



ULTRA

数字游戏发行的未来

白皮书

本白皮书代表Ultra的基本信息。由于机密性限制，某些信息未被完整描述。请确保您首先阅读文件末尾的免责声明和风险因素，以充分了解本白皮书的目的、状态与限制。



使命

ULTRA的使命是通过打造一流的电脑游戏发行平台与商业生态系统，为游戏开发者、玩家和行业意见领袖们提供全新机遇，以终结当前游戏发行垄断局面的市场环境。

本白皮书中某些声明属于根据本公司观点使用并反映当前期望的“前瞻性声明”。上述声明反映了本公司做出声明时根据当时可得信息对未来发生事件的看法，但受限于各种风险和不确定性，这些风险和不确定性可能会导致实际结果与前瞻性声明表述的结果严重不符。本公司无义务更新或更改上述声明，来反映当前信息、事件或情形，包括可能会对此产生影响的风险或不确定性有任何变化。

问题 摘要

Steam、苹果和谷歌在数字内容交付体验上的重大提升，为用户发现和安装软件提供了方便快捷的途径—通常终端用户称之为“应用商店。”

过去十年，这些平台大获成功，这意味着用户已经开始期待并要求这些平台提供便于使用和完美无缺的购买体验。

然而，这也为行业带来各种挑战，包括：

1. 垄断

开发者越来越难以在既有的分发渠道以外销售其软件，并需要支付大笔代理费，同时失去对用户的控制权。

2. 发现失败

由于游戏目录的持续增加，玩家越来越难以发现自己所需的内容。

3. 错失良机

游戏主播和行业意见领袖这类新的行业现象的出现，为游戏市场激励用户创造了新的机会。

本白皮书旨在说明如今玩家和开发者面临的问题以及Ultra为何能提供最佳解决方案。



问题 产业声音

“ 游戏市场的体系非常不公。大部分资金流向了中间商：应用商店和社交网络。这让人很沮丧。我们不应该接受这一现状。我们应该不断寻找更好的解决方案。

我们不应该接受这一现状。我们应该不断寻找更好的解决方案。

— Tim Sweeney,
EPIC游戏创始人 蒂姆·斯威尼

“ Valve盈利不到30%。

现在Steam上没什么东西，他们接近垄断的地位限制了你的选择范围。

Steam根本不会把用户引导到你那。

— 匿名开发者
(市场研究报告“使命告诉Valve”)

“ 玩家们根本不知道有[新]游戏，所以游戏失败了...
明星开发者...得到曝光，但许多其他好的开发者却失败了。

— 匿名开发者
(市场研究报告“使命告诉Valve”)

“ 不提供市场支持却拿30%分成，这不公平。

— 匿名开发者
(市场研究报告“使命告诉Valve”)

“ 我是个鲜为人知的开发者，有一款优质游戏，但我的竞争对手是猖狂的盗版软件，盗版让我整天对着屏幕埋头苦干，而且当我完整发布游戏时他们也同样如此毫无犹豫。

— 匿名开发者
(市场研究报告“使命告诉Valve”)

“ 无意冒犯Valve，但游戏封禁和VAC封禁太扯了。
我都找不到我玩的游戏里封禁的人物名单？

— 匿名开发者
(市场研究报告“使命告诉Valve”)

市场概述

88%的电脑游戏市场尚未得到开发，开发者会继续对“应用商店”敬而远之。

这些开发者不愿接受Steam苛刻的30%收益分成要求，或者希望对用户拥有更多控制权。

然而，Steam以外其他平台上的游戏开发者并不能在其平台上提供完善的用户体验。



11.9% Steam

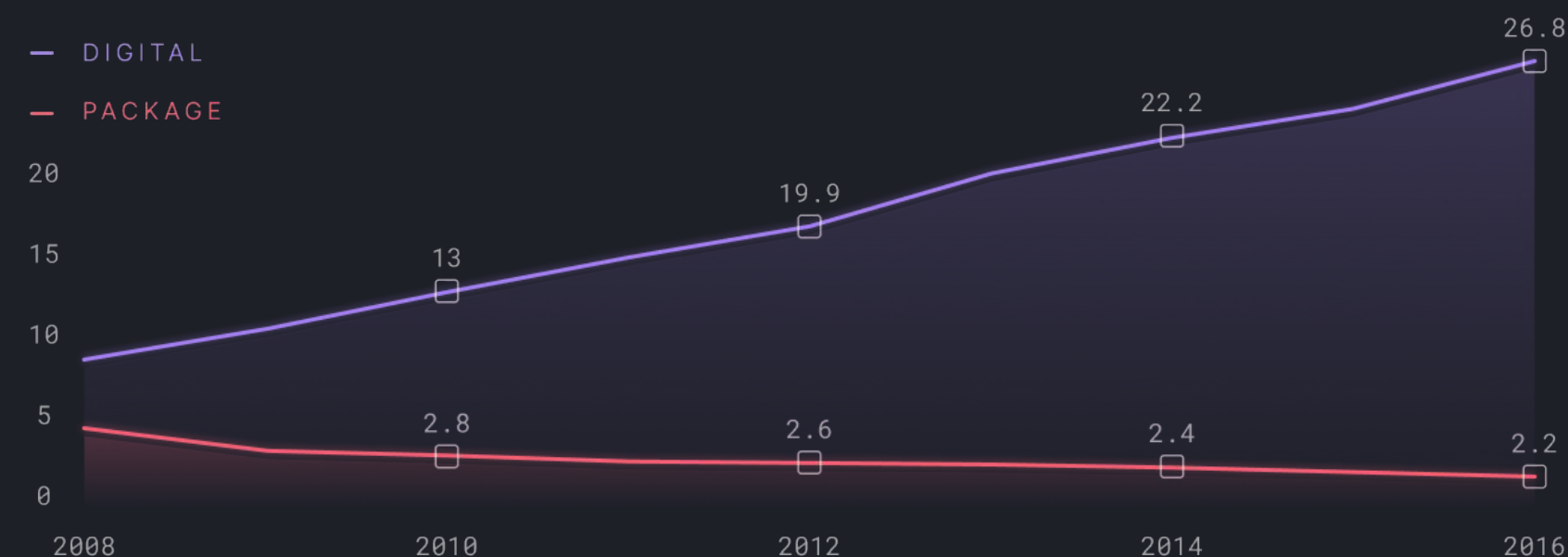
0.1% GoG, Gamejolt, ...

88% 其他自主发行平台

市场

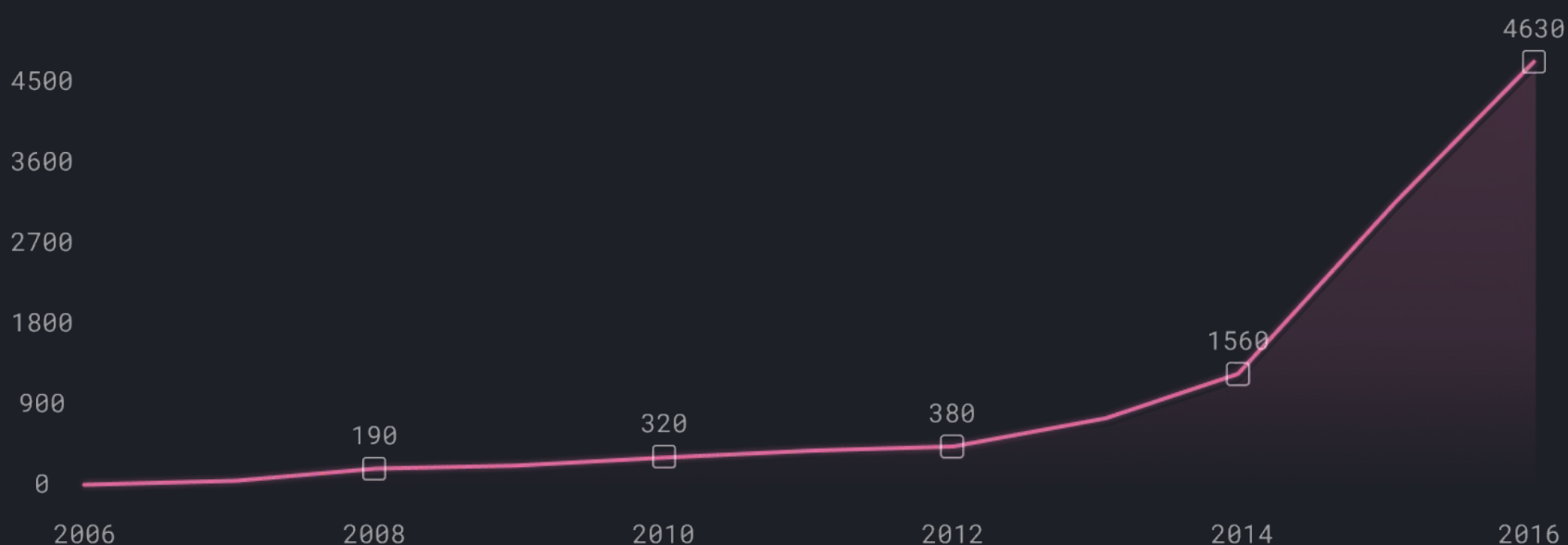
以数字形式发行的电脑游戏数量持续增长

电脑游戏软件收益(10亿美元)



很大程度上由于Steam的原因，数字游戏下载用户得到了极大的增长。这推动全球电脑游戏市场在过去十年里平均每年增长率达到12%，2017年全球电脑游戏市场的价值为大约320亿美元。

每年在Steam上发布的游戏数量



数字发行的方式降低了与实物包装和物流运输相关的发行成本，从而鼓励并促使众多独立开发者进入市场。

然而，由此产生的涌入市场现象现在却迫使开发者为了生存支付大笔广告费用。

市场

玩家数量持续增长

如今，全球将近三分之一的人口在玩电子游戏。即有21亿人每个月至少玩一次电子游戏。

电脑游戏玩家平均年龄为35岁，平均有13年游戏龄，而且购买力很强。

全球玩家数量(10亿)



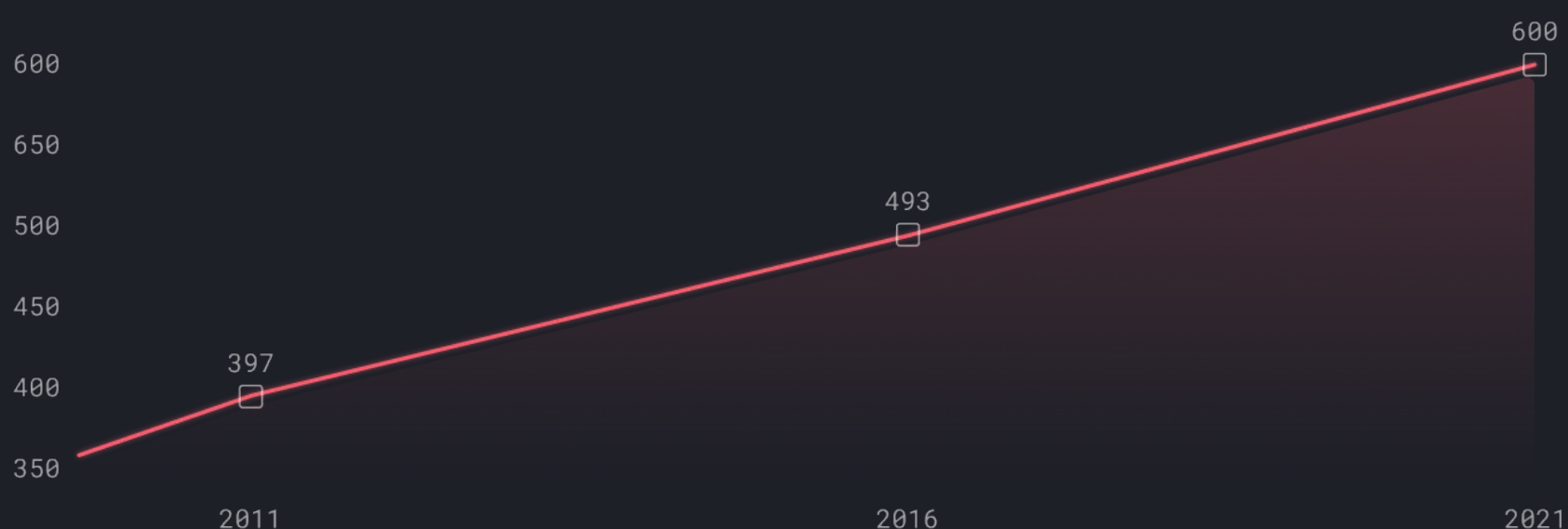
市场

全球广告收益不断增长

游戏玩家是一群非常有价值的用户，但通常很难接触到 – 主要原因是他们不再使用传统媒体。

这些用户中，大多数人通过口碑传播、YouTube用户、直播主播及其他新渠道作出购买决定。

全球广告收益(10亿美元)



2016年，数字广告市场比上年增长17%，而线下媒体广告销售(传统电视节目、印刷、广播和户外广告)表现平平(仅增长0.3%)。

解决方案概述

Ultra在打造一流的电脑游戏发行平台，以终结当前游戏发行垄断局面的市场环境。

具体而言，Ultra将：

- **对开发者更加公平**
开发者的销售收入增长21%以上，但支出保持不变。
- **提供有效的营销工具**
开发者可以获得各种新业务和营销工具。
- **带来新的收益来源**
开发者和玩家会获得各种新的收益机遇。
- **发展丰富的代币经济**
加强推荐奖励、数字货物、奖励计划等等。
- **行业领军者提供支持**
Ultra团队在游戏行业有多年经验，其高端关系网络遍布全球各地。

解决方案 为何是现在？

主要行业趋势汇聚，让游戏发行实现突破性发展成为可能。

对现状不满

Ultra为开发者提供独一无二的灵活性，让他们可以自由地打造量身定做的平台，无需投入数百万美元资金，无需多年研究、开发和维护。

区块链经济学

区块链让即时处理纳米支付、所有权证明、交易透明度和诸多其他特色成为可能，这些特色允许Ultra为开发者提供更多控制权和更好的交易，同时又能为玩家带来振奋人心的创新和财务激励。

开发者创新

随着独立AAA开发生态系统的发展壮大，现在正是平台提供新机会和与众不同之处的最佳时机，也是刻不容缓之时。Ultra不只是游戏平台，也是开发者用来巩固业务的完整生态系统。Ultra可以根据要求为所有开发者提供各种不同的商业策略。无论开发者是行业巨头还是独立开发者，无论发布免费游戏还是付费游戏，电竞游戏还是单人游戏，Ultra不仅能100%融入电脑游戏发行市场，还能满足商品交易和锦标赛等边缘市场的需求。

最佳团队

打造和运营Ultra的团队无人能及。将这些人聚集到一起有助于我们实现颠覆性变革。

解决方案

对玩家意味着什么



即时玩

凭借我们的分阶段软件下载技术，购买游戏后几分钟内即可玩游戏。



赚钱

通过参与Beta版本测试、观看广告、策划游戏等来赚取Ultra币。



平台开放

在Ultra内直接获得第三方游戏服务，如锦标赛、商品交易等。



获得独家游戏

能够获得仅在Ultra提供的独家AAA游戏内容。



成为社区成员

体验既创新又提供回报的开放社区。



转售游戏

购买和转售二手电子游戏。



邀请朋友

通过我们的三级推荐计划赚取Ultra币。

解决方案

对开发者意味着什么



营销工具箱

获得强大的营销与促销工具，包括创新的行业意见领袖计划。



赚更多钱

我们提供的收益分成比竞争对手高出+21%。



发展自己的社区

使用游戏专用的俱乐部、论坛、新闻稿、聊天室和其他内置工具，就像平台属于您的一样。



打造更好的游戏

通过对beta测试、bug跟踪、反馈等等的财务激励措施获得社区的支持。



轻松移植游戏

使用我们的通用SDK可以轻松将Steam、Xbox和PlayStation等平台的游戏移植到Ultra。



闪付

更加快捷的销售支出让开发人员能够迅速将资金再次投入到他们的游戏发售营销中。



新的收益来源

通过游戏内广告、二手买卖、商品交易和推荐来赚钱。

技术概述

Ultra采用经过实践检验的技术打造简洁、易用的平台

内容发行技术—已研发8年以上

已授权给Bethesda、Riot、Bandai Namco和343 Industries; 特色包括上传、软件版本号、软件分支、下载和补丁、实时错误处理、网络流量路径优化、动态CPU利用率控制等诸多特色。

覆盖技术—已研发6年以上

覆盖技术兼容逾5000款游戏, 可以在游戏内插入任一种用户界面(UI)。可与DirectX 8、9、10、11、12游戏、OpenGL和Vulkan兼容。

广告技术—已研发4年以上

我们的广告技术目前每天服务330亿个广告, 可以提供受众定位、广告商应用程序编程接口、20种以上广告格式; 以及横幅广告、视频、手机和富媒体、DSP/SSP广告交流传播平台等诸多特色。

Ultra还研发了各种新技术

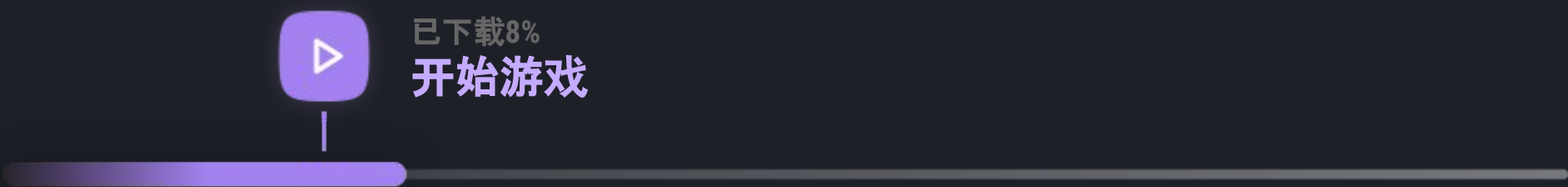
Ultra GO —手机位置追踪应用

平台位置追踪应用为手机用户提供方便快捷的特色, 为玩家增添新的收入来源, 并提高客户保持率。

Ultra协议—基于EOS的复制

增添了“插入”新特色, 可以在可靠的节点上运行。

技术 内容发行



玩家使用Ultra，可以在下载完成之前就尽情享受新买的游戏。玩家玩游戏时，还可以继续下载缺失的数据。

我们的技术已为Bethesda、Adobe、Riot、Zenimax、343 Industries和Bandai Namco等大公司采用，并已成功完成数以亿计的游戏下载量。

关键数据流特色

- 游戏自动更新
- 自动修复错误
- 最后一公里加速
- 冗余交付网络
- 多平台
- 下载权限管理

	Ultra数据流	电子游戏数据流	无数据流
游戏开始之前可以下载兆字节	~30 Mb	~30 Mb	完整游戏
图像质量	完美(默认)	糟糕(压缩)	完美(默认))
输入延迟	0 ms	~90 ms	0 ms
其他必要的基础架构	无	非常昂贵	无

技术 广告技术

我们的广告技术

我们的技术已经过实践检验，目前每天为330亿的广告提供服务。这项技术加上我们丰富的行业经验可以让营销工具有效推广游戏，让Ultra不同于其他平台。开发者和广告商可以终止“撒钱，然后祈祷”这种广告方法，这并不是最优方案。

Ultra广告有三大宗旨：

帮助内容发布者更有效地推广产品；

- 让开发者使用从销售中获得的Ultra币即时投放新广告
- 允许用户加入Ultra广告收益分成计划，轻松赚取Ultra币

可选择加入的广告收益分成计划

我们的可选择加入系统允许用户授权广告并获得收益分成。此项收益会自动存入用户的Ultra币钱包。

每位用户均可选择接受或拒绝Ultra上的广告。

广告可在以下几个方面投放：

- Bef游戏启动之前
- 游戏结束之后
- 浏览器内通知
- ‘Ultra Go’手机应用发布时

技术

SSP广告技术

Ultra广告有DSP平台(需求方平台)

我们的DSP平台有广告商平台合约和广告交易平台合约。Ultra的DSP平台能够让广告商购买Ultra的广告流量。

此外, DSP平台可从SSP(供应方平台)/广告交易平台获得流量。

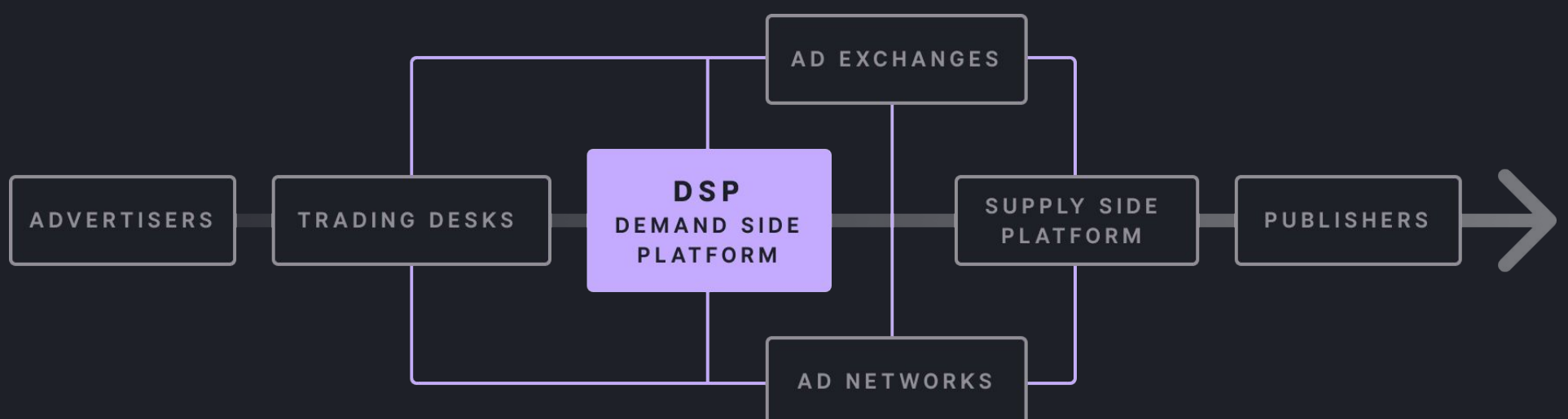
我们的DSP平台仅向广告代理商和广告商收取很少服务费。

DSP平台允许广告商从各种发布商网站购买广告印象, 这些网站根据位置、年龄、性别和爱好等标准面向特定用户。

我们的DSP平台可‘插入’任何有代表性的广告交易市场, 发布者可在上述市场向Ultra提供广告库存。

我们对SSP平台产生的广告印象进行分析, 并代表广告商自动购买广告印象。

广告价格会根据目标用户人口统计、需求和各路径流量等情况不断变化, 每笔交易都用UOS代币结算。



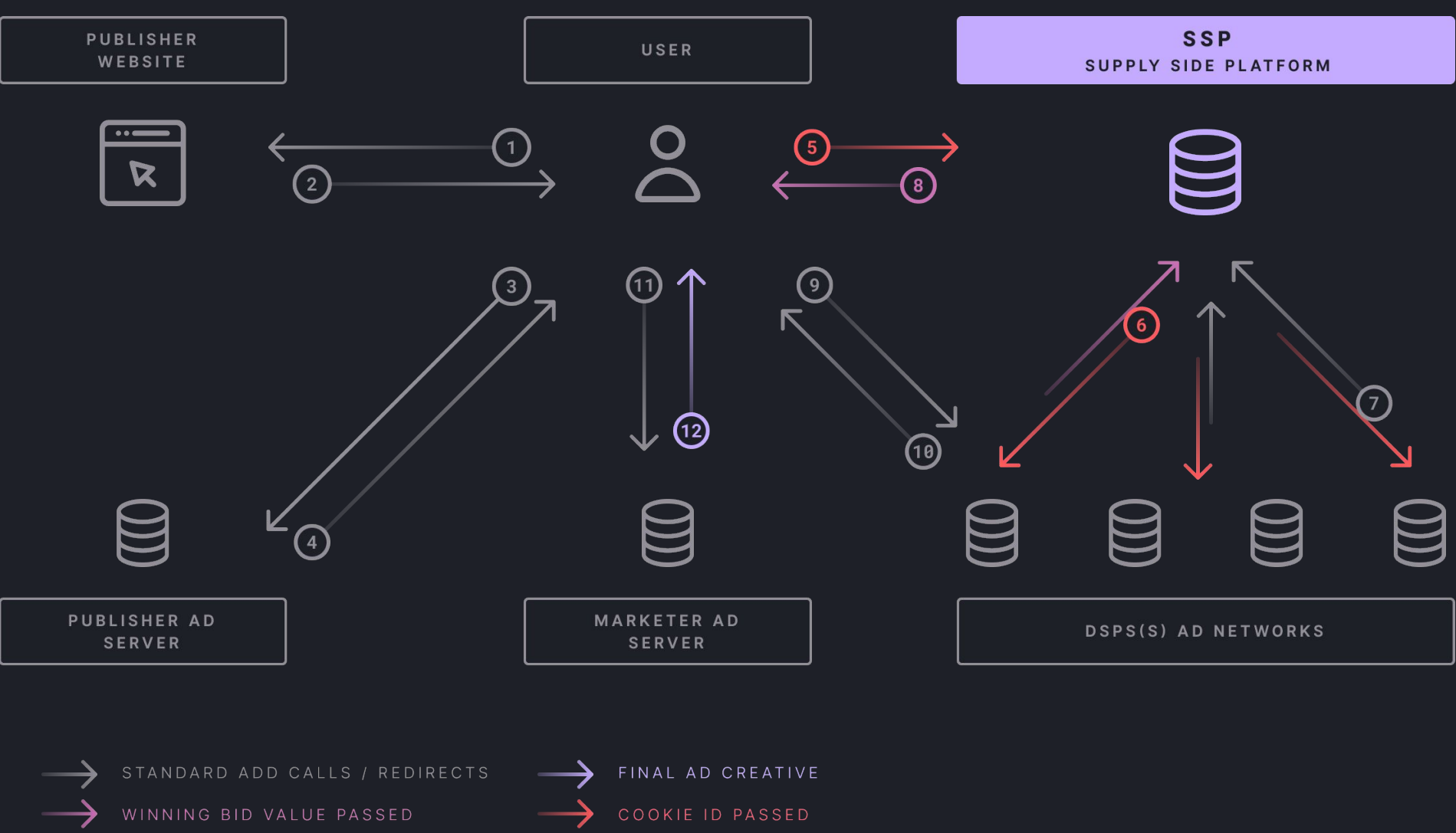
DSP平台技术

Ultra广告有DSP平台(需求方平台)

Ultra的SSP平台用于自动销售我们的广告版面和库存。

市场营销人员使用DSP平台从广告交易平台尽可能便宜且高效地购买广告印象，而SSP平台供发布者用来以最高价格出售其广告印象。DSP平台和SSP平台由类似技术支撑，但使用者不同。

因此，Ultra的广告技术既可以从外部购买流量，也可向外部广告交易平台销售其内部流量，从而使广告盈利能力和广告表现达到最优效果。



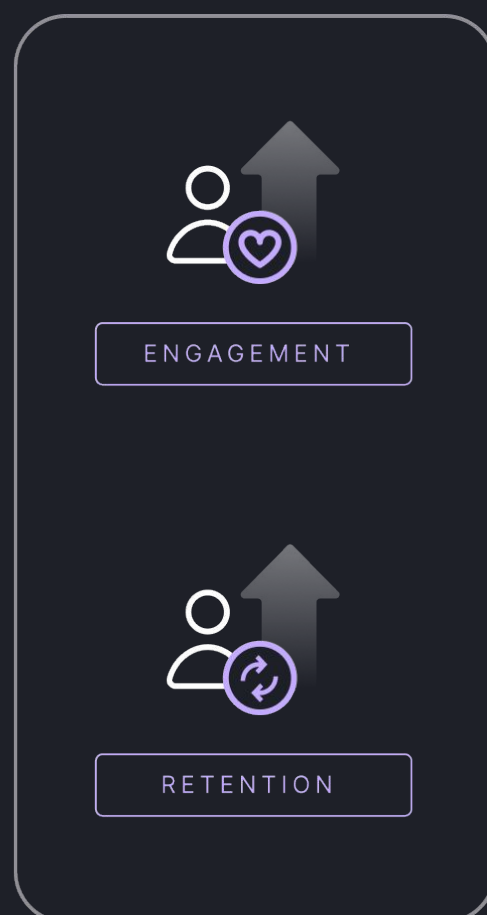
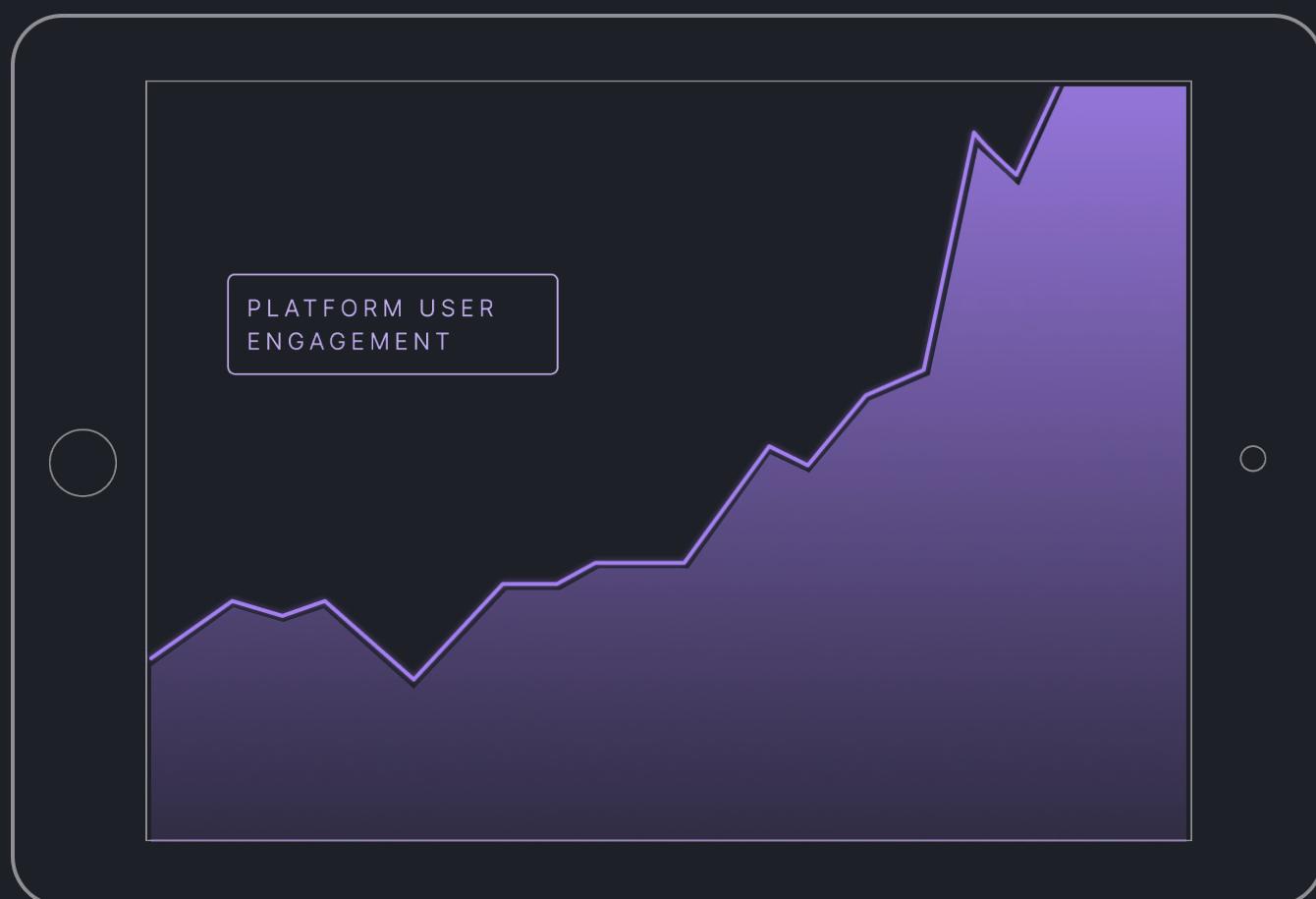
技术

ULTRA GO手机应用

Ultra Go是我们的平台位置追踪应用，可为手机用户提供方便快捷的特色，为玩家增添新的收入来源，持续与我们的用户建立亲密关系，从而提高客户保持率。

特色

- 文字聊天和语音聊天
- 加密货币钱包
- P2P支付
- 热门内容/新闻
- 在电脑上购买和远程开始下载
- 有待公布的更多游戏



ULTRA协议—区块链3.0

Ultra协议基于下一代区块链技术EOSIO，该技术由卓有远见的软件工程师丹尼尔·拉力莫(Daniel Larimer)开发，他也是Steemit和比特股(BitShares)区块链技术的创始人

我们的区块链核心特色包括：

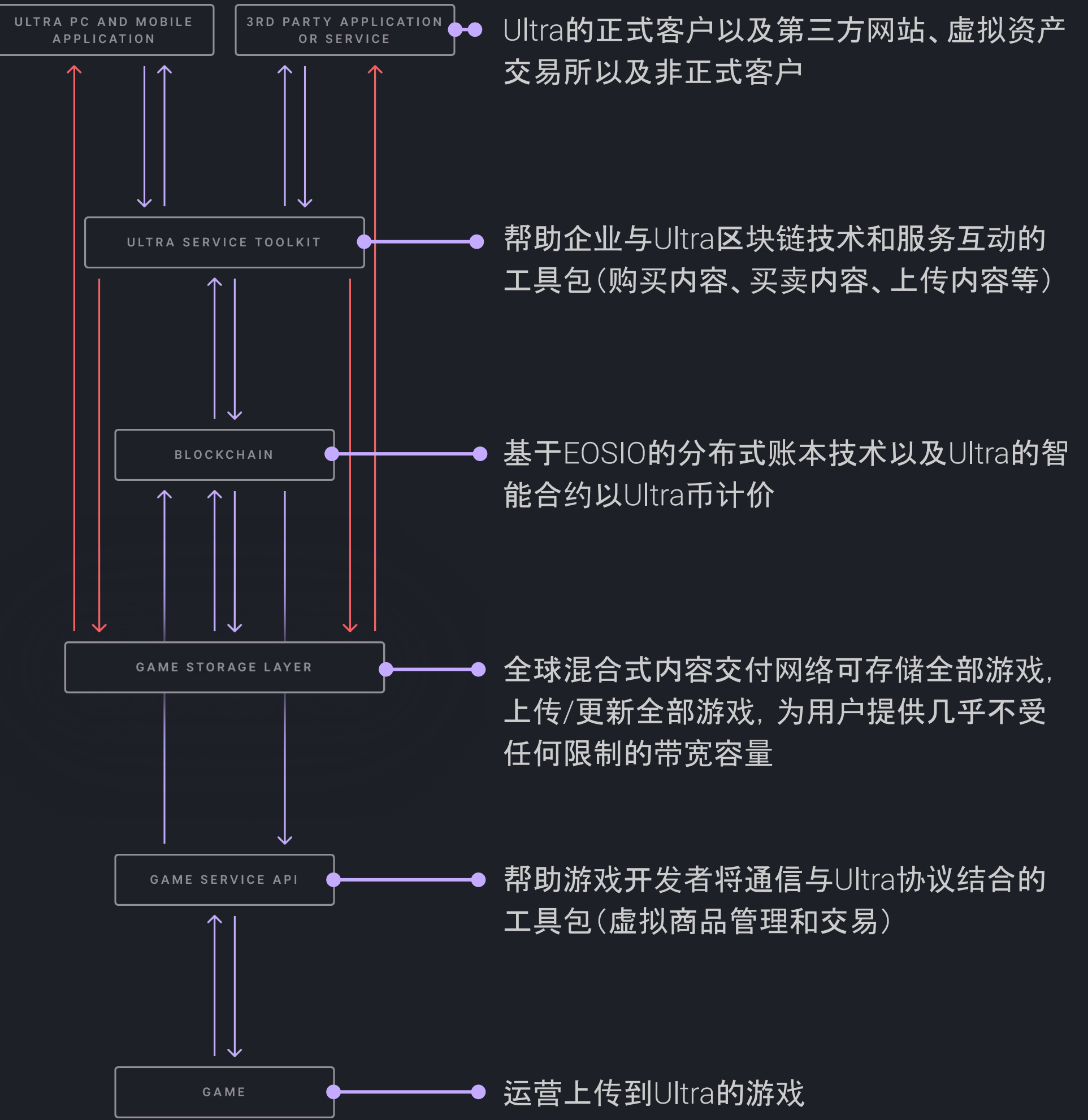
- 为每秒完成100,000笔交易提供支持
- 免费用户创建
- 无需交易费
- EOSIO资源分配优化
- 可以冻结和补救已违约的智能合约
- 带恢复机制的用户账户保护措施，用户无需分享秘密密钥
- 能进行区块链间交流
- 环保、低能耗

	Ultra	以太坊	比特币
交易确认速度	最多 3 秒	最多10 分钟	最多12 小时
交易额	11,000 笔 / 秒	20 笔 / 秒	7 笔 / 秒
交易费用	0 美元	约 0.5 美元	约 5 美元

技术

开放的区块链架构

Ultra提供的解决方案允许任何人打造并运营自己的游戏发行平台或虚拟货物交易服务平台。上述第三方服务要有Ultra币才能经营，我们的核心平台特色如多级推荐计划通过区块链技术面向所有店铺。

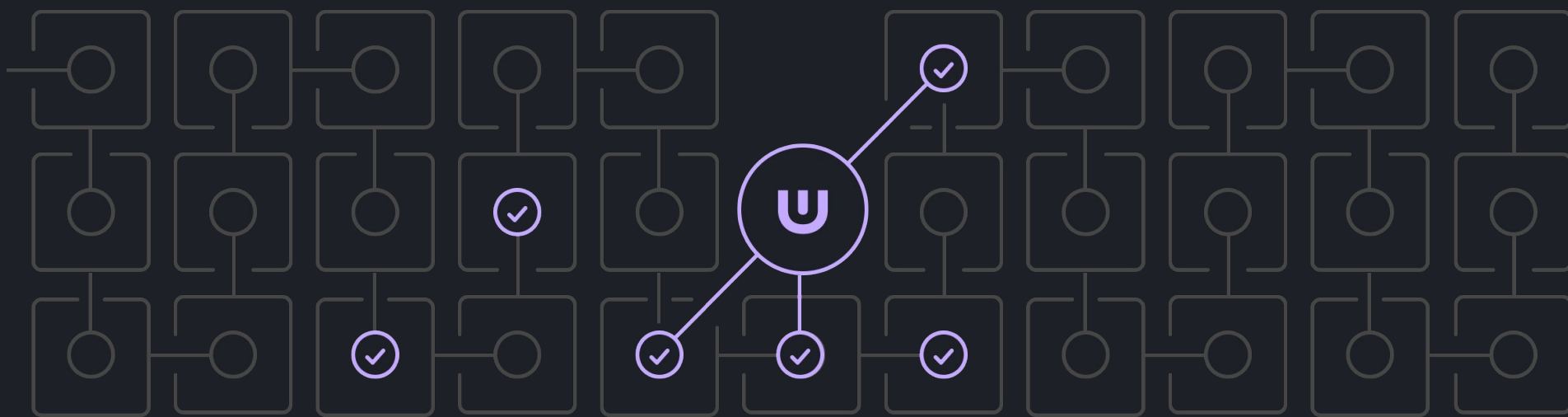


区块链经济

由ULTRA币(UOS代币)提供技术支持

在Ultra Games平台上购买游戏、虚拟商品和服务要通过智能合约进行，智能合约要求使用Ultra币(又名UOS代币)

客户忠诚度计划、beta测试、错误报告、数字货物交易和广告等Ultra特色只能使用UOS代币



Ultra的区块链服务可在Ultra正式客户内部和外部提供。这一理念为第三方参与者获得新业务和新的收益来源打开了大门

换言之，借助Ultra的区块链协议和应用程序编程接口，通过网站、电脑和不是Ultra运营的手机应用来购买和交易游戏及虚拟商品，这是有可能的

区块链经济 游戏代币化

为进入“代币工厂”，开发者希望在Ultra上发布内容。这样，开发者能轻而易举地将自己的游戏转化为安全可靠的加密代币。

由于我们的代币具有去中心化的性质，Ultra币可以通过Ultra销售，也可在外部市场上出售。

用户在Ultra代币钱包持有代币，就可以下载游戏并获取内容更新，可从XBOX和Steam等广为人知的平台上下载更新。

Ultra的特别之处在于，我们方便快捷的用户界面允许开发者自由地将服务或代币授予的权利个性化

令人瞩目的游戏代币定制化服务包括

- 二级市场(无论允许与否)
- 销售收益与多重签名分离
- UOS代币推荐计划
- 其他商品推荐计划
- 游戏准入制订阅(《魔兽世界》风格)
- 月度游戏更新订阅

区块链经济 虚拟商品代币化

与游戏一样，Ultra平台也让虚拟商品代币化和通过我们的市场或外部市场销售虚拟商品成为可能。

游戏开发者可通过下列可选特色部署代币：

- 可消费的：代币“用过”后销毁
例如：生命药水
- 商品订阅：在规定期限内用代币获取商品
例如：“24小时双倍经验加成”代币
- 二级市场（无论允许与否）
- 销售收益与多重签名分离

区块链经济 二级市场

Ultra是主流电子游戏市场上首个提供二手游戏解决方案的平台。

开发者可以赋予二手游戏和虚拟商品全新的生命，通过从二手转售中获得额外收益分成来提高其收益。

二手转售功能全部基于区块链技术，可以自由选择并量身定制。

例如，为避免影响发布销售收益，只有经过一段时间之后才能转售。

Ultra二手市场的优势显而易见

- 转售游戏的玩家能够赚取Ultra币，这样可以购买更多内容
- 购买二手游戏的玩家可以获取按零售全价可能无力承担的内容
- 开发者可以利用其他收益来源

我们认为，以这种方式管理的二手游戏销售对用户和游戏开发者而言是巨大的机遇。

区块链经济 二级推荐计划

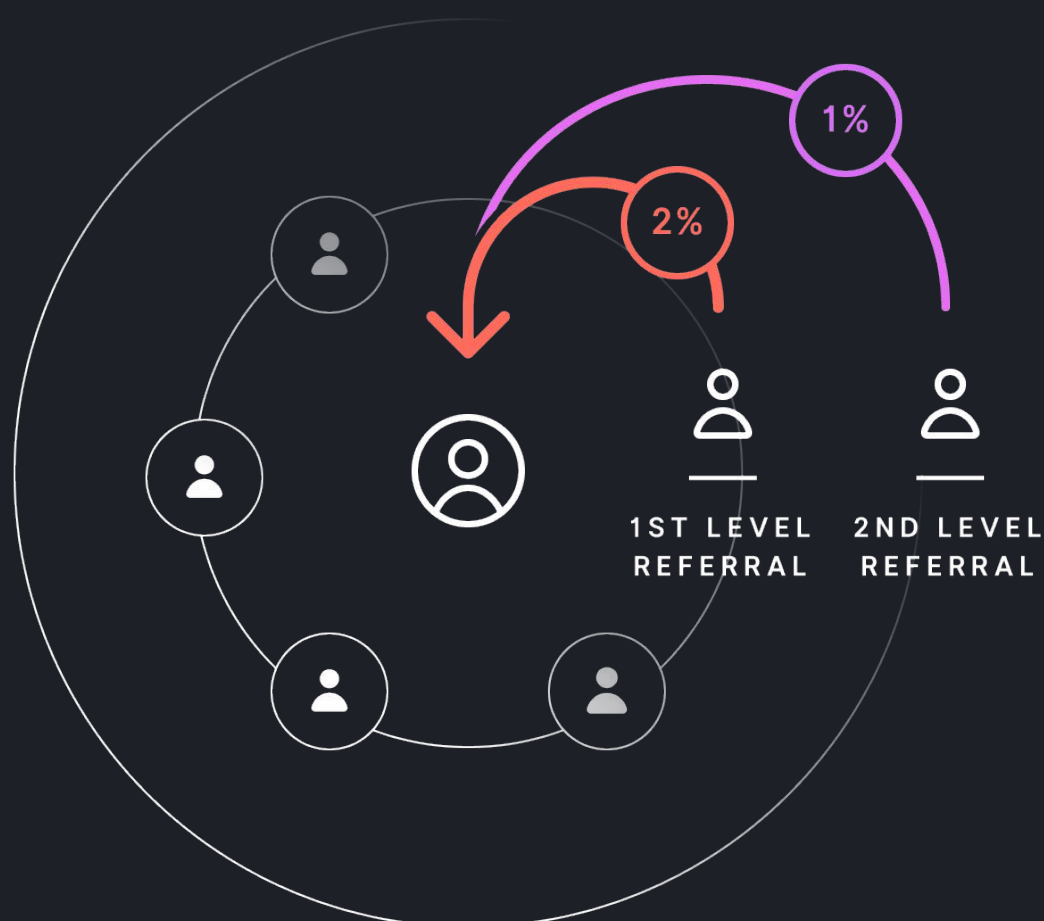
Ultra的一部分游戏销售收益会再分配给为平台带来新用户的玩家和开发者。

对玩家的好处

如玩家邀请朋友来平台，被推荐人每次购买内容时，玩家都会获得Ultra币。

对开发者的好处

鼓励游戏开发者为Ultra开展营销工作，这样可以从其用户购买中获得额外收益来源—即使向其他开发者购买内容也可获得额外收益来源。



- 任何玩家或开发者均可邀请新用户加入平台
- 被推荐人购买游戏带来的收益中，2%用于与其推荐人分成
- 推荐人的被推荐人累积数量不受限制
- 作为回报，推荐人也可以邀请新用户 - 将获得1%的持续佣金。

区块链经济

可靠的加密货币内容定价

价值1400万美元的披萨

2010年，有可能用5000比特币买个披萨。

如果这种美味的意大利食物的价格从未根据市场情况变动，那么现在买个披萨可能要花3000万左右美元。

可以肯定地说，没人会按这个价格买披萨。

1美元解决方案

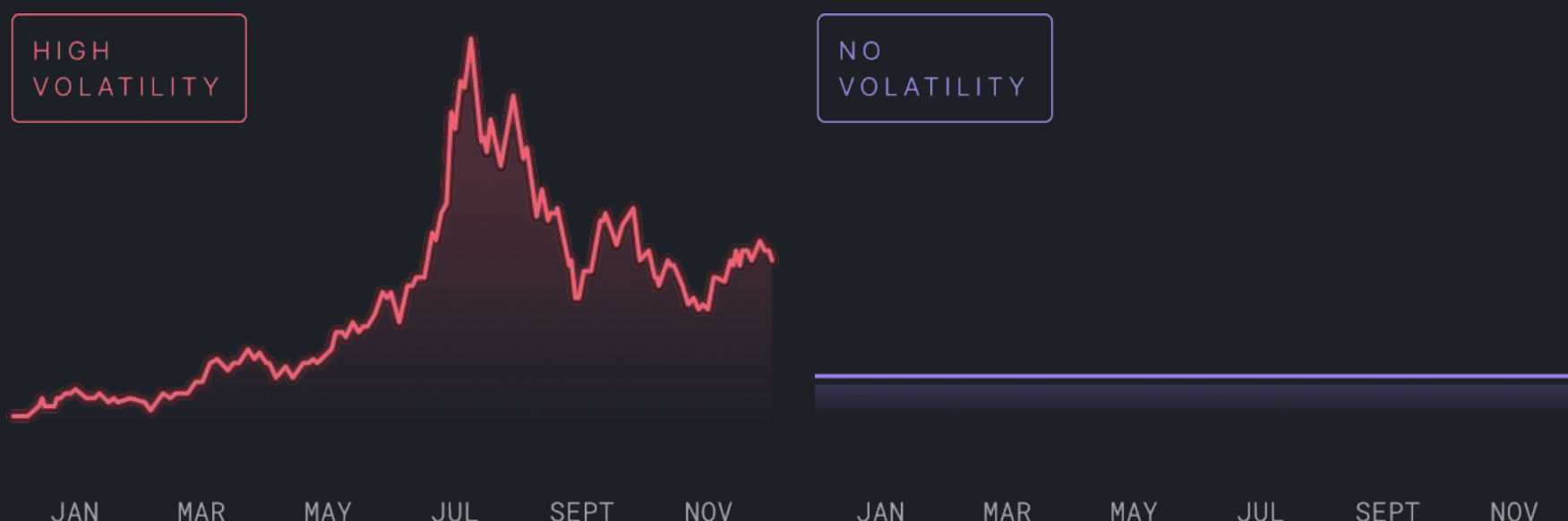
为解决UOS代币价值变动的问题，内容提供商会改变内容的美元销售价格。

Ultra可从内部代币交易中获取Ultra币的最新美元价值，并实时向智能合约提供美元兑Ultra币的转换费率。

这样，购买内容时，内容提供商规定的美元价格就可以自动转换为Ultra币。

换言之

价格为50美元的应用总花费50美元；但完成区块链交易所需的Ultra币数量会根据Ultra币的最新市场价格有所变动。



代币的供应与需求 投资

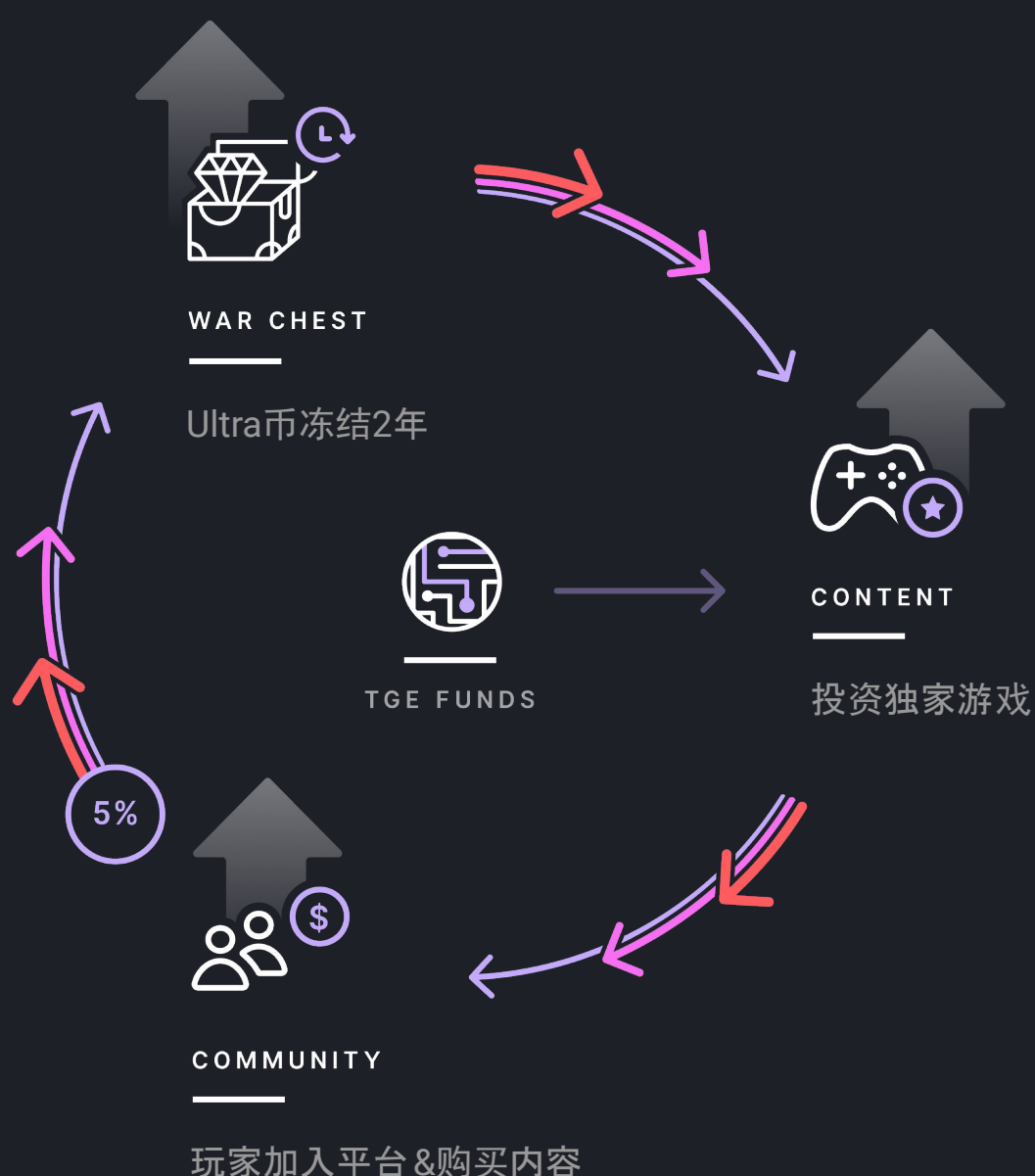
游戏开发与采购战争宝箱

Ultra的游戏销售利润中，5%用于Ultra的“游戏开发与采购战争宝箱。”这些代币会在智能合约中冻结至少两年。

未冻结的战争宝箱币将用于为Ultra采购新的独家游戏和服务，从而为我们的平台带来更多玩家，产生更多利润，对更多代币进行再分配并增加每个周期内战争宝箱中Ultra币的数量。

尽管这一过程实际上会消耗部分短期利润，但最终能保障用户基础和独家游戏健康增长。

游戏工作室达到重要发展阶段时，会获得代币。



代币的供应与需求

玩家代币数量

Ultra的一大核心用户体验理念就是向玩家提供轻松、即时赚取Ultra币的方法。

赚取Ultra币的机会包括

- 推荐玩家或开发者
 - 加入Betas
 - 观看广告
 - 买卖数字货物
 - 加入我们的奖励计划
- 安装Ultra Go手机软件
 - 安装免费电脑游戏
 - 报告错误
 - 撰写评论
 - 在社交网络上分享内容
 - 参加比赛

本周赚取的代币

437

 交易	+12
 Beta测试	+12
 赢得比赛	+7
 分享	+6
 撰写评论	+3



代币多的玩家



开发者获得更多收益



提高玩家留存率



代币的供应与需求

奖励计划

奖励计划鼓励用户和开发者在钱包中持有Ultra币，并尽可能使用平台。

如有参加活动的相关证据，区块链会奖励免费赃物。

参加比赛的分数越高，获得期望奖励的机会越大。

我们设计了2个项目，向用户和开发者提供极具吸引力的奖励。

对用户意味着什么

1. 分数

- 钱包中Ultra币的数量
- 代币持有时间
- 在Ultra平台上支出的总费用
- 每个月在Ultra平台上打游戏的时间

2. 计算奖励概率

3. 奖励

- 免费游戏
- 免费的游戏内商品
- 游戏精简凭证
- 平台物品

对开发者意味着什么

1. 分数

- 钱包中Ultra币的数量
- 代币持有时间
- 广告总费用
- 提供给奖励计划的总数

2. 计算奖励概率

3. 奖励

广告积分

代币的供应与需求

ULTRA MINER挖矿应用

Ultra Miner挖矿应用 — 我们的无通胀一键Ultra币挖矿解决方案

Ultra的区块链技术不要求用户使用GPU来确保我们的网络安全。因此，我们允许用户在其他区块链上挖矿。有了Ultra Miner一键智能挖矿应用，用户可以卖掉挖到的其他数字货币，向持有者购买Ultra币，最后再向我们的挖矿用户提供Ultra币。



Ultra Miner应用有轻松模式(默认)或高级模式可供选择。轻松模式是Ultra的“一键挖矿”解决方案，可以兼顾所有配置。Ultra Miner应用支持多个挖矿策略，能够挖到不同加密货币。随时可以自动挖到利润最丰厚的代币。

引导教程开发者&内容 内容采购

Ultra平台上可玩游戏的数量和质量对平台发展速度起着决定性作用。

考虑到这一点，我们打造了极具敬业奉献精神的内容采购团队，团队由具有20年以上行业经验和广泛关系网络的专业人员组成。

1. 游戏开发与采购战争宝箱

我们的全部销售收入中，5%会系统性冻结2年。这些资金将用于以各种战略方式为各类游戏开发者提供支持。

2. 成熟稳固的关系

我们会平衡各种游戏行业关系，以获取全球知名开发者的游戏发行权。

3. 全球性传播

我们会通过广泛的传播计划提高平台的知名度。该计划包括参加世界各地的游戏会展，如游戏开发者大会(GDC)、E3游戏展、中国国际数码互动娱乐展览会(ChinaJoy)、科隆国际游戏展(GamesCom)、韩国G-Star国际游戏展和东京游戏展(Tokyo Game Show)等。

4. 轻松简单的引导教程

我们致力于通过比价功能、优秀文档和主动支持，来尽量减少游戏开发者的移植和整合工作。

除Ultra通用的C++SDK之外，我们还为主要3D引擎提供即用型开发工具，Unity3D、Unreal Engine、CryEngine和Lumberyard等。

引导教程开发者&内容

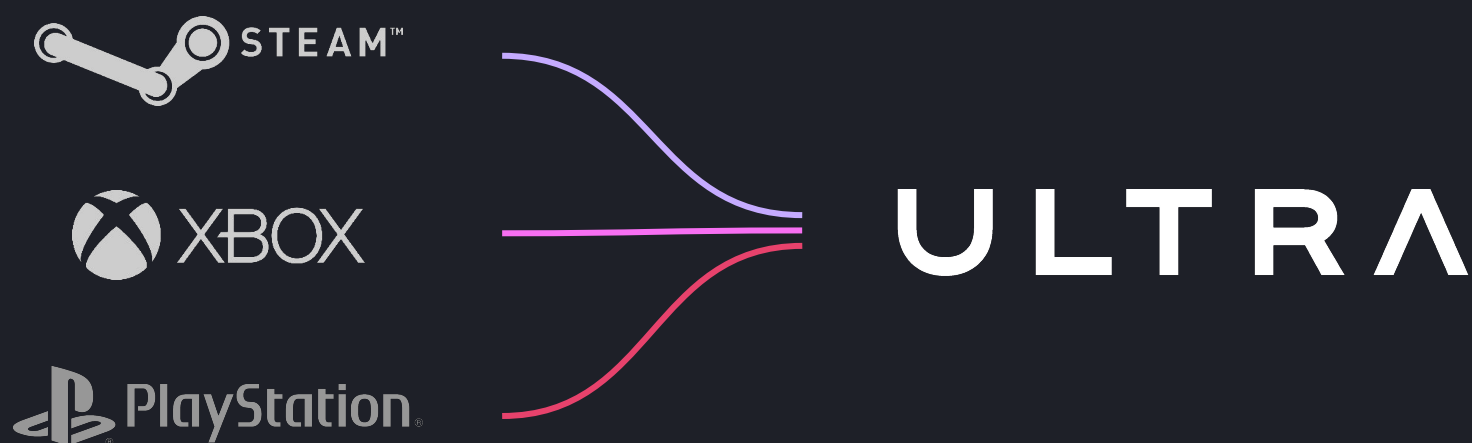
ULTRA游戏SDK平台

平台移植轻松简单

开发者喜欢SDK平台，因为他们可以花更多时间开发核心应用或游戏特色，同时可以将用户认证、数字版权管理、微交易、消息传递、积分榜和成绩等底层命令留给其他平台。

Ultra Games SDK可以提供竞争对手的全部SDK特色，从而完全填补传统发行平台和Ultra之间的空白。

这样，即可轻松、高效地从其他平台上将应用或游戏移植到Ultra平台。



为所有常见开发环境和Unity、Unreal Engine、Lumberyard、HTML5、C#、C++和Frostbite等3D引擎提供各种SDK特色。



引导教程开发者&内容 打破垄断局面的5招

1. 首个全功能替代游戏发行平台

Ultra提供比价功能，是能真正与Steam竞争的首个平台。在Steam平台上发行的游戏可以轻松移植到我们的平台，无需做任何妥协。

2. 更好的开发者营销工具

Ultra旨在提供一整套有效的营销工具，在当今竞争激烈的市场上推广游戏。Ultra有深入集成的广告工具箱，为开发者提供新的营销机会。再加上我们的区块链技术支撑的现代众包方法，我们可以实现三赢局面。

3. 透明的商业惯例

我们的去信任化商业环境基于区块链技术，保证不可能出现篡改销售报告的情形。开发者无需再信任平台所有者，我们的去中心化区块链网络会保护他们不受到欺诈。开发者和发布者之间的合作也会从Ultra各种先进的去信任化特色中受益无穷。

4. 支出更快

如今，发行平台通常会在销售后30到60天之内向开发者支付款项。Ultra提供更快的销售支出。这样，开发者可以实时将销售收入再次投入营销活动中，借此在游戏发行时激发销售动力。

5. 对开发者友好的实践行为

Ultra为开发者提供较高收益分成和增强型数据分析，帮助他们与玩家直接建立关系。

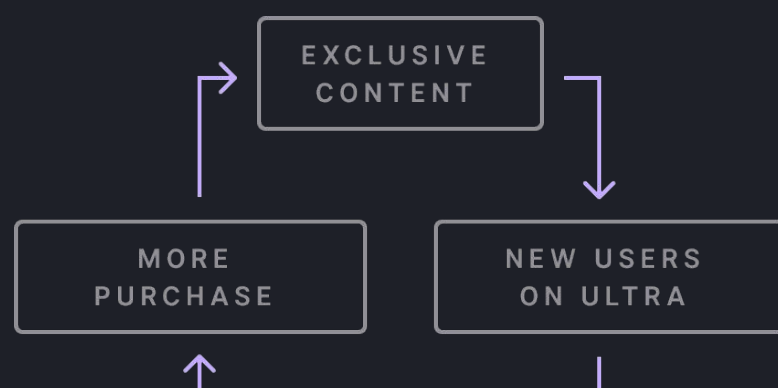
引导教程用户 网络效果

我们已制定清晰的用户基础增长策略。



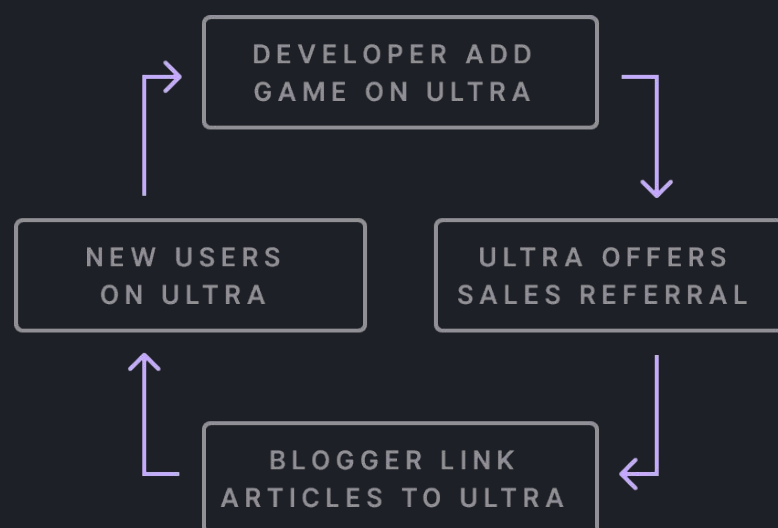
1. 独家性

我们会与享有盛誉的游戏开发者合作开发独家AAA游戏。在Ultra上独家销售具有吸引力的内容可以激励用户成为我们的客户。



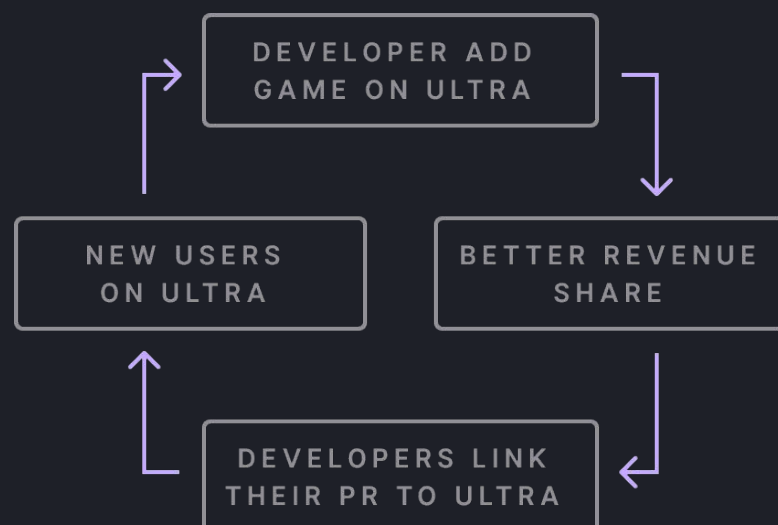
2. 扩展性

玩家、博主、视频博主和评论员评论内容并附上自己的Ultra销售网页链接，就可以获得一定的销售收益分成。这有助于平台实现自增长。



3. 盈利能力

有机地激励开发者在自己的网站上和营销活动中提供Ultra购买链接，而不会提供竞争对手的购买链接，只因为开发者可从Ultra销售中获得21%以上销售收益分成。



—

横向

游戏发行项目

Ultra与其他基于区块链技术的游戏发行项目比较如下：

	Ultra平台	The Abyss	Robot Cache平台
自有协议	是	否	否
成熟的游戏发行技术	是	否	否
部分已下载的游戏启动	是	否	否
平台收益分成	15%	30%	5%
多级推荐解决方案	是	是	否
可量身定制的推荐解决方案	是	否	否
开放的发行平台	是	否	否
用代币完成全部交易	是	否	否
游戏所有权	是	否	是
虚拟商品的所有权	是	否	否
Steam SDK比价功能	是	否	否
广告平台	是	否	否

团队 高管

Ultra的高管团队主要成员为知名的电子游戏行业专业人员、成功的企业家和有影响力的IT投资者，他们在亚洲和西方均有令人印象深刻的履历。



大卫·汉森 (David Hanson)

联合首席执行官

拥有18年创立公司和担任首席执行官经营公司的经验，其中包括小霸王与AMD合作的逾1亿美元游戏机项目，以及后来被金山软件公司收购的一家视频游戏工作室（由小米首席执行官创立）。



尼古拉斯·吉洛 (Nicolas Gilot)

联合首席执行官

连续企业家与战略家，曾作为小霸王的首席战略官，领导完成了价值超过1亿美元的游戏机项目，通过货币化的战略公司成功让多个游戏/应用项目（植物大战僵尸、Highnoon、经济学人...）获得1.5 - 3倍收入。



迈克·达恩 (Michael Dunn)

首席技术官

戴尔和时代华纳的前首席技术官，经验丰富的技术管理人员，曾帮助WWW成为W3C成员，Techstars导师。迈克具有丰富的管理经验，曾帮助多家新公司成为上市公司。



爱德华·莫勒姆 (Edward Moalem)

首席战略官

作为游戏行业的传奇人物，爱德华曾在苹果和谷歌公司担任高级总监&经理，也是IGA Worldwide和Double Fusion的公关部高级副总裁。他曾与大多数行业领先的游戏公司达成交易并创办了SKYY Vodka!。

团队 顾问委员会

我们很荣幸也很高兴，能得到这些具有重要影响力的顾问支持，他们不断为我们提供对Ultra具有战略意义的宝贵介绍和真知灼见。



里其·柯普斯(Ritchie Corpus)
首席内容顾问

AMD全球内容主管，SW联盟总监，行业资深人士及高级管理人员，目前管理着一个全球跨职能团队，负责AMD的传播技术、内容采购、业务开发、联盟管理。



艾伦·傅(Allen Foo)
中国市场顾问

两个中国技术基金(UCCVR)的创始人，Unity3D前大中华区经理，微软前总监。艾伦为许多销售业务开发有中国特色的“走向市场”策略，从而推动业务的持续增长。



亚历山大·米洛内斯科(Alexandre Mironesco)
投资银行&首次公开募股顾问

亚历山大是一位经验丰富的投资银行家，曾担任众多高管职位，其中包括桑塔德银行(Santander Bank)的董事总经理。他在市场优化领域有着深厚的经验，目前管理着一个3亿欧元的机构基金，帮助中型企业向首次公开募股发展。

团队 高管

Ultra的高管和顾问曾在下列公司担任重要职位：

DELL



Google



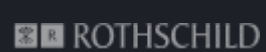
TimeWarner



logitech



HEARST



团队 员工

60+ 全职合作伙伴

3 行业顾问



远见卓识



专业能力



敏锐感觉



敬业精神

摘要 结论

我们计划通过打造一流的电脑游戏发行平台，为游戏开发者、玩家和行业意见领袖们提供创新机遇，以终结当前游戏发行垄断局面的市场环境。

最佳团队

Ultra团队全体成员拥有：

- 累计150年行业经验
- 曾在苹果、戴尔、谷歌、微软和育碧游戏等公司担任高级管理人员

最佳时间

Steam是主要游戏发行平台。开发者面临曝光度和收益减少问题。玩家不得不使用老旧的UI/UX，也无新奇的功能可用，不适合中国市场。

最佳产品

Ultra 会：

- 提供获得各种新收益的机会
- 将销售收入的21%以上返给开发者
- 向开发者提供更加有效的营销工具和业务工具
- 通过推荐奖励、数字货物、奖励计划和鼓励玩家参与的诸多特色，促进富裕的代币经济发展

我们已发现问题所在，我们了解当前市场机遇，我们有丰富的经验和优秀的团队，使用区块链可以帮助我们获得对行业有重要影响力的解决方案。

披露 免责声明

本白皮书由ULTRA Corporation OÜ(下称“本公司”)于2018年5月28日发布。本白皮书描述了本公司的业务目标和ULTRA代币生成,但可能不完整或不是终稿。

本白皮书旨在为潜在玩家提供有关本公司项目的信息,帮助潜在玩家决定是否愿意购买ULTRA代币做出决定。本白皮书并非证券或其他金融工具的出售要约或购买要约招揽。发行ULTRA代币并未根据任一管辖地与证券、期货、金融工具、资本市场或外汇管制相关的法律、法规或法令进行注册登记、取得相应资格或获得批准。

本公司已采取合理措施,确保截止本白皮书发布之日,就其所知,本白皮书所含信息准确无误。本白皮书所含信息可能要随时及不时进行修改、补充和变更。本公司不对本白皮书所含信息的准确性或完整性做任何声明或保证。本公司无义务更新本白皮书所含的信息或预测,或确保上述信息或预测为最新信息或预测。

本白皮书的发布和ULTRA代币的发行可能在某些管辖地受到规限。本白皮书持有人和希望申请ULTRA代币的任何人应负责了解和遵守可能适用的一切法律法规。

本白皮书不含与购买数字代币相关风险有关的重要信息。购买数字代币(如ULTRA代币)具有投机性质,具有一定风险,您决定购买前应当了解相关风险。

只有潜在玩家能承担损失全部资金的风险时,才能购买ULTRA代币。除非潜在玩家完全理解并接受ULTRA代币的性质和潜在风险,否则不得购买ULTRA代币。潜在玩家应当对本公司、ULTRA代币和其认为对于完全评估购买优势和风险而言适当的其他市场和经济因素做独立调查和分析。如认为有必要,潜在玩家应当咨询其法律顾问、监管顾问、税务顾问、业务顾问、金融和财务专业顾问。潜在玩家必须根据其独立审核和自己认为必不可少的上述专业建议,确定购买ULTRA代币是否恰当并适合自己,即使购买ULTRA代币存在显而易见的重大风险。

只有潜在玩家阅读、理解并接受ULTRA代币销售条款(向本公司要求即可获得)之后,才能购买ULTRA代币。每位潜在玩家须知悉,自己独立地作出购买ULTRA代币的决定,并未以任何方式依赖本公司、本公司董事会或其他个人或实体(该潜在玩家的顾问除外)作出购买决定。

若任何人违反与本白皮书发布相关的本地法规要求或与ULTRA代币发行相关的法规规定使用本白皮书,本公司及其董事会对此不承担任何责任或义务。



披露 风险因素

本部分对风险因素的说明未完全列举或说明、或并非旨在完全列举或说明购买ULTRA代币涉及的全部风险。可能还有本公司并不知晓的其他风险。因此，下文强调了限制本公司以及本公司希望潜在 ULTRA代币玩家与其专业顾问讨论的某些风险。

- **软件不足的风险。**ULTRA平台和基本技术尚在早期开发阶段，并不成熟。我们不能保证，打造ULTRA平台的过程不会中断或不存在错误，软件可能有不足、弱点或漏洞等，从而 导致玩家损失全部代币，这是一大固有风险。
- **监管风险。**区块链技术允许出现新形式交互，可能某些管 辖地将来会适用或引入有关基于区 块链技术的应用及/或代币发行和销售的新证券法、新税法或其他新法律或新法 规，这可能导致我们对ULTRA代币销售及/或ULTRA平台进行修改，包括结束平台和损失全部ULTRA代币。
- **政府行动。**由于存在上述 监管不确定性，区 块链活动(含本公司活动)可能受到严格的监督和审查，包括调查或强制执行行动。这一切行动可能会要求本公司遵守判决 书、和解协议、罚款或处罚要求，或要求或 导致本公司重组业务和活动、停止在一个或多个管 辖地提供某些 产品或服务或停止向某些个人或在某些管 辖地交付ULTRA代币。
- **搁置/未成功的风险。**ULTRA代币的制作和ULTRA平台的开发可能会因诸多原因而搁置，其中包括公众 对此缺乏兴趣、资金不足、商业上未获成功或无商业前景(如：竞争对手的项目导致的)。即使ULTRA平台已完全或部分开 发成功并发布，我们也不能保证，未来的用户可以按预期计划使用并登陆ULTRA平台。
- **与其他应用相关的风险。**创建其他平台和企 业使用的开源代 码和协议可能与支持ULTRA平台的开源代 码和协议相同。ULTRA平台可能会与上述平台和企 业竞争，这可能对采用ULTRA平台和ULTRA代币产生不利影响。此外，ULTRA平台可能会导致无关联关系的第三方创建其他替代项目，该项目会导致ULTRA代币内在价值降低或可能减 为零。其他风险还有：本公司或其代表或其他第三方可能有意或无意将弱点或漏洞引入 ULTRA平台核心架构元素，对ULTRA代币的使用产生干扰作用或导致玩家损失全部ULTRA代币。
- **被盗的风险。**用于生成代币的智能合约和基础软件应用程序可能会面 临黑客或其他个人的攻 击，包括但不限于 恶意软件攻击、拒绝服务攻击、基于共识的攻击、女巫攻击、洗钱和欺诈行为。上述攻击成功可能导致付给本公司的款 项及/或ULTRA代币被盗或丢失，从而对使用或开发ULTRA平台以及从ULTRA代币获得使用权或功能产生不利影响。

披露 风险因素

- **ULTRA/其他区块链挖矿攻击:**与其他加密货币一样,用于ULTRA代币的区块链易受挖矿攻击,包括但不限于双重支付攻击、主要挖矿能力攻击、“自私挖矿”攻击和竞争条件攻击。攻击成功会给ULTRA代币和ULTRA平台、代币交易预期执行和排序以及合约计算预期执行和排序带来一定风险。
- **开发风险:**本白皮书规定了发行ULTRA代币和完成ULTRA平台实施各项措施的时间。然而,我们不能保证,本公司能在预计日期完成相关事宜。ULTRA代币交付时,ULTRA平台操作性可能受限,而且当时ULTRA平台的预计操作特色可能尚未完全运转。ULTRA平台仍受持续开发影响,可能会随着时间流逝出现重大变化。除此之外,因为ULTRA平台可能有赖于第三方开发,本公司对未来ULTRA代币功能的控制权可能有限,或者只能有限保证ULTRA平台的运营和表现。
- **无流动性:**ULTRA代币的目的不是投资。ULTRA代币持有者可能无法向他方销售、转让或交易尚未使用的ULTRA代币。ULTRA代币只能用于与ULTRA平台相关的事宜。ULTRA代币可能永远也不存在二级市场。由于本公司或政府监管部门可能会采取一定行动,ULTRA代币可能受转让限制规限。
- **处于早期阶段的公司:**本公司刚刚成立,并无经营历史,ULTRA代币玩家可能要考虑是否适合购买ULTRA代币。诸多风险和不确定性会影响新企业和处于早期发展阶段的公司,这些企业和公司通常经营历史较短,利润或现金流也很有限。我们不能保证,上述企业一定能获得成功。必须根据新成立企业或处于早期发展阶段的公司经常遇到的各种问题、费用、困难、难题和延迟等情况(包括技术风险、不成熟的业务模型、未经检测的计划、不确定的市场接受程度、竞争和收入及融资不足)考虑上述企业的潜力。

很多新企业和处于早期发展阶段的公司涉及的技术领域和市场已经经历并且可能会继续经历快速的重大变化。在实现商业成功或获得财务回报之前,快速的技术发展可能导致各公司技术过时、浪费或不具有竞争力。还有其他诸多风险可能会影响正在发展阶段的各公司和企业,包括产品或服务被发现无效、不可靠、不安全或无竞争力产生的风险和上述公司的技术、产品或服务未得到市场认可或未渗透市场产生的风险。市场对新产品、新服务或新技术的认可度取决于很多因素和不确定性,而且没有保证。

新企业和处于早期发展阶段的公司可能会与已有成熟业务、关系和市场地位以及拥有更多金融、业务、技术、营销和发行资产、经营活动和资源的实体互相竞争。我们不能保证,处在早期发展阶段的公司能与较成熟的公司竞争并获得胜利。

上述公司可能过度依赖于高管的远见、能力和领导力。在新成立的企业中,关键人员流失或丧失工作能力可能导致企业面临严重的财务困难,有时可能还会导致公司倒闭。与很多其他企业相比,新企业高度依赖少数关键员工的能力和贡献。

披露 风险因素

预测、展望、计划或其他前瞻性声明受限于 诸多风险、不确定性、不断 变化的情形及可能 导致实际结果、表现、计划、前景、经营活动和机会与前瞻性声明 严重不符的其他因素，包括 竞争、无法确认合适的客户并与其交易、现行和未来有效的法律法 规、证券法规定的责任、无法雇佣、挽留或考核管理人 员和员工、一般经济条件、快速技 术变革、成本超支、产品或服务上市时间延迟、营销失败、进入市场困难、预计能力、产品或服务开发延迟或失败、未能获得必要的监管批准、资金不足、资本可得性匮乏、经济增长速度、消费者和企业的消费水平、科技和金融行 业的状况、对战略性合作伙伴和商 业关系的依赖、不成熟的商业模型、影响客户和终端用户的不利发展、证券市场和价值变动、有限营销、扩张风险、损失和成本、收益和盈利能力不确定、特定行 业状况、财务问题、因法律程序产生的费用、延迟和债务、未能获取和维持知识产权或专有权利以及管理失 败。



ULTRA

数字游戏发行的未来

contact@ultra.io

出于保密原因，本白皮书并未说明ULTRA全部事项。要完全理解本白皮书的目的、状态和限制条件，请务必先阅读文件末尾的免责声明和危险因素部分。

