



ULTRA

The Future of Digital
Games Distribution

WHITEPAPER

This Whitepaper represents general information about Ultra. Due to confidentiality limitations, some information is not portrayed in full. Please ensure you first read the disclaimer and risk factors at the end of the document to fully understand the purpose, status, and limitations of this Whitepaper.



ミッション

私たちの使命は、
ゲーム開発者やプレイヤー、インフルエンサーに新たな機会を提供することで、現在の独占的な流通を終わらせ、ファーストクラスのPCゲームプラットフォームとその市場を構築することである。

Certain statements in this Whitepaper constitute “forward-looking statements” that are used on the beliefs of the Company and reflect their current expectations. Such statements reflect the views of the Company at the time the statements are made with respect to future events based on information available at that time, and they are subject to risks and uncertainties that could cause actual results to differ materially from those contemplated in the those forward-looking statements. The Company assume no obligation to update or revise these statements to reflect current information, events or circumstances, including changes in any risks or uncertainties that may impact them

目次

1.	ミッション	2
2.	問題	4
3.	市場	6
4.	解決方法	10
5.	我々の技術	14
6.	ブロックチェーン経済	23
7.	トークンの需要と供給	29
8.	開発とコンテンツ	35
9.	ユーザーの増加	38
10.	展望	39
11.	Ultraのチーム	40
12.	THE TOKEN GENERATION EVENT	45
13.	まとめ	48
14.	開示	49
15.	コンタクト	53

問題

はじめに

Steam、Apple、Googleは、デジタルコンテンツ配信の重要な進歩によって、エンドユーザーが簡単にソフトウェアを見つけてダウンロードする方法を作り出しました。「アプリストア (App store)」として一般に呼ばれています。

過去10年間のこれらのプラットフォームの成功は、これらのプラットフォームが提供する使いやすさとシームレスな購買体験をユーザーに期待させ、要求するようになったことを意味しています。

しかし、この成功は業界にいくつかの課題をもたらしました。それは、

1. 独占

開発者は、壁に囲まれた庭園の外でソフトウェアを販売することに苦労しています。その結果、手数料の負担が大きくなり、顧客に対してコントロールできなくなっています。

2. 新たな発見の難しさ

ゲームのカタログが増え続けるにつれて、ゲーマーは正しい種類のコンテンツを発見するのに苦労しています。

3. 機会を逃す

ストリーマーやゲーマーなどの比較的新しい影響を与える現象は、ゲーム市場がユーザーに報酬を与え、ユーザーはプレイ時間を支払うという新たな機会を作り出しました。

このホワイトペーパーでは、今日のプレイヤーとデベロッパーが直面している問題だけでなく、Ultraがどのようにこの問題の解決に最適なのかを説明しています。

問題

業界からの声

“ ゲーム市場のシステムはかなり不公平です。お金のほとんどはアプリストア、ソーシャルネットワークなどに流れています。これは破壊されています。これを当たり前として受け入れるべきではありません。私たちは絶え間なくより良い状態を目指すべきです。

— Tim Sweeney,
Founder of EPIC games

“ Valveは30%稼いでいるわけではありません。あなたはスチームから何も得ていないのです。独占状況の中で選択肢すら制限されています。

そしてスチームはユーザーに対してあなたの方を見るよう、何の促しもしていません。

— Anonymous developer
(Market Study “Mission tell Valve”)

“ バイヤーはもはやゲームかのように「新しいゲームの存在」に気づきません。失敗や人気のある開発者、カバレッジをなどの経験は得るが、他の多くの優れた開発者を失っています。

— Anonymous developer
(Market Study “Mission tell Valve”)

“ マーケティングサポートをしないのに30%も持っていきなんて不公平だ。

— Anonymous developer
(Market Study “Mission tell Valve”)

“ 私は未知の開発者です。(それも高品質なゲームの開発者です) 私の競争相手は私を埋葬するショベルウェアです。これは嘘ではなく、全てのリリースで行われていることです。

— Anonymous developer
(Market Study “Mission tell Valve”)

“ Valve気を悪くしないでね、でもゲーム禁止とVACエリアは冗談だよね？私が作ったゲームを禁止されている人々のリストすら所得できないなんてね。

— Anonymous developer
(Market Study “Mission tell Valve”)

市場 概要

88%のPCゲーム市場は未開拓であり、開発者は引き続き「アプリストア」から離れています。

Steamが30%のシェアを獲得していることや、ユーザーベースをより支配したいという欲求に同意しない開発者がいるからです。

しかし、Steam以外のゲーム開発者は、彼らのカスタムプラットフォーム上で完全に本格的なユーザーエクスペリエンスを提供するまでに至っていません。



11.9% Steam

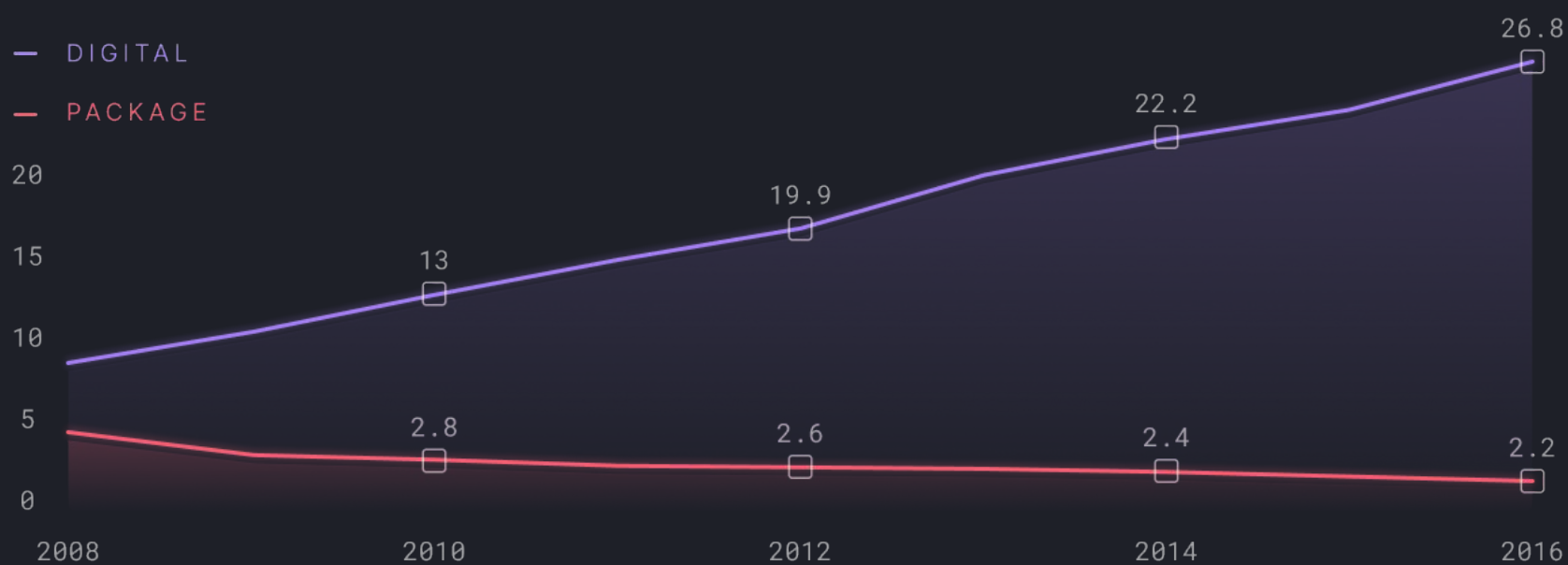
0.1% GoG, Gamejolt, ...

88% 個人のプラットフォーム

市場

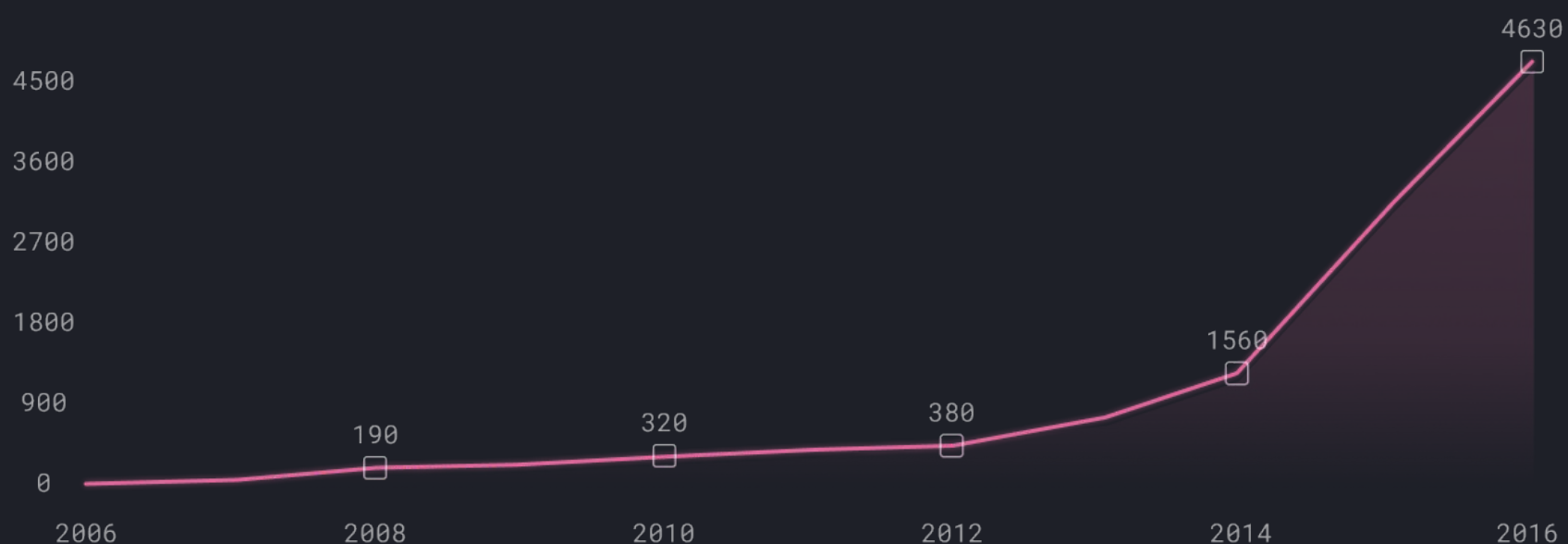
デジタル配信ゲームの成長

PCゲームの収入(\$ Billion)



Steamの功績により、ゲーマーはデジタルゲームをダウンロードする方向へと向かいました。これにより、世界のPCゲーム市場は、過去10年間で平均12%の成長率を達成し、2017年には約320億ドルの評価となりました。

毎年Steamでリリースされるゲーム数



デジタル配信は、物理的な梱包や配送ロジスティクスに関連する配送コストがほとんどかかりません。そのことで、幅広いインディーズ開発者が市場に参入することを奨励し、実際に市場を拡大することを可能にしました。

しかし、結果的に、流入した開発者は関連性を保つために広告に多額の資金を費やすことになりました。

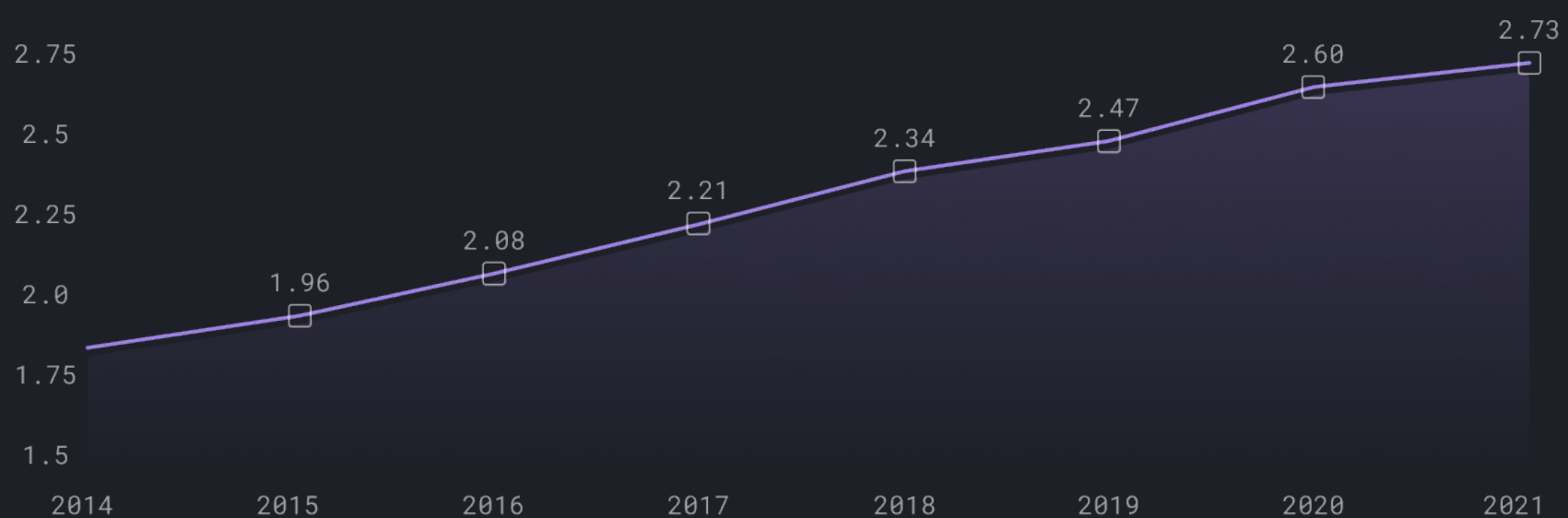
市場

ゲーマー人口の一定の上昇率

現在地球上の3人に1人がゲームをしています。
それはつまり、最低でも21億もの人が、月に1回はゲームしているということです。

PCゲーマーの平均プロフィールは35歳で、13年間ゲームを続けていることとなります。また彼らは強い購買力を持っています。

グローバルゲーマーの人口(Billion)



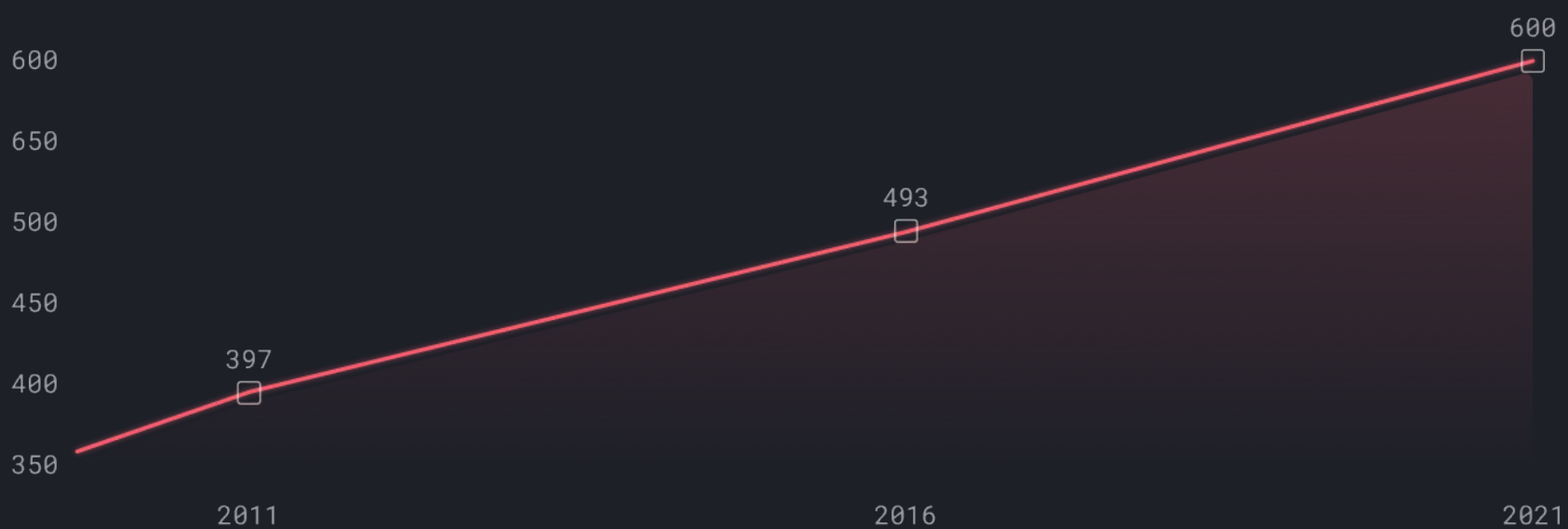
市場

グローバル広告収入の増加

ゲーマーは、伝統的なメディアを放棄したことで、常に到達が困難であった人口域に到達しています。

WOMやユーチューバー、ライブストリーマーなどの新しいチャンネルは、広告を出すことで、これらの顧客の大半に購買させる決定をさせています。

グローバル広告収入(\$ Billion)



2016年のデジタル広告市場は前年比+ 17%増、オフラインメディア広告(リニアTV、印刷物、ラジオ、家庭外)はフラット(+ 0.3%)となりました。

解決方法 概要

Ultraは、現在の流通独占を終わらせるファーストクラスのPCゲームプラットフォームと市場を構築しています。

Ultraの特性:

- **もっと開発者たちに公平に**
開発者はインスタントペイメントで+21%の売上高を獲得します。
- **効果的なマーケティングツールの提供**
開発者は様々な新しいビジネスツールやマーケティングツールにアクセスすることができます。
- **新しい収益ストリームの導入**
開発者とゲーマーは、さまざまな新しい収益機会にアクセスできます。
- **豊富なトークンベース経済の確立**
紹介ボーナスやデジタル商品、報酬プログラムなどの強化を図ります。
- **業界のリーダーの支え**
Ultraのチームはゲーム業界で長い歴史を持ち、ハイエンドの関係ネットワークは世界中に広がっています。

解決方法 なぜ今？

画期的なゲーム配信プラットフォームの開発を可能にするために、重要な業界動向がいくつか融合しています。

現職者への不満

Ultraは、年間何百万ドルもの費用がかかる研究・開発・およびメンテナンスを必要とせず、特注のプラットフォームのユニークな柔軟性を開発者に提供します。

ブロックチェーン経済

ブロックチェーンを使用することで、ナノペイメントを即座に処理し、所有権を証明し、取引の透明性を高めることができます。また、Ultraが開発者をよりコントロールし、より良い取引を提供しながら、革新的なインセンティブをプレイヤーにもたらしめます。

開発者のイノベーション

豊かなインディーズとAAA開発エコシステムにより、今まではなかった新たな機会と差別化を提供するためのより良いプラットフォームを構築します。Ultraはゲームの単なる店頭ではなく、開発者がビジネスを強化するために活用できる完全なエコシステムです。Ultraは、様々なビジネス戦略に対応できます。彼らが業界大手かインディーズかに関わらず、フリーゲームやプレミアムゲーム、eSportsやシングルプレイヤーゲームを公開すると、PCゲームの流通市場の100%にも適合します。それだけではなく商品取引、トーナメントなどのサイドマーケットも対応します。

正しいチーム

Ultraを構築し、運用するために集められたチームは、他のどこにも劣りません。これらの人々を集めて、今、私たちを混乱の激しい変化に導くでしょう。

解決策

プレイヤーに向けて



瞬時にプレー

我々の最先端「software downloading technology」を活用すると即座にプレーが可能です。



お金が稼げる

ゲームをキュレートしたり、βテストに参加したり、広告を見ることによってUltra Coinを稼げます。



オープンプラットフォーム

サードパーティーの提供するトーナメントや、アイテムトレードなどのサービスにUltraから直接アクセスできます。



Ultraでしか遊べないゲーム

Ultraでしか遊べないAAAの提供するコンテンツもあります。

コミュニティの一員に

開かれたコミュニティの一員となりこの革命を体感しましょう！



購入したゲームを再販しよう

中古デジタルゲームの売買も可能です。



友達を招待しよう

三段階のリファーマル機能でUltra Coinを稼ぐことが可能です。



解決策

開発者たちへ



マーケティングツール

使い勝手のいいマーケティングやPRツールへ自由にアクセス可能
革新的なインフルエンサーツールも活用可能です。



もっと稼ごう

競合と比較して50%以上の revenue shareが得られます。



コミュニティを成長させよう

ゲーム関連のチームだったり、フォーラム、ニュースレター、チャットなど様々なツールが最初からプラットフォームに装備されています。



より良いゲームを作ろう

トークンをもらえるインセンティブにより、コミュニティのメンバー達があなたのゲームのβテストに参加してくれたりバグを見つけてくれたり、フィードバックももらえます。



ゲームポートだって簡単にできます

Steam, Xbox, PlayStationなどのプラットフォームからuniversal SDKを使って
いとも簡単にUltraへ移行できます。



即座に支払われる

「60日以内」などではなく即座に支払われることによって、開発者たちはすぐにそのお金をマーケティングなどに再活用可能です。



今までになかった所からもお金を引っ張れる

ゲーム内での広告や、中古販売、アイテムのトレード、それにリファール。儲ける方法は多岐にわたります。

我々の技術について 展望

Ultraは、技術を何度もテストし、それらを使い勝手の良いプラットフォームに取り入れました。

コンテンツ配給技術 – 8年間かけて開発

ライセンス先はBethesda, Riot, Bandai Namcoを含む343もの業界に及びます。一部の機能を抜粋すると: アップロード、ソフトウェアバージョン管理、ソフトウェア分岐、ダウンロード及びパッチング、リアルタイムエラー管理、ネットワーク量の自動調整、CPU制御などがあります。

Overlay技術 – 6年間かけて開発

5,000以上のゲームに対応。この技術を活用するとあらゆる種類のUIをゲームに挿入することができます。DirectX 8, 9, 10, 11, 12、OpenGL、Vulkanなどのゲームに対応しています。

広告技術 – 4年間かけて開発

現状すでに330億ドルもの広告を日々配信している我々の広告技術は顧客ターゲティング、広告主用APIなどがあります。それ以外にも20以上のフォーマットも備え付けられているのは、バナー、ビデオ、モバイル、リッチメディア、DSP/SSPコミュニケーション、広告交換などその他様々な機能があります。

Ultraは他にも新しい技術を開発

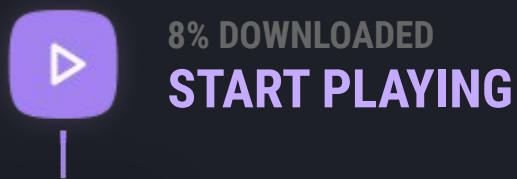
Ultra GO – モバイル用アプリ

携帯ユーザーに向けた使いやすく便利なプラットフォームをモバイル用にも用意しました。プレイヤーにはより収入を与える機会を増やし、離脱率も減らします。

Ultra Protocol – EOS ベースのフォーク

既存の信用されているノードを元に新しい機能を繋ぎこむことが可能です。

我々の技術について コンテンツの配給



Ultraを使うと、ユーザーはダウンロードが完了する前からゲームを遊ぶことができます。プレイヤーがプレイしている間に、裏では残ったデータをダウンロードしているのです。

この技術は既に Bethesda, Adobe, Riot, Zenimax, Bandai Namcoを含む343種類にも及ぶ業界で活用されており、何億ものダウンロードを既に実施しています。

鍵を握るデータストリーミング機能

- 自動ゲームアップデート
- 自動エラー復旧
- ラストマイル加速機能
- 豊富な配信ネットワーク
- マルチプラットフォーム
- ダウンロード許可の徹底管理

	Ultra データ ストリーミング	Video Game ストリーミング	ストリーミング なし
ゲーム開始までに 必要なメガバイト量	~30 Mb	~30 Mb	ゲーム全て
画質	完璧 (欠損なし)	悪い (圧縮ファイル)	完璧 (欠損なし)
レイテンシ	0 ms	~90 ms	0 ms
追加で必要な装備	No	高級	No

我々の技術 広告技術

私たちの広告技術

既に多数の導入が進んでおり、毎日330億ドルもの広告が配信されています。私たちの経験をこの技術に注ぎ込んだ結果、効率的にゲームのプロモーションができるマーケティングツールを提供することができ、Ultraを他のどのようなプラットフォームとも差別化しました。開発者や広告主は今後「数打てば当たる」作戦の広告方法から抜け出すことができます。

Ultraの広告には3つの主眼がある

- コンテンツ作成者は、より効率的にプロモーションが可能
- 開発者はUltra Coinを得たらすぐにそれを使って、新しく広告を打てる
- ユーザーは、Ultraレベニューシェアプログラムを使って、ごく簡単にUltra Coinを稼げるようになります。

Ultraレベニューシェアプログラム

私たちのレベニューシェアプログラムを使うと、ユーザーは広告を流すかどうかの許可を自分で選ぶことができ、それによって自らも収入を得ることができます。この収入は自動的にユーザーのウォレットに配分されます。

ユーザーは常に広告を流す許可を自身で選ぶことができます。

広告は数々の場所ですることが可能:

- ゲームの起動時
- ゲーム終了時
- ブラウザ内での通知
- モバイルアプリ'Ultra Go'の起動時

我々の技術

Ad SSP 技術

Ultra Ads の DSP (Demand-Side Platform)

我々のDSPは広告主契約およびAd Exchange契約を持っていて、彼らにUltraのad trafficを購入できる機会を与えています。

さらに、DSPはSSP(Server-Side Platform) / Ad Exchange からtrafficを得ることができます。

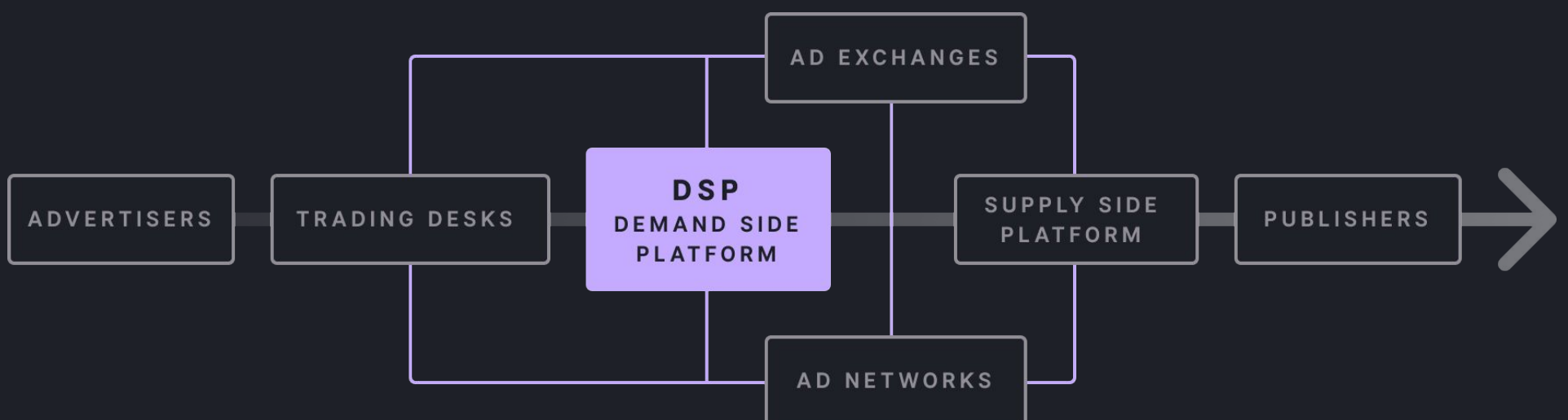
我々のDSPは広告主や広告エージェンシーからほんの数%の手数料しか取りません。

広告主はDSPを通してインプレッション(広告枠)を購入することができます。枠を買える媒体やターゲット層は多岐に渡り、地域、年齢、性別、趣味などの分別があります。

このDSPは既存のあらゆる Ad exchange マーケットへ入れ込むことが可能です。

ある一定量を分析し終わると、我々は自動的に広告主の代わりにインプレッションを購入することもできます。

広告の価格は、ターゲット層の分類、需要、回線混雑状況によって上下し、全トランザクションはUOSTトークンで行われます。



我々の技術

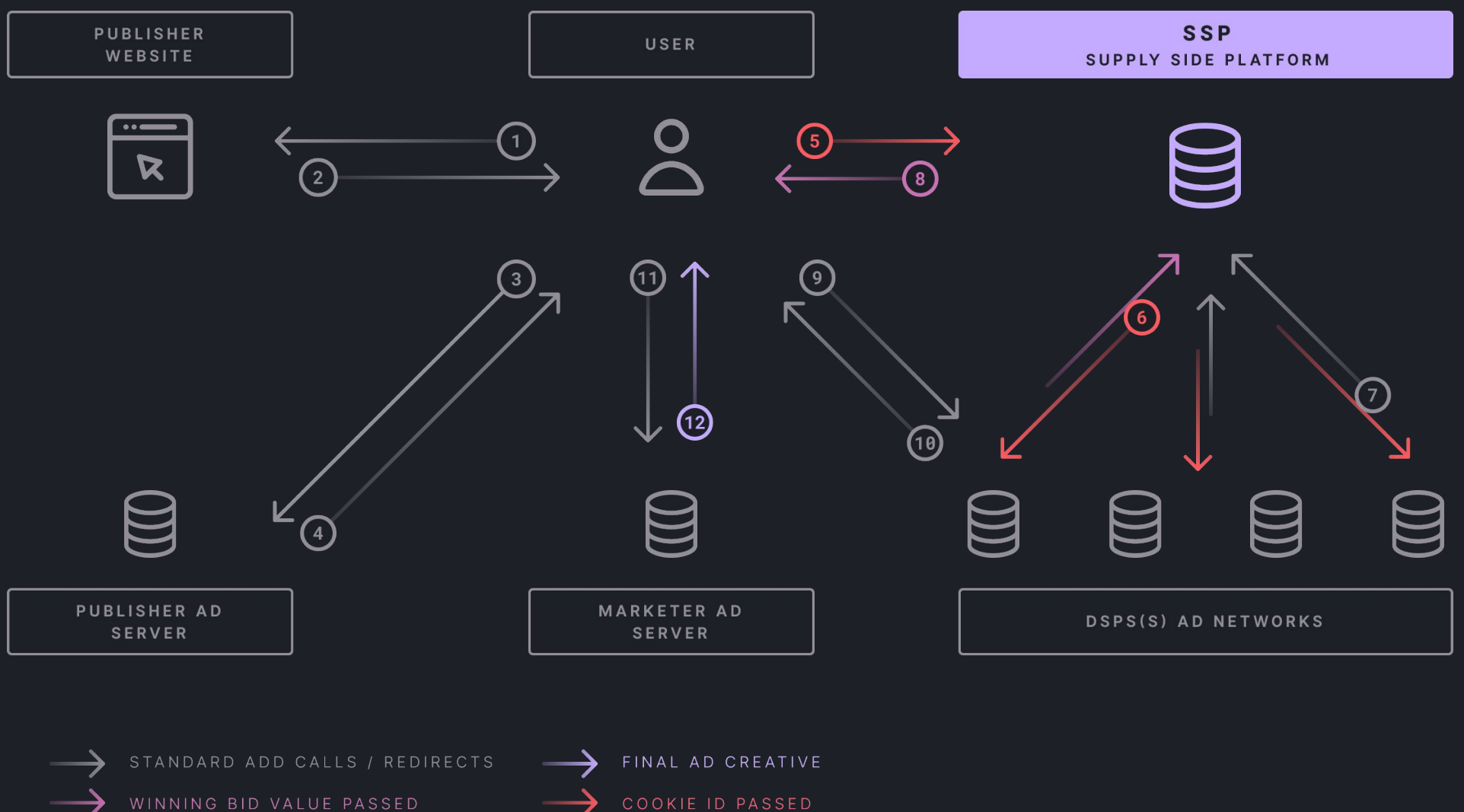
Ad SSP 技術

Ultra Ads の SSP (Demand-Side Platform)

UltraのSSPは広告枠や広告の販売を自動化できます。

DSPはAd Exchangeからインプレッションをより効率的かつ安価に購入したいマーケターに活用されますが、SSPはパブリシャー(表示メディア)がより高い金額でインプレッションを販売できるように設計されております。似た技術ですが、商売ではお互い逆の立場の人間が各々のサービスを使うのです。

つまり、UltraのAd technologyを活用すれば、外部からインプレッションを買うこともできるし、内部から逆に枠を売り払い最大限の収益を得ることもできます。



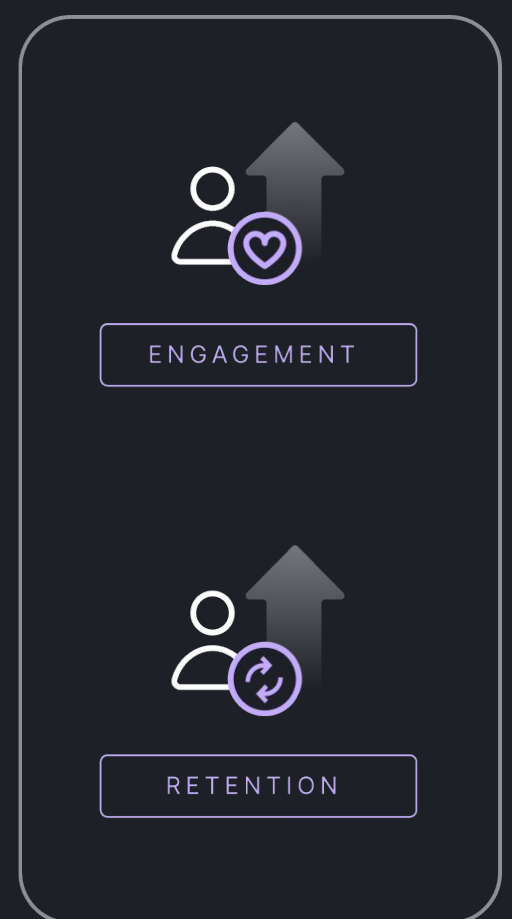
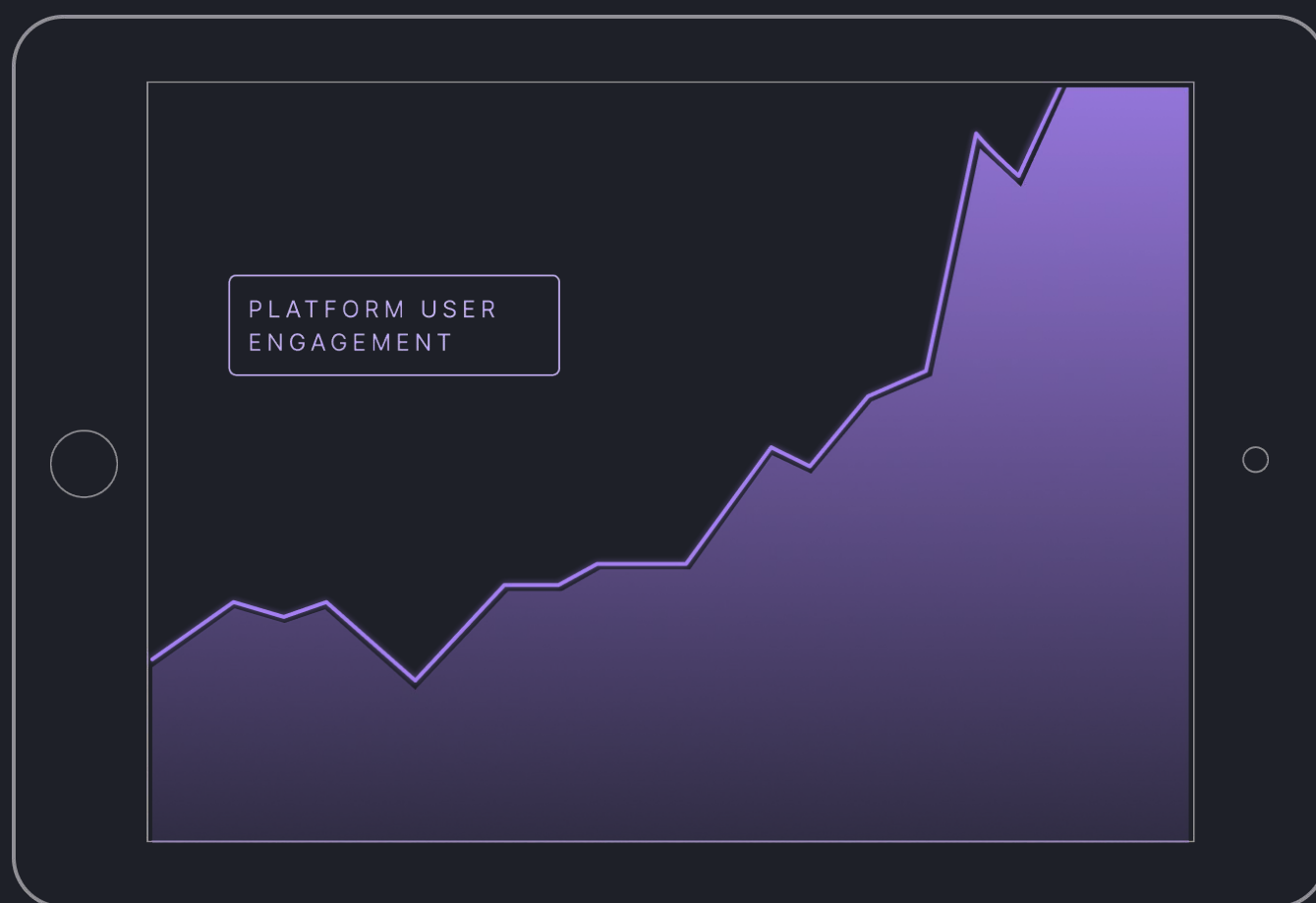
我々の技術

ULTRA GO

Ultra Goは我々の携帯アプリです。外出中のユーザーでも快適に使える機能を取り揃え、プレイヤーにさらなる収益源を与えます。それだけでなく、常にユーザーと触れ合うことができ、離脱率も下げることができます。

機能

- テキスト／音声 Chat
- Cryptocurrency Wallet
- P2P Payments
- 人気のコンテンツ／ニュース
- 遠隔でPC上へのダウンロード・購入
- 続々と新機能を追加予定



我々の技術

ULTRA PROTOCOL – BLOCKCHAIN 3.0

Ultra Protocol はEOSがベースとなっています。EOSはSteemItやBitSharesを裏で支えた先見性あふれたエンジニアのDaniel Larimer氏によって開発された次世代ブロックチェーン技術です。

我々のBlockchainの主な機能を挙げると

- 毎秒4,000トランザクションを許容可能
- 2019年 第1Qには毎秒100,000+のトランザクションを予測
- トランザクションフィーは無料
- 柔軟性が高く、欠陥のあるスマートコントラクトをフリーズしたり修復することが可能
- ユーザーアカウントに万が一があっても、秘密鍵がなくても修復可能な修復メカニズム
- ブロックチェーン間のコミュニケーションが可能
- 省エネ

	Ultra	Ethereum	Bitcoin
トランザクション認可速度	Up to 3 sec	Up to 10 min	Up to 12 hrs
トランザクション許容量	4,000 / sec	20 / sec	7 / sec
トランザクションフィー	0 USD	~0.5 USD	~5 USD

我々の技術

私たちのブロックチェーン開発チーム

Ultraのブロックチェーン開発チームには経験豊富なブロックチェーン開発者および、ベテランC++プログラマーがいます。数名を挙げると:

Ju Yu (Charles) - 18+ 年におよぶ C++ プログラミングの経験

Ericssonで元開発マネージャー、CiscoでPM、DELLではSoftware Development Managerを経験したCharlesはそれ以来ブロックチェーン開発に身を置き、EOSのメインコードに散在した数々のバグを取り除くのに貢献した。彼はEOSローンチに向けての準備に携わり、EOSのフルノードをEOS Canadaとコンフィギュアした。この輝かしい背景によってCharlesはUltraのLead Blockchain Developerポジションを手に入れた。

Guillaume Bonnot - BTCCで元 Lead Blockchain Technology Analyst

BTCC (中国の一番大きかった仮想通貨取引所)でGuillaumeはあらゆるBlockchain技術の分析や認証を担当していた。様々なブロックチェーンプロトコルでの専門性を持つ彼はUltraでのLead Blockchain Architectとして最適である。

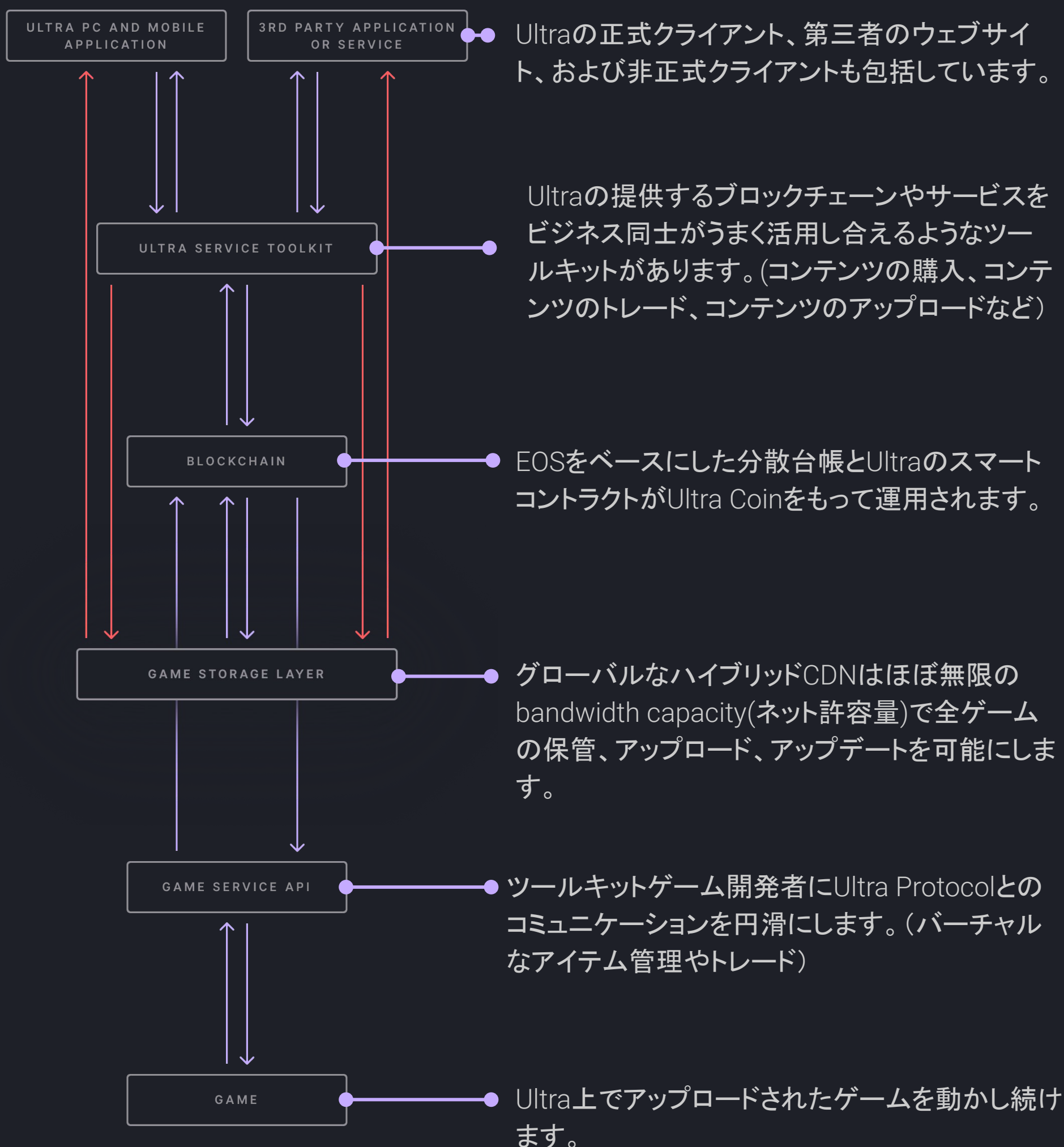
Du Beibei (Adam) - 7年以上のC++ プログラミング経験

Adamは数学の奇才であり、高度なコンピューター微分積分機能や分散型アルゴリズムの設計に関わった。その後ゲーム業界に転じた。彼の数学力、ビデオゲーム業界での経験、C++技術の高さ、巨大なコードを読み解きできる才能が彼がLead Smart Contract Developerに最適である理由だ。

我々の技術

オープンブロックチェーンフレームワーク

Ultraではゲーム配信プラットフォームおよびバーチャルグッズのトレーディング市場を作ることは誰でも可能です。こういったサードパーティー(第三者)のサービスではもちろんUltra coinを使う必要がありますが、それ以外にもUltraのリファール機能などの他の機能も必ずそういったサービスに付随してきます。



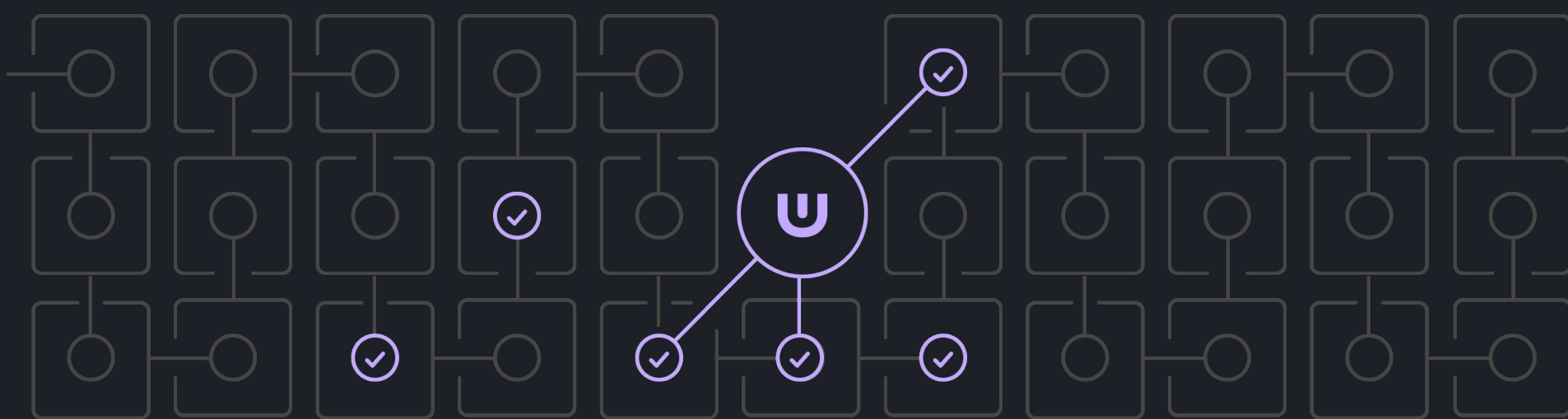
ブロックチェーン経済 ULTRA COINを活用する (UOS TOKENS)

Ultra Games上でのゲーム、バーチャルアイテム、サービスなどの購入、全てUltra Coinを活用したスマートコントラクトで行われます。

Ultra Coinの別称は「UOS Tokens」です。

Ultraの全機能、例えばロイヤリティープログラムだったり、beta testing、bug reporting、デジタル商品のトレードや広告などすべてがUOS Tokenのみで機能します。

開始するにあたって、ユーザーは他のユーザーからコインを取得するか、正当なクレジットカードもしくはその他の支払い方法で購入する必要があります。



Ultraのブロックチェーンサービスは正規会員の枠外でも機能するように設計されています。我々のこの哲学が、第三者からの新しいビジネスや収益源に門戸を開くと信じているからです。

言い方を変えると、Ultraの運営する枠外で、つまり第三者のウェブサイトやスマホアプリなどでも、ゲーム購入・ゲームのトレード・バーチャルアイテムのトレードがUltraブロックチェーンやAPIによって可能になっています。

ブロックチェーン経済 ゲームのトークン化

開発者は、自身の「トークン工場」にアクセスできるようになるため、Ultra上でコンテンツを出したいと思うはずです。これによって彼らは無駄な労力をかけずに自身のゲームを暗号通貨に変身させることができます。

Ultra CoinはUltraを通して販売されますが、当然、非集権型トークンなので外部のマーケットで売買することも可能です。

Ultraのトークンウォレット上でトークンを保有することによって、ユーザーはXBOXやSteamなどの従来のプラットフォームと同じように、コンテンツを購入したりアップデート・ダウンロードできるようになります。

Ultraにしかないユニークな機能

我々の使い勝手のいいUIは開発者に自由にサービスをカスタマイズすることを可能にし、他ユーザーにトークンを自由に渡せる権利も与えています。

特記すべきカスタマイズ方法

- 中古マーケット 有り・無し
- マルチ・シグネチャーによる収益分配
- UOS tokenのアイテムのためのリファールプログラム
- ゲームのサブスクリプション方法 (World of Warcraft style)
- 毎月ゲームのアップデートを受けるサブスクリプションなど

ブロックチェーン経済 バーチャルアイテムのトークン化

ゲーム同様、Ultraのプラットフォームは我々のマーケット上および外部マーケット上での、トークンによるバーチャルアイテム売買も可能です。

ゲーム開発者はトークンを設定できます：

- 消耗品: トークンは”使われたら”消滅する
Ex: 回復アイテムなど
- アイテム契約: トークンを使うことによって、アイテムにある期間限定でアクセスすることができる。
Ex. 24h ダブルxpブーストトークン
- 中古マーケット 有り/無し
- マルチ・シグネチャーによる収益分配

ブロックチェーン経済 中古マーケット

Ultraはデジタルゲーム市場において、はじめて中古ゲームに対する解決策を打ち出したプラットフォームです。

開発者たちは中古ゲームやバーチャルアイテムに、新たに息を吹き込むことができるだけでなく、中古販売時のレベニューシェアを受けることによって収益を増やすこともできます。

中古販売の機能は当然ブロックチェーン上の機能で、尚且つ任意でルールのカスタマイズも可能です。

例えば、発売時の売上を邪魔されないよう「再販はある一定期間を置いてからできないようにする」などのルールが設定可能です。

Ultra中古マーケットの利点は明確

- プレイヤーは不要になったゲームを売ることによってUltra Coinを得て、また別のコンテンツを購入します。
- 中古ゲームを購入するプレイヤーは定価で購入していたらアクセスできないような内容にアクセス可能です。
- 開発者も新たな収益源を得ます。

中古ゲームの販売はこのように管理すれば、ユーザーにもゲーム開発者にとっても、素晴らしい機会になり得ると信じています。

ブロックチェーン経済 二段階リファールプログラム

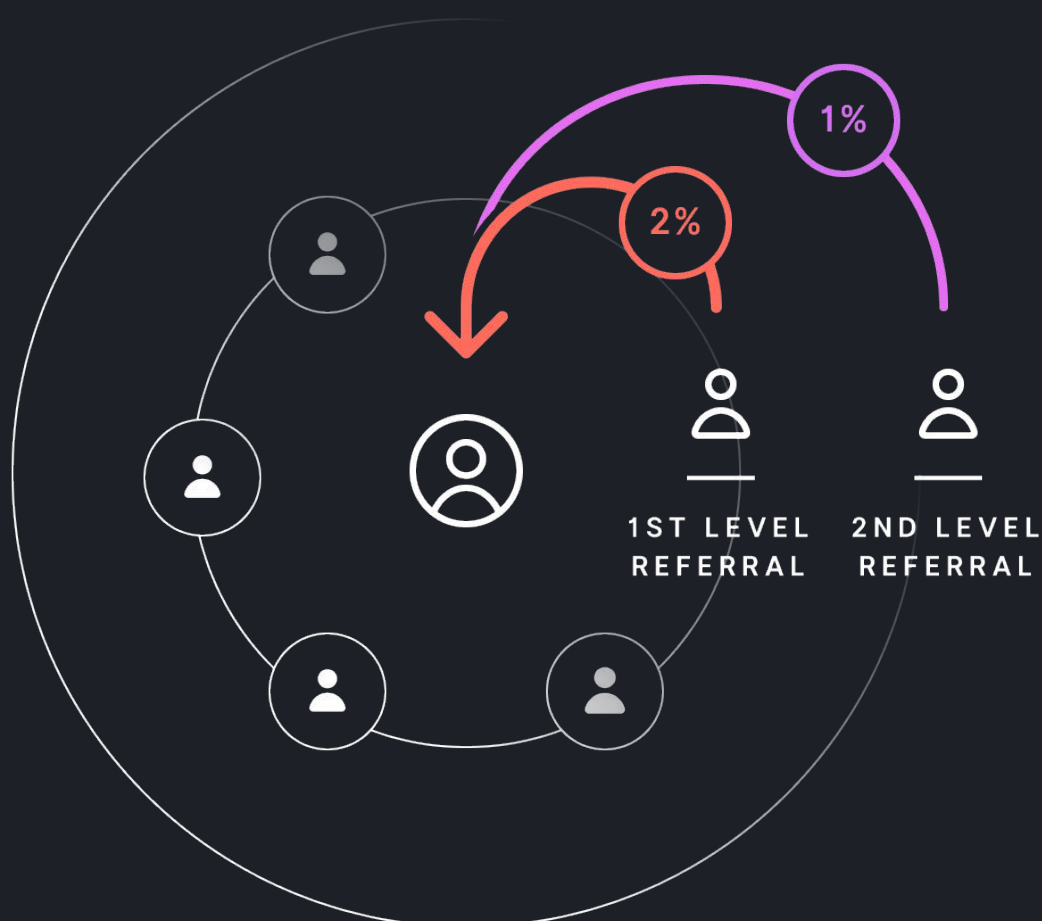
Ultraがゲームの販売で得た収益の50%はプレイヤーや開発者に再分配され、新しいユーザーを招き入れることに活用されます。

プレイヤーにとっても良い

友達を紹介したプレイヤーは、その紹介された側が何かしらのコンテンツを購入する度にUltra Coinを得ます。

開発者にとっても良い

ゲーム開発者は、新たな収益源の確保のため、Ultraに人を呼ぶためのマーケティングをより強化します。なぜなら自身が招き入れた新規ユーザーが他のゲーム開発者が開発したゲームで購入を行なっても、自身にコインが入るからです。



- ユーザーであれ開発者であれ、どちらも新しいユーザーをプラットフォームに召喚できます。
- 紹介された人が購入した額の2%は紹介した人に還元されます。
- 紹介された人は無限にリファールを続けさせることができます。
- 紹介された側も新しいユーザーを紹介することによって1%のコミッションを継続的に得ることができる。

ブロックチェーン経済

信頼できるコンテンツの価格設定

14億ドルのピザ

2010年、ピザは5000BTCで購入できました。

このピザの価格が市場の変化に適応しなかった場合、現在そのピザは30億ドルもの金額になっています。

誰もそんなピザは買いません。

1ドルの解決策

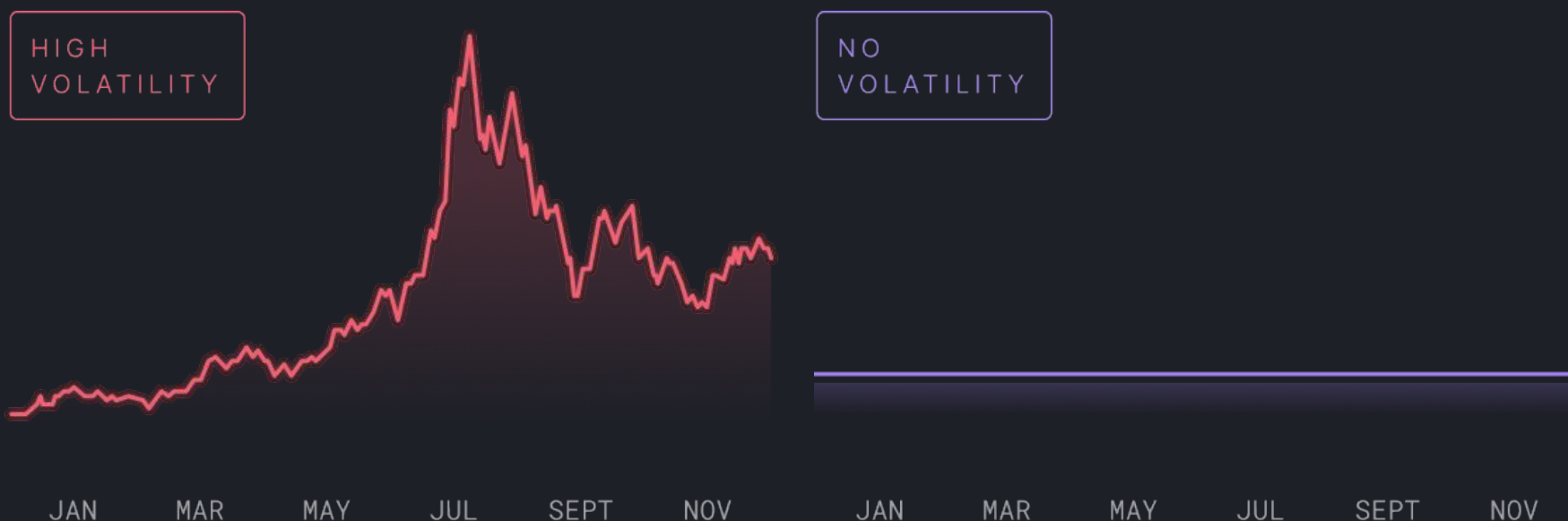
UOSTトークンの価格変動による影響を抑えるため、コンテンツの提供者はUSDで価格付をします。

そこでUltraはUltra Coin→USDのレートを内部の取引所から算出し、その価格およびレートをスマートコントラクトなどへリアルタイムに反映させます。

こうすることによって、開発者の提供する金額はリアルタイムでUSDからUltra Coinの金額に自動変換されます。

つまりは

\$50するアプリはいつでも\$50です。ただし、その\$50に換算されるUltra Coinの量は常にUltra Coin市場の上下で決まってくる。



トークンの需要と供給 従来の決済方法の扱い

Ultraのコンテンツマーケットは従来の決済もUltra Coinでの決済も可能ですが、全トランザクションは常にUltra Coinで執り行われます。

クレジットカード決済やPayPal決済などの従来の決済方法を用いた場合、自動的にUltra Coinに変換されトランザクションが完了されます。



トークンの需要と供給 投資

「ゲーム開発および獲得基金」

Ultraの利益の5%は「ゲーム開発および獲得基金」に預けられ、最低2年間スマートコントラクト内にフリーズされます。

解凍された基金のトークンは、新たなゲームを独占的に獲得することなどに使われ、更なるユーザー増しに繋がります。これは更なる収益増につながり、コインがより市場に流れることで、次回の基金に保管されるUltra Coinが必然的に増えることとなります。

短期的な収益は減るものの、これは間違いなくユーザー数と独占ゲーム数の安定的な伸びに貢献することでしょう。

各々の開発マイルストーンに到達したとき、コインはゲームスタジオに放たれます。



トークンの需要と供給 担保

クレーム・返金に向けた担保

Ultra上で実施されるゲーム収益の10%は2ヶ月間、クレーム・返金用の担保としてフリーズされます。Ultraはこのお金を承認されたクレームや返金作業があった場合、その支払いに充てます。

そういったことがなかった場合、2ヶ月後に開発者は滞りなくこの10%を受け取れます。

トークンの需要と供給 プレイヤーの収入

Ultraが目指すユーザー体験の中心にあるのは、「ユーザーにUltra Coinを簡単に瞬時に稼げる多種多様な方法を与えてあげたい」という理念です。

Ultra Coinを稼ぐ方法

- プレイヤー／開発者を紹介
- β版を体験する
- 広告を見る
- デジタル商品をトレードする
- リワードプログラムに参加する
- モバイルアプリUltra Goをダウンロード
- PC上でFree gameをインストールする
- バグの報告
- レビューを書く
- SNSでコンテンツをシェアする
- コンテストに参加する

今週稼いだコイン

437

🛒 トレード

+12

▶ Beta 版を体験

+12

🏆 コンテストで入賞

+7

🗣️ 情報をシェアする

+6

🍃 レビューを書く

+3



プレイヤーがより収益を上げられる



開発者の収益増に繋がる



離脱率を下げる

トークンの需要と供給 リワードプログラム

リワードプログラムはユーザーや開発者がよりUltra Coinを保持し続け、プラットフォームを使い続けたいくなるよう動機付ける仕組みになっています。

Proof of activity(実際にアクティブに活動している証拠)があれば、ブロックチェーンから贈呈品が送られます。

当然、参加率が高ければ高いほど、より希少性の高いモノが贈呈されます。

それぞれにより魅力的なモノを贈呈できるよう、ユーザーと開発者にはそれぞれ別のリワーズプログラムを用意しました。

ユーザーに向けて

1. スコアリング

- ウォレットに保有しているUltra Coinの数
- トークンを保持し続けた期間
- Ultra上に実際にいた期間
- 毎月Ultra上でプレーする時間

2. 条件を満たしているか判断

3. リワード

- 無料ゲーム
- ゲーム内でのアイテム無料贈呈
- ゲーム購入の割引クーポン
- プラットフォームデコレーション

開発者に向けて

1. スコアリング

- ウォレットに保有しているUltra Coinの数
- トークンを保持し続けた期間
- Ultra adにいくら使ったか
- リワーズプログラムに貢献している金額

2. 条件を満たしているか判断

3. リワード

- 広告クレジットが貯まる

トークンの需要と供給

ULTRAマイナー

Ultra Miner – インフレを誘引しない、1クリックで可能なUltra Coinのマイニングソリューション

Ultraのブロックチェーン技術が、Ultraのネットワークを保証させるためにユーザーにGPUを使わせるようなことはしません。

むしろ、他のブロックチェーンをマイニングできる機会を与えています。

我々の1クリックでできるスマートマイニングアプリUltra Minerを使えば他のブロックチェーンでマイニングした別のアルトコインを使ってUltra Coinを購入することができます。つまり、マイナーの方々にもUltra Coinを得られる機会を与えているのです。



Ultra MinerではEasy Mode (デフォルト設定) とAdvanced Modeのどちらかを選べます。Easy ModeはUltraの誇る「ワンクリックマイニング」であり、全動向を自動でやってくれるソリューションになります。Ultra Minerは様々なマイニング方法を持ち、あらゆる種類の通貨をマイニングできる。最も収益性の高いトークンを自動的にマイニングしてくれます。

開発とコンテンツ コンテンツの取得

Ultraのプラットフォームの加速度的進化は、プラットフォームが保持できるゲームの量と質に比例していきます。

この考えの元、我々はコンテンツ取得チームを立ち上げました。このチームには20年以上の業界経験を持つベテランばかりを選び、彼らの持つネットワークや関係性を存分に活用してもらいます。

1. ゲーム開発および取得 基金

我々の収益の5%は、2年間自動的にフリーズされるようシステム化されています。この基金は、あらゆる方法であらゆる規模のゲーム開発者をサポートするためにあります。

2. 既存ネットワークの活用

既に保持しているゲーム業界の関係性をフルに活用し、世界中で評価されているようなゲームの配信権利を取得できるように日々動いています。

3. グローバルなPR

包括的なPR活動でプラットフォームの認知を拡大していきます。この活動では世界中のあらゆるゲームエキスポに参加します。: GDC, E3, ChinaJoy, GamesCom, G-Star, Tokyo Game Show, etc.

4. 簡単に移行できる

ゲーム開発者の移行作業の手間をなるべく省けるよう注力してきました。フィーチャーのパリティー、わかりやすい説明資料、寄り添ったサポートも提供します。

Ultraでは世界基準のC++ SDKだけでなく、すぐに使える3Dエンジン用の開発機器を用意しています。対応する3Dエンジン: Unity3D, Unreal Engine, CryEngine, and Lumberyard。

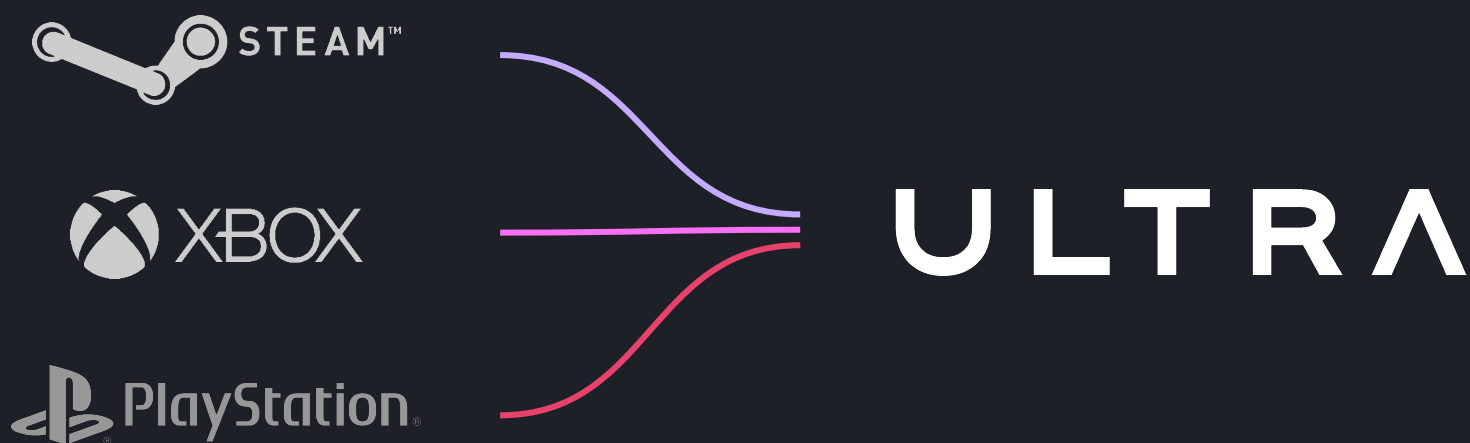
開発とコンテンツ ULTRA GAMES SDK

プラットフォームのポータリングが簡単

開発者がなぜプラットフォームSDKが好きなのかは一目瞭然です。よりゲームの内容や軸となるアプリを開発するのに時間を割けるからです。ユーザー認証、デジタル権利の管理、microtransaction、メッセージ機能、leaderboard、achievement、などの手間となる作業は他のプラットフォームに任せたいというのが正直なところでしょう。

Ultra Games SDKは既存のレガシー開発プラットフォームからUltraへスムーズな移行ができるよう、現在一般的に普及している様な開発プラットフォームに対応するSDKを提供します。

こうすれば、アプリやゲームを既存のプラットフォームからUltraに移行する作業は簡単で効率的にすることができます。



人気のある全ての開発環境および3Dエンジンに対応するSDKを提供します。

対応環境: Unity, Unreal Engine, Lumberyard, HTML5, C#, C++, Frostbite, 以外にも多数準備予定です。



開発とコンテンツ

モノポリーを解消するための5つの手段

1. 世界初！新たなフル装備のゲーム開発環境

Ultraはfeature parityを提供することによって、Steamと本当の意味で対抗することのできる初のプラットフォームです。世界で初めて、Steam上で開発・パブリッシュされたゲームが欠損なく、簡単にポートできるようにします。

2. 開発者のための良いマーケツールが揃っている

現代のレッドオーシャン的ゲーム市場で実際に効果のあるマーケツールをUltraは一から開発しました。

Ultraには広告ツールボックスが一から搭載されていて、開発者が今までアクセスできなかったような新しい広告の方法や機会を提供。これらとブロックチェーンが可能にする現代のクラウドソーシング的アプローチを融合することによって、本当のwin-win-winの環境を実現可能になります。

3. 透明性のあるビジネス

我々のビジネス環境はブロックチェーン上で成り立っており、業務上の報告を改ざんすることは不可能です。開発者はプラットフォーム主の信憑性を疑う必要がなくなります。ブロックチェーンが改ざんから開発者を守ってくれます。開発者とパブリッシャーのコラボもUltraを活用すれば難なく可能です。

4. 支払いが早い

今日のパブリッシュプラットフォームは30日から60日後に開発者に支払いをするのがほとんどですが、Ultraは即時支払いです。開発者は即時支払いを受けると、それをマーケティング費用にすぐ回すことができ、発売開始時に生まれた勢いを加速させることができます。

5. 開発者に寄り添った環境

Ultraは開発者により収益を分配。その上、使いやすいデータ分析も提供しており、ゲーマーとより良い関係を築く手伝いをします。

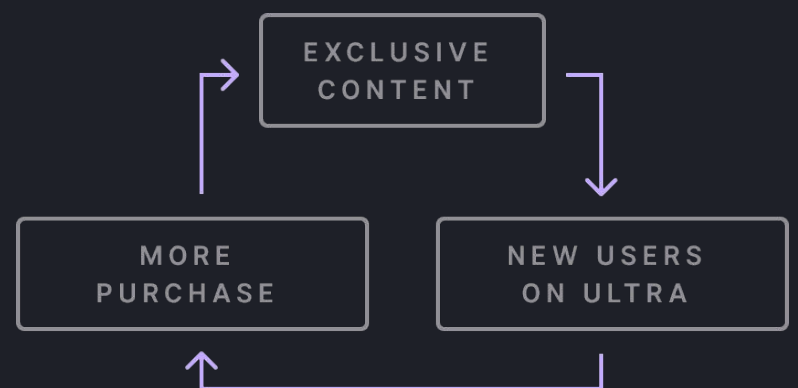
ユーザーの増加 ネットワークの影響

ユーザーをどのように増加させていくかの明確な戦略を立てている。



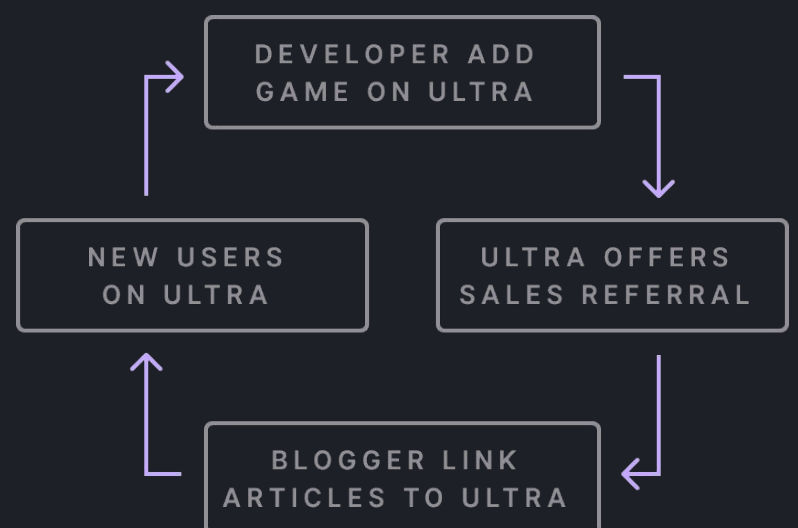
1. 独占

我々は世界的評価の高いゲーム開発者とUltra独占のAAAゲームをプロデュース。Ultraでしか遊ぶことのできない魅力的なコンテンツを発売することでユーザーを誘引します。



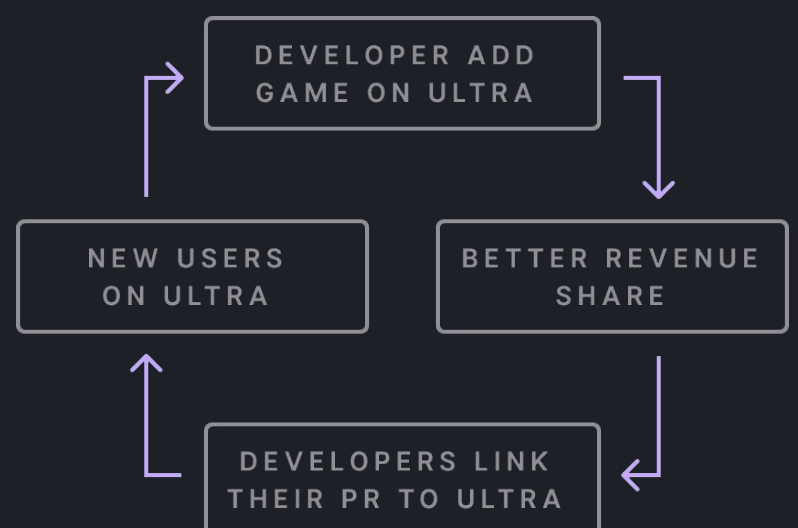
2. Virality(バイラリティー)

プレイヤー、ブロガー、Vloggers、評論家はコンテンツについて書いたり、Ultraダウンロードリンクを貼ることによってレベニューシェアを受け取ることができる。これによってプラットフォームが「バイラル」に。



3. 収益性

開発者は自然と、自身の広告およびウェブサイトにUltraのリンクを貼るよう動機付けられる。なぜなら、単純に、競合プラットフォームよりUltraでの購買を促したほうが50%のレベニューシェアを得ることができるからです。



展望

ゲーム配信

下記にてUltraと競合するようなブロックチェーン・ゲーム企画とUltraを比較。

	Ultra	The Abyss	Robot Cache
独自の Protocol	Yes	No	No
ゲーム配信の確固たる技術	Yes	No	No
ダウンロード途中でも遊べる	Yes	No	No
Platformのレベニューシェア	15%	30%	5%
数段階のリファール	Yes	Yes	No
リファールの仕組みを編集可能	Yes	No	No
オープンな配信プラットフォーム	Yes	No	No
トランザクションは全てコインで完結	Yes	No	No
独自のゲーム	Yes	No	Yes
独自のバーチャルアイテム	Yes	No	No
Steam SDKのFeature Parity	Yes	No	No
広告 Platform	Yes	No	No

Ultraのチーム 役員陣

Ultraのチームはゲーム業界で知名度のあるベテラン、成功した起業家、東西で影響力のあるIT投資家で成り立っています。



David Hanson

Co-CEO

起業家として18年以上、企業の設立・運営に関わる。CEOとしての経験の一つにXiaobawangがある。Xiaoは100億ドル以上の市場価値を誇るゲームコンソールプロジェクトで、AMDと(Kingsoftに買収された)ゲームスタジオと連携している。



Nicolas Gilot

Co-CEO

シリアルアントレプレナー、施策家として100億ドル以上の市場価値を誇るXiaobawangのCSOに就任し、収益を1.5~3倍に増やした。(Plants VS Zombie, Highnoon, The Economist, ...).



Michael Dunn

CTO

Dell、Time WarnerのCTOで、開発技術において他を圧倒する役員であるマイケルはW3CとTechstars Mentorの一員としてWWWを開発。この強いバックグラウンドを活かし、数々のスタートアップを始め、既に上場しているものも多くある。



Edward Moalem

CSO

ゲーム業界のレジェンドであるEdwardはApple・Googleの両方でSenior Director & Managerを経験し、SVP PR of IGA Worldwide and Double Fusionでも同じ職についた。ほぼ全てのゲーム会社に顔が効く上、SKYY Vodkaをはじめたのもこの男だ！

Ultraのチーム 役員陣



Lee O'Donovan

CMO

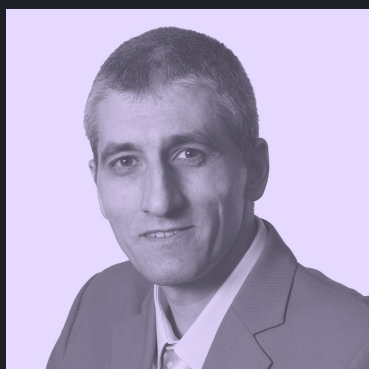
Google の元マーケティング戦略室SVP としてYouTubeを 18カ国以上にローンチした。オックスフォード大にてBusiness & Economicsを主席で卒業し、マーケティング、ビジネス開発、パートナーシップ戦略などのあらゆる能力に長けている。Vodafone や BBCでも役員として活躍したその知識と経験を存分に活かしてくれる。



Julien Marron

CFO

ゲーム・エンタメ業界におけるファイナンスのエキスパートである彼は20年位以上に渡り役員職を渡り歩いている。CFOはWargaming America & Europe、International Cost Controllerで経験し、Headquarter Cost ControllingマネージャーはUbisoftで、ロイヤリティーマネージャーはEMIで担当した。



Cristian Rizea

Project Manager

大きなプロジェクトをマネージングするのが得意とするクリスチャンは、Ubisoft・Microsoft・Bandai NamcoでAge of Empires 3,、The Settlers Online、Blazing Angelsシリーズなど25個以上にも及ぶゲームをプロデュースしてきた。Smarttreeの元CTOでもある。

Ultraのチーム 顧問陣

我々の顧問陣は常に、Ultraの戦略的に必要不可欠な人・アイデアを適切なタイミング・分野で提供してくれています。



Ritche Corpus
コンテンツ顧問長

AMDのコンテンツ部門長およびSW Alliancesの取締役。業界のベテランであり、AMDでは役員として、海外を牽引するチームを統率し、技術の啓蒙、コンテンツの取得、ビジネス開発の責任者を務めている。



Allen Foo
中国マーケット顧問

中国のテックファンドを2つ(UCCVR)も設立しているアレンはUnity3Dの元中国カントリーマネージャーであり、Microsoftの元役員でもある。アレンは中国独自のGo To Market strategyを掲げることで、常に企業の成長を持続させてきた。



Alexandre Mironesco
投資銀行& IPO 顧問

経験豊富な銀行員であるAlexandreはSantander Bankで常務を務め、market optimizationの経験を豊富に持つ。現在€3億の資産を誇るファンドを運営している。このファンドは企業がIPOできるようmid-capして手伝うことを主眼に置いている。

THE TEAM EXECUTIVES

Ultraの役員陣がこれまでに役職についていた企業：

DELL



Google



Microsoft

TimeWarner

KINGSOFT



vodafone

logitech

unity

techstars

BANDAI
NAMCO

BNP PARIBAS

Santander

HEARST

AMD

ROTHSCHILD

W3C

WARGAMING.NET

Ultraのチーム 従業員

42 フルタイム従業員

3 業界顧問



ビジョン



専門性



盗撮力



コミット

まとめ

最後に

我々は現在ゲーム業界で起きている独占をなくすことで、ゲーム開発者・プレイヤー・インフルエンサーに新しい機会を与えることができると信じ、世界に誇れるPCゲームプラットフォームおよびプロトコルを開発しています。

最適なチーム

このチームは:

- 全員で総計150年の経験を誇る
- Apple、Dell、Google、Unity、Ubisoftなどの企業で役員を務めた経験

最適な時期

現在、Stream社がゲームのパブリッシング業界を独占しています。開発者たちは収益減とレッドオーシャン化に苦しめられています。プレイヤーもプレイヤーで、革新の起きない古いUI/UXを使用する他なく、そもそもUIが中国市場に適合できていないという状況にあります。

適切な商品

Ultraは:

- 収益をあげるための、あらゆる機会へのアクセスを提供
- 開発者に21%以上の収益を還元
- 開発者にはより効率の良いマーケやビジネスツールを提供
- リファerralボーナス、デジタル商品、リワーズプログラムなどあらゆる機能をもって豊かなトークンエコノミーを形成しユーザーの心を掴む

問題提起もできている、現在の市場が持つ機会もわかっています。我々のチームであれば、ブロックチェーンを駆使して解決策を提供し業界の新常識を作りあげることができます。むしろUltraの一員になりたくない人なんているのでしょうか？

開示

免責条項

このホワイトペーパーは、ULTRA Corporation OÜ（以下「当社」）が2018年5月28日に発行したものです。このホワイトペーパーでは、当社の事業目的および当社の ULTRA トークンの生成について記述しており、完全ではない場合もあります。

このホワイトペーパーの目的は、将来の購買者が ULTRA トークンの購入を進めたいかどうかについて、将来の購買者が独自の決定を下すことができるように、将来の購入者に当社のプロジェクトに関する情報を提供することです。このホワイトペーパーは、証券やその他の金融商品を売却するオファーや、買うオファーの勧誘を目的としたものではありません。ULTRA トークンの提供は、有価証券、先物、金融商品、資本市場、または交換管制の法律、規制、または管轄区域の条例の下で登録、資格、または承認されていません。

当社は、本書の日付のとおり、本書に記載されている情報が、その知識の範囲内で正確であることを保証するために、合理的な注意を払っています。このホワイトペーパーに記載されている情報は、随時、時折修正、補足、改訂されることがあります。当社は、本書に記載されている情報の正確性または完全性についていかなる表明または保証も行いません。

このホワイトペーパーの発行および ULTRA トークンの提供は、特定の管轄区域で制限される場合があります。このホワイトペーパーを所有している者、および ULTRA トークンの申請を希望する者は、それらに該当するすべての法律および規制を自分自身に知らせ、観察する責任があります。

このホワイトペーパーには、デジタルトークンの購入に伴うリスクに関する重要な情報は含まれていません。ULTRA トークンのようなデジタルトークンの購入は投機的なものであり、購入する意思決定を行う前に理解しておくべきリスクがあります。

見込み購入者は、完全な損失を抱えることができれば、ULTRA トークンのみを購入する必要があります。将来の購入者が ULTRA トークンの購入に内在する潜在的リスクの性質と潜在的なリスクを完全に理解し、受け入れない限り、ULTRA トークンを購入すべきではありません。見込みのある購入者は、購入のメリットとリスクを十分に評価するのに適切であると判断した場合、当社、ULTRA トークン、その他の市場および経済的要因に関する独立した調査と分析を行うべきです。見込みのある購買担当者は、必要と認められる範囲で、法律、規制、税務、事業、財務および会計の専門アドバイザーと相談する必要があります。見込み購入者は、ULTRA トークンの購入に内在する明らかかつ実質的なリスクにもかかわらず、ULTRA トークンの購入が適切で適切であると認められる場合、独自のレビューおよび必要と思われる専門的アドバイスに基づいて判断する必要があります。

ULTRA トークンの購入は、将来の購入者が ULTRA トークンの販売条件を読み、理解し、承諾した後にのみ可能です（要求があった場合に当社が入手可能）。将来の購入者は、ULTRA トークンを購入することを独自に決定したこと、および当社、取締役会、または他の人物または団体（そのような購入者のものを除く）にいかなる方法でも依拠していないことを認識する必要があります自身の顧問）。

当社およびその取締役会は、このホワイトペーパーの配布またはオファーに関連する適用規則に関する現地の規制要件に違反している者による本ホワイトペーパーの使用に対する一切の責任または義務を負いません。当社は、本書に記載されている情報または予測を更新または最新のものとする義務を負いません。

開示

リスク要因

リスクファクターに関するこのセクションは、ULTRAトークンの購入に伴うリスクの完全な列挙または説明ではなく、そうでないことを主張しています。当社が認識していない追加のリスクが存在する可能性があります。したがって、以下には、当社が対象とする一定のリスクと、当社が将来の ULTRAトークン購入者に専門の顧問と話し合うことを促すことを希望する特定のリスクが強調されています。

- **ソフトウェアの脆弱性** . Ultraプラットフォームとその基盤技術はまだ早期開発段階にあり、未確認です。Ultraプラットフォームを作成するプロセスに中断やエラーがなく、特にトークンの完全な消失を引き起こす弱点、脆弱性またはバグがソフトウェアに含まれる可能性があるという保証はありません。
- **規制リスク** . ブロックチェーン技術は新しい形の相互作用を可能にし、特定の管轄区域では、既存の規制を適用したり、新しい証券法、税法またはその他の法律や規則を導入したり、技術ベースのアプリケーションのブロック化、トークンの発行や販売UltraトークンおよびまたはUltraプラットフォームの販売を大幅に変更する可能性があります。これにはULTRAトークンのすべての終了および喪失が含まれます。
- **政府の行動** . 上記の規制上の不確実性のため、当社の活動を含むブロックチェーン活動は、調査または執行措置を含む監視および監視の強化を受ける可能性があります。これらのすべては、当社に判断、和解、罰金または罰金を科す可能性があります。また、会社に業務や活動の再編を要求するか、1つ以上の管轄区域で特定の製品やサービスの提供を中止する、またはULTRAトークンを特定の人物に引き渡すことを控えるまたは特定の管轄区域で行われます。
- **放棄のリスク/成功の欠如** . Ultraトークンの作成およびUltraプラットフォームの開発は、一般からの興味の欠如、資金不足、商業的成功または見込みの欠如(例えば、競合するプロジェクトによって引き起こされる)を含む多くの理由により放棄される可能性がある。またUltraプラットフォームの一部または全部が開発され、立ち上げられたとしても、将来のユーザーにはUltraプラットフォームの使用およびアクセスが保証されていません。
- **他のアプリケーションに関連するリスク** . Ultraプラットフォームの基礎となる同じオープンソースコードとプロトコルを利用する代替プラットフォームやビジネスを構築することも可能です。Ultraプラットフォームは、これらの代替プラットフォームおよびビジネスと競合する可能性があり、UltraプラットフォームおよびUltraトークンの採用に悪影響を与える可能性があります。さらにULTRAプラットフォームは、Ultraトークンが本質的価値を低下させた、または潜在的にそれを持たないことになる、非仲介の第三者によって促進される他の代替プロジェクトを生み出す可能性があります。Ultraトークンの使用を妨げたり、紛失したりするようなULTRAプラットフォームのコアインフラストラクチャ要素に、当社またはその代理人、または他の第三者が故意にまたは意図せずに弱点やバグを導入するリスクがあります。
- **盗まれる危険性** . トークンおよびその基礎となるソフトウェアアプリケーションを生成するために使用されるスマートコントラクトは、マルウェア攻撃、サービス拒否攻撃、コンセンサスペースの攻撃Sybil攻撃、スマッフィング、スプーフィングなどのハッカーやその他の個人による攻撃にさらされる可能性があります。このような成功した攻撃は、当社およびまたはULTRAトークンに対する盗難または紛失の原因となりULTRAプラットフォームを使用または開発する能力に悪影響を及ぼしULTRAトークンの使用または機能を引き出す可能性があります。

開示

リスク要因

- **Ultraまた他のマイニングの攻撃** 他の暗号化と同様に、Ultraトークンに使用されているブロックチェーンは、二重使用攻撃、大部分のマイニングパワー攻撃、「自称マイニング」攻撃、競合状態攻撃などのマイニング攻撃の影響を受けます。成功した攻撃はULTRAトークンとUltraプラットフォームにリスクをもたらし、トークン・トランザクションの適切な実行と順序付けが期待され、契約の計算の適切な実行と順序が予想されます。
- **発展のリスク**： Ultraトークンを発行するタイミングと、Ultraプラットフォームの実装におけるさまざまなステップを完了するタイミングについては、このホワイトペーパーに記載されています。しかし、当社がこれらの目標日を達成するという保証はない。Ultraプラットフォームの操作性は、Ultraトークン納入時点では制限されている可能性があり、その時点でUltraプラットフォーム用に意図されたすべての運用機能が機能しているとは限りません。Ultraプラットフォームは引き続き開発の対象となり、時間の経過とともに大きく変化する可能性があります。さらにUltraプラットフォームの開発は第三者に依存する可能性があるため、当社は将来のULTRAトークン機能を制限したり、Ultraプラットフォームの継続的な運用とパフォーマンスを保証することができます。
- **流動性のなさ**： ULTRAトークンは投資目的ではありません。ULTRAトークン所有者は、未使用のULTRAトークンを他の当事者に販売、譲渡、または取引することはできません。ULTRAトークンは、ULTRAプラットフォームとの関連でのみ使用することを意図しています。ULTRAトークンの流通市場は決して存在しないかもしれません。ULTRAトークンは、当社または政府規制当局によって行われた措置の結果、重要な譲渡制限を受ける可能性があります。
- **初期段階の会社**： 当社はスタートアップ企業であり、ULTRAトークンの購入者がULTRAトークンの購入の妥当性を検討する可能性のある操作履歴はありません。多くのリスクと不確実性は、しばしば営業履歴、利益またはキャッシュフローが非常に限られている新興企業および初期段階の企業に影響を及ぼします。そのような企業の成功の保証はありません。技術リスク、未確認のビジネスモデル、テストされていない計画、市場の不確実な受け入れ、競争や収益の不足など、新規または開発中のビジネスに関連して頻繁に遭遇する問題、経費、困難、合併症、遅延に照らして、資金調達など。

多くの新興企業や初期段階の企業が取り組んでいる技術分野や市場は、急速かつ重要な変化を遂げ続けています。急速な技術開発によって、商業的成功または財務的収益が達成される前に、企業の技術が時代遅れになり、経済的でなく、競争力がなくなる可能性があります。そのような企業の技術、製品またはサービスが市場の受け入れや浸透を達成できないリスクを含む、開発やベンチャーに影響を及ぼす可能性のあるその他のリスクは数多くあります。新製品、サービス、または技術の市場への受け入れは、多くの要因や不確実性に依存しており、保証することはできません。

スタートアップ企業および初期段階の企業は、市場におけるビジネス、関係および地位を確立し、財務、ビジネス、技術、マーケティングおよび流通の資産、運用およびリソースが大幅に強化されている企業と競合する可能性があります。開発企業がより確立された企業とうまく競争できるという保証はありません。

これらの企業は、1人または限られた数の幹部のビジョン、スキル、リーダーシップに過度に依存している可能性があります。スタートアップ事業では、重要な人物の喪失や障害により、財務上の苦勞が著しくなり、場合によっては会社の失敗につながる可能性があります。他のビジネスよりも、スタートアップは、非常に重要な従業員のスキルと貢献に大きく依存しています。

開示 リスク要因

実際の業績、業績、計画、見通し、業績および機会が将来の見通しに関する記述と大きく異なる可能性のある数多くのリスク、不確実性、変化する状況およびその他の要因により、予測、予測、競争、適切な顧客との識別および取引を行えないこと、既存および将来の法律および規制、証券法に基づく債務、十分な経営陣およびスタッフの雇用、維持または適格性の欠如、一般的な経済状況、急速な技術変化、費用超過、製品やサービスの市場投入、マーケティングの失敗、市場浸透の難しさ、予想される能力、製品やサービスの開発の遅れや失敗、必要な規制当局の承認の不足、資金不足、資本の不足、経済成長率、レベル消費者および企業の支出、tecの条件戦略的パートナーおよびビジネス関係への依存、未確認のビジネスモデル、顧客およびエンドユーザーに影響を及ぼす不利な展開、証券市場および評価の変動、マーケティング、拡張リスク、損失およびコストの不確実性、不確実な収益および収益性、法的手続、知的財産権または所有権の取得および維持の失敗、経営陣の不履行に起因する会計上の問題、費用、遅延および負債を含む。

主催から挨拶

本日はありがとうございました。

私が本格的にICOのセールスを始めてから多くの案件を取り扱ってきましたが、この地合いの影響もあり、最近の上場では即効性のある結果が出ておりません。

2018年初期は、国内のICO情報の上流にあるものをいかに早く、多く確保できるかというものに注力しておりましたが、5月以降は違う視点で判断して活動しております。

私は今年に入ってから、ドバイ、韓国、NY、LA、バンコク、マカオ、香港、北京、南京、ベトナム、フランス、ベルギー、オランダ、マルタ共和国と多くの国を回ってきた中で最高峰だと思えるモノを契約に至りました。

今年の前半に仕込んだ銘柄もプロジェクトとしては素晴らしいものですが、日本人の投機目的の参加者が多すぎて、上場時期が地合いを鑑みて延期になっているケースが多いので上場時の売り圧がどうしても極端に強くなってしまっております。

私はそのような投機目的の投資家が大多数を占めるものではなく、プロジェクトそのものに素晴らしい魅力を感じ、大物投資家やファンドからの資金などが十分に入ってる案件である「ULTRA.io」を真剣に事業化へ向けて奔走しております。

ボードメンバーが華やかそうに見える案件は数多くありますが、本質的に関わりの深いメンバーがここまで完全に移籍したケースは見たことがありません。例えば、UBERの最高技術責任者がUBERを退職してULTRAチームに加わっており、ULTRAの一番の強みであるゲーム市場で一気に頂点を取るためのボードメンバーが集結しています。その点について代表のDavidは私にこのように言いました。「我々のプロジェクトに必要だと思った相手にULTRAの構想を話してチームに加わらなかった人は今の所一人もいない。我々のプロジェクトであれば、誰でも関わりたいと思えるほどのエキサイティングで現実味の帯びた最高のプロジェクトなんだ」と……。

私自身も最高のプロジェクトに関われたことを光栄に思っており、アフェリエイターを使った拡散させる方法ではなく、よく知っている親しい人たちのみにお声かけをしてご案内させていただいております。限られた枠しかありませんので、気心しれた仲間達で応援することで素晴らしい結果待っていると信じております。今日はありがとうございました。

【辻の考えるUltraの素晴らしい点】

その1『事業規模に対してハードキャップが控えめ』

日本では事業内容が明確ではないのに大手が絡んだだけで、100億とか集めた話が多いですが、事業内容が明確で壮大な計画なのに32M(約35億)と控えめである。

その2『取引所やVCが資金をいれている』

Bitfinexはすでに資金をいれており、OKexの母体であるOKcapitalも資金を入れる準備をしております。クリプトファンドのDNAやGALAXYとも資金受け入れの契約を進めております。個人の投資家が参加する前に大口の資金が集まっているため売り圧が高くない。

その3『コインの流動性が高まることが明確化』

プラットフォーム上でゲームを購入する際、クレジットカードやPayPalで決済を行いますが、その瞬間に取引所で価格が決定されUOSが購入され支払いに当てられます。GTA5(グランドセフトオート5)クラスのゲームが発売されると24時間で800億円のダウンロード売り上げが上がりませんが、それらがコインの流動性を担保します。現時点で150タイトル決定しており、2019年の1月には、Ultra限定の大型ゲームのリリースが予定されています。

その4『圧倒的な改革で追従を許さない』

チームはトップシェアのSteamの牙城を崩すことを明言しています。Steam社は2017年で6500タイトルのリリース、4700億円の売上ですが、

- a.手数料を半値にする
- b.販売利益の支払いを60日ではなく、即時支払いにすることで開発者はマーケティングなど他のことに即時資金が使える。
- c.ULTRA META OSでフレームが準備されてるので、本来のゲームの開発のみに注力できる。
- d.SDKが用意されていて、Steam・PlayStation・XBOXなどから簡単に移植ができる。
- e.ゲーム内アイテムの売買プラットフォームが存在する。
- f.中古ゲームの転売市場で利益が上げられら。
- g.三段階までのリファーマルが組み立てられており、販売が加速する仕組みがある。

挙げたらキリがありません。専用OSのUIも今の時代に合ったものです。

CEOは私にこう言いました。「スティーブ・ジョブスがパソコン、携帯市場で圧倒的な改革をする事で世界を変えた。競合はバージョンアップでは追いつけず、その改革に対応することはできない為、市場を席卷した。我々は同じことをやる」この言葉は非常に説得力を感じました。

その5『見せかけではない、世界で展開する会社から役職者が転職してフルタイムで働いている』

UBERの最高技術責任者をはじめとする、ゲーム業界の力を持った役職者たちがUltraに集まって来ています。この人にチームに加わって欲しいと思った相手にプレゼンしてチームへの参加を断った人は今の所誰もいないと言い切っていました。DNAの役員は投資金額をコミットすることで、役員での参加をリクエストして、Ultraチームはそれを承認しました。特にゲームコンテンツを獲得するという分野で活躍できる人を積極的に集めております。

その6『上場予定先が素晴らしい』

現時点で上場が予定されているのが、Bitfinex、OKex、Binance、FUOBIが挙がっております。Bitfinexはすでにサイト上でultraを取り扱うことを発砲しております。IEOすることがほぼ決定しております。

この点について解説しますと、32Mからハードキャップを上げたいと相談がありましたが、私は断固反対してクラウドセール予定分の5Mをキャンセルしてその分をプライベートセールに追加して、IEOを複数箇所で開催しようとして提案しました。それについて賛同を得て、関係先の調整に入っております。

その7『偶然では片付けることができない、奇跡の連続で契約した事実』

スピリチュアルなことになりますが、Ultraチームと出会ったのは奇跡の連続です。偶然の出会い、偶然の一致など、語り出したらキリがないので、詳しくは明言しませんが、私を含めた本人同士が驚きを隠せないことだらけでした。それは今でも続いています。私はその後、『ULTRA』という同じ名前の外貨および仮想通貨交換所、液浸マイニングに携わることになりました。そのうちリリースも出されるので知ることになると思いますので、名前を見たらこれか！？と思うことになると思います。

私の考える7つの凄いところを紹介しましたが、単なるゲームプラットフォームではありません。それ以上説明しても理解できなくなると思うので、現時点の評価で参加の意思決定をしてくれればと思います。

興味ある方はご連絡ください。個別で質問などに回答します。



ULTRA

The Future of Digital
Games Distribution

contact@ultra.io

This Whitepaper does not describe everything about ULTRA for confidentiality. Ensure you first read the disclaimer and risk factors at the end of the document to fully understand the purpose, status, and limitations of this Whitepaper.

