채널들이 업데이트될 수 있습니다.

PART I. 기업 개요

ITEM 1. 기본 기업개요

공식 회사명	GamechainHK LIMITED
설립일	30 Jul 2020
법인 관할권	중국 - 홍콩/마카오
본사 위치	TWO HARBOURFRONT, UNIT 201, 2/F, 22 TAK FUNG STREET, HUNGHOM, KOWLOON, HONG KONG
공식 회사 등록 주소	TWO HARBOURFRONT, UNIT 201, 2/F, 22 TAK FUNG STREET, HUNGHOM, KOWLOON, HONG KONG
웹사이트 상 회사명	GamechainHK LIMITED
회사 설명	우리의 목적은 RushCoin 플랫폼의 모든 게임 사용자가 생태계의 구성원이고 게임 플랫폼의 사용자가 게임 활동 중에 토큰에 토큰 보상 및 추가 서비스를 제공하여 생태계의 구성원이 되는 것입니다.
회사 웹사이트	http://rushcoin.io/
백서 링크	https://drive.google.com/file/d/1rSzUmEYDOQaJIM9VtAfsQ1TekQu-JZm/view?usp=sharing
미션 및 비전	최근 COVID-19의 경제적 영향이 전 세계로 확산되고 있지만 게임, 미디어 등 온라인 산업이 상승세를 보이고 있습니다. 게임 산업의 글로벌 시장은 1,801 억 달러이며 매년 약 11 % 씩 증가하고 있습니다. 하지만 게임 산업의 문제는 게임 속 자산을 화폐로 전환하는 과정에서 사기가 많고 많은 문제가 있다는 것입니다. 이러한 문제점과 시장 발전을 고려하여 플랫폼을 개발하고 있습니다.

ITEM 2. 팀

2.1 경영진 및 설립자

다음은 2021-01-12를 기준으로 회사의 임원 및 창업 멤버의 정보와 직급 등의 내용을 기술하고 있습니다.

Liu Shuguo

직급	CEO
이력	퍼펙트 월드 기획 부서 에 함유. CHINAJoy 운영위원회 위원 Gamescom 기획에 참여하고 운영위원회 위원으로 활동했습니다.
경력 사항	
학력 사항	Nanjing University. / Graduated from Department of Software,
회사 이메일	
SNS 계정	

Jun TaeHyun

직급	CTO
이력	캐나다 밴쿠버 디지털 학교 센터에서 공부 미래 이노베이션 : 기술 개발자 풀 스택 PsAlbum Mobile APP : 기술 개발자의 풀 스택 지능형 영어 학습 프로그램 : 기술 개발자의 풀 스택 실시간 웹 빌더 : 기술 개발자의 풀 스택 웹, 모바일 : Blockchain 개발자 DAPP 지갑 개발자
경력 사항	
학력 사항	
회사 이메일	
SNS 계정	

Seol JiHo

직급	CSO
이력	Mitubishi Electronic Japan 하위 리더 자바 플랫폼 AI Voice Recon & Chat 솔루션 NextGen. 스마트 필름 및 광고 플랫폼 한국 연예인 콘텐츠 산드 커머스 플랫폼 모바일 쿠폰 및 멤버십 Platform 생명 공학 혈액 분석 플랫폼
경력 사항	
학력 사항	
회사 이메일	
SNS 계정	

An JesSeop

직급	CMO
이력	영산강 유역 수질 빅 데이터 분석 총괄 한국 전력 공사 교육 영상 기획 마케팅 총괄 태양 광 장치 개발 / 특허 Fingerfire 게임 개발
경력 사항	
학력 사항	
회사 이메일	
SNS 계정	

Im CheolUi

직급	Member
이력	전 미래로 북스 기획 제작 팀장. BookPal의 "택시 운전자"시리즈. 북미 웹툰 사이트 Tapastic "Taxi Driver" Zo Ara의 "가면의 왕"시리즈. 카카오 페이지 '레드 스팟'시리즈. 일련의 Topoon "복수". 제 16 회 WAF 콘테스트 웹툰 부문 우승자.
경력 사항	
학력 사항	
회사 이메일	
SNS 계정	

2.2 엔지니어링 팀 리더

다음은 2021-01-12을 기준으로 회사의 개발 및 엔지니어링 팀 리더의 정보와 직급 등의 내용을 기술하고 있습니다.

데이터 없음

2.3 어드바이저

다음은 2021-01-12을 기준으로 회사 어드바이저의 정보와 역할을 기술하고 있습니다.

데이터 없음

2.4 조직 구조

다음은 2021-01-12을 기준으로 회사의 구조에 대한 정보를 기술하고 있습니다.

부서/그룹/오피스/기타 명	정규직 근로자 수	임시직 근로자 수	부서장 (없을 시 공란)
데이터 없음			
합계	0	0	

PART II. 기업 정보

ITEM 1. 산업 분류

	정보 없음
섹터	소비자 서비스
산업	기타 서비스
하위 산업	기타 소비자 서비스
카테고리	1. 애플리케이션 개발 2. 게임 3. 플랫폼 4. 지갑

ITEM 2. 산업 설명

2.1 산업 개요

현재는 블록 체인을 기반으로 한 공정한 게임의 주요 결제 수단 인 암호 화폐를 활용하여 다양한 온라인 모바일 게임 상품이 공유되는 생태계를 구성하고, 이러한 상품을 거래 할 수있는 특화되고 탈중앙화 생태계를 제공하고자합니다. 그것을 기반으로 생성 된 생태계.

2.2 최근 트렌드

(1) 글로벌 게임 산업 규모 추이

COVID-19로 인한 대공황 시대에 필적하는 글로벌 경제 상황 속에서도 게임 산업이 대유행의 수혜자라고 할 정도로 게임 산업의 매출과 사용자가 증가했습니다. 무엇보다 게임이 격리 된 상황에있는 사람들을 연결하는 매체가되었고, 게임의 긍정적 인 기능에 대한 사회적 칭찬이 이어지고 있다는 점에서 글로벌 게임 산업은 이익에 관계없이 가치있는 성과를 거두었습니다.

2.3 목표 시장 규모

최근 COVID-19의 경제적 영향이 전 세계로 확산되고 있지만 게임, 미디어 등 온라인 산업은 상승세를 보이고 있습니다. 게임 산업의 글로벌 시장은 1,801 억 달러이며 매년 약 11 %의 성장을 보이고 있습니다. 하지만 게임 산업의 문제는 게임 속 자산을 화폐로 전환하는 과정에서 사기가 많고 많은 문제가 있다는 것입니다. 이러한 문제점과 시장 발전을 고려하여 플랫폼을 개발하고 있습니다.

2.4 타겟 고객

게임을 할 수있는 모든 잠재적 인 사람들.

2.5 경쟁사

2.5.1 기존 산업 경쟁사

다음은 2021-01-12을 기준으로 회사가 포함되는 산업의 경쟁사에 대한 정보를 기술하고 있습니다.:

데이터 없음

2.5.2 토큰 프로젝트 경쟁사

다음은 2021-01-12을 기준으로 본 회사의 토큰 경쟁사에 대한 정보를 기술하고 있습니다.:

데이터 없음

ITEM 3. 프로젝트 비즈니스 모델

3.1 비즈니스 설명

3.1.1 비즈니스 모델

토큰 취득
게임 사용자 게임 활동 통계 DB를 게임 개발자에게 제공합니다.
게임 플레이 활동을 기반으로 한 토큰 획득.
광고 클릭 및 피드백에 대한 보상.
사용자가 추천 한 친구가 회원이 된 경우

신규 회원이 입회하면 토큰을 획득합니다.

토큰 사용

게임 아이템 구매시 토큰으로 결제합니다.

쇼핑몰에서 게임 캐릭터를 기반으로 한 피규어 구매를 원할 경우 토큰으로 결제합니다.

3.1.2 플랫폼 혹은 어플리케이션 개요

플랫폼 개요

입력 없음

플랫폼으로의 기능

현재는 블록 체인을 기반으로 한 공정한 게임의 주요 결제 수단 인 암호 화폐를 활용하여 다양한 온라인 모바일 게임 상품이 공유되는 생태계를 구성하고, 이러한 상품을 거래 할 수있는 특화되고 탈중앙화 생태계를 제공하고자합니다. 그것을 기반으로 생성 된 생태계.

해결해야 할 문제점

입력 없음

3.1.3 제품/서비스 라인 설명

· RUSHCOIN Platporm,

사용자는 RUSHCOIN 플랫폼에서 소셜 게임을 플레이하고, 파트너 또는 다른 사용자와 소통 할 수 있으며, 사용자가 동시에 쇼핑을 즐길 수있는 실시간 멀티 플레이 시스템이 제공됩니다. 사용자는 RUSHCOIN Platform에서 제공하는 다양한 소셜 게임을 사용할 수 있습니다.

이에 따르면 러쉬 코인은 인공 지능 중분 형 액션 RPG 게임 '디엠'인 '화이트 킹덤'개발을 목적으로 상당히 높은 자유도를 가진 플랫폼으로 설계됐다. 사용자들은“화이트 킹덤”에서 자유롭게 이동하고 다른 사용자들과 소통하며 함께 쇼핑과 콘텐츠를 즐길 수 있습니다.

또 다른 특징은 사용자가 직접 "화이트 킹덤"을 꾸미거나 마케팅 활동에 참여할 수 있다는 것입니다. 우리는 사용자를 수동적 인 참여자로 간주하지 않으며이를 비즈니스 파트너로 초대 할 것입니다. 이렇게 검증 된 사용자는“화이트 킹덤”에서 상점을 소유하고 상품을 판매하고 다양한 서비스를 제공 할 수 있습니다.

3.1.4 경쟁 우위

입력 없음

3.1.5 지적 재산

입력 없음

3.2 파트너십

3.3 프로젝트 진행상황

역사

입력 없음

프로젝트 현황

시범 운영 단계

플랫폼 개발을 완료하기 위한 자금 조달 방식은 다음과 같습니다.

자기자본 투자

플랫폼 혹은 토큰 확장 계획 및 전략

해당 없음

3.4 마일스톤

제목	목표 일정	상태	설명
----	-------	----	----

3.5 주요 진행상황

입력 없음

3.6 법적 문제

데이터 없음

PART III. 재무 정보

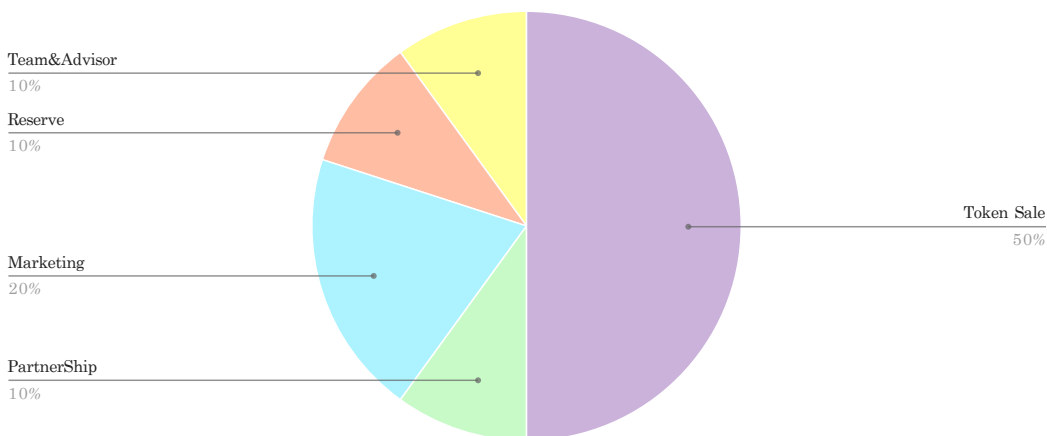
크로스앵글은 파트너사에게 당해 정보를 제공하고 있습니다. 정보 열람 권한을 위한 파트너십 문의는 direct@crossangle.io로 부탁드립니다.

PART IV. 토큰 정보

ITEM 1. 토큰 정보

토큰명	RUSHCOIN
토큰 심벌	RSCN
토큰 이코노미	토큰 취득 게임 사용자 게임 활동 통계 DB를 게임 개발자에게 제공합니다. 게임 플레이 활동을 기반으로 한 토큰 획득. 광고 클릭 및 피드백에 대한 보상. 사용자가 추천 한 친구가 회원이 된 경우 신규 회원이 입회하면 토큰을 획득합니다.
취급 방법	토큰 사용 게임 아이템 구매시 토큰으로 결제합니다. 쇼핑몰에서 게임 캐릭터를 기반으로 한 피규어 구매를 원할 경우 토큰으로 결제합니다. RUSHCOIN 플랫폼은 사용자와 RUSHCOIN 플랫폼의 수익을 높이고 사용자가 단순히 하나의 게임으로 머물 수 있는 게임 제품을 제어하고 소유 할 수 있도록하여 관련 비즈니스를 개발하고자합니다.
간략한 토큰 설명	
토큰 컨트랙트 주소	0x382A1667C9062F0621362F49076Ef6e4fE4C9eC7
기반 플랫폼	ERC-20
메인넷 Url	
네트워크	입력 없음
프로젝트 종류	플랫폼
토큰은 다음 방법을 통해서 취득할 수 있습니다	1. 거래소 상장 2. 스테이킹 혹은 위임 스테이킹
추가 토큰 발행 혹은 인플레이션을 포함한 발행 조건	N/A
토큰 세일 이후 본 회사의 거래 행위	1. 토큰 세일 이후 본 회사는 토큰을 매매한 적이 없다 2. 토큰 세일 이후 본 회사 설립자와 기획자는 토큰을 매매한 적이 없다
토큰 세일 당시 토큰 분배 방법	토큰 판매가 수행되지 않았습니다.

토큰 발행 이후 토큰 총 수량에 비례하는 토큰 분배 비율



토큰 보유자 권리

a) 다음에 해당하는 상황에서 지분을 받거나 혹은 그 외의 보상을 받는다

게임 사용자 게임 활동 통계 DB를 게임 개발자에게 제공합니다.

게임 플레이 활동을 기반으로 한 토큰 획득.

광고 클릭 및 피드백에 대한 보상.

사용자가 추천 한 친구가 회원이 된 경우

신규 회원이 입회하면 토큰을 획득합니다.

게임 아이템 구매시 토큰으로 결제합니다.

쇼핑몰에서 게임 캐릭터를 기반으로 한 피규어 구매를 원할 경우 토큰으로 결제합니다.

b) 다음에 해당하는 상황에서 토큰 소지자들은 소유권 혹은 약정금 혹은 권리를 가진다

c) 토큰 소지자는 다음에 해당하는 사안에 대하여 투표권을 행사할 수 있다

입력 없음

d) 토큰 혹은 토큰 세일과 관련 있는 기타 정보

입력 없음

ITEM 2. 토큰 세일

2.1 토큰 판매 상세 정보

입력 없음

개인에게 판매 된 토큰의 비중

상위 10명의 토큰 보유자에게 제공되는 인센티브 혹은 할인, 락업 기간

입력 없음

2.2 Initial Offering 라운드

데이터 없음

*: 해당 숫자는 토큰 세일 시작과 종료 날짜 사이에 받은 미국 달러에 해당하는 가상자산을 시장가격의 ((고가+저가)/2)으로 계산한 결과 값입니다.

ITEM 3. 토큰 발행 기록

다음은 2021-01-12을 기준으로 기록된 토큰 발행 기록 연혁입니다. 본 보고서에는 해당하는 거래의 해시는 제공되지 않았습니다.

목적	날짜	수량	미국 달러 가치	총토큰(변경 후)	유통물량(변경 후)
데이터 없음					

ITEM 4. 상장된 거래소

거래소	Pair	가격	거래수	비율
데이터 없음				

ITEM 5. 토큰 지분구조

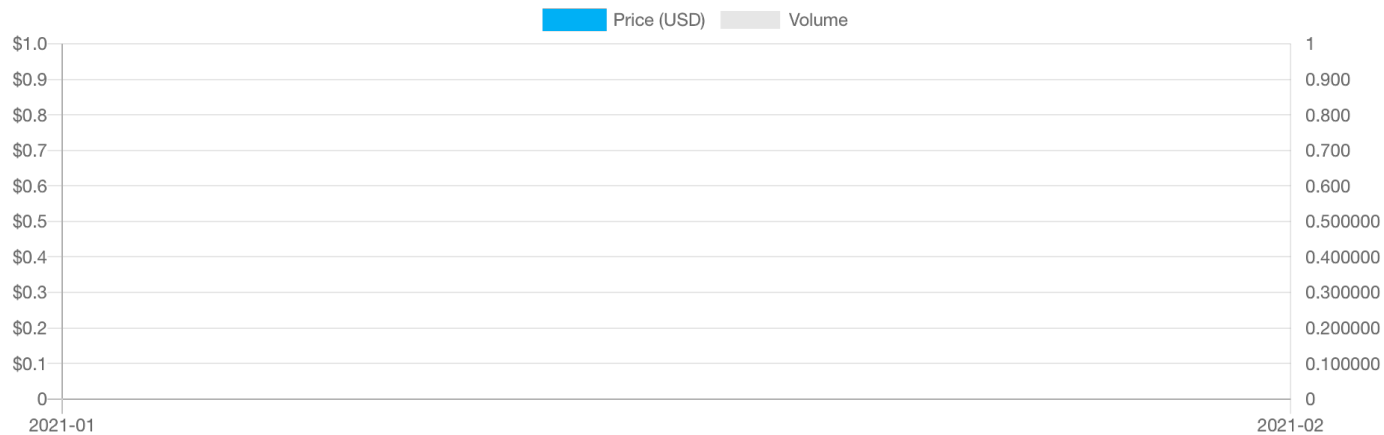
다음은 2021-01-12을 기준으로 월렛 주소와 플랫폼에 등록된 주소 메타 데이터를 포함하 결과입니다..

랭킹	주소	잔고	비율
----	----	----	----

ITEM 6. 토큰 가격

다음은 2021-01-12 기준의 시장 데이터입니다..

시세 동향



▶ USD

현재 가격 :

변동 (7일/24시간/1시간) : % | % | %

Initial Offering 가격 : \$-

Initial Offering 가격 대비 수익률 :

▶ ETH

현재 가격 :

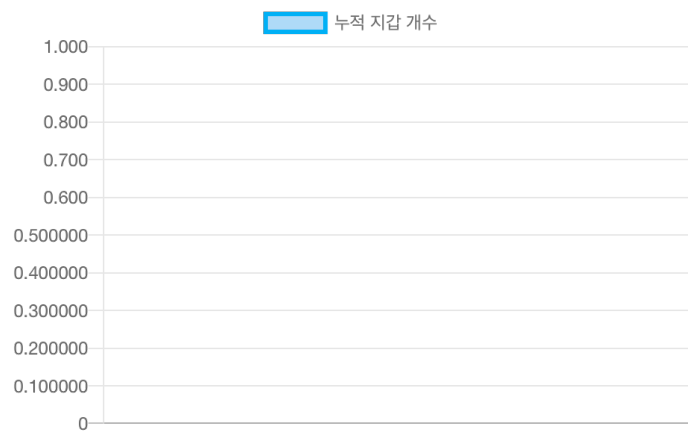
변동 (7일/24시간/1시간) : % | % | %

Initial Offering 가격 : - ETH

Initial Offering 가격 대비 수익률 :

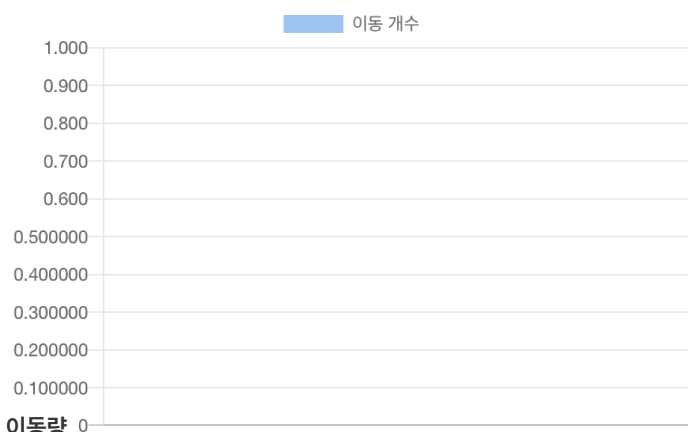
ITEM 7. 온체인 동향

누적 지갑 개수



날짜	누적 지갑 개수	신규 지갑 개수
	데이터 없음	

이동 개수



날짜	토큰 이동 개수
	데이터 없음

이동량



날짜	토큰 이동량
	데이터 없음

PART V. 컴플라이언스

크로스앵글은 파트너사에게 당해 정보를 제공하고 있습니다. 정보 열람 권한을 위한 파트너십 문의는 direct@crossangle.io로 부탁드립니다.