

BATTLE BULLS



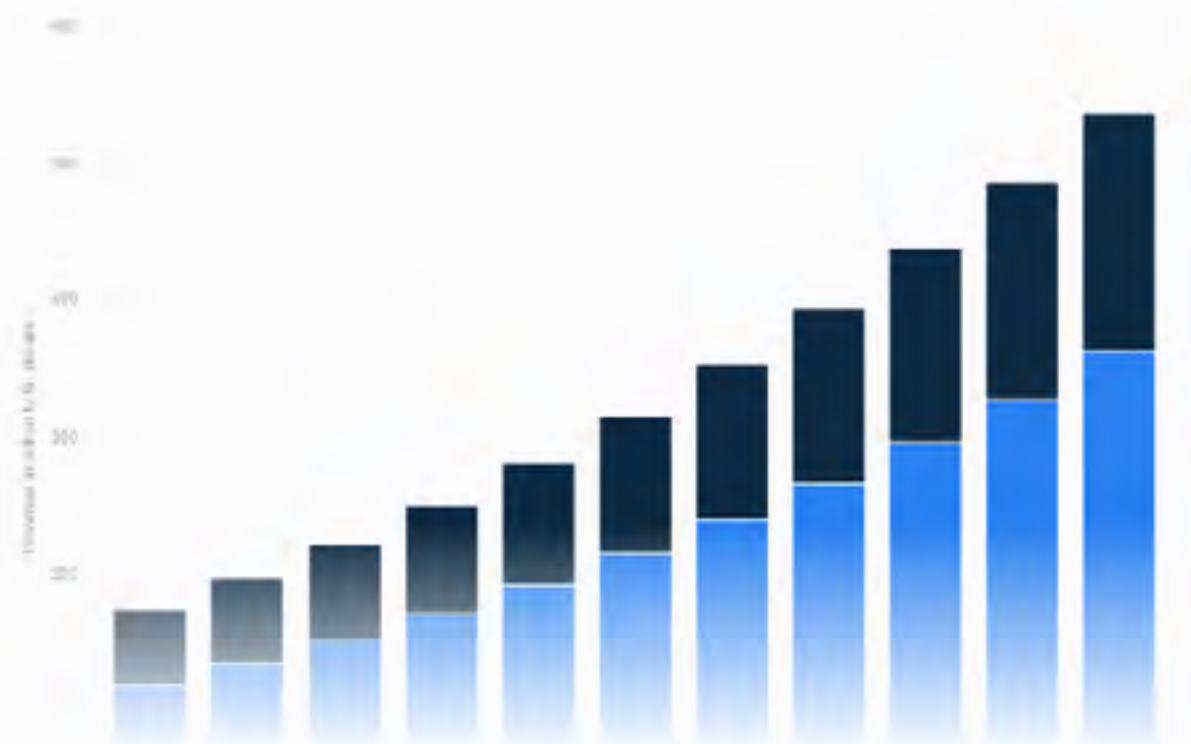
Whitepaper
Versión 1.0

| | |
|---|-----------|
| 1. Visión general del mercado de los juegos móviles y las criptomonedas | 3 |
| 1.1. Aplicaciones de juegos en Telegram y su impacto en la adopción masiva de las criptomonedas | 4 |
| 1.2. Pronóstico del desarrollo de la industria. | 5 |
| 2. Battle Bulls — un juego en la intersección de dos industrias: gaming y crypto. .5 | 5 |
| 2.1. Misión de Battle Bulls | 6 |
| 2.2. Jugabilidad de Battle Bulls. | 7 |
| 2.3. Economía de Battle Bulls | 7 |
| 2.4. Cartas para aumentar los ingresos por hora | 8 |
| 3. BULL SPLIT — el vínculo entre la jugabilidad y el mercado crypto | 9 |
| 3.1. Tokenomics de BULL SPLIT | 9 |
| 4. Splitting — la principal tecnología del BULL SPLIT | 9 |
| 4.1. ¿Qué es el splitting y cómo funciona en el GAME-pool? | 9 |
| 4.2. ¿Cómo se distribuyen las recompensas entre los participantes de los pools? . | 10 |
| 5. Planes de desarrollo del BULL Token (Roadmap) | 11 |
| 6. Desafíos de la industria Web3 | 11 |
| 7. Declaración de responsabilidad | 12 |



1. Visión general del mercado de los juegos móviles y las criptomonedas

La popularidad de los juegos móviles sigue mostrando un crecimiento constante. Según Statista, en 2023 los juegos basados en las plataformas iOS y Android generaron más de 196 mil millones de dólares en ingresos para los desarrolladores, mientras que el año anterior esta cifra era inferior a 180 mil millones de dólares.



En 2022, el volumen del mercado de los videojuegos se valoró en 347 mil millones de dólares, de los cuales 248 mil millones correspondían a juegos móviles.

Al mismo tiempo, durante los años 2022-2023, los juegos basados en la tecnología blockchain experimentaron una caída, en parte debido a la corrección global del mercado de las criptomonedas. Las principales tendencias del criptomercado en ese momento eran los proyectos Play-to-Earn (P2E), como los metaversos, los juegos de rol (RPG) y los juegos de cartas.

Sin embargo, los juegos más populares, como Axie Infinity, Alien Worlds, Pixels y Gods Unchained, estaban orientados a dispositivos de escritorio. Entre los juegos móviles, las aplicaciones del segmento Move-to-Earn (M2E) alcanzaron popularidad, un fenómeno que comenzó con STEPN. A pesar del declive del género y los juegos móviles relacionados, el segmento Move-to-Earn continúa mostrando un crecimiento constante.



Desde finales de 2023 y principios de 2024, con la llegada de nuevos jugadores a la industria de los juegos móviles, surgió una nueva tendencia dominante: los clickers o tap games, integrados en el popular servicio de mensajería Telegram. El primer y más popular juego de este segmento logró alcanzar 35 millones de usuarios en solo tres meses, y la cantidad de jugadores activos diarios superó los 5 millones en ese período. La audiencia total de estos juegos llegó a más de 200 millones de usuarios. En comparación, uno de los juegos P2E más conocidos, Axie Infinity, alcanzó solo algo más de 1 millón de usuarios en su pico de popularidad en 2021.

1.1. Aplicaciones de juegos en Telegram y su impacto en la adopción masiva de las criptomonedas

Las miniaplicaciones integradas en Telegram, enfocadas en la industria de los juegos crypto, crearon una nueva ola de interés, atrayendo la atención de decenas de millones de usuarios en poco tiempo, algo que ningún proyecto de juego de generaciones anteriores había logrado.

La tendencia de las miniaplicaciones comenzó con el lanzamiento de Notcoin en noviembre de 2023. El juego rápidamente ganó popularidad, atrayendo 35 millones de usuarios en solo tres meses, a pesar de ser pionero en un segmento aún inexplorado. Sin embargo, la experiencia de usuario familiar, la interfaz minimalista y la mecánica de juego simple fueron claves para su éxito.

El éxito de esta aplicación provocó un rápido crecimiento de este segmento y atrajo aún más atención hacia esta nueva tendencia. El entusiasmo en torno a los juegos de Telegram fue tan grande que algunos competidores incluso superaron a Notcoin. Por ejemplo, otro juego de tap, Hamster Combat, logró atraer a más de 150 millones de usuarios en solo tres meses.

Anteriormente, muchos juegos requerían la compra de tokens digitales para obtener una experiencia de juego. Sin embargo, los juegos actuales han cambiado, permitiendo obtener tokens gratuitos por la experiencia del usuario, sin necesidad de inversiones financieras ni de instalar monederos digitales. Según las métricas, este enfoque favorece claramente la adopción masiva de juegos Web3, en comparación con el modelo anterior.

Las miniaplicaciones no solo han sido una solución ideal para los usuarios, sino también para los desarrolladores, quienes ahora tienen una herramienta para atraer a una amplia audiencia con un coste mínimo de lanzamiento, mientras aseguran financiamiento.



1.2. Pronóstico del desarrollo de la industria

A partir de 2024, el mercado de juegos móviles está valorado en 98,7 mil millones de dólares. Según las proyecciones de Statista, esta cifra podría aumentar a 132 mil millones para 2029, con una tasa de crecimiento anual del 6%.

El segmento de juegos crypto móviles representa solo 4,4 mil millones en 2024, pero se espera que crezca hasta 15,2 mil millones para 2029. Según estimaciones de expertos, la tasa de crecimiento anual promedio será del 28% durante el período de pronóstico.

Los juegos móviles tienen un gran potencial: según las estadísticas, los usuarios pasan un promedio de 3,25 horas diarias frente a la pantalla de sus smartphones, lo que equivale a casi un día completo por semana y aproximadamente seis días al mes.

La mayor parte de este tiempo se dedica a las redes sociales, lo que otorga una ventaja significativa a los juegos integrados en aplicaciones de mensajería móvil. Se pronostica que el número de usuarios de juegos móviles alcanzará los 1,9 mil millones para 2030.

2. Battle Bulls — un juego en la intersección de dos industrias: gaming y crypto

Battle Bulls es un juego único tipo clicker en Telegram, que combina elementos de este género con batallas multijugador PvP.

El juego ofrece entretenimiento tanto para los que buscan diversión como para los entusiastas de las criptomonedas que buscan obtener beneficios a largo plazo de proyectos crypto.

Para los amantes del entretenimiento, Battle Bulls ofrece la mecánica de un clicker. Su jugabilidad adictiva y actualizaciones frecuentes permiten a los usuarios disfrutar del juego y distraerse de la rutina. Al hacer clic en el personaje principal del juego, un toro, los jugadores acumulan moneda del juego. A medida que aumenta el balance o saldo, también lo hace el rango, lo que acelera la acumulación de la moneda.

Además de ser un clicker, Battle Bulls permite a los jugadores participar en emocionantes batallas contra jugadores de todo el mundo. Cada victoria permite a los jugadores avanzar de nivel y desbloquear cartas o tarjetas que incrementan las recompensas dentro del juego.



La principal ventaja del juego es la posibilidad de convertir monedas del juego en tokens reales. Battle Bulls se destaca entre muchos juegos móviles por su integración única y ya funcional con la blockchain y las criptomonedas. Battle Bulls es uno de los primeros juegos en implementar de manera práctica la integración con la blockchain, lo que permite a los jugadores interactuar con las criptomonedas directamente en el proceso de juego. No es solo una idea o un plan a futuro: todos los mecanismos relacionados con la blockchain ya están operativos y disponibles para los usuarios. Toda la economía del juego, desde ganar la moneda del juego hasta convertirla en tokens reales, está basada en la tecnología blockchain, lo que garantiza la transparencia y seguridad de todas las operaciones.

Uno de los elementos clave del juego es el token BULL SPLIT. Los jugadores pueden convertir sus ingresos acumulados por hora en este token (ver el apartado 2.3). Con el token BULL SPLIT, los jugadores pueden generar recompensas en un fondo o pool especial (ver el apartado 4) o intercambiarlo en el mercado una vez que sea listado (ver el apartado 5). A diferencia de otros juegos, donde la moneda interna se limita a la plataforma, BULL SPLIT tiene aplicaciones reales fuera del juego, lo que lo distingue de otros competidores.

Gracias a la integración con la blockchain, los usuarios pueden convertir sus logros dentro del juego en activos digitales reales, lo que incrementa la motivación y el interés por el juego. Además, el uso de la tecnología blockchain garantiza que todos los procesos sean transparentes y verificables, fortaleciendo la confianza de los jugadores en la plataforma.

Battle Bulls ya ofrece acceso al mundo de las criptomonedas a través de su jugabilidad, convirtiendo en realidad lo que en otros casos es solo una promesa. Esta integración le otorga a Battle Bulls una posición única en la intersección entre los videojuegos y la criptoconomía, lo que brinda a los jugadores nuevas oportunidades de obtener ganancias.

2.1. Misión de Battle Bulls

La misión de Battle Bulls es capacitar a los usuarios con conocimientos y habilidades clave en finanzas y tecnologías blockchain. Battle Bulls conecta a personas que buscan desarrollo personal, crecimiento y éxito. Con un enfoque de aprendizaje único, elementos de estrategia empresarial y su propio token comunitario, los usuarios pueden entender a fondo cómo se generan valores y se acumulan grandes capitales dentro de la blockchain.

Battle Bulls motiva e inspira a millones de personas a aprender y tener éxito, tanto en la vida como en los negocios. El valor futuro del token reflejará el éxito compartido de todos los participantes del juego.



2.2. Jugabilidad de Battle Bulls

El juego ofrece a los jugadores dos modos principales:

- **Clicker.** Los jugadores deben hacer clic repetidamente sobre la imagen de un toro en la pantalla para ganar monedas del juego. A medida que acumulan monedas, pueden comprar diferentes cartas que aumentan sus capacidades y beneficios. Hay más de 70 cartas disponibles, cada una de las cuales incrementa los ingresos por hora. Las criptomonedas obtenidas en este balance pueden retirarse a una billetera en cualquier momento.

A medida que el personaje se desarrolla, los jugadores suben de nivel (rango). Existen 9 rangos disponibles: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Epic, Legendary, Master, y Grandmaster. Cada rango corresponde a una liga y aumenta la energía y el valor de cada clic sobre el toro, lo que acelera la acumulación de monedas. Para alcanzar el siguiente rango, es necesario reunir una cantidad determinada de monedas y completar todas las misiones en la pestaña Ganancias.

- **Multijugador PvP en el género de batalla.** En este modo, los jugadores se enfrentan en batallas. El objetivo es infligir el mayor daño posible al oponente y ganar. Con cada victoria, el jugador sube de nivel, accediendo a nuevas ligas, mejorando sus habilidades y desbloqueando cartas que incrementan los ingresos por hora desde la sección Battle Champion.

2.3. Economía de Battle Bulls

En el juego, hay dos tipos de balance. Ambos se calculan en la moneda del juego, “euro del juego”.

- **Balance del juego.** Este saldo se acumula mediante taps (toques en el toro), completando tareas, invitando a amigos, así como con tarjetas para ingresos offline (de las cuales hablaremos más adelante). El propósito principal de este balance es la compra de cartas booster o potenciadores para aumentar las ganancias.
- **Ingresos por hora.** Este es el balance clave del que depende la ganancia final del usuario del proceso de juego. Es a partir de este balance que estará disponible el airdrop: el intercambio de la moneda del juego acumulada por criptomoneda real y su retiro a una billetera. Para aumentar los ingresos por hora, es necesario comprar cartas de la sección Minar.



El objetivo del juego es aumentar constantemente sus ingresos **por hora** y alcanzar el rango máximo. Este balance puede ser intercambiado por criptomoneda real y retirado a la billetera a través del airdrop. Los tokens obtenidos en el juego pueden ser vendidos en un intercambio después de su listado, o se pueden utilizar para participar en el pool del juego, con el fin de aumentar sus ganancias. Esta integración ayuda a que Battle Bulls se destaque entre otros juegos, ofreciendo formas reales de utilizar su moneda del juego.

2.4. Cartas para aumentar los ingresos por hora

Las cartas en Battle Bulls permiten incrementar los ingresos por hora, que es la base para participar en el airdrop y convertir la moneda del juego en criptomonedas reales.

Los ingresos por hora se acumulan incluso cuando el jugador no está en línea. Para comenzar a acumular este balance, los jugadores deben adquirir cartas. Hay más de 100 cartas disponibles, y varían en tema, nivel y potencial de ganancia. La rentabilidad de cada carta depende de su nivel. Al abrir una carta se muestra el costo, nivel y el aumento en ganancias que proporcionará.

Los ingresos por hora se acumulan durante tres horas cuando el jugador está desconectado, tras lo cual se detiene. Para reanudar la acumulación, el jugador debe ingresar al juego y reclamar la moneda acumulada.

Cada carta tiene una duración indefinida. Sin embargo, tras el airdrop, la carta deja de generar ingresos hasta que el jugador mejore su nivel. Para ganar más, es necesario aumentar constantemente el nivel de las tarjetas en la sección Minar. La diferencia en los ingresos de las tarjetas se muestra en el valor de Ingresos por hora al abrir la tarjeta.

Cada carta tiene un periodo de cooldown: tiempo de espera, durante el cual no se puede mejorar. Cuanto mayor sea el nivel de la carta, más largo será el tiempo de espera.

Algunas cartas pueden comprarse con el balance del juego, mientras que otras requieren cumplir ciertos requisitos, como invitar a amigos, alcanzar un nivel determinado, o suscribirse a las redes sociales. Por lo tanto, la cantidad de cartas disponibles puede variar según la actividad del jugador.



3. BULL SPLIT — el vínculo entre la jugabilidad y el mercado cripto

BULL SPLIT es un token basado en la blockchain SMART, en el que se hace airdrop a través de los ingresos por hora en el juego Battle Bulls. Este token tiene dos usos principales: el splitting (esta tecnología se explicará en la siguiente sección) y comercio en exchanges.

3.1. Tokenomics de BULL SPLIT

La oferta máxima del token BULL SPLIT es de 10 000 000. El 100% de los tokens se distribuirá entre los jugadores de Battle Bulls, quienes cambiarán los euros del juego acumulados en el saldo de ingresos por hora por BULL SPLIT a través de airdrops.

La emisión del token ocurre automáticamente en el momento del payout durante el airdrop a la billetera del usuario según la fórmula $10\,000\,000 \text{ GAME EUR (del saldo de ingresos por hora)} = 1 \text{ BULL SPLIT}$.

4. Splitting — la principal tecnología del BULL SPLIT

El splitting permite a los usuarios recibir recompensas de los pools de liquidez delegados en criptomonedas al congelar tokens split. Para los usuarios de Battle Bulls, se ha lanzado un GAME-pool especial.

4.1. ¿Qué es el splitting y cómo funciona en el GAME-pool?

El splitting es una tecnología única para la minería de criptomonedas que no requiere equipo especializado ni conocimientos técnicos; todo el proceso se realiza a través de una conveniente aplicación móvil. El splitting es una tecnología híbrida para la generación de nuevas criptomonedas que combina lo mejor del mining y el staking.

El splitting se basa en un pool de liquidez, un sistema descentralizado cerrado y autosuficiente. En términos sencillos, un pool de liquidez es un contrato donde se congela criptomoneda, y este contrato, basado en blockchain, distribuye recompensas según reglas preprogramadas.



Para los usuarios del juego Battle Bulls, se ha lanzado un pool GAME especial, cuyo token principal es el BULL SPLIT.

La blockchain otorga recompensas desde los pools según las reglas del contrato inteligente. El contrato inteligente establece la regla de recompensar a los usuarios por congelar ciertos tokens. El derecho a las recompensas del GAME-pool se determina mediante la posesión de tokens BULL SPLIT.

Cada día, se distribuye una cantidad determinada de tokens entre los participantes del pool, que se divide por la cantidad total de tokens split congelados por los participantes. Cuantos más splits congele un usuario, mayor será su recompensa.

¡Por eso es importante acumular ingresos por hora para obtener la mayor cantidad posible de BULL SPLIT durante el airdrop!

4.2. ¿Cómo se distribuyen las recompensas entre los participantes de los pools?

La cantidad de recompensas depende del tiempo que los splits hayan estado congelados en la billetera y del período de halving.

El halving es el proceso de reducir a la mitad las recompensas distribuidas. Ocurre cada 10 000 000 bloques. El objetivo principal de este proceso es controlar la inflación de la criptomoneda al limitar la emisión de nuevos tokens.

Después de cada halving, la cantidad de tokens ULTIMA distribuidos como recompensa diaria se reduce a la mitad, y continuará disminuyendo hasta que solo se emita un token al día.

Por eso, los usuarios deben unirse al pool lo antes posible.

Las recompensas en el splitting se pagan en la criptomoneda ULTIMA, que se negocia en varios intercambios y está en activo crecimiento. Las recompensas obtenidas se pueden vender en intercambios de criptomonedas o en el intercambiador interno. De esta manera, al jugar a Battle Bulls, los usuarios pueden obtener beneficios reales en un token que se negocia a un precio alto.



5. Planes de desarrollo del BULL Token (Roadmap)

El equipo del proyecto declara abiertamente sus planes para el año en curso y el próximo.

Hasta el momento, el equipo ha completado la mayor parte de las tareas para 2024 antes del plazo previsto:

- Prelanzamiento con funcionalidad inicial;
- Implementación de un programa de referidos en Battle Bulls;
- Funcionalidad de activación de códigos promocionales para el balance del juego;
- Integración de misiones para ganar moneda adicional del juego;
- Recompensas diarias;
- Tablas de clasificación para visualizar el progreso de los jugadores;
- Lanzamiento de las batallas multijugador.

En el tercer y cuarto trimestre de 2024, el equipo planea:

- Participación del proyecto en la conferencia Web3 COINFEST 2024;
- Lanzamiento del airdrop el 2 de septiembre;
- Lanzamiento completo del GAME-pool;
- Lanzamiento de la versión web del juego;
- Listado del token en exchanges de nivel 1 y agregadores de criptomonedas (CoinMarketCap y CoinGecko);
- Alianzas con líderes de la industria blockchain y de videojuegos.

6. Desafíos de la industria Web3

A medida que la industria Web3 ha evolucionado, ha enfrentado una serie de problemas, siendo los más notables la complejidad de la experiencia del usuario, la lentitud de las blockchains y los riesgos elevados asociados con el uso de aplicaciones descentralizadas.

El proceso de gestión de criptobilleteras y los gastos recurrentes en comisiones relacionadas con las transacciones dentro del juego han resultado



demasiado molestos para muchos usuarios. En algunos juegos, se requiere la compra de NFT y otros activos digitales para participar en el proceso de juego, lo que conlleva riesgos de pérdidas para los usuarios.

Además, han surgido nuevos riesgos: los activos digitales, en la mayoría de los casos, implican almacenamiento no custodial, lo que conlleva una total responsabilidad personal sobre la seguridad de las criptomonedas almacenadas en la billetera.

Otro problema está relacionado con la conocida trilogía de la blockchain en la industria cripto, según la cual es extremadamente difícil lograr simultáneamente descentralización, escalabilidad y seguridad sin sacrificar alguno de estos aspectos.

Todos estos problemas han obstaculizado la adopción masiva de aplicaciones Web3, y en particular de los juegos cripto, resultando en que los proyectos P2E hayan logrado atraer mayormente solo a una audiencia de nicho. Un gran avance en este sentido lo han logrado los juegos de nuevo formato, que ofrecen desde el principio una experiencia de usuario más familiar.

El equipo de Battle Bulls y BULL Token se esfuerza por superar todos estos problemas.

7. Declaración de responsabilidad

La información contenida en este informe analítico no puede ser exhaustiva y no implica ningún tipo de relación contractual. El contenido de este informe analítico no es vinculante para las partes de la empresa, y la empresa se reserva el derecho de modificar, cambiar, añadir o eliminar partes de este informe en cualquier momento antes, durante o después de la venta de los tokens, publicando una versión revisada del informe en el sitio web.

Este informe analítico es propiedad de la empresa y no puede ser reescrito, copiado, transmitido a terceros o distribuido de ninguna otra manera. El informe está destinado únicamente a fines informativos generales como una guía para consideraciones conceptuales relacionadas con cuestiones específicas a las que se refiere.

Este informe analítico no constituye asesoría en materia de inversiones, legal, fiscal, normativa, financiera o contable, y no puede ser la única base para ninguna evaluación de transacción para la adquisición de tokens. Antes de adquirir tokens, el comprador potencial debe consultar con sus asesores legales, de inversión, fiscales, contables y otros para determinar los posibles beneficios, obligaciones y otras consecuencias de dicha transacción.

Nada en este informe analítico debe considerarse como un prospecto de cualquier tipo o una invitación a invertir, ni de ninguna manera se relaciona con una



oferta o incitación a comprar valores en ninguna jurisdicción. Este documento ha sido elaborado sin tener en cuenta los requisitos de leyes o regulaciones de ninguna jurisdicción que prohíban o de alguna manera limiten las transacciones relacionadas con monedas digitales o su uso, y no se somete a ellas.

El token no es una moneda digital, valor, mercancía o cualquier otro instrumento financiero y no ha sido registrado de acuerdo con la Ley de Valores de 1933, las leyes de valores de ningún estado de los Estados Unidos de América o las leyes de valores de cualquier otro país, incluidos los países cuya legislación se aplica al potencial poseedor de tokens.

Las monedas no se ofrecen ni se distribuyen, y tampoco pueden ser revendidos o de otra manera transferidos por sus poseedores a ciudadanos, personas físicas o jurídicas cuya residencia, lugar de domicilio o registro sea (i) los Estados Unidos de América (incluidos los estados y el Distrito de Columbia), Puerto Rico, las Islas Vírgenes de los Estados Unidos, u otras posesiones de los Estados Unidos, o (ii) un país o territorio donde las transacciones con monedas digitales estén prohibidas o de alguna manera limitadas por las leyes o regulaciones aplicables. Si una persona sujeta a estas restricciones ha adquirido monedas, lo ha hecho de manera ilegal, no autorizada y fraudulenta, y es responsable conforme a la legislación de su país.

La empresa no ofrece ni distribuye monedas, ni realiza actividades comerciales en el marco de ninguna actividad regulada en Singapur, la República Popular China, Corea del Sur o en otros países y territorios donde las transacciones relacionadas con o el uso de monedas digitales están sujetas a reglas restrictivas o requieren que la empresa se registre o obtenga una licencia de cualquier organismo gubernamental pertinente.

Recordamos a cada comprador de monedas que este informe analítico le ha sido presentado con el entendimiento de que es una persona a la que el documento puede ser legalmente presentado de acuerdo con las leyes del país bajo cuya jurisdicción se encuentra. Cada comprador potencial de monedas es responsable de determinar si, bajo dicha jurisdicción, puede adquirir tokens legalmente y luego revenderlos a otro comprador dentro de la jurisdicción de su país.

Una serie de declaraciones, estimaciones e información financiera contenida en este informe analítico representan declaraciones o información de carácter prospectivo. Dichas declaraciones o información prospectiva están sujetas a riesgos e incertidumbres conocidos y desconocidos, que podrían causar que los eventos o resultados reales difieran sustancialmente de las estimaciones o resultados implicados o expresados en esas declaraciones o información prospectiva.

La empresa se reserva el derecho de denegar el acceso al sistema de criptomonedas a cualquier persona que no cumpla con los criterios necesarios para la compra de tokens, según se expone en este documento



y de acuerdo con la legislación aplicable. En particular, la empresa puede negar el acceso a personas que no cumplan con los criterios de elegibilidad establecidos por la empresa en cualquier momento a su discreción.

El informe analítico en inglés es la fuente oficial principal de información sobre el proyecto. La información contenida en este documento puede ser traducida a otros idiomas de vez en cuando. Durante dicho proceso de traducción, parte de la información contenida en este documento puede perderse o distorsionarse. La precisión de dichas versiones alternativas no puede ser garantizada. En caso de discrepancias o inconsistencias entre estas traducciones y el presente informe analítico en inglés, prevalecerán las disposiciones del presente documento en inglés.

