

보고 날짜 2019-11-18
발행 대상 jwpark@crossangle.io

Singapore
CrossAngle Pte. Ltd.

공시정보 공개 등급 **A+**

Xangle 공시정보 공개 등급 정책

A+ 57개 이상
A 50 ~ 56
B 42 ~ 49
C 41개 이하
(총 63개 문항 중)

KO

진단 보고서



Ultra Corporation OÜ

에스토니아
(법인 관할권 혹은 국가)

14442084
(법인 등록 번호)

Tour Montparnasse, 33 avenue du Maine, 75015 Paris
(본사 주소, 우편번호 포함)

회사 대표 (보고서 데이터 제출자)

이름	직급	사무실 전화번호	텔레그램 ID
Nicolas Gilot	Co-CEO	+32476043975	@nighty9

목차

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

더 많은 정보를 찾을 수 있는 곳

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

채널

주소

회사 웹사이트	https://ultra.io/
주요 커뮤니케이션 채널	
트위터	https://twitter.com/ultra_io
회사 블로그	https://medium.com/ultra-io
페이스북	https://www.facebook.com/Ultra-441139419649279
링크드인	https://www.linkedin.com/company/ultracorp/
깃허브	
레딧	
텔레그램	https://t.me/ultra_io
위챗	
카카오톡	
기타 링크	Discord - https://discordapp.com/invite/9EUPGrW

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

PART I. 기업 개요

ITEM 1. 기본 기업개요

공식 회사명	Ultra Corporation OÜ
설립일	06 Mar 2018
법인 관할권	에스토니아
본사 위치	Tour Montparnasse, 33 avenue du Maine, 75015 Paris
공식 회사 등록 주소	Tartu mnt 83-701, 10115 Tallinn, Estonia
웹사이트 상 회사명	Ultra
회사 설명	<p>시장 독점을 깨뜨 리도록 설계된 Ultra는 차세대 게임 배포 플랫폼으로 개발자와 플레이어 모두에게 새로운 솔루션을 제공합니다.</p> <p>Ultra는 단계별 소프트웨어 다운로드 기술로 강화 된 블록 체인 기반을 보유하고 있으며 전 세계에서 1 억회 이상 다운로드를 안정적으로 제공했습니다.</p> <p>당사의 블록 체인 기반 기능은 혁신적인 비즈니스 커스터마이제이션을 가능하게하며 개발자의 골드 표준이 될 수있는 완전히 새로운 기회를 제공합니다.</p>
회사 웹사이트	https://ultra.io/
백서 링크	https://ultra.io/whitepaper
미션 및 비전	게임 개발자, 플레이어 및 플레이어에게 새로운 기회를 제공하여 현재 유통 독점을 끝내는 일류 PC 게임 퍼블리싱 플랫폼 및 에코 시스템 구축 인플 루 언서.

ITEM 2. 팀

2.1 경영진 및 설립자

다음은 2019-11-18을 기준으로 회사의 임원 및 창업 멤버의 정보와 직급 등의 내용을 기술하고 있습니다.

David Hanson

직급	CEO
이력	18 년 동안 회사를 설립하고 1 억 달러 이상의 미화 1 억 달러 규모의 게임 콘솔 프로젝트 인 Subor Z +와 AMD 및 나중에 Kingsoft가 인수 한 비디오 게임 스튜디오 인 Xiaobawang (Xiaomi의 CEO가 설립) 을 포함하여 CEO 직책을 맡았습니다.
경력 사항	
학력 사항	
회사 이메일	
SNS 계정	in @david-hanson-85026419/

Nicolas Gilot

직급	CEO
이력	연쇄 창업가이자 전략가는 Xiaobawang의 CSO로서 1 억 달러 이상의 미화 게임 콘솔 프로젝트 Subor Z +를 이끌었습니다. 그의 수익 창출 전략 회사 (Plants VS Zombie, Highnoon, The Economist 등)를 통해 여러 게임 / 앱 프로젝트의 매출은 1.5 배 - 3 배입니다.
경력 사항	
학력 사항	
회사 이메일	
SNS 계정	in @nicolas-gilot-8168a613

Mike Dunn

직급 CTO

이력 Mike는 수많은 IPO 및 인수를 통한 긍정적인 인 출구를 포함하여 주요 투자 및 인수 이니셔티브의 기술 실사를 담당했습니다. Mike의 이전 CTO 및 기술 리더십 역할은 다음과 같습니다. Dell (온라인 / 전자 상거래 부서의 CTO 창립 및 Dell의 전략적 VC 그룹의 창립 기술자); Time Warner Corporate CTO (전략적 VC 그룹의 창립 기술자); TrueCar, (마이크는 공개적으로 준비한 후 IPO를 통해 성공적으로 이끌었습니다.); 엔터프라이즈 전략 및 운영 기술 리더십을 담당 한 Hearst Interactive Media는 Hearst의 Strategic VC 그룹에 적극적으로 참여하여 새로운 투자 기회에 대한 기술적 실사를 수행하고 초기 단계의 초기 스타트업 포트폴리오에 지속적인 기술 지침을 제공했습니다. 방송 산업을 위한 기술 및 광고 서비스 제공 업체 인 Encoda Systems; 다국적 미디어 제작 및 광고 대행사 인 True North Communications; 터너 방송; 한나-바 베라 애니메이션 스튜디오; Walt Disney Co.의 합작 회사 인 Americast는 Time-Warner와 Hearst의 MIT Media LAB 후원을 10 년 이상 감독하고 조정했습니다.

경력 사항

학력 사항

회사 이메일

SNS 계정 [in @glemak](#)

Edward Moalem

직급 Chief Strategy Officer

이력 Edward는 30 년 이상 게임 및 엔터테인먼트 분야에서 여러 가지 주요 역할을 수행했습니다. 1997년에는 NetActive의 디지털 콘텐츠 담당 상무로 고용되었습니다. 2000 년, 그는 게임 그룹을 개편하고 게임에 대한 애플의 헌신을 전파하기 위해 Apple에 고용되었습니다. 이 직책에서 그는 스티브 잡스에게 직접보고했다. 2006 년 Edward는 광범위한 rolodex를 활용하여 Google이 Adscape Media를 인수했습니다. 그런 다음 Google은 콘텐츠 수집 담당 수석 이사로 고용되었습니다. 2007 년부터 2012 년까지 여러 기술 회사의 게시자 관계를 관리했으며 2012 년부터 관계를 활용하여 다양한 고객의 판매 및 라이선스주기를 줄이는 데 중점을 둔 2 개의 컨설턴트를 설립했습니다. 또한 Edward는 Skyy Vodka를 비롯한 여러 회사를 설립하고 판매했습니다. 또한 MMO를 위해 Tencent에서 3 천만 달러의 투자를 확보했으며 WarGaming의 월드 오브 탱크, Arena.net의 GuildWars2, Meteor의 Hawken 및 U4IA에서 KongZhong으로의 공격 전투에서 라이선스를 획득했으며 모든 주요 게임 소프트웨어 거래를 중개했습니다. KIPA 에이전시를 통한 한국.

경력 사항

학력 사항

회사 이메일

SNS 계정 [in @edwardmoalem](#)

Julien Marron

직급 CFO

이력 Julien은 국제 개발 스튜디오 본부에서 근무하는 등 Ubisoft에서 거의 8 년 동안 근무했으며, 전 세계 6 개의 Ubisoft 개발 스튜디오에서 장기적인 내부 컨설팅 임무를 시작하여 중국의 비용 절감, 인도의 현지 규칙을 준수하고 루마니아의 현지 컨트롤러를 교육하고 모로코의 전략에 초점을 맞추는 내부 도구를 구축합니다. 2011 년 Julien은 Facebook 소셜 게임에 중점을 둔 비디오 게임 개발자 인 2 년 동안 Kobojo에서 CFO 직책을 수락했습니다. 그는 보조금과 재정 자원으로 3 백만 달러를 확보했습니다. 마지막으로 Wargaming은 2013 년에 Julien을 모집하여 3 억 5 천만 달러에 달하는 사업 부문을 감독하여 미국 / UE 출판 구역에 대한 재정적 책임을 맡았습니다. 3 년 후, 그는 부서의 비즈니스 파트너로서 모든 출판 재무 업무를 감독했습니다.

경력 사항

학력 사항

회사 이메일

SNS 계정 [in @julien-marron-7906a529](#)

2.2 엔지니어링 팀 리더

다음은 2019-11-18을 기준으로 회사의 개발 및 엔지니어링 팀 리더의 정보와 직급 등의 내용을 기술하고 있습니다.

Beibei Du

직급 리드 블록 체인 개발자

이력

경력 사항

학력 사항

SNS 계정

Mikhael Gerbet

직급 리드 프론트 엔드 개발자
이력
경력 사항
학력 사항
SNS 계정

Hugo Loos

직급 리드 백엔드 개발자
이력
경력 사항
학력 사항
SNS 계정

2.3 어드바이저

다음은 2019-11-18을 기준으로 회사 어드바이저의 정보와 역할을 기술하고 있습니다.

Ritche Corpus

기업 AMD
어드바이저 역할 리드 콘텐츠 어드바이저

Allen Foo

기업 UCCVR
어드바이저 역할 중국 시장 고문

Alexandre Mironesco

기업 IÉNA Capital
어드바이저 역할 투자 은행 및 IPO 고문

2.4 조직 구조

다음은 2019-11-18을 기준으로 회사의 구조에 대한 정보를 기술하고 있습니다.

부서/그룹/오피스/기타 명	정규직 근로자 수	임시직 근로자 수	부서장 (없을 시 공란)
경영진	7	0	
개발	23	0	
디자인	3	0	
커뮤니티	3	0	
생성물	4	0	
전략 / 관리	7	0	
합계	47	0	

PART II. 기업 정보

ITEM 1. 산업 분류

부문	정보 기술
산업	소프트웨어
분류	오락 및 게임
하위 카테고리	1. 상호운용, 네트워크, 플랫폼

ITEM 2. 산업 설명

2.1 산업 개요

Steam, Apple 및 Google은 최종 사용자에게 일반적으로 "앱 스토어"로 표현되는 디지털 콘텐츠 제공의 중요한 발전을 통해 사용자가 소프트웨어를 찾고 설치할 수 있는 편리한 방법을 만들었습니다. 지난 10 년간이 플랫폼의 성공은 사용자는 이러한 플랫폼이 제공하는 사용하기 쉽고 원활한 구매 경험을 기대하고 요구하게 되었습니다. 그러나 이러한 성공으로 인해 독점, 발견 실패 및 누락 된 기회를 포함하여 업계에 많은 문제가 발생했습니다.

2.2 최근 트렌드

(1) 꾸준히 증가하는 게이머 인구

지구상의 3 명 중 1 명이 비디오 게임을하고 있습니다. 적어도 한 달에 한 번 연주하는 21 억의 사람들입니다. PC 게이머의 평균 프로파일은 35 세이며 13 년 동안 재생됩니다. 구매력이 강합니다.

(2) 글로벌 광고 수익이 증가하고 있습니다

게이머는 항상 도달하기 어려운 매우 귀중한 인구 통계를 나타냅니다. 대부분 기존 미디어를 버렸기 때문입니다. 입소문, YouTube 사용자, 라이브 스트리머 및 기타 새로운 채널은 대부분의 고객이 구매 결정을 내리는 방법입니다. 2016 년 디지털 광고 시장은 전년 대비 + 17 % 성장한 반면, 오프라인 미디어 광고 판매 (선형 TV, 인쇄물, 라디오 및 집 밖)는 고정 (+ 0.3 %) 했습니다.

2.3 목표 시장 규모

2017 년 330 억 달러

2.4 타겟 고객

PC 게이머, PC 게임 개발자, 광고주

2.5 경쟁사

2.5.1 기존 산업 경쟁사

다음은 2019-11-18을 기준으로 회사가 포함되는 산업의 경쟁사에 대한 정보를 기술하고 있습니다.:

Steam - Valve Corporation

상세 설명

Steam은 Valve Corporation에서 개발 한 비디오 게임 디지털 배포 플랫폼입니다. 이 소프트웨어는 Steamworks라고 하는 무료로 제공되는 API (응용 프로그래밍 인터페이스)를 제공합니다. 개발자는 매치 메이킹, 게임 내 업적, 소액 결제 및 Steam 창작 마당을 통한 사용자 제작 콘텐츠 지원을 포함하여 많은 Steam 기능을 제품에 통합하는 데 사용할 수 있습니다.

Epic Games Store

2.5.2 토큰 프로젝트 경쟁사

다음은 2019-11-18을 기준으로 본 회사의 토큰 경쟁사에 대한 정보를 기술하고 있습니다.:

- 토큰 심벌
- 네트워크 유형
- 상세 설명

ITEM 3. 프로젝트 비즈니스 모델

3.1 비즈니스 설명

3.1.1 비즈니스 모델

● 게임 판매 수익 공유 ● 아이템 거래 수익 공유 ● 광고 ● 월간 콘텐츠 구독 계획 수익 공유 ● 타사 응용 프로그램 및 서비스 수익 공유

3.1.2 플랫폼 혹은 어플리케이션 개요

부가적인 설명
입력 없음

플랫폼으로의 기능

Ultra는 개발자에게 수백만 달러와 수년간의 연구, 개발 및 유지 관리에 투자 할 필요없이 맞춤형 플랫폼의 고유 한 유연성을 제공합니다. 블록 체인을 사용하면 Ultra 지분을 즉시 처리 할 수 있으며 소유권 증명, 거래 투명성 및 Ultra가 개발자에게 더 많은 제어와 더 나은 거래를 제공하는 동시에 플레이어에게 흥미로운 혁신과 재정적 인센티브를 제공 할 수 있는 수많은 다른 기능을 처리 할 수 있습니다. 번성하는 인디 및 AAA 개발 에코 시스템을 통해 플랫폼이 새로운 기회와 차별화를 제공 할 수 있는 더 좋고 긴급한 시간은 없었습니다. Ultra는 단순한 게임을위한 상점 일뿐만 아니라 개발자가 비즈니스를 강화하기 위해 활용할 수 있는 완전한 생태계입니다. Ultra는 모든 개발자에게 다양한 비즈니스 전략을 수용 할 수 있습니다. 업계 거인이든 인디이든, 무료 게임이나 프리미엄 게임, eSports 또는 싱글 플레이어 게임을 게시하든 Ultra는 PC 게임 유통 시장의 100 %에 적합하지만 아이템 거래, 토너먼트 등과 같은 보조 시장에도 적합합니다.

해결해야 할 문제점
입력 없음

3.1.3 제품/서비스 라인 설명

· 울트라 고

이동 중에도 모바일 사용자에게 편리한 기능을 제공하는 플랫폼 컴패니언 앱은 플레이어를위한 새로운 수입원을 추가하고 회원 유지율을 높입니다.

· 울트라 게임

수백 명의 새로운 기존 타이틀과 독점 타이틀을 가진 게임 생태계로 수백만 명의 사용자에게 노출되어 블록 체인의 경계를 넓힙니다.

3.1.4 경쟁 우위

Ultra는이 두 경쟁 업체보다 수수료가 50 % 낮은 배포 플랫폼을 만들기 위해 분산 된 솔루션을 제시합니다. 블록 체인 기술을 사용하는 경쟁사와 비교하여 Ultra는 다른 것보다 훨씬 넓은 범위에 중점을두고 있습니다. 또한 Ultra는 개발자가 지원되고 판매에 대한 보상이 신속하게 이루어지고 적은 비율의 수익을 제공 할 수 있도록 노력하고 있습니다. 구매의 85 %를 개발자에게 다시 돌려 보내면 15 %의 rev-share split 만 필요하며 30 일에서 60 일을 기다리지 않고 즉시 지분이 이루어집니다. Ultra는 Marketing Toolbox라고하는 매장 내 판매 자산의 풍부한 컬렉션을 제공합니다. 도구 상자에는 게이머를 제품에 끌어들이는 인플 루 언서 프로그램을 포함하여 다양한 마케팅 및 홍보 유틸리티가 포함되어 있습니다.

3.1.5 지적 재산

Gilot과 공동 CEO 인 David Hanson이 2017 년에 설립 한 Ultra는 게임 산업의 독점 관행을 방해 할 계획입니다.

프로젝트 현황

개발 단계

플랫폼 개발을 완료하기 위한 자금 조달 방식은 다음과 같습니다.

Initial token sale(Public and Private)

Sale of tokens from team's pre-mined or pre-allocated reserves post initial sale

플랫폼 혹은 토큰 확장 계획 및 전략

Ultra는 Steam 및 기타 플랫폼과 완벽하게 호환되는 자체 강력한 SDK를 구축했습니다. 즉, 게이머는 Ultra 플랫폼에서 Steam 플레이어와 멀티 플레이어 게임을 할 수 있으며, Steam 게임의 모든 데이터는 Ultra를 통해 토큰화할 수 있습니다.

3.4 마일스톤

제목	목표 일정	상태	설명
완전 폐쇄 베타 출시	2019-12-02		울트라는 몇몇 기술 파트너 및 게임 개발자에게 테스트 목적으로 비공개로 출시되었습니다.
토큰 생성 이벤트	2019-07-16	완료	
울트라 SDK	2019-01-01	완료	계약
유통 기술 통합	2018-07-01	완료	
울트라 오버레이	2017-10-01	완료	
울트라 플랫폼 개발 시작	2017-07-01	완료	
초 기술적 설계 완료	2017-04-01	완료	
울트라 프로젝트 시작	2017-01-01	완료	

3.5 주요 진행상황

(1) Ultra Games SDK

해당 날짜

분류

기술: 구현 및 통합

상태

진행중

주요 당사자

Game developers

관계 회사 혹은 기관

목표 산업

환대

프로젝트 종류

주요 참여사

기타 관계 회사 및 조직

블록체인 기술의 적용 방식

개발자는 플랫폼 SDK를 좋아합니다. 사용자 인증, 디지털 권한 관리, 소액 결제, 메시징, 리더 보드, 업적 등과 같은 저수준 배관을 다른 플랫폼에 남겨두고 핵심 응용 프로그램 또는 게임 기능을 개발하는 데 더 많은 시간을 할애 할 수 있기 때문입니다. Ultra Games SDK는 경쟁 플랫폼에서 사용할 수 있는 모든 SDK 기능을 제공함으로써 레거시 게시 플랫폼과 Ultra 사이의 격차를 완전히 막을 것입니다. 이런 식으로, 응용 프로그램이나 게임을 다른 플랫폼에서 Ultra로 이식하는 것이 쉽고 효과적입니다.

3.6 법적 문제

데이터 없음

PART III. 재무 정보

ITEM 1. 주주

다음은 2019-11-18을 기준으로 5% 이상의 지분을 소유하고 있는 주주의 정보를 기술하고 있습니다.
유통 주식수:

주주명	직책 혹은 회사와의 관계	지분 비율	보유 주식수
데이터 없음			

ITEM 2. 주식 발행을 통한 자금 조달

2.1 주식 발행을 통한 자금 조달

거래 이름	공지 날짜	투자자 수	미국 달러 모금액	대표 투자자
데이터 없음				

2.2 특수 관계자

다음은 2019-11-18에 해당하는 본 회사의 특수 관계자에 대한 특정한 정보를 담고 있습니다.

회사명	설립 국가	시작 날짜	완료 날짜	특수관계에 대한 자세한 설명
데이터 없음				

ITEM 3. 재무 공시

다음은 2019-11-18을 기준으로 공시를 위해 회사 측에서 제출한 약식 재무 정보입니다.:

3.1 약식 손익계산서

(USD)

총 수익

매출원가

매출총이익

판매관리비

기타 수익 및 비용

영업이익

3.2 약식 대차대조표

(USD)

명목화폐

현금성 자산

현금 및 현금성 자산 총합

디지털 자산

(USD)

자본 총합

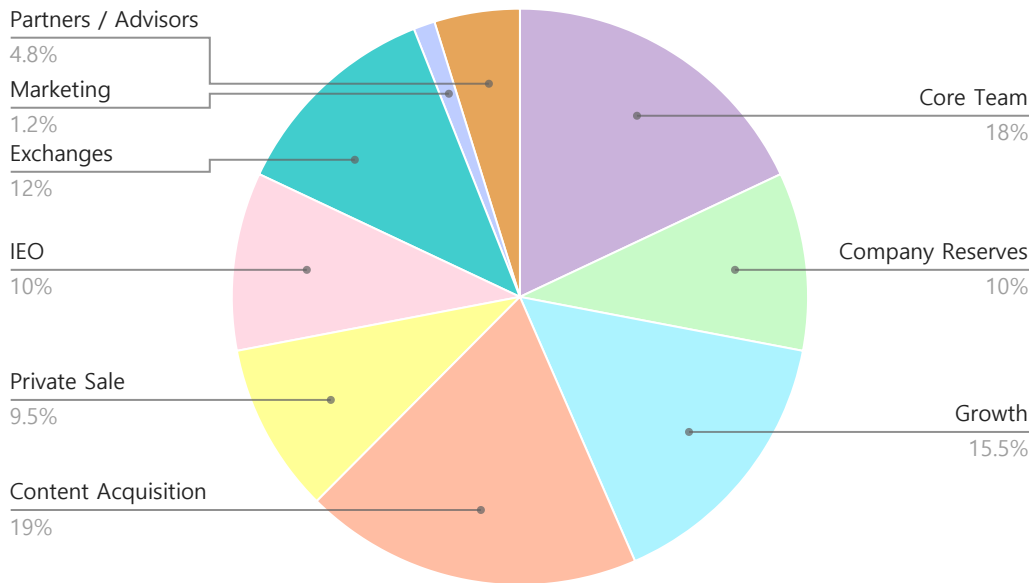
3.3 주요 재무 지표

데이터 없음

PART IV. 토큰 정보

ITEM 1. 토큰 정보

토큰명	Ultra
토큰 심벌	UOS
토큰 이코노미	Ultra token will be used as the backbone medium of exchange for blockchain transactions
취급 방법	<p>UOS는 Ultra Ecosystem을 강화하는 토큰이며 게임, 가상 아이템 및 게임 개발자를 위한 광고를 포함하여 플랫폼의 모든 것을 구매하는 데 사용될 수 있습니다. Ultra는 Paypal 및 신용 카드와 같은 전통적인 결제 방법을 사용할 수 있습니다. 이 화폐 통화 거래는 백엔드에서 원활하게 UOS로 변환되며 UOS 토큰을 사용하여 블록 체인에서 완료됩니다. 이 토큰은 플랫폼 전체에서 베팅, 토너먼트 및 기부를 포함한 많은 비 트랜잭션 방식으로 사용됩니다.</p> <p>또한 다양한 기능이 토큰으로 구동됩니다.</p> <p>타임 록 모든 거래의 10 ~ 20 %가 60 일 동안 현명한 계약으로 유지됩니다. 또한, 블록 체인 및 NFT 기능을 사용하는 독점 게임에 자금을 제공하기 위해 Ultra 수익의 5 %가 2 년 동안 예약됩니다.</p> <p>약혼 토큰은 다음과 같은 특정 작업을 수행하여 연습합니다. 개발자가 더 나은 게임을 만들 수 있도록 지원 광고 시청; 베타 테스트; 응답 설문 조사 등</p> <p>추적 플레이어는 토큰을 보유하는 것만으로 무료 게임, 장식 및 독점 콘텐츠로 보상받을 수 있습니다.</p> <p>지출 사용자는 파트너를 통해 UOS 및 수백 개의 상점에서 게임 / 아이템을 사고 팔 수 있습니다.</p> <p>마지막으로, 모든 행위자들은 생태계 내에서 토큰을 유지하도록 인센티브를 받고 있으며 개발자는 생태계 내에서 수익의 40 % 이상을 유지할 것으로 기대합니다. 이것은 교환에 대한 수요가 항상 공급보다 큰 상황을 초래합니다.</p> <p>자세한 내용은 https://docs.google.com/document/d/1MbWJjUsMkFyiLHFvFJ7DXgld83ytn5VQc6aG-C93VA/edit?usp=sharing을 참조하십시오.</p> <p>Ultra 플랫폼에서 사용되는 EOS 기반 코인 0xd13c7342e1ef687c5ad21b27c2b65d772cab5c8c</p> <p>EOSIO</p> <p>네트워크 입력 없음</p> <p>프로젝트 종류 유틸리티 토큰</p> <p>토큰은 다음 방법을 통해서 취득할 수 있습니다</p> <ol style="list-style-type: none">1. 사모2. 임직원 보수, 유저에 대한 보상, 프로젝트 지원, 또는 기타 방법3. 직접 채굴4. 공모 <p>추가 토큰 발행 혹은 인플레이션을 포함한 발행 조건 There's no supply growth until mainnet. Once mainnet launches there's a very small supply growth rate for covering the costs of Block Producers. This supply growth rate will only be about 0.1% yearly.</p> <p>토큰 세일 이후 본 회사의 거래 행위 1. 토큰 세일 이후 본 회사는 토큰을 매매한 적이 없다</p> <p>토큰 세일 당시 토큰 분배 방법 First come, First served</p> <p>토큰 발행 이후 토큰 총 수량에 비례하는 토큰 분배 비율</p>



토큰 보유자 권리

- 다음에 해당하는 상황에서 지분을 받거나 혹은 그 외의 보상을 받는다
토큰 소지자에 대한 지분이나 다른 고려 사항이 없습니다.
- 다음에 해당하는 상황에서 토큰 소지자들은 소유권 혹은 약정금 혹은 권리를 가진다
- 토큰 소지자는 다음에 해당하는 사안에 대하여 투표권을 행사할 수 있다
- 토큰 혹은 토큰 세일과 관련 있는 기타 정보

ITEM 2. 토큰 세일

2.1 토큰 판매 상세 정보

총 수량	1,000,000,000
최초 토큰 수량	1
Initial Offering 여부	No
Initial Offering 가격 (USD)	0.05
Initial Offering 가격 (ETH)	
Initial Offering 가격 (BTC)	
목표 하드캡에 비례하는 달성 금액 (%)	100

판매 된 토큰 수

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

2.2 Initial Offering 라운드

Round 1

라운드 이름: Presale
 매각된 토큰 수량 : 95,418,298
 달러 기준 총 모금액 : 6,500,000
 기관 투자자:
 시작 날짜: 2018-01-01
 완료 날짜 : 2018-09-30

단위	토큰 개당 가격	미국 달러 모금액
Presale	0.067	6,500,000

Round 2

라운드 이름: IEO

매각된 토큰 수량 : 100,000,000

달러 기준 총 모금액 : 5,000,000

기관 투자자:

시작 날짜: 2019-07-17

완료 날짜 : 2019-07-17

단위	토큰 개당 가격	미국 달러 모금액
데이터 없음		

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

ITEM 3. 토큰 발행 기록

다음은 2019-11-18을 기준으로 기록된 토큰 발행 기록 연혁입니다. 본 보고서에는 해당하는 거래의 해시는 제공되지 않았습니다.

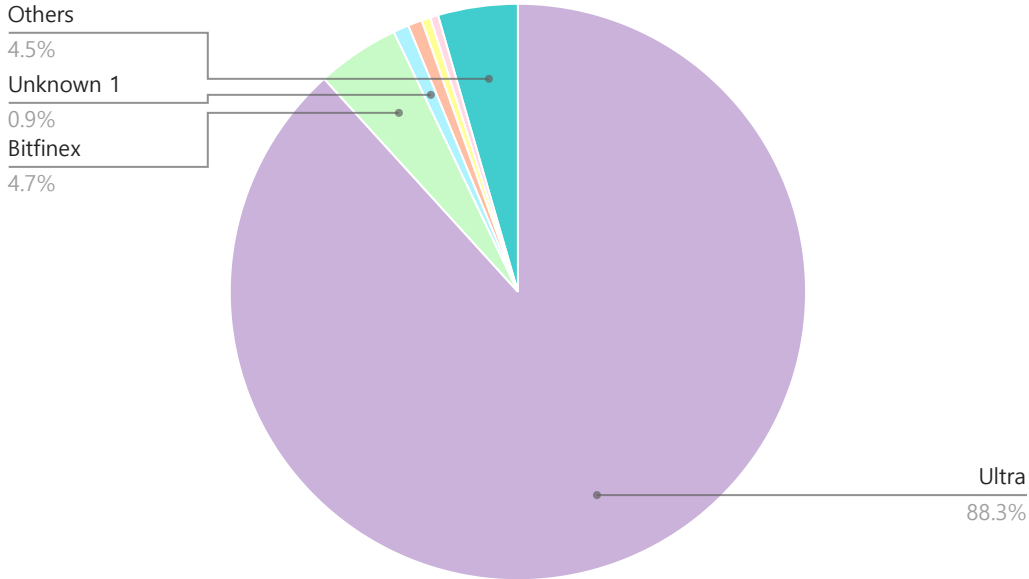
목적	날짜	수량	미국 달러 가치	총토큰(변경 후)	유통물량(변경 후)
사전 판매 월별 조끼-3/9	2019-12-14	10,602,033	N/A	1,000,000,000	131,806,099
사전 판매 월별 조끼-2/9	2019-11-14	10,602,033	N/A	1,000,000,000	121,204,066
사전 판매 월별 조끼 # 1	2019-10-15	10,602,033	N/A	1,000,000,000	110,602,033
토큰 생성 이벤트	2019-07-17	1,000,000,000	N/A	1,000,000,000	100,000,000

ITEM 4. 상장된 거래소

거래소	Pair	가격	거래량	비율
데이터 없음				

ITEM 5. 토큰 지분구조

다음은 2019-11-18을 기준으로 월렛 주소와 플랫폼에 등록된 주소 메타 데이터를 포함하 결과입니다..



랭킹	주소	잔고	비율
1	0xD13c7342e1ef687C5ad21b27c2b65D772cAb5C8c (Ultra)	882,500,656	88.25%
2	0x742d35Cc6634C0532925a3b844Bc454e4438f44e (Bitfinex)	46,540,609	4.65%
3	0xCb7e765fCA1bD843E840409Df01ed14b6f60FCC4 (Unknown 1)	8,767,413	0.88%
4	0x876EabF441B2EE5B5b0554Fd502a8E0600950cFa (Bitfinex)	7,907,852	0.79%
5	0x8545D1B51D8AE54416C5b04C3052304F6603c874 (Unknown 2)	5,000,000	0.50%
6	0x999E77c988C4C1451d3B1c104a6cca7813A9946E (Unknown 3)	4,514,083	0.45%
7	0x4BD671825810Dd7a27D73185a79e095924f2AA12 (Unknown 4)	4,500,001	0.45%
8	0xF66aE9b33Aa97296d51bd1307a63b4B8Aed95991 (Unknown 5)	3,500,000	0.35%
9	0x34872874b65E12408eC0265E9cf0a35FA6c8D13E (Unknown 6)	3,244,891	0.32%
10	0x47b0A2e4DEBe1A22Be7771D176d63AD71FF6C770 (Unknown 7)	2,034,412	0.20%
11	0x7ADBD742DfF184982250E99925E61a49ac5C4884 (Unknown 8)	2,013,050	0.20%
12	0xbe41D37eB2d2859143B9f1D29c7BC6d7e59174Da (Unknown 9)	1,456,620	0.15%
13	0x006B25A7C3d738FeF719A2cBCeBE088Eba405443 (Unknown 10)	1,402,726	0.14%
14	0x8B663906B9Bcf63A229C5d25d4aa0d845102c4Ba (Unknown 11)	1,361,247	0.14%
15	0xDE68d623c35A2E5f893A7E78FE4e5B9Da4A5739f (Unknown 12)	1,319,809	0.13%
16	0x5564984080E73e1180C531c9FcA76Fb5CbfEcE6C (Unknown 13)	1,014,134	0.10%
17	0xfdf36eC3227BeC1Afbcb9519bB7779a3763925A02 (Unknown 14)	900,000	0.09%
18	0x382940F956c5Fef3fea448944Fbb44778CCcDAA1 (Unknown 15)	816,728	0.08%

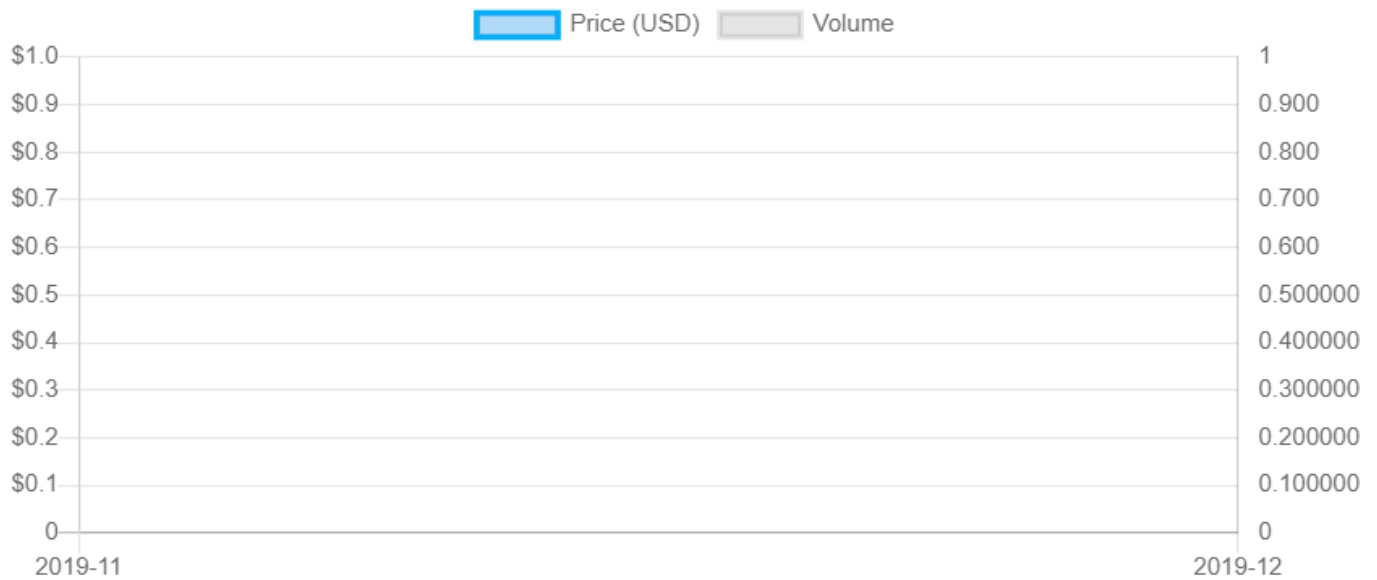
랭킹	주소	잔고	비율
19	0x538d278E05A35c96bCDca1039e92C65b994256a0 (Unknown 16)	797,271	0.08%
20	0xb6f4B6e964e39B94E18b7101261B9210fcbAbD86 (Unknown 17)	743,455	0.07%

ITEM 6. 토큰 가격과 시가총액

다음은 2019-11-18 기준의 시장 데이터입니다..

시가총액 순위

시세 동향



▶ USD

현재 가격 :

변동 (7일/24시간/1시간) : % | % | %

시가 총액 : -

Initial Offering 가격 : \$-

Initial Offering 가격 대비 수익률 :

▶ ETH

현재 가격 :

변동 (7일/24시간/1시간) : % | % | %

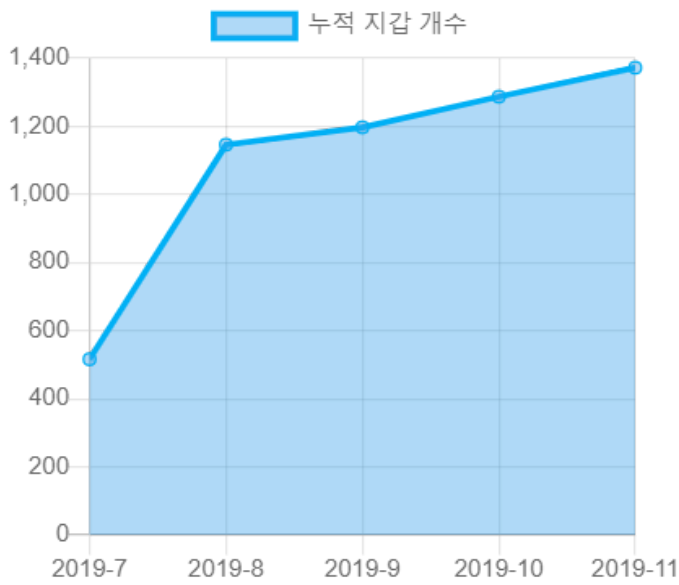
시가 총액 : -

Initial Offering 가격 : - ETH

Initial Offering 가격 대비 수익률 :

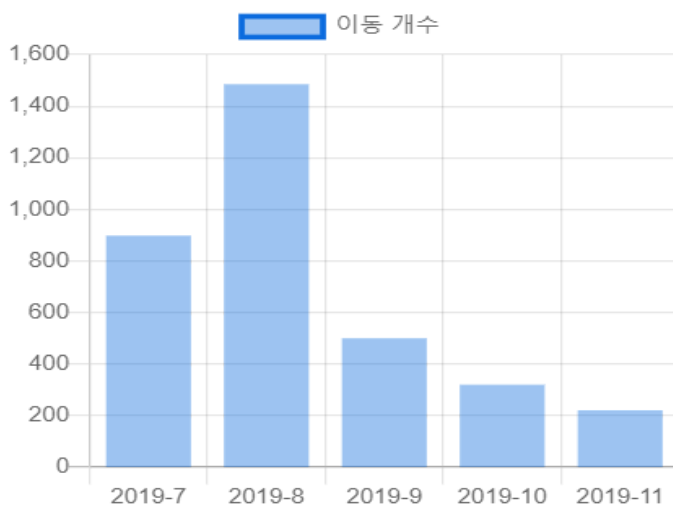
ITEM 7. 온체인 동향

누적 지갑 개수



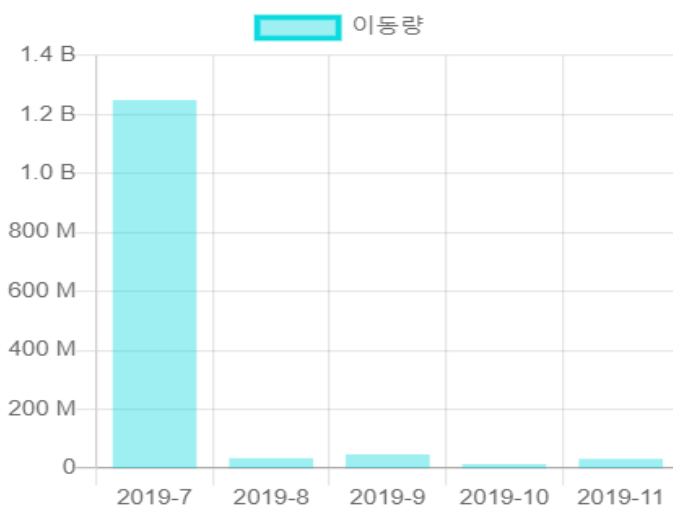
날짜	누적 지갑 개수	신규 지갑 개수
2019-11	1,372	85
2019-10	1,287	90
2019-9	1,197	51
2019-8	1,146	630
2019-7	516	516

이동 개수



날짜	토큰 이동 개수
2019-11	221
2019-10	320
2019-9	500
2019-8	1,485
2019-7	898

이동량



날짜	토큰 이동량
2019-11	31,456,983.54
2019-10	13,882,832.124
2019-9	47,041,830.247
2019-8	34,004,716.372
2019-7	1,248,969,234.264

PART V. 컴플라이언스

ITEM 1. 법무 검토

법적 각서와 견해

날짜	대상 사법권 국가	발송자 / 작성자	파일
2018-12-04	Estonia	NJORD Law Firm	

준법 관리

Q: 본 프로젝트가 사업을 진행하는 국가와 본 기업이 등록된 국가의 법을 준수하는 것을 보장할 수 있습니까? 법률 준수를 보장할 수 없는 경우 아래의 입력란에 그에 상응하는 상황을 설명해 주십시오.

A: Yes

Q: 본 프로젝트가 추구하는 활동들로 인해 특정 국가의 공익을 침해할 여지가 없음을 보장할 수 있습니까? (도박/마약 등) 침해 여지가 없음을 보장할 수 없는 경우 아래의 입력란에 그에 상응하는 상황을 설명해 주십시오.

A: Yes

Q: 본 토큰/코인 프로젝트가 현재 존재하는 국제 자본 시장 규제에 의해 증권으로 분류되지 않음을 보장할 수 있습니까? 규제 준수를 보장할 수 없는 경우 아래의 입력란에 그에 상응하는 상황을 설명해 주십시오.

A: Yes

ITEM 2. 기술 검토

기술 감사 결과 혹은 그에 상응하는 문서

파일	날짜	문서 제목	감사자 / 제출자
데이터 없음			

기술 역량 관리

Q: 본 회사는 거래소와 협력하기 위한 기술적 역량이 있음을 보장할 수 있습니까? (데몬/지갑/메인넷 지원 등) 만약 보장할 수 있을 경우, 아래의 입력창을 활용하여 거래소가 본 프로젝트를 상장하기 위해 필요한 단계들을 자세하게 기술해 주십시오.

A: Yes

현재 UOS는 erc20 토큰이므로 통합이 매우 쉽습니다. 다가오는 메인 넷은 EOS와 호환되므로 교환기가 이미 EOS를 지원하는 경우 통합 작업이 최소화됩니다. 또한 문제가있을 경우 통합 프로세스에 도움을 줄 수 있습니다.