

**КРАТКАЯ СПРАВКА**

ВЕРСИЯ 1.09

**Контакты**

 Николя Жило  
 nicolas@ultra.io

**Отрасль**

 Инфраструктура  
 Индустрия компьютерных игр

**Расположение**

 Эстония, Таллин (головной офис)  
 Франция, Париж (разработка)  
 Китай, Гонконг (дистрибуция)

**Этап разработки**

 Закрытое бета-тестирование Ultra  
 2 квартал 2019 года

**Начало проекта**

1 квартал 2017 года

**Штатные сотрудники**

42

**Символ токена**

UOS

**Общее предложение токенов**

1 000 000 000

Токены Компании и токены членов команды заморожены на &gt;1 год

 Токены стартовой продажи и закрытой предпродажи заморожены на срок от >3 месяцев  
 Затем в продажу будет поступать 1/9 часть ежемесячно

**Информация о консультационном совете**

 Директор по глобальному контенту в AMD  
 CEO Unity3D Китай  
 Исполнительный директор Santander

**Партнеры**

**Экспансия**

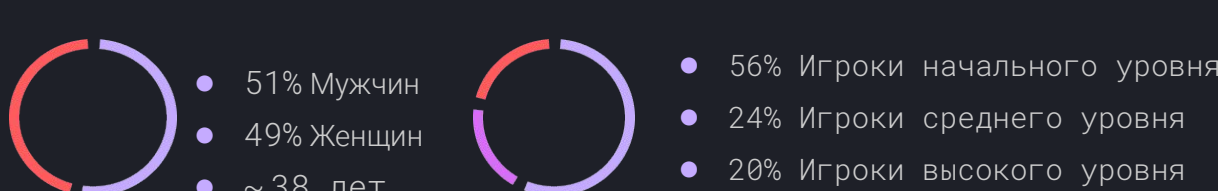
Инновационная платформа для дистрибуции ПК-игр Ultra, созданная впечатляющим числом ведущих специалистов в игровой индустрии мирового уровня на основе надежных технологий, используемых в 20 крупнейших компаниях мира, стремится совершить переворот в игровой индустрии, предлагая новые возможности для разработчиков, игроков и лидеров мнений.

**Проблемы / Возможности**

Steam является доминирующей платформой для дистрибуции игр.

**Для разработчиков:**

- Большие проблемы, связанные с обнаружением контента
- Не предоставляет практически никаких маркетинговых инструментов или механизмов
- Заставляет разработчиков передавать своих клиентов и терять контроль над процессом
- Не подходит для крупных издателей многопользовательских игр
- Недопустимая комиссия (30% до вычета налогов)
- Не передает все необходимые данные разработчикам
- Ни одна платформа для дистрибуции игр не предлагает плавного портирования игр из Steam


**Для игроков:**

- Не предлагает никаких реферальных программ
- Не вознаграждает игроков за использование платформы
- Все дополнительные сервисы, такие как ставки, турниры и т. д., находятся на отдельных платформах
- Устаревшая платформа с плохим UI/UX без каких-либо интересных новых функций
- Не работает на рынке Китая должным образом

**Решение / Продукт**

Ultra способна разрешить проблемы отрасли с помощью инноваций, используя наши существующие технологии для дистрибуции игр и обширный опыт в игровой индустрии.

- Большое предложение бесплатных и коммерческих маркетинговых инструментов для разработчиков
- Простое портирование контента в Ultra из Steam, Xbox, PlayStation и Nintendo
- Готовое решение для успешной публикации игр в Китае
- Дополнительная возможность выхода на рынок подержанных виртуальных товаров
- Интегрированный пользовательский интерфейс для токенизации игр и виртуальных предметов
- Низкая комиссия ~ 15%
- Многоуровневые реферальные программы
- Наша философия «экономика для всех» предлагает множество источников дохода для всех участников. Мы добиваемся успеха вместе.
- Разработчики сохраняют контроль над своими клиентами


**Источники дохода**

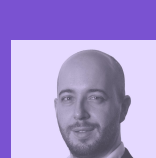
- Доход от продажи игр
- Доля от продажи предметов
- Рекламные объявления
- Доход от ежемесячной подписки на контент

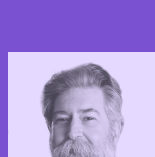
**Конкурентное преимущество**


- Команда специалистов мирового уровня
- Эксклюзивные возможности рынка в Китае (~ 70 млн. пользователей)
- ~ 8 патентов в процессе подачи заявки
- Эксклюзивность, основанная на лучших технологиях

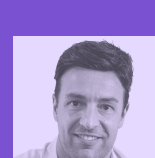
На корпоративном уровне, Ultra имеет необходимые знания, развитую сеть контактов, экспертный опыт разработки и историю создания успешных компаний, что отличает эту платформу от любого другого блокчейн-проекта.


**Группа управления**

**Дэвид Хэнсон**  
 Co-CEO  
 Бывший основатель и генеральный директор Xiaobawang, проект для игровой консоли для китайского рынка в партнерстве с AMD, стоимостью более 100 млн.дол. США.

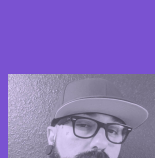

**Николя Жило**  
 Co-CEO  
 Бывший основатель и CSO в Xiaobawang, бывший основатель и генеральный директор Youcall, увеличил доход от нескольких игровых приложений/проектов в 1,5-3 раза.

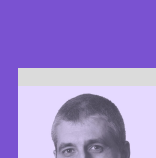

**Майк Данн**  
 СТО  
 Бывший технический директор Dell & Time Warner, член W3C, ментор на TechStars, спонсор MIT Media Lab, основатель LA Media Lab.


**Эдвард Моалем**  
 CSO  
 Бывший директор Google Play Games, бывший глава компании Apple Games Unit, принимал участие в заключении сделок с ведущими игровыми компаниями в мире.


**Ли О'Донован**  
 СМО  
 Бывший старший вице-президент по маркетингу и стратегии в Google, принимал участие в запуске YouTube в 18 странах. Получил высшее образование в области бизнеса и экономики в Оксфорде.


**Жульен Маррун**  
 CFO  
 20-летний опыт работы на руководящих должностях в сфере финансов. Бывший финансовый директор Wargaming и менеджер по контролю затрат в Ubisoft


**Питер Салинас**  
 Глава продукта  
 Бывший CEO Nerd Kingdom. Руководил разработкой Data Science и проектов, основанных на ИИ, в Dapper Labs, Gearbox и Rooster Teeth.


**Кристиан Ризеа**  
 Менеджер проектов  
 Бывший гейм-продюсер Ubisoft, Microsoft и Bandai Namco  
 Имеет более чем 25 игр в портфолио, включая Age of Empires 3, Settlers Online и Blazing Angels.