

BATTLE BULLS



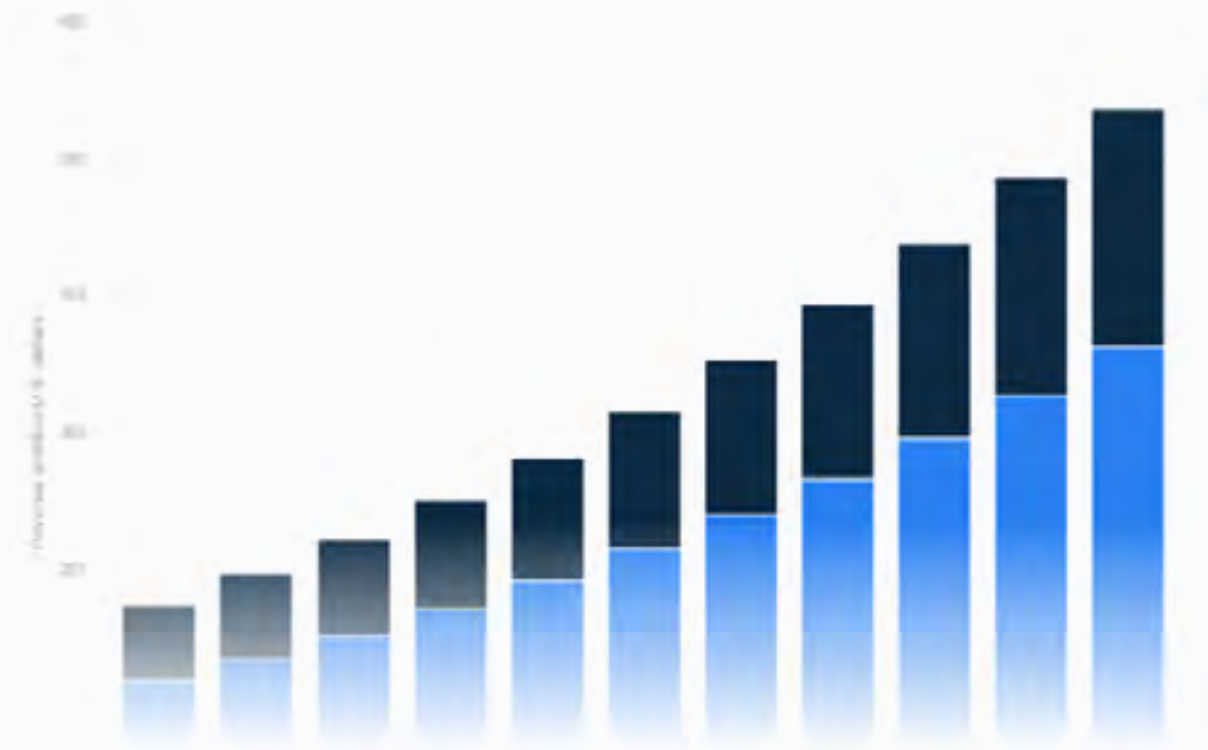
**Whitepaper
Version 1.0**

1. Überblick über den Markt für mobile Spiele und Kryptowährungen	3
1.1. Spiele-Anwendungen auf Telegram und ihre Auswirkungen auf die Massenakzeptanz von Kryptowährungen.	4
1.2. Eine Prognose zur Branchenentwicklung	5
2. Battle Bulls - ein Spiel an der Schnittstelle zweier Branchen: Gaming und Krypto	5
2.1. Die Mission von Battle Bulls.	6
2.2. Das Gameplay von Battle Bulls	7
2.3. Die Wirtschaft von Battle Bulls	7
2.4. Die Karten zur Erhöhung Ihres Earn-per-Hour-Guthabens.	8
3. BULL SPLIT – ein Bindeglied zwischen dem Gameplay und dem Kryptomarkt . .	9
3.1. Die Tokenomics von BULL SPLIT	9
4. Splitting – die Haupttechnologie von BULL SPLIT	9
4.1. Was ist Splitting und wie funktioniert es?	10
4.2. Wie wird die Belohnung unter den Poolteilnehmern verteilt?	10
5. Die Entwicklungspläne des BULL-Tokens (Roadmap)	11
6. Die Herausforderungen für die Web3-Branche	12
7. Haftungsausschluss	12



1. Überblick über den Markt für mobile Spiele und Kryptowährungen

Die Popularität mobiler Spiele demonstriert ein dauerhaftes Wachstum. Laut Statista brachten Spiele auf Basis der iOS- und Android-Plattformen den Entwicklern einen Umsatz von mehr als 196 Milliarden \$ im Jahr 2023, während dieser Wert im Vorjahr bei weniger als 180 Milliarden \$ lag.



Im Jahr 2022 wurde das Volumen des Gaming-Marktes auf 347 Milliarden \$ geschätzt, wovon 248 Milliarden \$ auf mobile Spiele entfielen.

Gleichzeitig erlebten Blockchain-Spiele in den Jahren 2022–2023 einen Rückgang, der unter anderem mit einer globalen Korrektur auf dem Kryptomarkt verbunden war. Die führenden Trends auf dem Kryptomarkt waren damals Play-to-Earn (P2E)-Projekte: Metaverses, RPGs und Kartenspiele.

Die beliebtesten Spiele wie Axie Infinity, Alien Worlds, Pixels und Gods Unchained waren jedoch auf Desktop-Geräte ausgerichtet, und bei mobilen Spielen wurden die Anwendungen aus dem Move-to-Earn (M2E)-Segment beliebt, deren Trend mit STEPN begann. Trotz des Rückgangs des Genres und der damit verbundenen mobilen Spiele verzeichnet das Move-to-Earn-Segment ein stetiges Wachstum.



Von Ende 2023 bis Anfang 2024, mit dem Aufkommen neuer Akteure in der Mobile-Gaming-Industrie, begann ein neuer Trend zu dominieren, der mit Klicker-Spielen oder „Tap It!“ verbunden ist, die in den populären Telegram-Messenger integriert sind. Das erste und beliebteste Spiel in diesem Segment konnte in nur drei Monaten 35 Millionen Nutzer gewinnen, und die Zahl der täglich aktiven Spieler überstieg zu diesem Zeitpunkt die Marke von 5 Millionen. Die Gesamtanzahl der Nutzer dieser Spiele erreichte mehr als 200 Millionen Menschen.

Zum Vergleich: Eines der bekanntesten P2E-Spiele, Axie Infinity, zog auf dem Höhepunkt seiner Popularität im Jahr 2021 knapp über 1 Million Nutzer an.

1.1. Spiele-Anwendungen auf Telegram und ihre Auswirkungen auf die Massenakzeptanz von Kryptowährungen

In den Telegram-Messenger integrierte Mini-Anwendungen, die sich an die Krypto-Gaming-Branche richten, lösten eine neue Hype-Welle aus und erregten in kurzer Zeit die Aufmerksamkeit von zig Millionen Nutzern, was keinem der Gaming-Projekte früherer Generationen gelang.

Der Trend für Mini-Apps begann mit dem im November 2023 veröffentlichten Spiel Notcoin. Das Spiel gewann schnell an Popularität und konnte in nur drei Monaten 35 Millionen Nutzer anlocken, obwohl es zum Pionier in einem noch unerforschten Segment wurde. Das vertraute Benutzererlebnis, die minimalistische Benutzeroberfläche und die einfache Spielmechanik haben jedoch ihren Zweck erfüllt.

Der Erfolg der Anwendung führte zu einem rasanten Wachstum in diesem Segment und erregte noch mehr Aufmerksamkeit für den neuen Trend. Das Aufsehen um die Telegram-Spiele wurde so groß, dass es einigen Nachfolgern sogar gelungen ist, Notcoin zu übertreffen. Beispielsweise zog „Hamster Kombat“, eine weitere Tipp-App, die sich großer Beliebtheit erfreute, in nur drei Monaten mehr als 150 Millionen Nutzer an.

Früher erforderten viele Spiele den Kauf digitaler Tokens, um ein bestimmtes Spielerlebnis zu erlangen. Jetzt funktionieren Spiele anders und erlauben Ihnen, kostenlose Tokens für die Nutzererfahrung zu erhalten, ohne finanzielle Investitionen oder die Installation von Wallets. Ausgehend von den Kennzahlen ist dieser Ansatz eindeutig besser geeignet, um die Massenakzeptanz von Web3-Spielen voranzutreiben, als der vorherige Ansatz dies tat.

Die Mini-Apps sind zu einem echten Allheilmittel nicht nur für Nutzer, sondern auch für Entwickler geworden, die nun über ein Werkzeug verfügen, mit dem sie mit minimalen Kosten für die Produkteinführung ein breites Publikum ansprechen und gleichzeitig eine Finanzierung gewinnen können.



1.2. Eine Prognose zur Branchenentwicklung

Der Marktzustand für mobile Spiele wird im Jahr 2024 auf 98,7 Milliarden \$ geschätzt. Laut Statista könnte dieser Wert bis 2029 bei einer durchschnittlichen jährlichen Wachstumsrate von 6 % bis zu 132 Milliarden \$ anwachsen.

Auf das Segment von mobilen Krypto-Spielen entfallen nur 4,4 Milliarden \$ bisher im Jahr 2024 und bis 2029 erwartet man einen Anstieg auf 15,2 Milliarden \$. Dabei wird die jährliche Wachstumsrate Experten zufolge im Prognosezeitraum durchschnittlich 28 % betragen.

Mobile Spiele haben großes Potenzial: Laut Statistik verbringen Nutzer durchschnittlich etwa 3,25 Stunden täglich mit ihrem Smartphone, also etwa einen ganzen Tag pro Woche und etwa 6 Tage pro Monat.

Die meiste Zeit davon verbringen Nutzer in sozialen Netzwerken, was den Spielen, die in mobile Anwendungen von Messengern integriert sind, einen erheblichen Vorteil verschafft. Es wird prognostiziert, dass die Zahl der Nutzer mobiler Spiele bis 2030 1,9 Milliarden erreichen wird.

2. Battle Bulls - ein Spiel an der Schnittstelle zweier Branchen: Gaming und Krypto

Battle Bulls ist ein einzigartiges Klicker-Spiel auf Telegram, das Elemente eines Klicker- und Multiplayer-PvP-Kampfes kombiniert.

Das Spiel ist für jeden interessant: angefangen von denen, die Unterhaltung und ein spannendes Gameplay suchen, bis hin zu echten Krypto-Enthusiasten, die langfristige Vorteile von Krypto-Projekten suchen.

Für Unterhaltungsliebhaber bietet Battle Bulls eine Klicker-Funktion. Dank seiner mitreißenden Mechanik und regelmäßigen Updates hilft Ihnen das Spiel, eine Pause in Ihrer Routine einzulegen und den Prozess zu genießen. Durch Tippen oder Klicken auf die Hauptfigur des Spiels, den Bullen, erhält der Nutzer eine Spielwährung. Beim Steigen Ihres Guthabens erhöht sich Ihr Rang, was die Anhäufung von Spielwährung beschleunigt.

Battle Bulls ist nicht nur ein Klicker-Spiel. Den Nutzern wird es angeboten, an spannenden Kämpfen gegen Spieler aus der ganzen Welt teilzunehmen. Mit jedem Sieg steigen Nutzer zu neuen Leveln auf, die den Zugang zu Karten ermöglichen, die den Profit des Spiels erhöhen.



Der Hauptvorteil des Spiels besteht in der Möglichkeit, Spielmünzen in echte Tokens umzuwandeln. Battle Bulls zeichnet sich von der Masse der mobilen Spiele durch seine einzigartige und bereits funktionierende Integration mit Blockchain und Kryptowährungen aus. Battle Bulls ist eines der ersten Spiele, das eine Blockchain-Integration in der Praxis implementiert hat, sodass Spieler direkt im Spielvorgang mit Kryptowährungen interagieren können. Dabei handelt es sich nicht nur um ein Konzept oder einen Plan für die Zukunft: Alle mit der Blockchain verbundenen Mechanismen funktionieren bereits und stehen den Nutzern zur Verfügung. Die gesamte Spielwirtschaft, vom Verdienen der Spielwährung bis zu ihrer Umwandlung in echte Tokens, ist auf der Blockchain aufgebaut, die die Transparenz und Sicherheit aller Vorgänge gewährleistet.

Eines der Schlüsselemente von Battle Bulls ist der BULL SPLIT-Token. Spieler können ihr angesammeltes Earn-per-Hour-Guthaben in diesen umwandeln (siehe Punkt 2.3). Mit dem Erhalt von BULL SPLIT können Spieler damit beginnen, Belohnungen in einem speziellen Pool zu generieren (siehe Punkt 4) oder damit an der Börse zu handeln (nach der Börsennotierung, siehe Punkt 5). Im Unterschied zu vielen anderen Spielen, bei denen die interne Währung nur innerhalb der Plattform verbleibt, hat BULL SPLIT eine echte Anwendung außerhalb der Plattform, wodurch er sich von allen Marktteilnehmern abhebt.

Dank der Integration mit der Blockchain bekommen Nutzer die Möglichkeit, ihre Gaming-Erfolge in echte digitale Assets umzuwandeln, was ihre Motivation und das Interesse am Spiel steigert. Darüber hinaus werden durch den Einsatz der Blockchain alle Prozesse transparent und überprüfbar, was das Vertrauen der Spieler in die Plattform stärkt.

Battle Bulls ermöglicht seinen Nutzern bereits durch den Spielprozess Zugang zur Welt der Kryptowährungen. Dies ist nicht nur ein Versprechen, sondern eine Realität, die für jeden Spieler bereits verfügbar ist. Dank dieser Integration nimmt Battle Bulls eine einzigartige Position an der Schnittstelle der Spiele-Welt und der Krypto-Wirtschaft ein und bietet den Nutzern neue Profitmöglichkeiten.

2.1. Die Mission von Battle Bulls

Die Mission von Battle Bulls besteht darin, Nutzern dabei zu helfen, aktuelle Kenntnisse und Fähigkeiten im Bereich Finanzen und Blockchain-Technologien zu erwerben. Battle Bulls vereinigt Menschen, die nach Selbstentwicklung, Wachstum und Erfolg streben. Einzigartige Schulungen, Elemente der Geschäftsstrategie und der eigene Token der Community ermöglichen es Nutzern, vollkommen zu verstehen, wie in der Blockchain Werte geschaffen und großes Kapital verdient werden.



Battle Bulls verbindet Millionen von Menschen und motiviert sie zum Lernen und zum Erfolg im Alltag und im Geschäftsleben. Und der zukünftige Wert des Tokens wird den Gesamterfolg aller Spiel-Teilnehmer widerspiegeln.

2.2. Das Gameplay von Battle Bulls

Das Spiel bietet Spielern zwei Hauptmodi:

- **Klicker.** Spieler klicken aktiv auf das Bullen-Bild auf dem Bildschirm, um Spielmünzen zu verdienen. Durch das Sammeln von Münzen können Spieler verschiedene Karten kaufen, die ihre Möglichkeiten erweitern und ihren Profit steigern. Im Spiel sind mehr als 70 Karten verfügbar, von denen jede Ihr Earn-per-Hour-Guthaben erhöht. Die auf dieses Guthaben erhaltene Kryptowährung kann jederzeit auf Ihre Wallet ausgezahlt werden

Beim Weiterentwickeln der Spielfigur steigen die Spieler in die nächsten Level (Ränge) auf. Insgesamt stehen 9 Ränge Ihnen zur Verfügung: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Epic, Legendary, Master, Grandmaster. Jeder Rang entspricht einer Spielklasse. Der Rang erhöht die Energiegröße des Tippens (Klick auf den Bullen) und den Wert des Tippens: Je höher der Rang, desto schneller baut sich das Spielguthaben durch Tippen auf den Bullen auf. Um den nächsten Rang zu erreichen, müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Münzen auf Ihrem Spielguthaben sammeln und alle Aufgaben auf der Registerkarte „Verdienen“ abschließen.

- **Multiplayer-PvP im Battle-Genre.** In diesem Modus kämpfen die Spieler miteinander. Das Ziel von Kämpfen ist es, dem Feind maximalen Schaden zuzufügen und zu siegen. Mit dem Sieg erhöht der Spieler sein Level und wechselt in neue Spielklassen, wodurch seine Spielqualitäten verbessert werden. Außerdem erhält er Zugriff auf Karten, um sein Earn-per-Hour-Guthaben aus dem „Battle Champion“-Bereich zu erhöhen

2.3. Die Wirtschaft von Battle Bulls

Es gibt zwei Guthaben im Spiel. Beide Guthaben werden in der Spielwährung „Spiel-Euro“ berechnet.

- **Spielguthaben.** Dieses Guthaben wird durch Tippen (Klicken auf den Bullen), Erledigen von Aufgaben, Einladen von Freunden und auch durch



die Verwendung von Karten für einen Offline-Profit angesammelt (wir werden später darüber sprechen). Der Hauptzweck dieses Guthabens besteht darin, Booster-Karten zu kaufen, um Ihren Profit zu steigern

- **Earn-per-hour-Guthaben (Verdienst-pro-Stunde).** Dies ist ein Schlüsselguthaben, von dem der endgültige Profit des Nutzers vom Gameplay abhängt. Gerade von diesem Guthaben aus wird ein Airdrop verfügbar sein, bei dem Sie die angesammelte Spielwährung gegen echte Kryptowährung eintauschen und auf Ihre Wallet auszahlen lassen können. Um Ihr Earn-per-hour-Guthaben zu erhöhen, müssen Sie Karten im „Mining“-Bereich kaufen.

Das Ziel des Spiels ist es, Ihr Earn-per-hour-Guthaben kontinuierlich zu steigern und den maximalen Rang zu erreichen. Dieses Guthaben kann gegen echte Kryptowährung eingetauscht und per Airdrop auf Ihre Wallet ausgezahlt werden. Der Nutzer kann die durch das Spiel gewonnenen Tokens nach erfolgreichem Listing an der Börse verkaufen oder sich damit am Spielpool beteiligen, um so seinen Profit zu steigern. Diese Kombination hilft dem Spiel Battle Bulls, sich von anderen abzuheben, indem es Möglichkeiten bietet, Ihre Spielwährung tatsächlich zu nutzen.

2.4. Die Karten zur Erhöhung Ihres Earn-per-Hour-Guthabens

Mit Karten in Battle Bulls können Sie Ihr Earn-per-hour-Guthaben erhöhen. Gerade von diesem Guthaben aus wird ein Airdrop verfügbar sein, bei dem Sie die angesammelte Spielwährung gegen echte Kryptowährung eintauschen und auf Ihre Wallet auszahlen lassen können.

Das Earn-per-hour-Guthaben wird auch dann akkumuliert, wenn der Nutzer nicht im Spiel ist. Um mit dem Sammeln von Earn-per-hour-Guthaben zu beginnen, müssen Nutzer Karten erwerben. Im Spiel sind mehr als 100 Karten verfügbar. Die Karten unterscheiden sich nach Thema, Level und Höhe des potenziellen Profits. Die Höhe des Profits einer Karte hängt von ihrem Level ab. Beim Öffnen der Karte werden die Kosten, das Level und der zusätzliche Profit angezeigt, den sie generiert.

Das Earn-per-hour-Guthaben wird drei Stunden lang angesammelt, auch wenn der Nutzer nicht im Spiel ist. Danach hört es auf. Um die Akkumulation vom Profit wieder aufzunehmen, müssen Sie sich beim Spiel erneut anmelden und die erhaltene Spielwährung abholen.

Jede Karte ist unbegrenzt gültig. Nach dem Airdrop vom Earn-per-hour-Guthaben hört die Karte jedoch auf, einen Profit zu generieren, bis der Nutzer



das Kartenlevel erhöht. Um mehr zu verdienen, müssen Sie das Kartenlevel im „Mining“-Bereich ständig erhöhen. Die Differenz der Profite aus Karten wird durch den Wert „Verdienst pro Stunde“ beim Öffnen einer Karte angezeigt.

Jede Karte hat eine Cooldown-Zeit, eine Wartezeit, in der keine Levelaufstiege möglich sind. Je höher das Kartenlevel, desto länger ist die Wartezeit.

Einige Karten können einfach für das Spielguthaben gekauft werden, andere werden nur dann zum Kauf verfügbar, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind: Die erforderliche Anzahl von Freunden einladen, ein Level erreichen, soziale Netzwerke abonnieren usw. Aus diesem Grund können verschiedene Nutzer unterschiedlich viele Karten zur Verfügung haben: Alles hängt von der Aktivität des Spielers ab.

3. BULL SPLIT – ein Bindeglied zwischen dem Gameplay und dem Kryptomarkt

BULL SPLIT ist ein Token auf der SMART-Blockchain, in den ein Airdrop aus dem Earn-per-Hour-Guthaben im Spiel Battle Bulls erfolgt. Der Token hat zwei Hauptzwecke: Splitting (Diese Technologie wird im nächsten Abschnitt besprochen) und Börsenhandel.

3.1. Die Tokenomics von BULL SPLIT

Das maximale Angebot von BULL SPLIT-Tokens beträgt 10.000.000. Alle 100 % der Tokens werden unter den Teilnehmern des BATTLE BULLS-Spiels verteilt, die den Austausch von Spiel-Euros vom Earn-per-Hour-Guthaben in BULL SPLIT über einen Airdrop durchführen.

Die Ausgabe des Tokens findet zum Zeitpunkt der Auszahlung während des Airdrops an die Wallet des Nutzers automatisch statt und wird nach der Formel berechnet:
 $10.000.000 \text{ GAME EUR (aus dem Earn-per-Hour-Guthaben)} = 1 \text{ BULL SPLIT.}$

4. Splitting – die Haupttechnologie von BULL SPLIT

Durch das Splitting können Nutzer fürs Einfrieren von Split-Tokens Belohnungen aus delegierten Liquiditätspools in Form von Kryptowährungen an ihre Wallet erhalten. Speziell für Nutzer des Battle Bulls-Spiels wurde ein GAME-Pool geschaffen.



4.1. Was ist Splitting und wie funktioniert es?

Splitting ist eine einzigartige Technologie zum Schürfen der Kryptowährung, die keine spezielle Ausrüstung oder technische Kenntnisse erfordert: Der gesamte Interaktionsprozess findet in einer praktischen mobilen Anwendung statt. Splitting ist eine Hybridtechnologie zur Generierung einer neuen Kryptowährung, die das Beste aus Mining und Staking kombiniert.

Das Splitting basiert auf einem Liquiditätspool, einem geschlossenen und sich selbst tragenden dezentralen System. Im Prinzip handelt es sich bei einem Liquiditätspool um einen Vertrag, in dem die Kryptowährung eingefroren wird. Dieser Vertrag funktioniert auf der Blockchain-Basis und verteilt Belohnungen nach klar programmierten Regeln.

Für Nutzer des Battle Bulls-Spiels wurde ein spezieller GAME-Pool eingerichtet, dessen Haupttoken der BULL SPLIT-Token ist.

Die Blockchain vergibt Belohnungen aus den Pools gemäß klaren Regeln eines Smart Contract. Der Smart Contract enthält eine Regel, dank der der Nutzer für das Einfrieren bestimmter Tokens belohnt wird. Das Recht, Belohnungen aus dem GAME-Pool zu erhalten, wird durch den Besitz von BULL SPLIT-Token bestimmt.

Jeden Tag wird eine bestimmte Anzahl an Tokens unter den Pool-Teilnehmern verteilt, die durch die Gesamtzahl der eingefrorenen Split-Token unter den Teilnehmern geteilt wird. Und je mehr Splits der Benutzer eingefroren hat, desto höher ist seine Belohnung.

Aus diesem Grund ist es wichtig, das Earn-per-Hour-Guthaben zu akkumulieren, um während des Airdrops so viel BULL SPLITS wie möglich zu erhalten!

4.2. Wie wird die Belohnung unter den Poolteilnehmern verteilt?

Die Höhe der verteilten Belohnung hängt von der Zeit ab, zu der die Splits in der Wallet eingefroren werden sowie von der Halving-Periode.

Beim Halving geht es um einen Prozess, bei dem die verteilte Belohnung ständig halbiert wird. Das Halving findet alle 10.000.000 Blöcke statt. Das Hauptziel des Prozesses besteht darin, die Inflation von Kryptowährungen einzudämmen, indem die Ausgabe neuer Tokens reduziert wird.

Nach jeder Halbierung wird die Anzahl der pro Tag als Belohnung verteilten ULTIMA-Token halbiert und nimmt weiter ab, bis sie einen Token pro Tag erreicht.

Aus diesem Grund ist es im Interesse der Nutzer, dem Pool so schnell wie möglich beizutreten.



Split-Belohnungen werden in der Kryptowährung ULTIMA ausgezahlt, die an mehreren Börsen gehandelt wird und aktiv wächst. Erhaltene Belohnungen können an Krypto-Börsen oder in einem internen Exchanger verkauft werden. Somit können Nutzer beim Battle Bulls-Spielen einen echten Profit in Form des Tokens erzielen, der zu einem hohen Preis gehandelt wird.

5. Die Entwicklungspläne des BULL-Tokens (Roadmap)

Das Projektteam verkündet offen seine Pläne für das laufende und für das nächste Jahr.

Zurzeit hat das Team den Großteil seiner Aufgaben für 2024 vorzeitig umgesetzt:

- Prelaunch mit der Startfunktionalität
- Implementierung des Partnerprogramms in Battle Bulls
- Optionen zur Aktivierung von Promo-Codes für das Spielguthaben
- Integration von Aufgaben zum Erhalt zusätzlicher Spielwährung
- Optionen zu täglichen Belohnungen
- Bestenlisten zur Visualisierung des Spielerfortschritts
- Einführung der Multiplayer-Kampffunktion

Pläne für das dritte und vierte Quartal 2024:

- Teilnahme des Projekts an der größten Web3-Konferenz COINFEST 2024
- Start des Airdrops am 2. September
- Vollständige Einführung des Spielpools
- Launch der Webversion des Spiels
- Notierung des Tokens an den Börsen des 1. Levels und an Krypto-Aggregatoren (CoinMarketCap und CoinGecko)
- Abschließen von Partnerschaften mit Spitzenreitern der Blockchain- und Gaming-Industrie



6. Die Herausforderungen für die Web3-Branche

Während der Entwicklung der Web3-Branche wurde sie mit einer Reihe von Herausforderungen konfrontiert. Die bemerkenswertesten sind komplizierte Benutzererfahrungen, langsame Arbeit von Blockchains und erhöhte Risiken bei der Verwendung dezentraler Anwendungen.

Der Verwaltungsprozess von Krypto-Wallets und die regelmäßigen Provisionsausgaben, die mit In-Game-Transaktionen verbunden sind, erschienen vielen Nutzern als zu aufwändig. Einige Spiele erfordern den Kauf von NFTs und anderen digitalen Assets, um am Spielvorgang teilzunehmen, was das Risiko von Verlusten für die Nutzer mit sich bringt.

Außerdem sind neue Risiken entstanden: Digitale Vermögenswerte erfordern in den meisten Fällen eine nicht verwahrende Speicherung, was die volle persönliche Verantwortung für die Sicherheit der in der Wallet aufbewahrten Kryptowährungen vorsieht.

Ein weiteres Problem hängt mit dem in der Kryptoindustrie bekannten Blockchain-Trilemma zusammen, wonach es äußerst schwierig ist, gleichzeitig Dezentralisierung, Skalierbarkeit und Sicherheit zu erreichen, ohne eines davon einzubüßen.

Alle oben aufgeführten Probleme verhinderten die Massenakzeptanz von Web3-Anwendungen und insbesondere von Kryptospielen, wodurch P2E-Projekte größtenteils nur ein Nischenpublikum anzogen. Einen großen Durchbruch in dieser Richtung haben Spiele eines neuen Formats geschafft, die den Spielern zunächst ein gewohntes Benutzererlebnis bieten.

Das Team von Battle Bulls und der BULL-Token sind bestrebt, all diese Probleme zu überwinden.

7. Haftungsausschluss

Die in diesem Analysebericht enthaltenen Informationen erheben möglicherweise keinen Anspruch auf Vollständigkeit und stellen keine Elemente vertraglicher Beziehungen dar. Der Inhalt dieses Analyseberichts ist für die Parteien des Unternehmens nicht bindend und das Unternehmen behält sich das Recht vor, Teile dieses Analyseberichts aus beliebigen Gründen jederzeit vor, während und nach dem Verkauf von Coins durch Veröffentlichung eines überarbeiteten Analyseberichts auf der Website zu ändern, zu modifizieren, hinzuzufügen oder zu entfernen.

Dieser Analysebericht ist Eigentum des Unternehmens und darf nicht umgeschrieben, kopiert, an Dritte weitergegeben oder auf andere Weise



verbreitet werden. Dieser Analysebericht dient lediglich allgemeinen Informationszwecken und als Leitfaden für bestimmte konzeptionelle Überlegungen im Zusammenhang mit den darin behandelten spezifischen Themen.

Dieser Analysebericht stellt keine Anlage-, Rechts-, Steuer-, Regulierungs-, Finanz- oder Buchhaltungsberatung dar und sollte nicht als alleinige Grundlage für die Beurteilung einer Transaktion zum Coinkauf dienen. Vor dem Kauf von Coins sollte ein potenzieller Käufer seine eigenen Rechts-, Anlage-, Steuer-, Buchhaltungs- und anderen Berater konsultieren, um die potenziellen Vorteile, Verbindlichkeiten und sonstigen Konsequenzen einer solchen Transaktion zu ermitteln.

Nichts in diesem Analysebericht sollte als Werbeprospekt irgendeiner Art oder als Aufforderung zur Investition betrachtet werden oder in irgendeiner Weise ein Angebot oder eine Aufforderung zum Kauf von Wertpapieren in irgendeiner Rechtsordnung darstellen. Dieses Dokument wurde ohne Rücksicht auf etwaige Gesetze oder Vorschriften einer Gerichtsbarkeit erstellt, die Transaktionen in Bezug auf digitale Coins oder damit verbieten oder in irgendeiner Weise einschränken, und unterwirft sich ihnen nicht.

Der Coin ist keine digitale Währung, kein Wertpapier, keine Ware oder ein anderes Finanzinstrument und wurde nicht gemäß dem Securities Act von 1933, den Wertpapiergesetzen eines Bundesstaates der Vereinigten Staaten von Amerika oder den Wertpapiergesetzen eines anderen Landes registriert, einschließlich der Wertpapiergesetze aller Gerichtsbarkeiten, in denen der potenzielle Coininhaber ansässig ist.

Die Coins werden nicht angeboten oder verteilt und dürfen von ihren Besitzern nicht an Bürger, Einzelpersonen oder Organisationen weiterverkauft oder anderweitig veräußert werden, deren Wohnsitz, Aufenthaltsort oder Registrierung (i) in den Vereinigten Staaten von Amerika (einschließlich Bundesstaaten und den Columbiadistrikt), in Puerto-Rico, den Amerikanischen Jungferninseln, jeder anderen Besitzung der Vereinigten Staaten von Amerika oder (ii) in einem Land oder Territorium liegt, in dem Transaktionen mit digitalen Coins durch geltende Gesetze oder Vorschriften verboten oder in irgendeiner Weise eingeschränkt sind. Wenn eine Person, die diesen Beschränkungen unterliegt, Coins erworben hat, hat sie dies auf eine illegale, unbefugte und betrügerische Weise getan, wofür sie gemäß den Gesetzen ihres Landes verantwortlich ist.

Das Unternehmen bietet in Singapur, der Volksrepublik China, Südkorea oder anderen Ländern und Territorien, in denen Transaktionen mit oder mit digitalen Coins restriktiven Vorschriften unterliegen oder eine Registrierung des Unternehmens oder Einholung einer Lizenz bei den zuständigen Regierungsbehörden erfordern, keine Coins an oder vertreibt diese nicht und führt auch keine Geschäfte im Rahmen regulierter Aktivitäten durch.



Wir erinnern jeden Käufer von Coins daran, dass dieser Analysebericht ihm/ihr auf der Grundlage vorgelegt wurde, dass er/sie eine Person ist, der das Dokument gemäß den Gesetzen des Landes, in dessen Gerichtsbarkeit er/sie ansässig ist, rechtmäßig zur Kenntnis gebracht werden kann. Jeder potenzielle Käufer von Coins ist dafür verantwortlich, zu bestimmen, ob er innerhalb seines Rechtsgebiets legal Coins kaufen und sie dann an einen anderen Käufer innerhalb seines Rechtsgebiets weiterverkaufen kann.

Bestimmte in diesem Analysebericht enthaltene Aussagen, Schätzungen und Finanzinformationen stellen zukunftsgerichtete Aussagen oder Informationen dar. Solche zukunftsgerichteten Aussagen oder Informationen hängen mit bekannten und unbekanntem Risiken und Ungewissheiten zusammen, die dazu führen können, dass tatsächliche Ereignisse oder Ergebnisse erheblich von den Schätzungen oder Ergebnissen abweichen, die in solchen zukunftsgerichteten Aussagen oder Informationen impliziert oder zum Ausdruck gebracht werden.

Das Unternehmen behält sich das Recht vor, Personen den Zugang zum Kryptosystem zu verweigern, die die in diesem Dokument und im Einklang mit geltendem Recht festgelegten Kriterien für den Kauf von Coins nicht erfüllen. Insbesondere kann das Unternehmen Personen, die die vom Unternehmen jederzeit und nach eigenem Ermessen festgelegten Zulassungskriterien nicht erfüllen, den Zugang verweigern.

Der Analysebericht in englischer Sprache ist die wichtigste offizielle Informationsquelle über das Projekt. Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können von Zeit zu Zeit in andere Sprachen übersetzt werden. Bei einer solchen Übersetzung können einige in diesem Dokument enthaltene Informationen verlorengehen oder verfälscht werden. Die Richtigkeit solcher Alternativberichte kann nicht garantiert werden. Im Falle irgendwelcher Widersprüche oder Unstimmigkeiten zwischen solchen Übersetzungen und dem englischsprachigen Analysebericht haben die Bestimmungen des englischsprachigen Dokuments Vorrang.

