



ULTRA

Le Futur de la
distribution des jeux
numériques

LIVRE BLANC

Ce Livre Blanc représente les informations générales à propos d'Ultra. En raison des limites de confidentialité, certaines informations ne sont pas décrites dans leur intégralité. Merci de lire d'abord la clause de non-responsabilité et les facteurs de risque à la fin du document pour bien comprendre l'objectif, le statut, et les limites de ce Livre Blanc.



LA MISSION

Notre mission est de construire une plateforme d'édition de jeux vidéo sur PC ainsi qu'un écosystème de premier ordre, qui mettront fin au monopole de distribution actuel en offrant de nouvelles opportunités aux développeurs de jeux, aux joueurs et aux influenceurs.

Certaines déclarations contenues dans ce livre blanc constituent des " déclarations prospectives " qui sont tenues sur la base des convictions de la société et reflètent leurs attentes actuelles. Ces déclarations représentent le point de vue de la société au moment où elles sont tenues. Les événements futurs sont évoqués sur la base des informations qui sont disponibles au moment de leur rédaction, lesquelles sont soumises à des risques et des incertitudes, qui pourraient faire que les résultats réels diffèrent sensiblement de ceux envisagés dans ces déclarations prospectives. La société n'assume aucune obligation de mettre à jour ou de réviser ces déclarations pour respecter les informations, événements ou circonstances actuelles, y compris les changements dans les risques ou incertitudes susceptibles de les affecter.

LE PROBLÈME

RÉSUMÉ

Steam, Apple et Google ont créé des solutions pratiques permettant aux utilisateurs de chercher et installer des logiciels grâce à d'importantes avancées en matière de diffusion de contenu numérique - communément exprimées aux utilisateurs finaux sous le nom de "apps stores".

Le succès rencontré par ces plateformes au cours des dix dernières années a entraîné une forte attente chez les utilisateurs qui exigent désormais pour leur opérations d'achat la même qualité d'expérience et de simplicité d'utilisation.

Cependant, ce succès a également engendré un certain nombre de défis pour l'industrie, qui sont les suivants :

1. Monopole

Les développeurs ont de plus en plus de difficulté à vendre leurs logiciels en dehors de ces écosystèmes, ce qui les oblige à verser d'importantes redevances et à perdre le contrôle sur leurs propres clients.

2. Échec de la couverture

Alors que le catalogue de jeux ne cesse de s'enrichir, les joueurs ont de plus en plus de mal à découvrir les contenus qui leur conviennent.

3. Opportunités manquées

Le récent phénomène des streamers et autres influenceurs dans le monde du gaming a entraîné pour les plateformes de gaming de nouvelles opportunités de récompenser et de payer les utilisateurs pour jouer à leurs jeux.

Ce Livre Blanc vise non seulement à expliquer le problème auquel sont confrontés les joueurs et les développeurs aujourd'hui, mais aussi et surtout la façon dont Ultra est le mieux placé pour proposer une solution.

LES VOIES DE L'INDUSTRIE QUI POSENT PROBLÈME

“ Le système du marché des jeux est assez injuste. La plupart de l'argent gagné va aux intermédiaires : apps stores, réseaux sociaux. Ce système est à bout de souffle.

Nous ne devons pas l'accepter comme un statu quo. Nous devons être constamment à la recherche de meilleures solutions.

— Tim Sweeney, CEO
d' EPIC games

“ Les acheteurs ne sont pas au courant des [nouveaux] jeux, donc les jeux échouent... les développeurs les plus connus bénéficient d'une couverture, mais beaucoup d'autres bons développeurs sont perdants.

— Développeur anonyme
(Market Study “Mission tell Valve”)

“ Je suis un développeur inconnu [avec un jeu de qualité] mais mes concurrents sont des "shovelware" qui m'ont enterré en un jour sur greenlight et feront de même sur la version complète sans aucun doute.

— Développeur anonyme
(Market Study “Mission tell Valve”)

“ Valve ne mérite pas ses 30 %. On n'obtient pratiquement rien en étant sur Steam aujourd'hui, si ce n'est le fait que leur quasi-monopole a limité vos options. Steam n'attire pas du tout les utilisateurs vers vous.

- Développeur anonyme
(Market Study “Mission tell Valve”)

“ Il n'est pas juste de recevoir 30 % pour ne pas avoir fourni de soutien marketing.

— Développeur anonyme
(Market Study “Mission tell Valve”)

“ Sans vouloir offenser Valve, l'interdiction de jeu et la zone VAC sont une blague. Je ne peux même pas obtenir une liste des personnes qui sont bannis dans mon jeu.

— Développeur anonyme
(Market Study “Mission tell Valve”)

APERÇU DU MARCHÉ

88 % du marché des jeux pour PC est inexploité et les développeurs continuent de s'éloigner des "app stores"

Il s'agit de développeurs qui n'acceptent pas la large part de revenus de 30 % prélevée par Steam ou qui souhaitent avoir plus de contrôle sur leur base d'utilisateurs.

Toutefois, en dehors de Steam, les développeurs de jeux ne parviennent pas à offrir une expérience utilisateur complète sur leurs plateformes personnalisées.



11.9% Steam

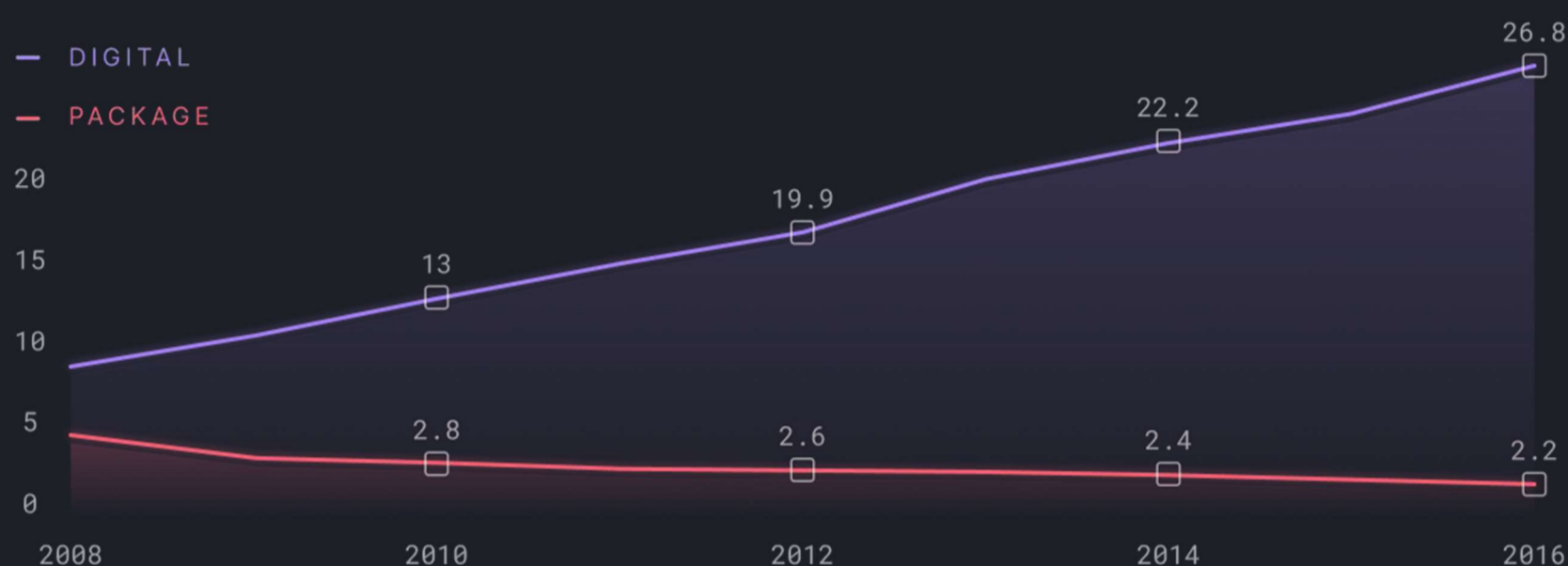
0.1% GoG, Gamejolt...

88.0% Autres plateformes d'auto-édition

LE MARCHÉ

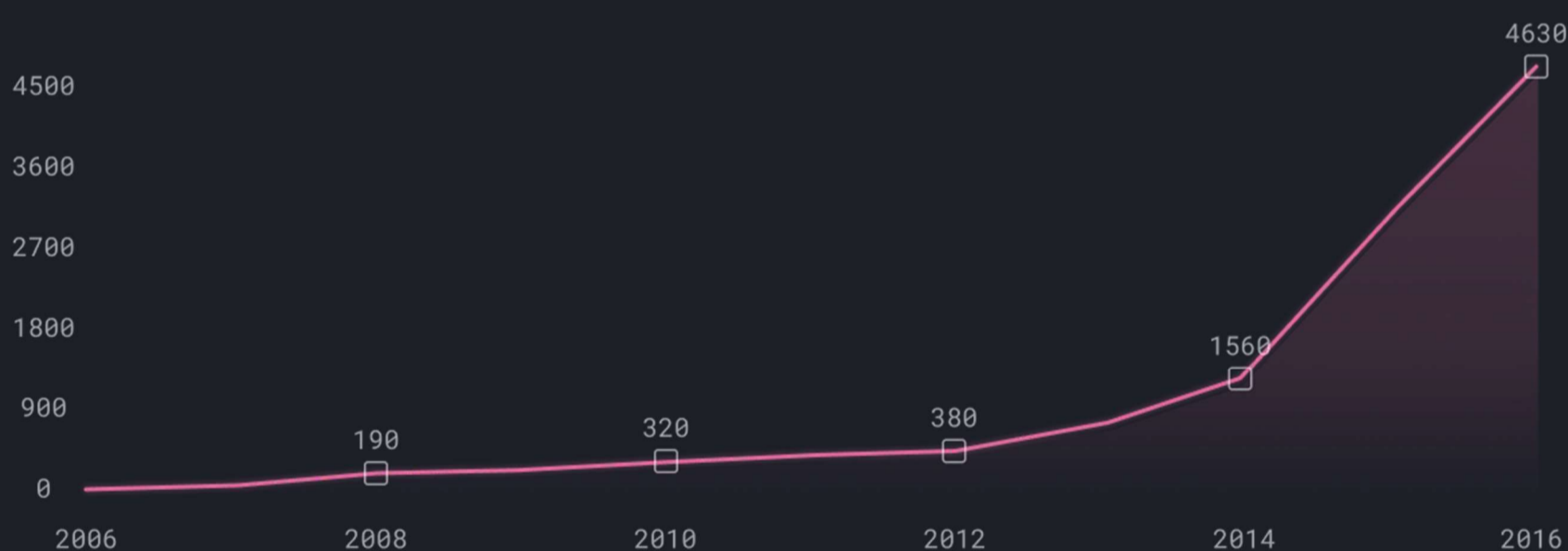
DES JEUX POUR PC DISTRIBUÉS NUMÉRIQUEMENT EST EN PLEINE CROISSANCE

Revenus des logiciels de jeux pour PC (Milliards de \$)



En grande partie grâce à Steam, les joueurs se sont habitués aux téléchargements de jeux numériques. Cela a poussé le marché mondial des jeux sur PC à une croissance annuelle moyenne de 12 % au cours de la dernière décennie, avec une valorisation de près de 32 Milliards de \$ en 2017.

Nombre de jeux publiés sur Steam chaque année.



La distribution numérique a encouragé un large éventail de développeurs indépendants d'entrer sur le marché en leur permettant de réduire les coûts de distribution liés à l'emballage physique et à la logistique d'expédition.

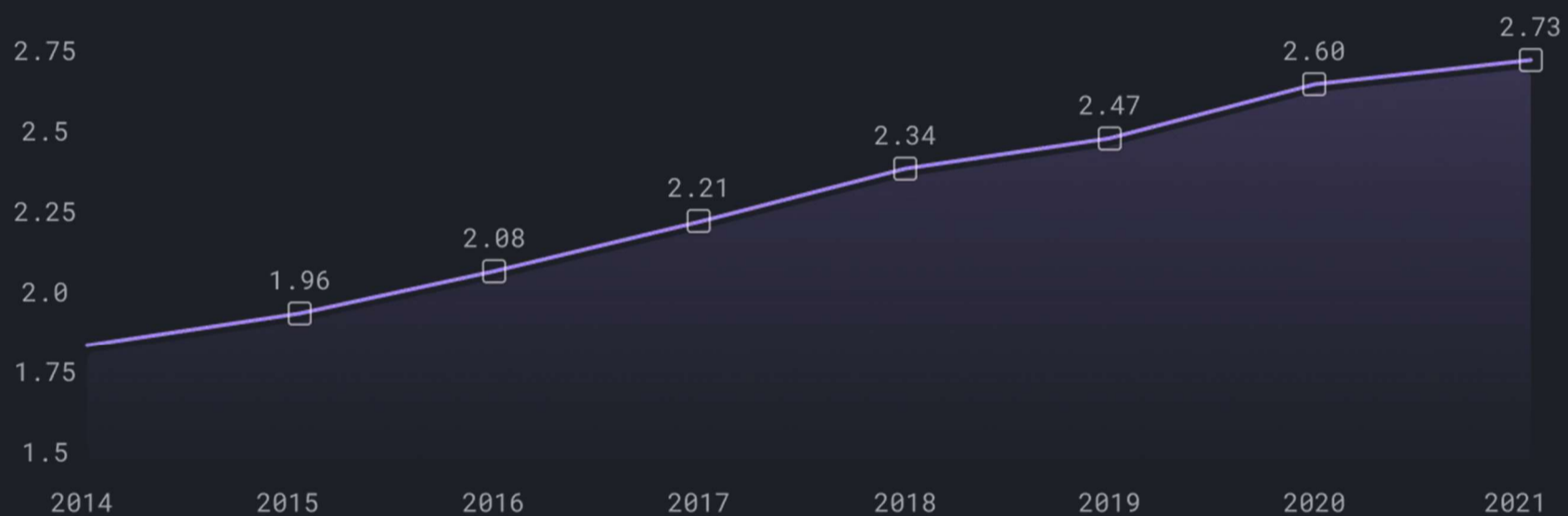
Cependant, il en résulte que désormais les développeurs sont contraints de dépenser de fortes sommes d'argent en publicité pour continuer d'exister.

LA POPULATION DES JOUEURS DU MARCHÉ EN CONSTANTE AUGMENTATION

Désormais, près d'une personne sur trois sur Terre joue à des jeux vidéo. Cela représente 2,1 milliards de personnes qui jouent au moins une fois par mois.

Le profil moyen d'un joueur de PC est de 35 ans, qui joue depuis l'âge de 13 ans et qui dispose d'un fort pouvoir d'achat.

Population globale de joueurs (Milliards)



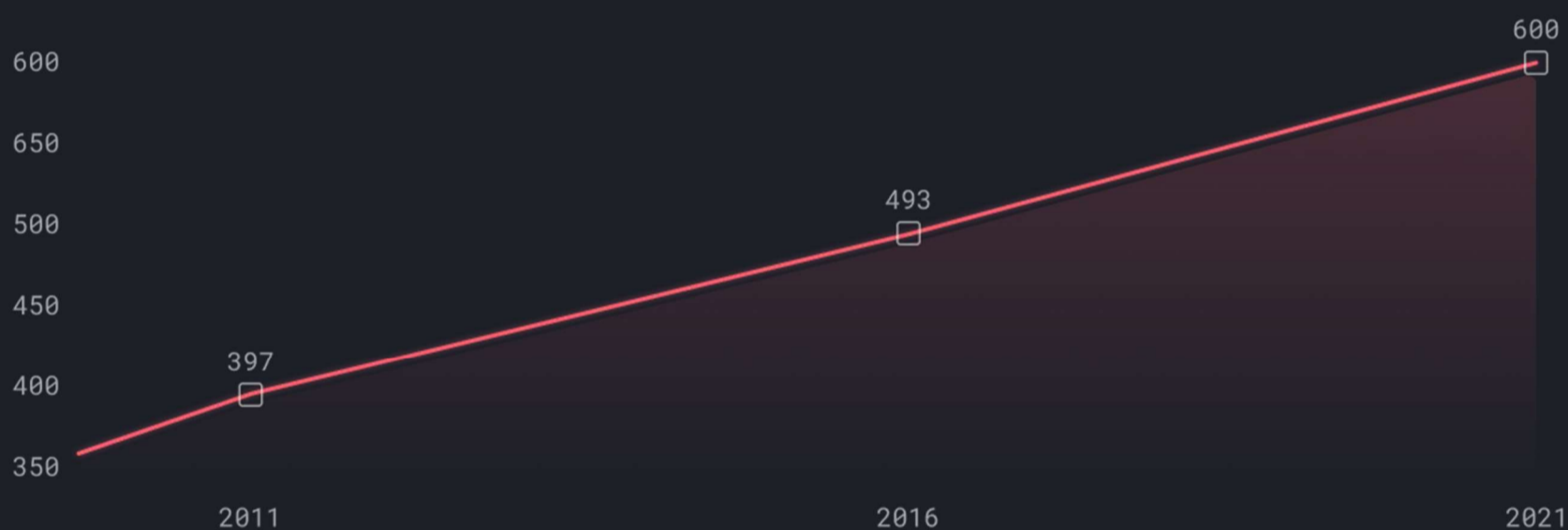
LE MARCHÉ

GLOBAL DES REVENUS PUBLICITAIRES EST EN CROISSANCE

Les joueurs représentent une population très précieuse qui a toujours été difficile à atteindre - principalement parce qu'ils ont abandonné les médias traditionnels.

la plupart de ces clients se sont maintenant tournés vers les Youtubeurs, les streamers, le bouche à oreille et d'autres nouveaux canaux pour prendre leurs décisions d'achat.

Revenus publicitaires mondiaux (Milliards de \$)



En 2016, le marché de la publicité numérique a crû de 17 % sur 12 mois, tandis que par ailleurs, les ventes de publicité sur les média traditionnels (TV, presse écrite, radio et publicité extérieure) n'ont progressé que de 0,3 %.

APERÇU DE

LA SOLUTION

Ultra construit une plateforme et une marketplace de jeux sur PC de première classe, visant à mettre fin au monopole actuel de la distribution des jeux

Spécifiquement, Ultra va :

- **Être plus juste envers les développeurs**
Les développeurs recevront 21 % de chiffre d'affaires supplémentaires, qui leur seront versés plus rapidement
- **Fournir des outils de marketing efficaces**
Les développeurs auront accès à une gamme de nouveaux outils commerciaux et de marketing
- **Introduire de nouvelles sources de revenus**
Les développeurs et les joueurs auront accès à une gamme de nouvelles opportunités de percevoir des revenus
- **Établir une économie riche fondée sur les tokens**
Les coins UOS seront à la base de primes de référencement, de biens numériques, de programmes de récompenses et plus encore
- **Être soutenu par les chefs de file de l'industrie**
L'équipe Ultra dispose d'une longue histoire dans l'industrie du jeu et bénéficie d'un réseau de relations haut de gamme dans le monde entier

LA SOLUTION

POURQUOI MAINTENANT ?

Un certain nombre de tendances clés de l'industrie convergent pour rendre possible le développement d'une plateforme de distribution de jeux révolutionnaire

Frustration à l'égard des titulaires

Ultra offrira aux développeurs la flexibilité unique d'une plateforme sur mesure sans qu'ils aient à investir des millions de dollars et des années de recherche, de développement et de maintenance.

Économie de la Blockchain

La Blockchain permettra de traiter instantanément les nano-paiements, d'établir des preuves de propriété, offrira la transparence des transactions ainsi qu'une multitude d'autres caractéristiques qui permettront à Ultra de fournir davantage de contrôle et de meilleures offres aux développeurs tout en apportant des innovations passionnantes et des incitations financières aux joueurs.

Innovation des développeurs

Avec un écosystème florissant, tant pour les jeux AAA que pour les jeux indépendants, y a-t-il un meilleur moment pour faire naître une plateforme offrant de nouvelles opportunités et permettant de se différencier ? Ultra n'est pas seulement une vitrine pour les jeux, c'est un écosystème complet que les développeurs pourront exploiter afin de renforcer leur activité. Ultra offrira aux développeurs la possibilité de mettre place de nombreuses stratégies commerciales différentes. Qu'ils soient géants de l'industrie ou indépendants, qu'ils publient des jeux Free-to-play ou Premium, des jeux de sports ou des jeux solo, Ultra accueillera 100 % du marché de la distribution de jeux PC, mais permettra également le développement d'un marché secondaire pour échanger des objets, ou l'organisation de tournois...

La bonne équipe

L'équipe qui a été constituée pour construire et exploiter Ultra est sans aucun doute la meilleure possible. La réunion des bonnes personnes au bon moment est la clé d'un profond changement.

LA SOLUTION

POUR LES JOUEURS



Pouvoir jouer tout de suite

Jouez à votre jeu dans les minutes qui suivent son achat grâce à notre technologie de téléchargement de logiciels progressive



Gagner de l'argent

Gagnez des coins UOS en participant à des tests bêta, en acceptant de regarder des publicités, en organisant des jeux et plus encore



Plateforme ouverte

Accédez à des services de jeux tiers tels que des tournois, du trading d'objets et davantage, directement au sein d'Ultra



Obtenez des jeux exclusifs

Jouez à des jeux AAA exclusifs qui ne sont disponibles que sur Ultra



Faire partie d'une communauté

Faites l'expérience d'une communauté ouverte, novatrice et enrichissante



Revendre ses jeux

Achetez et revendez vos jeux numériques d'occasion



Invitez vos amis

Gagnez des coins UOS grâce à notre programme de parrainage à 2 niveaux

LA SOLUTION POUR LES DÉVELOPPEURS



Boîte à outils marketing

Accédez à de puissants outils marketing et promotionnels, y compris un programme novateur pour les influenceurs



Gagner plus

Gagnez 21 % de revenus supplémentaires sur les ventes de jeux



Faire croître votre communauté

Les clubs, forums, newsletters, chats et autres outils spécifiques aux jeux seront intégrés comme si vous possédiez la plateforme



Créer de meilleurs jeux

Bénéficiez du soutien de la communauté grâce à des incitations financières pour les tests bêta, le débogage, la rétroaction et bien d'autres



Transfert de jeux simplifié

Importez facilement les jeux depuis des plateformes telles que Steam, Xbox et PlayStation vers Ultra avec notre SDK universel



Obtenir un paiement plus rapidement

Recevez plus rapidement le produit des ventes de vos jeux afin de pouvoir réinvestir plus vite dans le marketing, notamment au lancement du jeu



Nouvelles sources de revenus

Gagnez de l'argent grâce à la publicité dans le jeu, les ventes sur le marché secondaire, le commerce d'articles et les parrainages

VUE D'ENSEMBLE DE LA TECHNOLOGIE

Ultra utilise des technologies qui ont déjà été testées et intégrées dans une plateforme concise et facile à utiliser

Technologie de distribution de contenu – Développée sur 8 ans

Déjà sous licence auprès de Bethesda, Riot, Bandai Namco et 343 Industries. Les fonctionnalités comprennent : téléchargement, versions du logiciel, branchement du logiciel, téléchargement et correctifs, gestion des erreurs en temps réel, optimisation de la performance du réseau, des dynamiques CPU, de l'utilisation "throttling" ainsi que beaucoup d'autres fonctionnalités.

Technologie de superposition – Développée sur 6 ans

Compatible avec plus de 5000 jeux, cette technologie offre la possibilité d'injecter tout type d'interface utilisateur (IU) au sein des jeux. Compatible avec DirectX 8, 9, 10, 11, 12 jeux, OpenGL, Vulkan.

Technologie publicitaire – Développée sur 4 ans

Actuellement en service pour 33 milliards d'annonces par jour, notre Ad tech fournit : ciblage de l'audience, API annonceur, plus de 20 formats publicitaires, bannières, vidéos, médias mobiles et riches, communication DSP / SSP avec les échanges publicitaires, et beaucoup plus de fonctionnalités.

Mais Ultra développe également de nouvelles technologies.

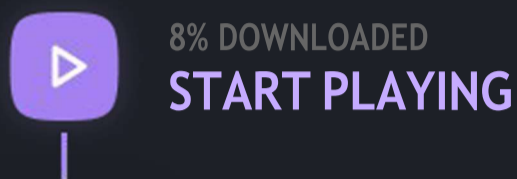
Ultra GO – Application d'accompagnement mobile

Application d'accompagnement de la plateforme qui offre des fonctionnalités pratiques pour les utilisateurs mobiles en déplacement, ce qui ajoute de nouvelles sources de revenus pour les joueurs et augmente la rétention.

Ultra Protocol – basée sur l'EOSIO

Ajout de la capacité d'« implanter » de nouvelles fonctionnalités, reposant sur des nœuds de confiance.

LA TECHNOLOGIE DE DISTRIBUTION DE CONTENUS



En utilisant Ultra, les joueurs pourront commencer à jouer avant même d'avoir terminé leur téléchargement de leur nouveau jeu, les données manquantes continuant d'être téléchargées pendant ce temps.

Cette technologie est utilisée par de grandes entreprises telles que Bethesda, Adobe, Riot, Zenimax, 343 Industries, et Bandai Namco et a déjà été utilisée avec succès sur des centaines de millions de téléchargements de jeux.

Fonctions de diffusion des données clés

- Mises à jour automatiques
- Récupération automatique des erreurs
- Accélération dans la dernière phase de téléchargement
- Réseau de distribution redondant
- Multiplateforme
- Gestion des autorisations de téléchargement

	Ultra Data Stream	Stream de jeux vidéo	Pas de stream
Mégabits à télécharger avant le début du jeu	~30 Mb	~30 Mb	Tout le jeu
Qualité de l'image	Parfaite (native)	Mauvaise (comprimée)	Parfaite (native)
Latence d'entrée	0 ms	~90 ms	0 ms
Infrastructure supplémentaire nécessaire	Non	Très chère	Non

LA TECHNOLOGIE PUBLICITAIRE

Notre technologie publicitaire

Déjà largement éprouvée, notre technologie permet actuellement la diffusion de 33 milliards de publicités quotidiennes.

Combinée à notre vaste expérience de l'industrie, cette technologie permet aux outils marketing de promouvoir les jeux, différenciant Ultra d'autres plateformes.

Les développeurs et les annonceurs pourront mettre fin aux méthodes de publicité non optimales "spray and pray".

La publicité Ultra a 3 objectifs principaux

- Permettre aux éditeurs de contenu de promouvoir plus efficacement leurs produits
- Permettre aux développeurs de lancer de nouvelles annonces publicitaires en utilisant immédiatement les coins UOS reçus au titre de la vente d'un jeu
- Permettre aux utilisateurs de gagner facilement des coins UOS en optant pour le programme de partage des revenus publicitaires d'Ultra

Programme de partage des revenus publicitaires

Notre système de partage permet aux utilisateurs d'autoriser les publicités et de recevoir une part des revenus. Ces revenus sont automatiquement déposés dans leur wallet Ultra.

Chaque utilisateur a la possibilité d'accepter ou de refuser des publicités dans Ultra.

Les annonces publicitaires sont affichées dans plusieurs zones :

- Avant le lancement du jeu
- Après la fin d'une partie
- Notifications dans le navigateur
- Lancement de l'application mobile Ultra Go



LA TECHNOLOGIE PUBLICITAIRE DSP

La publicité Ultra a un DSP (“Demand-Side Platform”)

Notre DSP possède les contrats Advertiser et les contrats Ad Exchange. Le DSP d’Ultra offre aux annonceurs la possibilité d’acheter la publicité sur le trafic d’Ultra.

En outre, le DSP reçoit le trafic de la SSP (“Server-Side Platform”)/Ad Exchange.

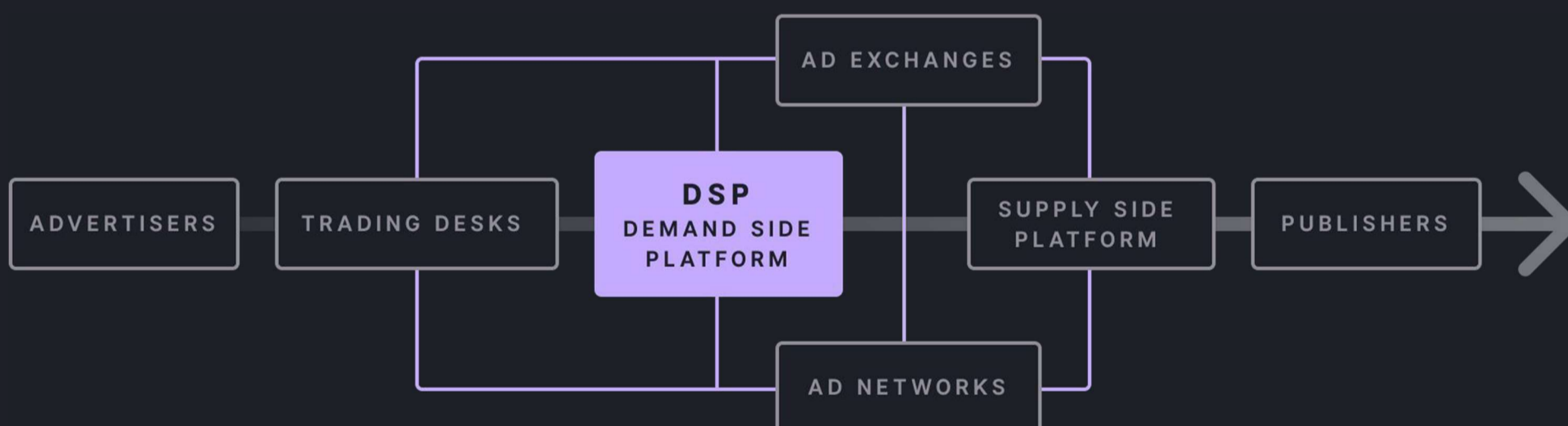
Notre DSP prélève un petit pourcentage des frais de service des agences de publicité et des annonceurs.

Les DSP permettent aux annonceurs d’acheter des données à partir d’un large éventail de sites d’éditeurs qui ciblent des utilisateurs spécifiques en fonction de critères tels que l’âge, le sexe, les passe-temps...

Notre DSP se connecte à n’importe quel marché d’échange publicitaire typique où les éditeurs mettent leur inventaire publicitaire à la disposition d’Ultra.

Nous analysons automatiquement les impressions SSP mises en place et l’achat au nom des annonceurs.

Le prix des annonces se structure en fonction de la démographie de l’utilisateur cible, de la demande et de la disponibilité du trafic, chaque transaction est réglée à l’aide de coins UOS.



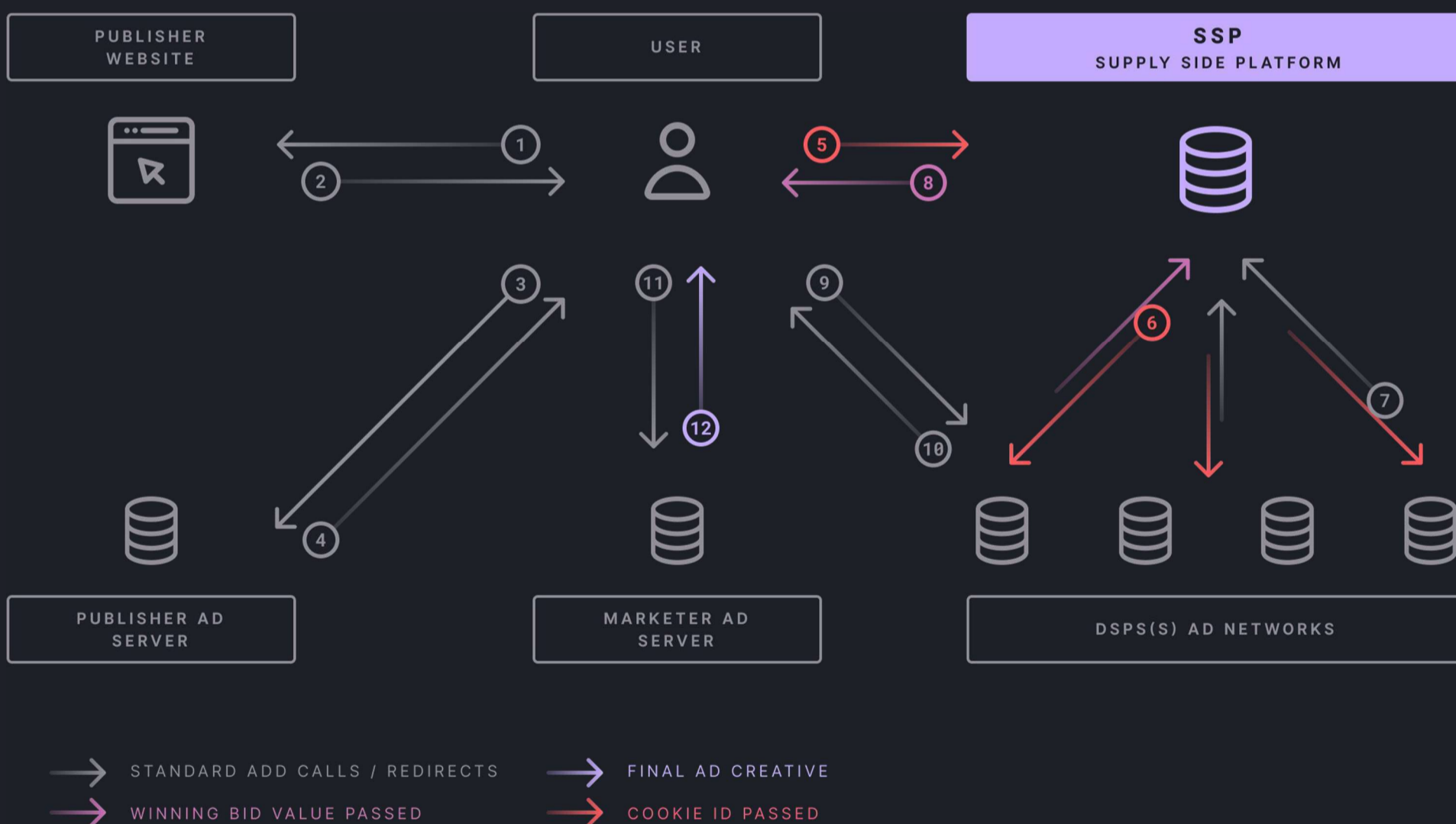
LA TECHNOLOGIE PUBLICITAIRE SSP

La publicité Ultra a un SSP (“Supply-Side Platform”)

Le SSP d’Ultra est utilisé pour automatiser la vente de notre espace publicitaire et de notre inventaire publicitaire.

Alors qu’un DSP est utilisé par les spécialistes du marketing pour acquérir de la façon la plus efficace et la moins chère possible des listes d’annonces à partir des échangeurs publicitaires, le SSP a été conçu pour les éditeurs de telle sorte qu’ils maximisent le prix de vente de leurs données. Les deux reposent sur une technologie similaire, mais fonctionnent inversement.

La technologie publicitaire d’Ultra est en mesure à la fois d’acheter du trafic externe mais aussi de vendre son trafic interne aux échanges publicitaires externes pour optimiser la rentabilité et la performance de la publicité.



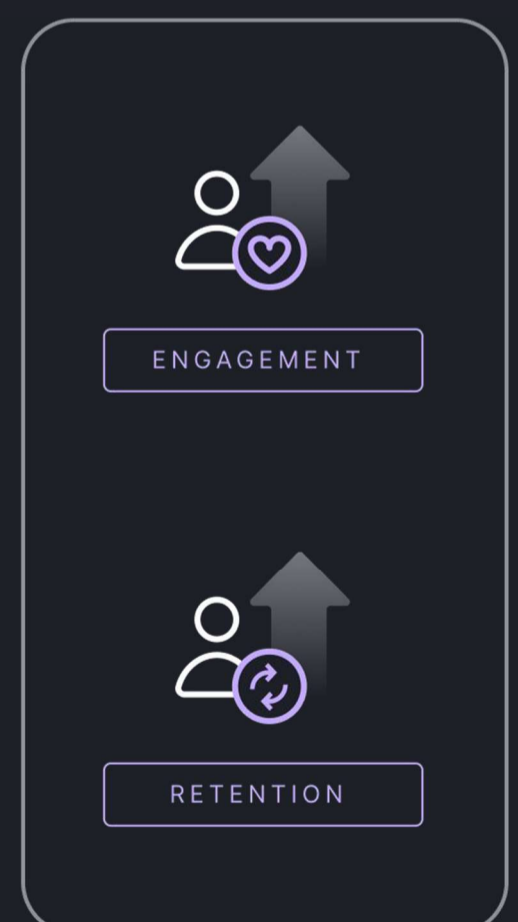
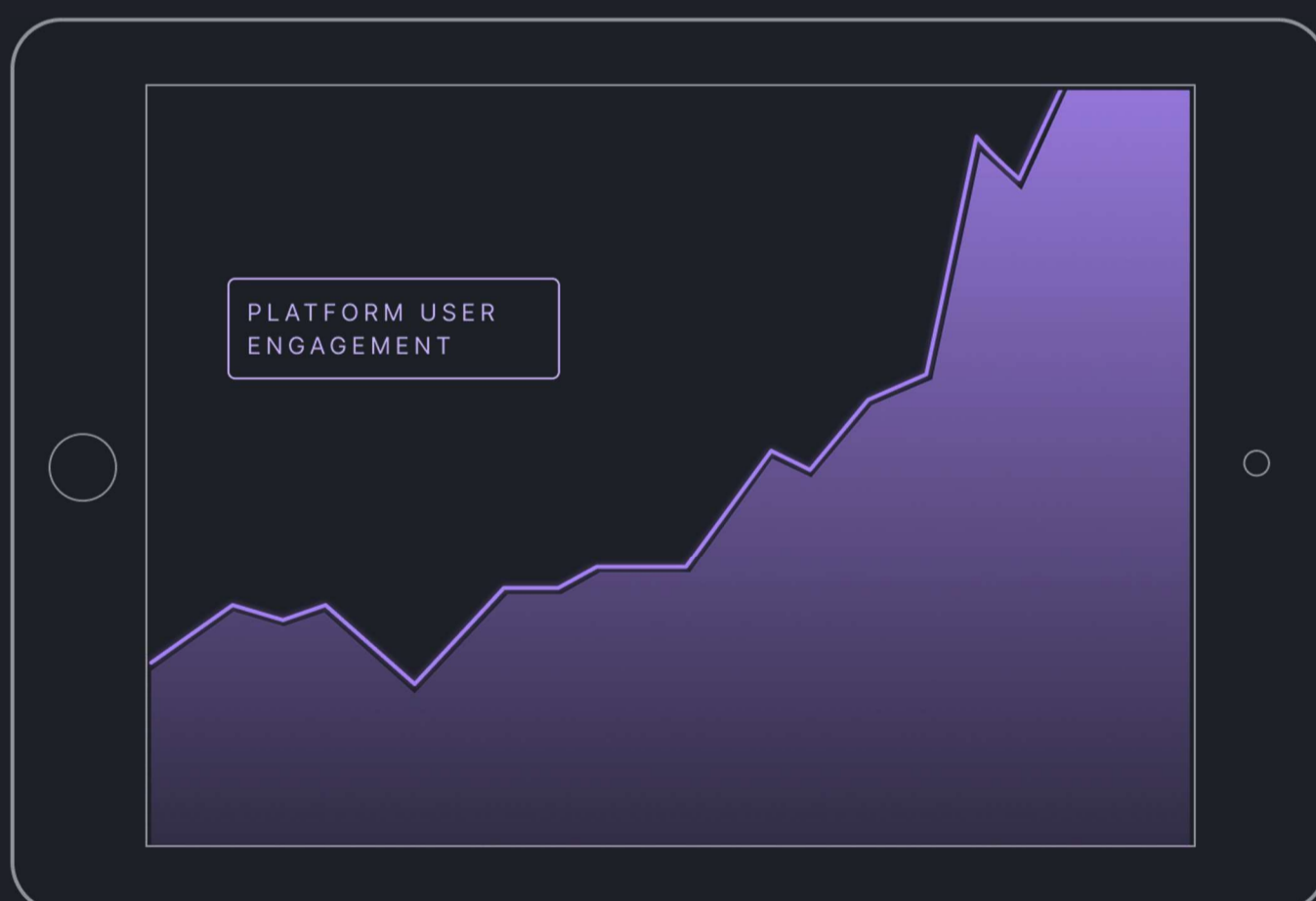
LA TECHNOLOGIE

ULTRA GO

Ultra Go est l'application qui accompagne notre plateforme. Elle offre des fonctionnalités pratiques pour les utilisateurs sur mobile, ajoute de nouvelles sources de revenus pour les joueurs et suscite l'implication permanente de nos utilisateurs afin d'augmenter la rétention.

Caractéristiques

- Chat textuel et vocal
- Portefeuille de crypto-monnaies
- Paiements P2P
- Contenus populaires / news
- Achat et lancement de téléchargement à distance sur PC
- D'autres éléments seront annoncés ultérieurement



LA TECHNOLOGIE

ULTRA PROTOCOL – BLOCKCHAIN 3.0

Le protocole d'Ultra est basé sur EOSIO, la technologie blockchain nouvelle génération développée par Daniel Larimer, l'ingénieur visionnaire à l'origine des blockchains Steemit et BitShares.

Les principales fonctionnalités de notre blockchain

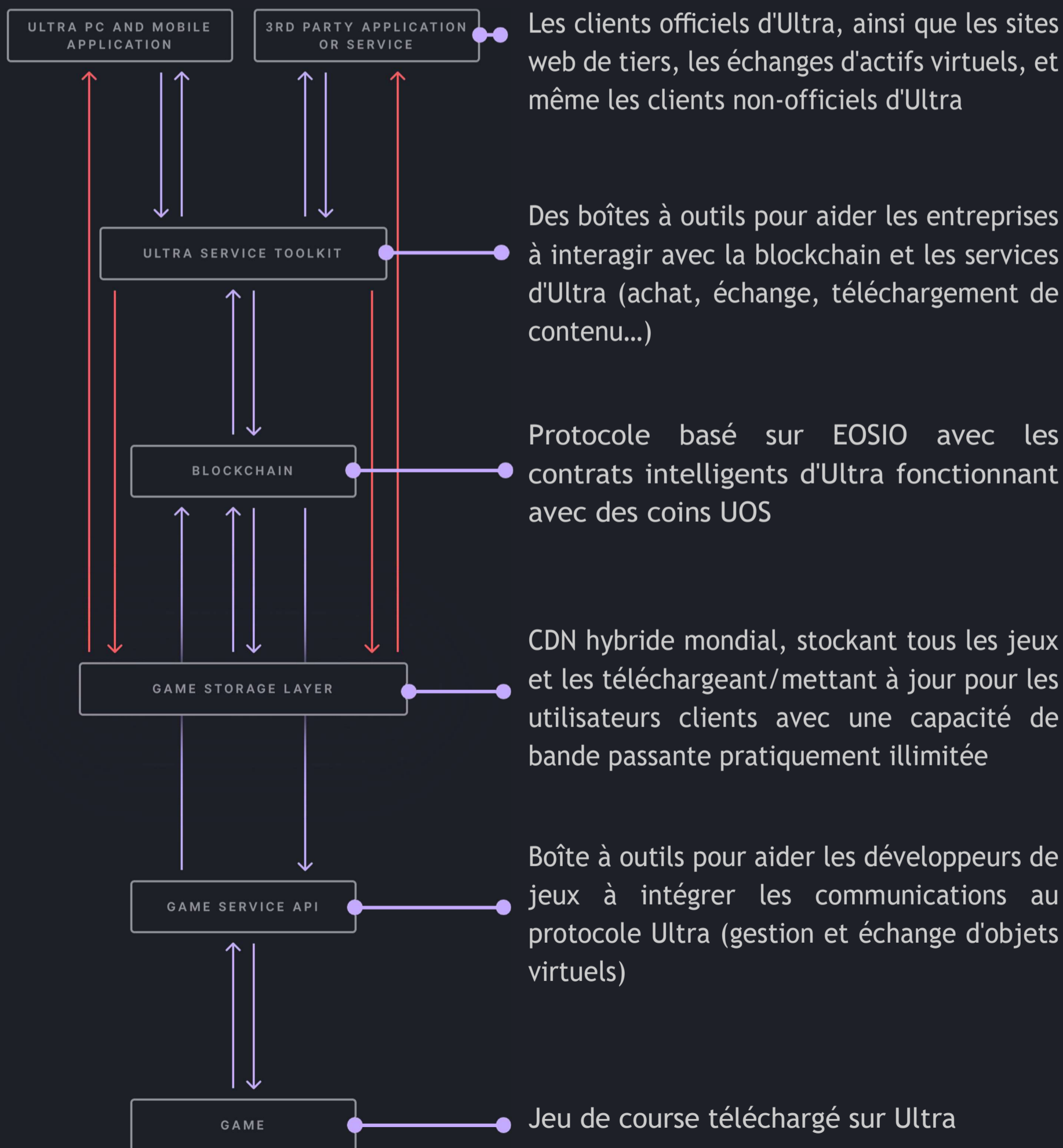
- Jusqu'à 100 000 transactions par seconde
- Création gratuite de comptes utilisateurs
- Aucun frais de transaction
- Allocation optimisée des ressources EOSIO
- Flexibilité permettant la neutralisation et la réparation des smart contracts erronés
- Protection du compte utilisateur avec un mécanisme de récupération qui ne nécessite pas que l'utilisateur partage des données secrètes
- Capacité de communication inter-blockchain
- Écologique et à faible consommation d'énergie

	Ultra	Ethereum	Bitcoin
Vitesse de confirmation des transactions	Jusqu'à 3 sec	Jusqu'à 10 min	Jusqu'à 12 hrs
Volume des transactions	11,000 / sec	20 / sec	7 / sec
Frais de transactions	0 USD	~0.5 USD	~5 USD

LA TECHNOLOGIE

OPEN BLOCKCHAIN FRAMEWORK

Ultra fournit une solution qui permet à quiconque de créer et d'exploiter sa propre plateforme de distribution de jeux ou son service d'échange de biens virtuels. Ces services tiers requièrent toujours des coins UOS pour fonctionner et les fonctionnalités de base de notre plateforme, telles que les programmes de recommandation multiniveaux, sont appliquées à toutes les boutiques par le biais de notre blockchain.

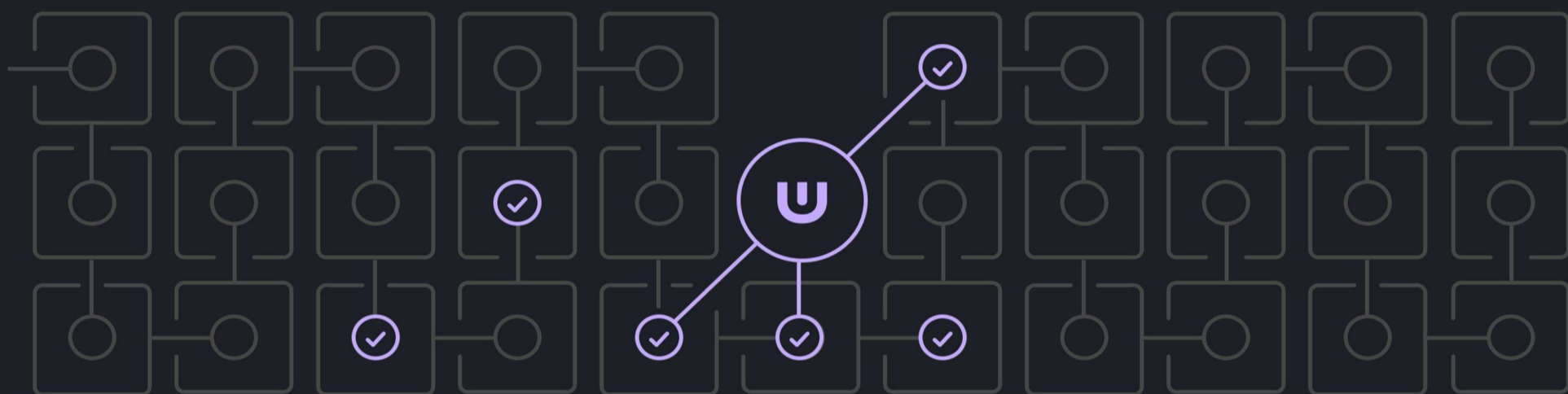


ÉCONOMIE DE LA BLOCKCHAIN

ALIMENTÉE PAR LES ULTRA COINS (UOS TOKENS)

Tous les achats de jeux, d'objets virtuels et de services sur Ultra Games fonctionnent par le biais de contrats intelligents qui nécessitent des tokens appelés coins UOS.

Toutes les fonctionnalités d'Ultra, telles que nos programmes de fidélité, les tests bêta, les rapports de bugs, le commerce de biens numériques, les publicités... fonctionnent exclusivement avec des coins UOS.



Les services de la blockchain d'Ultra sont conçus pour être exploités dans et en dehors des clients officiels d'Ultra. Cette philosophie ouvre la porte à de nouvelles activités et sources de revenus pour les acteurs tiers.

En d'autres termes, il sera possible, par le biais des protocoles de la blockchain et des API d'Ultra, d'acheter et d'échanger des jeux et des articles virtuels par le biais de sites web, de PC et d'applications mobiles qui ne sont pas exploités par Ultra.

ÉCONOMIE DE LA BLOCKCHAIN

TOKENISATION DES JEUX

Les développeurs voudront publier du contenu sur Ultra afin d'avoir accès à leur propre “usine à tokens”. Cela leur permettra de transformer très facilement leurs jeux sous la forme de tokens cryptographiques sécurisés.

Les coins UOS pourront être vendus par le biais d'Ultra et, grâce à leur nature décentralisée, il sera également possible de les négocier sur des places de marché externes.

La possession de jetons dans le portefeuille/wallet d'Ultra permettra aux utilisateurs de télécharger des jeux et obtenir des mises à jour de la même manière que le contenu et les mises à jour sont téléchargés sur des plateformes familières telles que Xbox et Steam.

Notre interface utilisateur unique permettra aux développeurs de personnaliser les services ou les droits que leur token accordera à ses détenteurs.

Les personnalisations notables des tokens de jeu comprennent :

- Marché secondaire, autorisé ou non
- Partage du revenu des ventes avec multi signatures
- Programme de recommandation pour les coins UOS
- Programme de parrainage supplémentaire pour les articles
- Abonnement d'accès au jeu (style World of Warcraft)
- Abonnement mensuel aux mises à jour du jeu

ÉCONOMIE DE LA BLOCKCHAIN

TOKENISATION D'ÉLÉMENTS VIRTUELS

Comme pour les jeux, la plateforme Ultra permettra également de tokeniser des objets virtuels et de les vendre sur notre marketplace ou sur des marketplace externes.

Les tokens pourront être configurés par le développeur du jeu avec les caractéristiques optionnelles suivantes :

- Consommable : le jeton est détruit lorsqu'il est "utilisé "
Ex : une potion de santé
- Abonnement à l'objet : le token donne accès à l'objet pendant une période déterminée
Ex : un jeton "24h double boost PV".
- Marché secondaire, autorisé ou non
- Partage du produit des ventes avec multi signatures

ÉCONOMIE DE LA BLOCKCHAIN

MARCHÉ SECONDAIRE

Ultra est la première plateforme à offrir une solution pour la revente de jeux d'occasion sur le marché des jeux numériques grand public

Les développeurs pourront donner une nouvelle vie à leurs jeux et objets virtuels d'occasion et ainsi augmenter leurs revenus en recevant une commission supplémentaire sur toutes les reventes d'occasion.

La fonctionnalité de revente d'occasion, facultative et personnalisable, reposera entièrement sur la blockchain.

Par exemple, il sera possible de n'autoriser les reventes qu'après un certain laps de temps afin d'éviter que les recettes des ventes lors du lancement d'un jeu ne soient immédiatement "phagocytées" par le marché de l'occasion.

Les bénéfices du marché de seconde main d'Ultra sont clairs

- Les joueurs qui revendront leurs jeux pourront gagner des UOS, ce qui leur permettra d'acheter davantage de contenus.
- Les joueurs qui achèteront des jeux d'occasion auront accès à des contenus qui n'auraient peut-être pas été accessibles pour eux au prix initial.
- Les développeurs bénéficient d'une source de revenu supplémentaire.

Nous pensons que les ventes de jeux d'occasion gérées de cette manière représenteront une opportunité énorme tant pour les utilisateurs que les développeurs de jeux.

ÉCONOMIE DE LA BLOCKCHAIN

PROGRAMME DE RÉFÉRENCIEMENT À 2 NIVEAUX

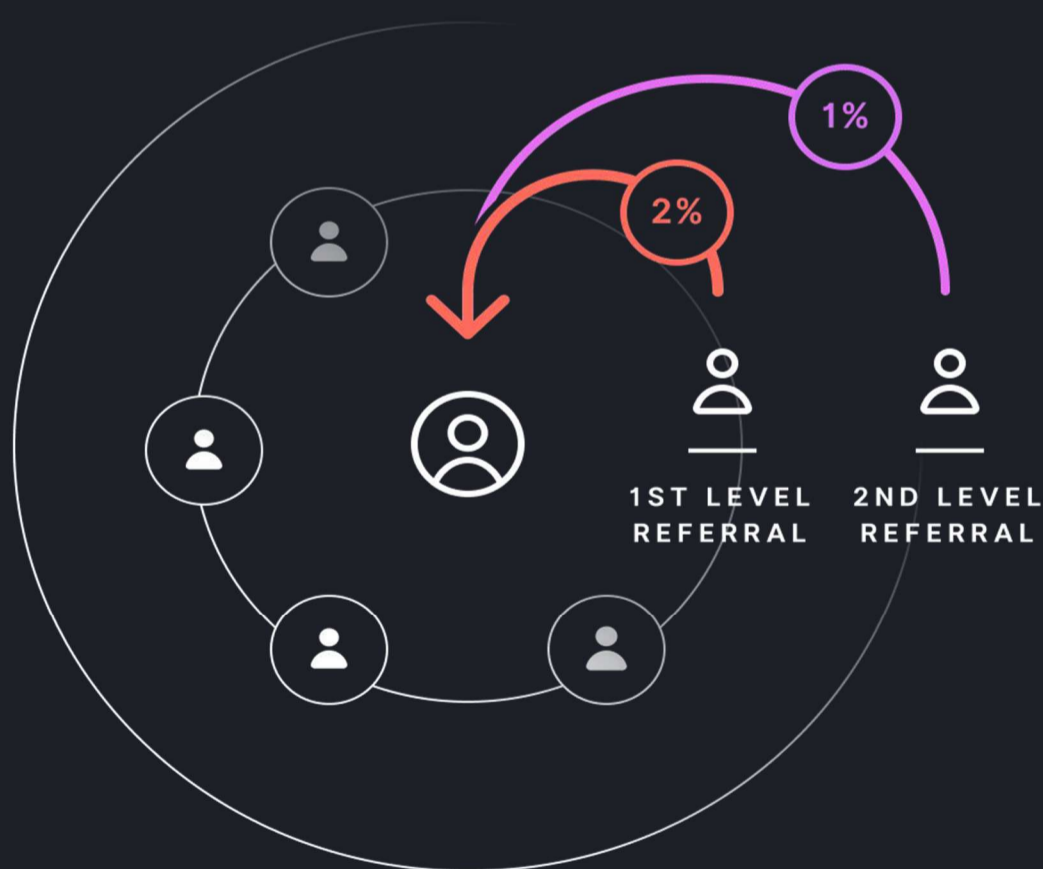
Une partie du revenu des ventes de jeux d'Ultra sera redistribuée aux joueurs et aux développeurs qui apporteront de nouveaux utilisateurs à la plateforme.

Avantages pour les joueurs

Les joueurs qui inviteront leurs amis sur la plateforme recevront des coins UOS à chaque fois que leurs filleuls achèteront du contenu.

Avantages pour les développeurs

Les développeurs de jeux seront incités à orienter leurs efforts de marketing vers Ultra afin de recevoir un revenu supplémentaire à partir des achats de leurs filleuls - même s'il s'agit de contenus d'autres développeurs.



- Tout joueur ou développeur Ultra peut inviter de nouveaux utilisateurs sur la plateforme.
- 2 % de tous les achats de jeux d'un joueur affilié sont partagés avec son référent.
- Les parrains peuvent accumuler un nombre illimité de joueurs affiliés.
- Les référents peuvent, à leur tour, également inviter de nouveaux utilisateurs - ce qui leur rapporte 1% de commission en continu.

ÉCONOMIE DE LA BLOCKCHAIN

TARIFICATION FIABLE DU CONTENU DES CRYPTO- MONNAIES

La pizza a 14 Millions de dollars

En 2010, il était possible d'acheter une pizza avec 5 000 bitcoins.

Si le prix de ce délicieux plat italien était resté le même en Bitcoins, l'une de ces pizzas coûterait aujourd'hui environ 30 millions de dollars.

On peut supposer que personne n'achèterait de pizzas à ce prix...

La solution à un dollar

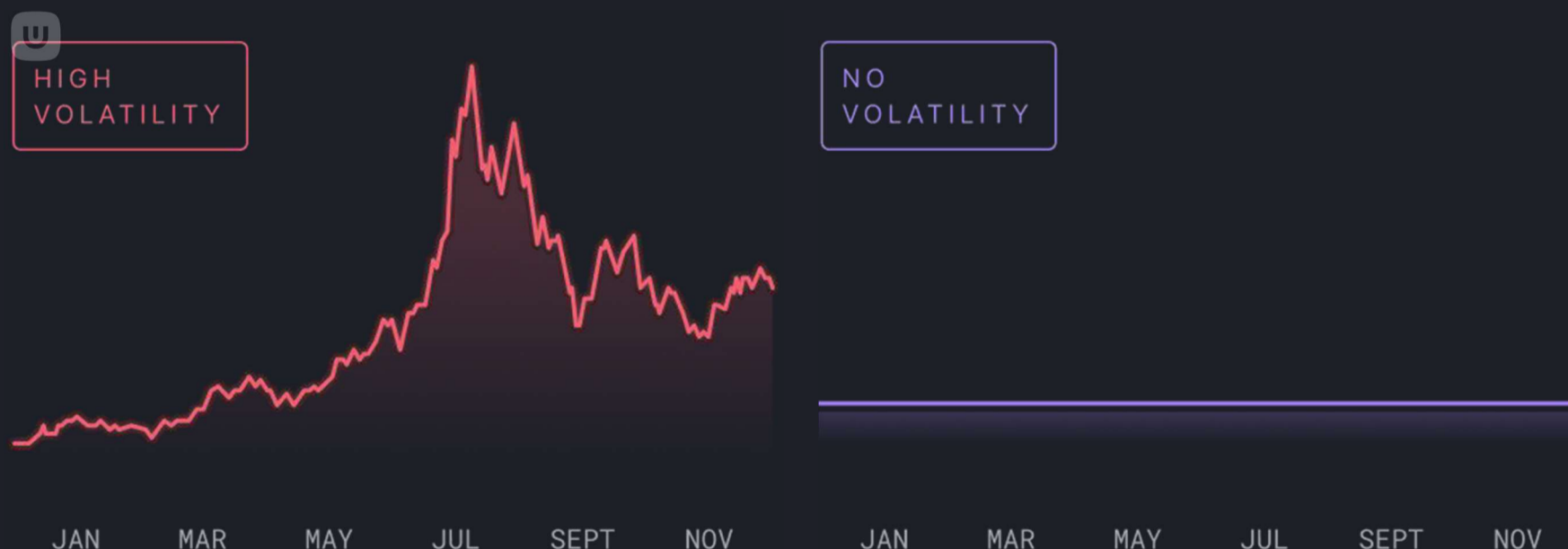
Pour éviter la problématique liée à la fluctuation de la valeur des coins UOS, les fournisseurs de contenu configureront les prix de vente de leur contenus en USD.

Ultra captera la dernière valeur en USD d'un coin UOS à partir de sa bourse interne et indiquera en temps réel aux smart contracts le taux de conversion USD vers le coin UOS.

De la sorte, les prix en USD fixés par les fournisseurs de contenu seront automatiquement convertis en coins UOS au moment de l'achat.

En d'autres termes

Une application qui coûte 50 \$ coûtera toujours 50 \$. Toutefois, le montant des coins UOS nécessaires pour réaliser la transaction sur la blockchain dépendra de leur prix exprimé en dollars.



INVESTISSEMENT DANS L'OFFRE ET LA DEMANDE DES TOKENS

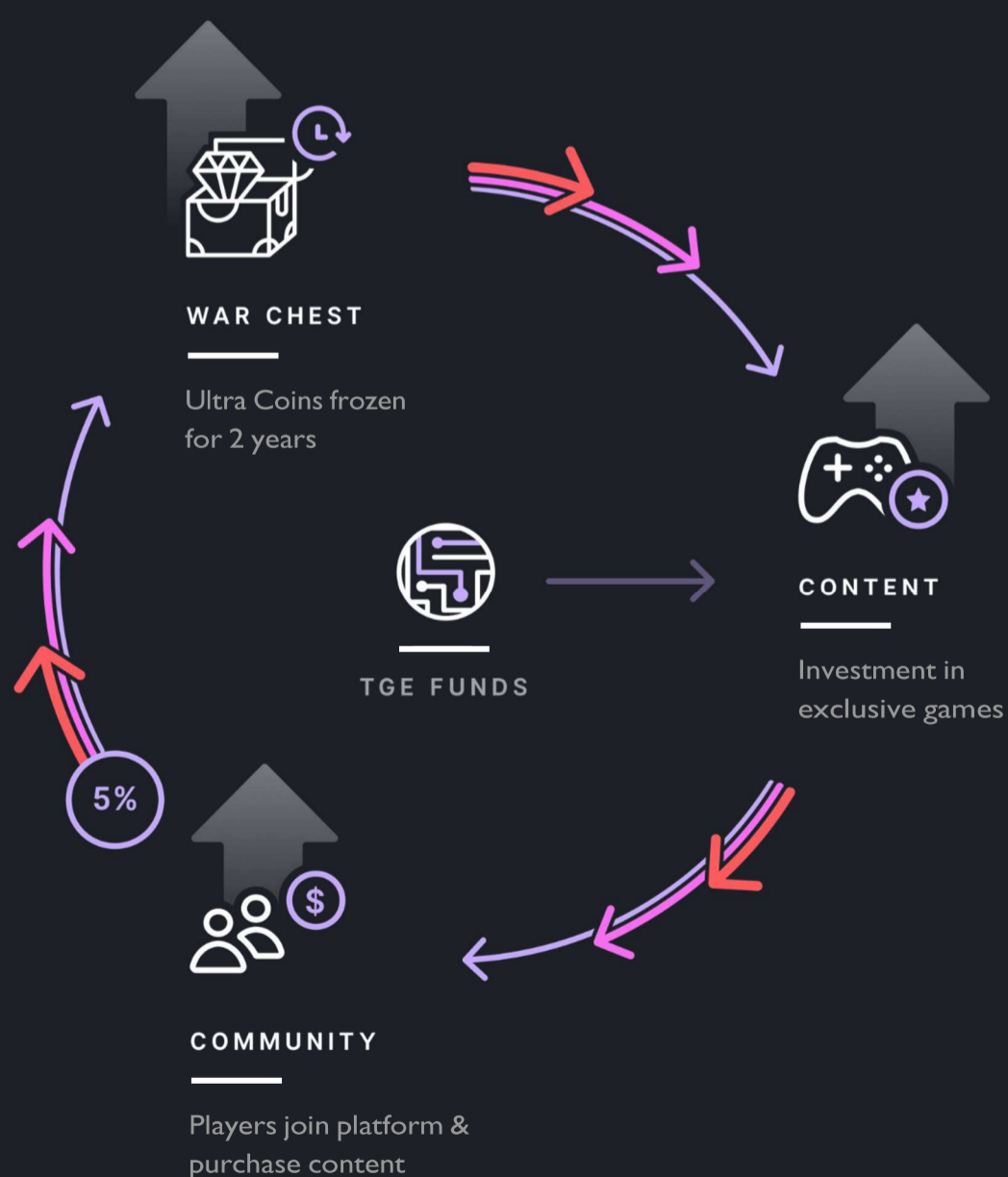
War Chest pour le développement et l'acquisition de jeux

5 % de tous les profits issus des ventes de jeux d'Ultra seront reversés au “*War Chest pour le développement et l'acquisition de jeux*” d'Ultra. Ces coins UOS resteront gelés dans un smart contract pendant une période d'au moins 2 ans.

Les coins UOS non gelés du *War Chest* seront utilisés afin d'acquérir de nouveaux jeux et services exclusifs pour Ultra, amenant encore davantage de joueurs sur notre plateforme, générant davantage de profits, redistribuant davantage de coins UOS et augmentant par conséquent la quantité de coins UOS dans le *War Chest* à chaque cycle.

Si ce processus, par essence, consomme une partie de notre profit à court terme, il garantit au final une croissance saine, tant de la base d'utilisateurs que des jeux exclusifs.

Les coins sont remis aux studios de jeux lorsqu'ils atteindront leurs objectifs de développement.



INVESTISSEMENT DANS L'OFFRE ET LA DEMANDE GAINS DES JOUEURS

L'une des principales philosophies d'Ultra en matière d'expérience utilisateur est de fournir aux joueurs divers moyens de gagner facilement et instantanément des coins UOS

Les possibilités de gagner des Ultra Coins comprennent

- Référencement de joueurs ou de développeurs
- Participation aux bêtas
- Visualisation de publicités
- Échange de biens numériques
- Participation à notre programme de récompenses
- Installation du logiciel Ultra Go sur mobile
- Installation du jeu Free-to-play pour PC
- Signalement de bugs
- Rédaction de critiques
- Partage de contenu sur les réseaux sociaux
- Participation à des concours

Pièces gagnées cette semaine


437

 Trade

+12

 Beta Test


+12

 Concours gagnants

+7

 Partage

+6

 Écriture d'un avis

+3



Joueurs plus riches



Plus de revenus pour les développeurs



Meilleure rétention des joueurs

INVESTISSEMENT DANS L'OFFRE ET LA DEMANDE

PROGRAMME DE RÉCOMPENSE

Le programme de récompenses incitera les utilisateurs et les développeurs à détenir des UOS dans leurs wallets et à utiliser la plateforme autant que possible

Grâce à cette preuve d'activité, la blockchain les récompensera par des cadeaux.

Plus leur score de participation sera élevé, plus ils auront de chances d'obtenir de meilleures récompenses.

Nous avons conçu deux programmes distincts destinés à offrir de fortes récompenses, à destination des utilisateurs et des développeurs.

Pour les utilisateurs

1. Détermination du score

- Montant des tokens Ultra dans le portefeuille
- Durée de détention des tokens
- Total des dépenses effectuées sur Ultra
- Temps mensuel de jeu sur Ultra

2. Calcul de la probabilité de récompense

3. Récompenses

- Jeux gratuits
- Articles gratuits dans le jeu
- Bons de réduction de jeu
- Échange de plateformes

Pour les développeurs

1. Détermination du score

- Montant des Ultra Coins dans le portefeuille
- Durée de détention des jetons
- Total dépensé pour des publicités Ultra
- Total offert au programme de récompense

2. Calcul de la probabilité de récompense

3. Récompenses

- Crédits publicitaires

INVESTISSEMENT DANS L'OFFRE ET LA DEMANDE MINEUR ULTRA

Mineur Ultra — Notre solution non inflationnaire d'extraction de pièces de monnaie Ultra en un clic

La technologie blockchain d'Ultra est telle qu'elle ne nécessite pas que les utilisateurs utilisent leur propre GPU pour sécuriser notre réseau. Nous serons donc en mesure de les laisser l'utiliser pour miner d'autres blockchains. Avec le mineur d'Ultra, notre application de minage intelligent en un clic, les altcoins ainsi obtenus par nos mineurs seront échangés sur le marché contre des coins UOS, qui leur reviendront.



Le mineur Ultra pourra fonctionner en mode Easy (par défaut) ou en mode Advanced. Le mode Easy est la solution de "minage en un seul clic" d'Ultra qui se chargera de toute la configuration. Le mineur Ultra prend en charge plusieurs stratégies de minage et sera capable de miner différentes crypto-monnaies. Il a été conçu pour sélectionner de façon automatique les coins à miner les plus profitables du moment.

INTÉGRATION DES DÉVELOPPEURS ET ACQUISITION DE CONTENU

La quantité et la qualité des jeux disponibles sur Ultra définiront le rythme de croissance de la plateforme

Dans cette optique, nous avons mis en place une équipe dédiée à l'acquisition de contenu, composée de spécialistes ayant plus de 20 ans d'expérience dans le domaine ainsi qu'un vaste réseau de relations.

1. War Chest pour le développement et l'acquisition de jeux

5% de l'ensemble de nos revenus de vente seront systématiquement gelés pendant une période de deux ans. Ces fonds seront utilisés afin de soutenir les développeurs de jeux de toutes tailles de plusieurs manières stratégiques.

2. Relations établies

Nous tirerons parti de nos relations au sein de l'industrie du jeu pour acquérir les droits de distribution de jeux réalisés par des développeurs renommés dans le monde entier.

3. Évangélisation mondiale

Nous promouvons la plateforme par le biais d'un vaste programme d'évangélisation. Ce programme comprendra la participation à des conventions de jeux dans le monde entier, telles que : GDC, E3, ChinaJoy, GamesCom, G-Star, Tokyo Game Show...

4. Intégration facile

Nous avons travaillé dur pour minimiser les efforts de programmation et d'intégration pour les développeurs de jeux en fournissant une panoplie de fonctionnalités, une excellente documentation et un support proactif.

Outre le SDK C++ universel d'Ultra, nous fournissons des kits de développement prêts à l'emploi pour les principaux moteurs 3D tels que Unity3D, Unreal Engine, CryEngine et Lumberyard.



INTÉGRATION DES DÉVELOPPEURS ET DU CONTENU

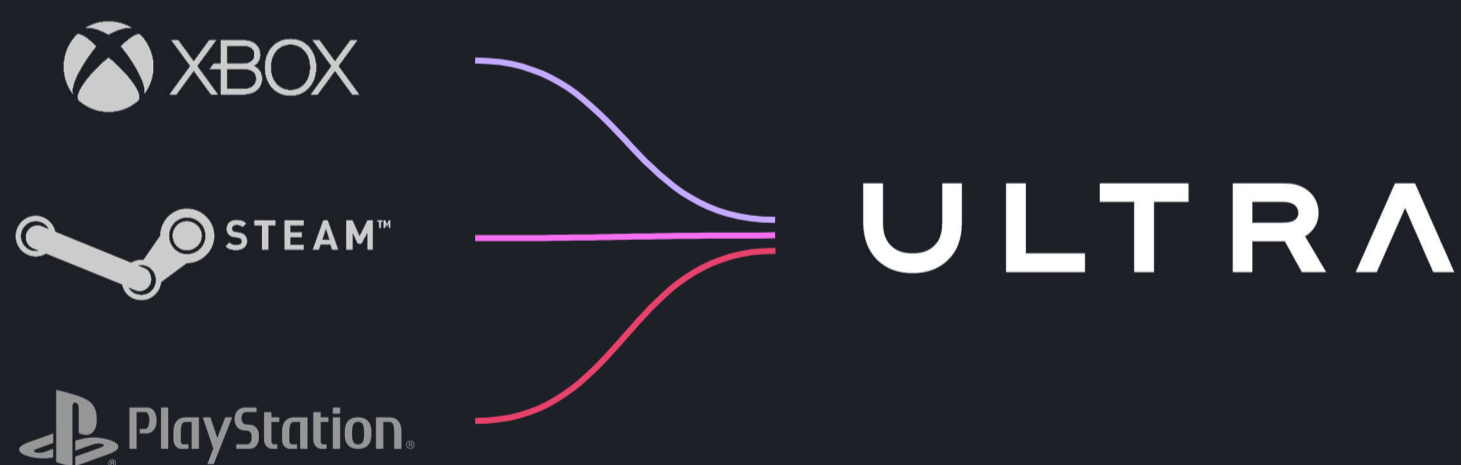
DES JEUX ULTRA SDK

Le portage de plateforme simplifié

Les développeurs adorent les SDK de plateformes car ils peuvent consacrer plus de temps au développement des fonctionnalités de base de leur application ou de leur jeu, tout en laissant aux plateformes le soin de s'occuper de la "plomberie" au plus bas niveau, comme l'authentification des utilisateurs, la gestion des droits numériques, les microtransactions, la messagerie, les classements, les succès...

Le SDK d'Ultra Games comblera complètement le fossé entre les anciennes plateformes d'édition et Ultra en fournissant toutes les fonctionnalités du SDK disponibles sur les plateformes concurrentes.

Ainsi, le portage d'une application ou d'un jeu d'une autre plateforme vers Ultra sera simple et efficace.



Diverses versions du SDK seront fournies pour tous les environnements de développement et les moteurs 3D les plus courants, tels que Unity, Unreal Engine, Lumberyard, HTML5, C#, C++, Frostbite et d'autres encore.



INTÉGRATION DES DÉVELOPPEURS ET DU CONTENU

5 TACTIQUES POUR BRISER LE MONOPOLE

1. La première plateforme alternative complète d'édition de jeux

Ultra sera la première plateforme qui sera à même de véritablement concurrencer Steam en offrant une parité de fonctionnalités. Pour la première fois, tout jeu publié sur Steam peut être importé sur Ultra avec un minimum d'efforts et sans compromis.

2. De meilleurs outils marketing pour les développeurs

Ultra a été conçu dès le départ pour offrir des outils marketing efficaces afin de promouvoir les jeux sur le marché surchargé d'aujourd'hui. Ultra est livré avec une boîte à outils publicitaires profondément intégrée, qui offre de nouvelles opportunités marketing adaptées aux attentes des développeurs. Combiné avec une approche moderne de crowdsourcing, rendue possible par notre technologie blockchain, nous obtiendrons ainsi une véritable situation "gagnant-gagnant".

3. Pratiques commerciales transparentes

Notre environnement commercial sans tiers de confiance repose sur la technologie blockchain et garantit l'impossibilité de falsifier les rapports de vente. Les développeurs n'auront plus à s'en remettre aux propriétaires de plateformes, notre réseau blockchain décentralisé les protégera contre la fraude. Les collaborations entre développeurs et éditeurs bénéficieront également des diverses fonctionnalités avancées d'Ultra en matière de confiance.

4. Des paiements plus rapides

Les plateformes d'édition actuelles versent généralement aux développeurs des paiements entre 30 et 60 jours après la vente. Ultra proposera des paiements plus rapides sur les ventes, ce qui permettra aux développeurs de stimuler les ventes au moment du lancement d'un jeu en réinvestissant immédiatement le produit des premières ventes dans des campagnes de marketing.

5. Pratiques favorables aux développeurs

Ultra offrira aux développeurs une plus grande part des revenus, une meilleure analyse de leurs données et leur permettra d'avoir une relation directe avec leurs joueurs.

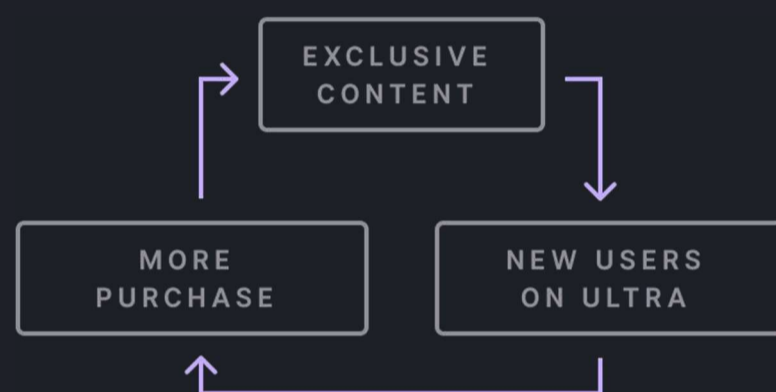
INTÉGRATION DES UTILISATEURS EFFETS DE RÉSEAU

Nous avons établi une stratégie claire de croissance de la base d'utilisateurs



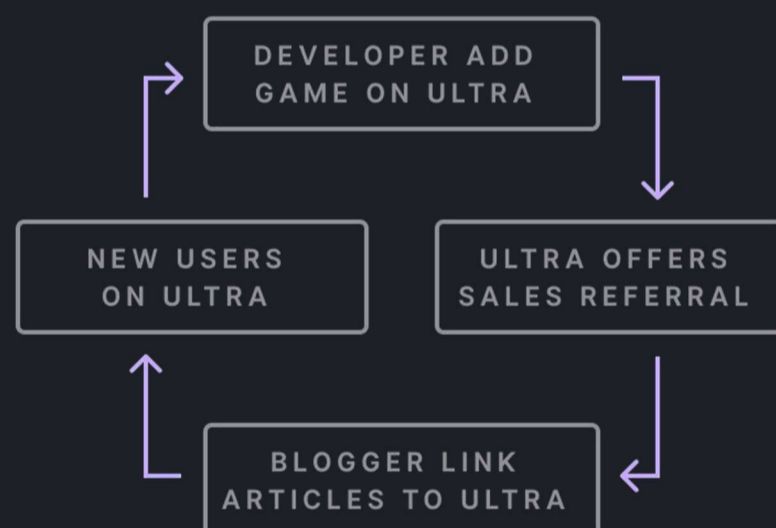
1. Exclusivité

Nous produisons des jeux AAA exclusifs en partenariat avec des développeurs de jeux salués par la critique. En proposant aux utilisateurs un contenu attractif disponible exclusivement sur Ultra, ces derniers seront incités à installer le(s) jeu(x) de notre client.



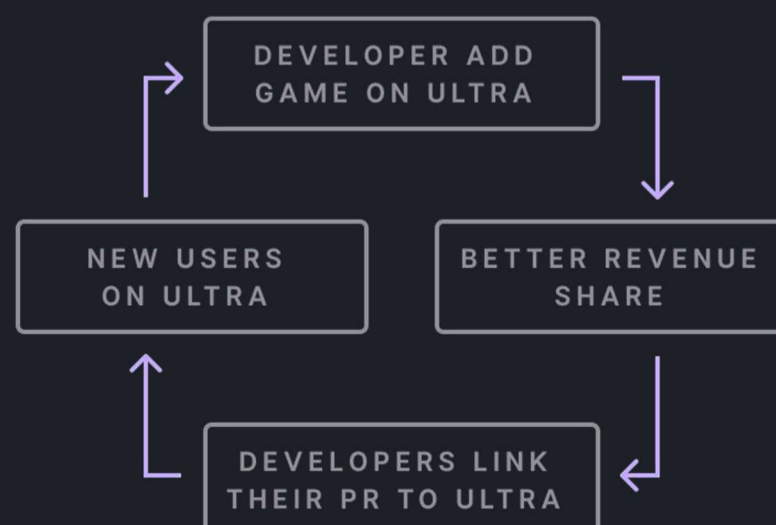
2. Viralité

Les joueurs, blogueurs, vlogueurs et critiques pourront gagner une part des revenus des ventes en parlant du contenu et en créant un lien vers la page de vente d'Ultra. Cela contribuera à la croissance virale de la plateforme.



3. Profits

Les développeurs seront organiquement incités à fournir des liens de parrainage vers Ultra sur leur site et dans leurs campagnes de marketing plutôt que vers une plateforme concurrente parce qu'ils gagneront 21 % de revenus supplémentaires grâce à Ultra.



LANDSCAPE

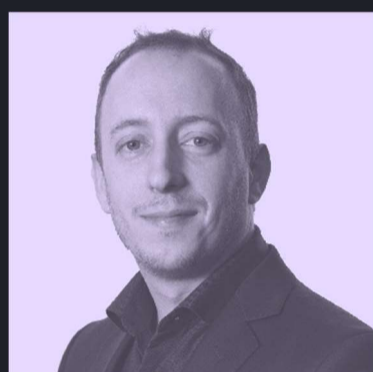
PROJET DE DISTRIBUTION DES JEUX

Ultra se présente comme la suite d'autres projets de distribution de jeux basés sur la blockchain.

	Ultra	The Abyss	Robot Cache
Protocole propre	Oui	Non	Non
Technologie de distribution de jeux efficace	Oui	Non	Non
Lancement de jeux partiellement téléchargés	Oui	Non	Non
Partage des revenus de la plateforme	15%	30%	5%
Solution de recommandations multiniveaux	Oui	Oui	Non
Solution de recommandations personnalisables	Oui	Non	Non
Plateforme de distribution ouverte	Oui	Non	Non
Toutes les transactions effectuées avec des coins	Oui	Non	Non
Propriété des jeux	Oui	Non	Oui
Propriété des objets virtuels	Oui	Non	Non
Parité des fonctionnalités du SDK Steam	Oui	Non	Non
Plateforme publicitaire	Oui	Non	Non

DIRIGEANTS DE L'ÉQUIPE

L'équipe de direction d'Ultra est composée en grande partie de spécialistes renommés de l'industrie du jeu vidéo, d'entrepreneurs prospères et d'investisseurs influents dans le domaine des technologies de l'information, qui ont largement fait leurs preuves en Asie et en Occident.



David Hanson

Co-CEO

18 ans d'expérience dans la création d'entreprises et dans l'exercice de fonctions de direction, notamment Xiaobawang, un projet de console de jeu de plus de 100 M\$ en partenariat avec AMD et un studio de jeux vidéo racheté ultérieurement par Kingsoft (fondé par le PDG de Xiaomi).



Nicolas Gilot

Co-CEO

Serial entrepreneur et stratège, il a dirigé un projet de console de jeu de plus de 100 M\$ en tant que CSO de Xiaobawang, a multiplié par 1,5 - 3 les revenus de plusieurs projets de jeux/applications grâce à sa stratégie de monétisation (Plants VS Zombie, Highnoon, The Economist...).



Michael Dunn

CTO

Ancien CTO de Dell et Time Warner, cadre technologique accompli, il a construit le WWW en tant que membre du W3C et mentor de Techstars. Mike s'appuie sur sa solide expérience et a créé de multiples startups pour en faire des sociétés cotées en bourse.



Edward Moalem

CSO

Légende de l'industrie du jeu, Ed a occupé des postes de directeur principal et de gestionnaire chez Apple et Google, de vice-président des relations publiques d'IGA Worldwide et de Double Fusion. Il a conclu des accords avec la plupart des grandes sociétés de jeux et a fondé SKYY Vodka !

CONSEIL CONSULTATIF DE L'ÉQUIPE

Nous sommes honorés et très reconnaissants de bénéficier du soutien de ces conseillers influents, qui nous fournissent constamment des informations et des idées inestimables dans des domaines que nous considérons comme stratégiques pour Ultra.



Ritche Corpus

Conseiller principal en contenu

Responsable du contenu mondial d'AMD et Directeur des Alliances SW. Vétéran de l'industrie et cadre dirigeant actuellement une équipe multifonctionnelle mondiale, chargée de promouvoir la technologie, l'acquisition de contenu et le développement commercial chez AMD.



Allen Foo

Conseiller sur le marché chinois

Fondateur de deux fonds de tech chinoise (UCCVR), il est l'ancien directeur national de la Chine pour Unity3D et un ancien directeur chez Microsoft. Allen a généré une croissance constante grâce au développement de stratégies Go To Market spécifiques à la Chine.



Alexandre Mironesco

Conseiller en matière de banque d'investissement et d'introduction en bourse

Banquier d'affaires chevronné, Alexandre a été, entre autres, directeur général de la banque Santander. Il a une grande expérience de l'optimisation des marchés et gère actuellement un fonds institutionnel de 300 millions d'euros destiné à aider les entreprises de taille moyenne à entrer en bourse.

DIRIGEANTS DE L'ÉQUIPE

Les dirigeants et les conseillers d'Ultra ont occupé des postes clés dans les entreprises suivantes :

DELL



Google



Microsoft

TimeWarner

KINGSOFT



WARGAMING.NET

logitech

unity

techstars

BANDAI
NAMCO

BNP PARIBAS

Santander

HEARST

AMD

ROTHSCHILD

W3C

L'ÉQUIPE L'EFFECTIF

50+

Collaborateurs
à plein temps

3

Conseillers
industriels



VISION



EXPERTISE



FLUIDITÉ



ENGAGEMENT

RÉSUMÉ

EN CONCLUSION

Nous construisons une plateforme et un protocole d'édition de jeux PC de première classe qui mettront fin au monopole de distribution actuel, en offrant de nouvelles opportunités aux développeurs de jeux, aux joueurs et aux influenceurs.

La bonne équipe

Collectivement, l'équipe **Ultra** possède :

- 150 ans d'expérience combinée
- Des membres qui ont travaillé comme cadres dans des entreprises telles que Apple, Dell, Google, Microsoft, Ubisoft et plus encore

Le bon moment

Steam est la plateforme dominante d'édition de jeux. Les développeurs rencontrent des problèmes de découverte et voient leurs revenus diminuer. Les joueurs doivent faire face à un(e) UI/UX vieillissante et sans fonctionnalités intéressantes.

Le bon produit

Ultra va :

- Donner accès à un large éventail de nouvelles opportunités de revenus
- Rendre aux développeurs 21 % supplémentaires sur leurs ventes
- Fournir aux développeurs des outils marketing et commerciaux plus efficaces
- Permettre une riche économie de tokens en alimentant des bonus de parrainage, des actifs numériques, des programmes de récompenses et bien d'autres fonctionnalités engageant les joueurs

Nous avons identifié le problème, nous connaissons les opportunités actuelles du marché, et avec notre expérience et notre équipe, en utilisant la blockchain, nous avons la solution pour façonner et redéfinir l'industrie.

DECLARATIONS

CLAUSE DE NON-RESPONSABILITE

Ce Livre Blanc a été publié par ULTRA Corporation OÜ (la « société ») le 28 mai 2018. Ce Livre Blanc décrit les objectifs commerciaux de la Société et la génération par la Société de jetons ULTRA, et peut ne pas être complet ou définitif.

Le but de ce Livre Blanc est de fournir aux acheteurs potentiels des informations sur le projet de la Société afin de permettre aux acheteurs potentiels de prendre leur propre décision quant à savoir s'ils souhaitent ou non procéder à l'achat de jetons ULTRA. Ce Livre Blanc n'est pas destiné à être une offre de vente ou une sollicitation d'une offre d'achat de titres ou d'autres instruments financiers. L'offre de jeton ULTRA n'a pas été enregistrée, qualifiée ou approuvée en vertu de la législation, de la réglementation ou de l'ordonnance sur les valeurs mobilières, les contrats à terme, les instruments financiers, les marchés capitaux ou le contrôle des changes d'une juridiction.

La Société a pris des précautions raisonnables pour s'assurer qu'à la date du présent Livre blanc, les informations contenues dans ce document sont exactes au meilleur de sa connaissance. Les informations contenues dans ce livre blanc peuvent faire l'objet de modifications, de compléments et d'amendements à tout moment et de temps à autre. La Société ne fait aucune représentation ou garantie quant à l'exactitude ou l'exhaustivité des informations contenues dans ce livre blanc et la Société n'a aucune obligation de mettre à jour ou de tenir à jour les informations ou projections contenues dans ce document

La publication de ce livre blanc et l'offre de jetons ULTRA peuvent être restreintes dans certaines juridictions. Il est de la responsabilité de toute personne en possession de ce Livre Blanc et de toute personne souhaitant faire une demande de Tokens ULTRA de s'informer et de respecter toutes les lois et réglementations qui pourraient leur être applicables.

Ce Livre Blanc ne contient pas toutes les informations importantes concernant les risques associés à l'achat de jetons numériques. L'achat de jetons numériques, comme les jetons ULTRA, est spéculatif et comporte des risques, que vous devez comprendre avant de prendre votre décision d'achat.

Les acheteurs potentiels ne doivent acheter des jetons ULTRA que s'ils peuvent se permettre une perte complète. À moins que les acheteurs potentiels ne comprennent et n'acceptent pleinement la nature et les risques potentiels inhérents à l'achat de jetons ULTRA, ils ne doivent pas acheter de jetons ULTRA. Les acheteurs potentiels doivent mener des enquêtes et des analyses indépendantes concernant la Société, les jetons ULTRA et tous les autres facteurs économiques et de marché qu'ils jugent appropriés pour évaluer pleinement les mérites et les risques de leur achat. Les acquéreurs potentiels doivent consulter leurs propres conseillers juridiques, réglementaires, fiscaux, commerciaux, financiers et comptables dans la mesure où ils le jugent nécessaire. Les acheteurs potentiels doivent déterminer, sur la base de leur propre examen indépendant et des conseils professionnels qu'ils jugent nécessaires, si l'achat des jetons ULTRA est approprié et adapté, nonobstant les risques clairs et substantiels inhérents à l'achat de jetons ULTRA.

L'achat de jetons ULTRA n'est possible qu'après que l'acheteur potentiel a lu, compris et accepté les conditions de vente des jetons ULTRA (disponibles sur demande auprès de la Société). Chaque acheteur potentiel sera tenu de reconnaître qu'il a pris une décision indépendante d'acheter les jetons ULTRA et qu'il ne s'appuie pas, de quelque manière que ce soit, sur la Société, son conseil d'administration ou toute autre personne ou entité (autres que les propres conseillers de cet acheteur).

La Société et son conseil d'administration déclinent toute responsabilité pour toute utilisation de ce livre blanc par toute personne qui enfreint les exigences réglementaires locales en ce qui concerne la distribution de ce livre blanc ou toute règle applicable relative à l'offre de jetons ULTRA.

DECLARATIONS FACTEURS DE RISQUE

Cette section sur les facteurs de risque n'est pas et ne prétend pas être une énumération ou une explication complète des risques liés à l'achat de jetons ULTRA. Il peut y avoir des risques supplémentaires dont la Société n'a pas connaissance. Ce qui suit met donc en évidence certains risques auxquels la Société est soumise et dont la Société souhaite encourager les acheteurs potentiels de jetons ULTRA à discuter avec leurs propres conseillers professionnels.

- **Risques des faiblesses logicielles.** La plateforme ULTRA et la technologie sous-jacente en sont encore à un stade de développement précoce et n'ont pas fait leurs preuves. Il n'y a aucune garantie que le processus de création de la Plateforme ULTRA sera ininterrompu ou sans erreur et il existe un risque inhérent que le logiciel puisse contenir des faiblesses, des vulnérabilités ou des bugs entraînants, entre autres, la perte complète des Tokens.
- **Risques de régulation.** La technologie blockchain permet de nouvelles formes d'interaction et il est possible que certaines juridictions appliquent les réglementations existantes ou introduisent de nouvelles lois sur les valeurs mobilières, fiscales ou autres lois ou réglementations traitant des applications basées sur la technologie blockchain et/ou de l'émission et de la vente de jetons, qui peuvent, entre autres, entraîner des modifications substantielles de la vente des jetons ULTRA et/ou de la plateforme ULTRA, y compris sa résiliation et la perte de tous les jetons ULTRA.
- **Actions gouvernementales.** En raison de l'incertitude réglementaire décrite ci-dessus, les activités de blockchain, y compris les activités de la Société, peuvent faire l'objet d'une surveillance et d'un examen approfondis, y compris des enquêtes ou des mesures d'exécution. Tout cela pourrait soumettre la Société à des jugements, des règlements, des amendes ou des sanctions ou exiger ou amener la Société à restructurer ses opérations et activités, à cesser d'offrir certains produits ou services dans une ou plusieurs juridictions ou à s'abstenir de livrer les jetons ULTRA à certaines personnes ou dans certaines juridictions.
- **Risque d'abandon/manque de succès.** La création des jetons ULTRA et le développement de la plateforme ULTRA peuvent être abandonnés pour un certain nombre de raisons, notamment le manque d'intérêt du public, le manque de financement, le manque de succès commercial ou de perspectives (causé par exemple par des projets concurrents). De plus, même si la plateforme ULTRA est partiellement ou entièrement développée et lancée, rien ne garantit que ses futurs utilisateurs utiliseront et accéderont à la plateforme ULTRA comme prévu.
- **Risques associés à d'autres applications.** Il est possible que des plateformes et des entreprises alternatives soient créées qui utilisent le même code source ouvert et le même protocole sous-jacent à la plateforme ULTRA. La plateforme ULTRA peut concurrencer ces plateformes et entreprises alternatives, ce qui pourrait avoir un impact négatif sur l'adoption de la plateforme ULTRA et des jetons ULTRA. En outre, la plateforme ULTRA peut donner lieu à d'autres projets alternatifs, promus par des tiers non affiliés, dans le cadre desquels les jetons ULTRA auront une valeur intrinsèque réduite, voire aucune. Il existe un risque que la Société ou ses représentants, ou d'autres tiers introduisent intentionnellement ou non des faiblesses ou des bogues dans les éléments d'infrastructure de base de la plateforme ULTRA interférant avec l'utilisation ou causant la perte des jetons ULTRA.
- **Risque de vol.** Le contrat intelligent utilisé pour générer les Tokens et l'application logicielle sous-jacente peuvent être exposés à des attaques de pirates informatiques ou d'autres personnes, y compris, mais sans s'y limiter, des attaques de logiciels malveillants, des attaques par déni de service, des attaques basées sur le consensus, des attaques Sybil, du smurfing et du spoofing. De telles attaques réussies pourraient entraîner le vol ou la perte des paiements effectués à la Société et/ou aux jetons ULTRA, ce qui aurait un impact négatif sur la capacité d'utiliser ou de développer la plateforme ULTRA et de dériver toute utilisation ou fonctionnalité des jetons ULTRA.

DECLARATIONS

FACTEURS DE RISQUE

- **Attaque sur le minage d'ULTRA/autres blockchains.** Comme pour les autres crypto-monnaies, la blockchain utilisée pour les jetons ULTRA est sensible aux attaques de minage, y compris, mais sans s'y limiter, les attaques à double dépense, les attaques de puissance de minage majoritaire, les attaques de «minage égoïste» et les attaques de condition de course. Toute attaque réussie présente un risque pour les jetons ULTRA et la plateforme ULTRA, l'exécution et le séquençement corrects attendus des transactions de jetons, et l'exécution et le séquençement corrects attendus des calculs de contrat.
- **Risques de développement.** Le calendrier d'émission des jetons ULTRA et de réalisation des différentes étapes de la mise en œuvre de la plateforme ULTRA est indiqué dans ce livre blanc. Toutefois, rien ne garantit que la Société respectera ces dates cibles. L'opérationnalité de la plateforme ULTRA peut être limitée au moment de la date de livraison des jetons ULTRA et toutes les fonctionnalités opérationnelles prévues destinées à la plateforme ULTRA peuvent ne pas fonctionner à ce moment-là. La plateforme ULTRA fera toujours l'objet d'un développement continu et pourrait subir d'importantes modifications au fil du temps. De plus, étant donné que le développement de la plateforme ULTRA peut dépendre de tiers, la Société peut avoir un contrôle limité sur les futures fonctionnalités des jetons ULTRA ou pour assurer le fonctionnement et les performances continus de la plateforme ULTRA.
- **Manque de liquidité.** Les jetons ULTRA ne sont pas destinés à des fins d'investissement. Les détenteurs de jetons ULTRA peuvent ne pas être en mesure de vendre, transférer ou échanger leurs jetons ULTRA inutilisés à une autre partie. Les jetons ULTRA sont destinés à être utilisés uniquement en relation avec la plateforme ULTRA. Il se peut qu'il n'y ait jamais de marché secondaire pour les jetons ULTRA. Les jetons ULTRA peuvent être soumis à des restrictions de transfert importantes à la suite d'actions prises par la Société ou par les régulateurs gouvernementaux.
- **Entreprises en phase de démarrage:** La Société est une start-up et n'a pas d'antécédents d'exploitation par rapport auxquels les acheteurs des jetons ULTRA peuvent considérer l'opportunité d'acheter les jetons ULTRA. De nombreux risques et incertitudes affectent les entreprises en démarrage et en phase de démarrage, qui ont souvent des antécédents d'exploitation, des bénéfices ou des flux de trésorerie très limités. Rien ne garantit le succès de telles entreprises. Leur potentiel doit être considéré à la lumière des problèmes, des dépenses, des difficultés, des complications et des retards fréquemment rencontrés dans le cadre des entreprises nouvelles ou en développement, y compris les risques technologiques, les modèles commerciaux non éprouvés, les plans non testés, l'acceptation incertaine du marché, la concurrence et le manque de revenus et financement.

Les domaines et marchés technologiques auxquels s'adressent de nombreuses entreprises en démarrage ont subi et devraient continuer de subir des changements rapides et importants. Les évolutions technologiques rapides peuvent rendre la technologie des entreprises obsolète, non rentable ou non compétitive avant qu'un quelconque succès commercial ou rendement financier puisse être atteint. De nombreux autres risques peuvent affecter les entreprises et les entreprises en développement, y compris les risques que les produits ou services se révèlent inefficaces, peu fiables, dangereux ou non compétitifs et les risques que les technologies, produits ou services de ces entreprises ne soient pas acceptés ou pénétrés sur le marché. L'acceptation par le marché de nouveaux produits, services ou technologies dépend de nombreux facteurs et incertitudes et ne peut être garantie.

Les entreprises en démarrage peuvent être en concurrence avec des entités qui ont établi des activités, des relations et des positions sur le marché et qui disposent d'actifs, d'opérations et de ressources financières, commerciales, technologiques, de marketing et de distribution beaucoup plus importants. Rien ne garantit qu'une entreprise en développement sera en mesure de concurrencer avec succès des entreprises plus établies.

Ces entreprises peuvent être trop dépendantes de la vision, des compétences et du leadership d'un seul ou d'un nombre limité de dirigeants. Dans une entreprise en démarrage, la perte ou l'invalidité d'une ou de plusieurs personnes clés peut entraîner des difficultés financières importantes, voire la faillite de l'entreprise. Plus que d'autres entreprises, les start-up dépendent fortement des compétences et des contributions de très peu d'employés clés

DECLARATION FACTEURS DE RISQUE

Toutes les projections, prévisions, plans ou autres déclarations prospectives sont soumis à de nombreux risques, incertitudes, circonstances changeantes et autres facteurs qui pourraient faire en sorte que les résultats, performances, plans, perspectives, opérations et opportunités réels diffèrent sensiblement de toute déclaration prospective, y compris la concurrence, l'incapacité d'identifier et de faire des affaires avec les clients appropriés, les lois et réglementations existantes et futures, les responsabilités en vertu des lois sur les valeurs mobilières, l'incapacité d'embaucher, de conserver ou de qualifier suffisamment de dirigeants et de personnel, les conditions économiques générales, l'évolution technologique rapide, les dépassements de coûts, les retards dans la mise sur le marché de produits ou de services, échecs de commercialisation, difficultés à pénétrer les marchés, retards ou échecs dans le développement des capacités, produits ou services prévus, incapacité à obtenir les approbations réglementaires nécessaires, financement insuffisant, manque de disponibilité de capitaux, taux de croissance économique, niveaux des dépenses des consommateurs et des entreprises, conditions dans les secteurs de la technologie et de la finance, dépendance vis-à-vis de partenaires stratégiques et de relations commerciales, modèles commerciaux non éprouvés, évolutions défavorables affectant les clients et utilisateurs finaux, fluctuations des marchés des valeurs mobilières et des évaluations, commercialisation limitée, risques d'expansion, pertes et coûts, revenus et rentabilité incertains, conditions dans des secteurs particuliers, problèmes comptables, coûts, retards et responsabilités découlant de procédures judiciaires, impossibilité d'obtenir et de conserver la propriété intellectuelle ou les droits de propriété et les défaillances de gestion..



ULTRA

Le Futur de la
distribution des jeux
numériques

contact@ultra.io



Ce Livre Blanc représente les informations générales à propos d'Ultra. En raison des limites de confidentialité, certaines informations ne sont pas décrites dans leur intégralité. Veuillez vous assurer de lire d'abord la clause de non-responsabilité et les facteurs de risque à la fin du document pour bien comprendre l'objectif, le statut, et les limites de ce Livre Blanc.