

BATTLE BULLS



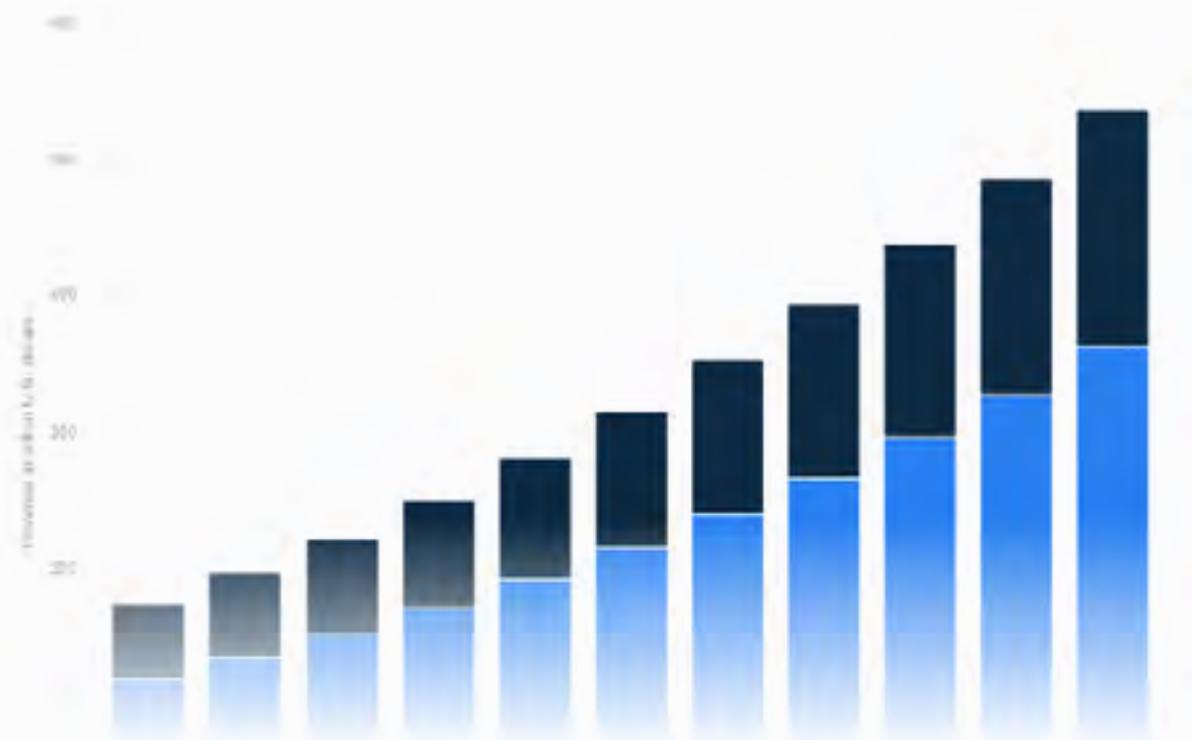
वाइट पेपर
वर्जन 1.0

1. मोबाइल गेमिंग और क्रिप्टोकॉर्सेसी मार्किट का ओवरव्यू	3
1.1. Telegram पर गेमिंग एप्लिकेशन और क्रिप्टोकॉर्सेसी को बड़े पैमाने पर अपनाने पर उनका प्रभाव	4
1.2. इंडस्ट्री के विकास का पूर्वानुमान	4
2. Battle Bulls — दो इंडस्ट्री के जंक्शन पर एक गेम: गेमिंग और क्रिप्टो	5
2.1. Battle Bulls मिशन	6
2.2. गेमप्ले Battle Bulls	6
2.3. Battle Bulls इकोनॉमी	6
2.4. आपके earn-per-hour का बैलेंस बढ़ाने के लिए कार्ड	7
3. BULL SPLIT — गेमप्ले और क्रिप्टो बाज़ार के बीच का लिंक	8
3.1. BULL SPLIT टोकनोमिक्स	8
4. स्प्लिटिंग — BULL SPLIT की मुख्य टेक्नोलॉजी है	8
4.1. स्प्लिटिंग क्या है और यह GAME-पूल में किस तरह काम करती है?	8
4.2. पूल प्रतिभागियों के बीच रिवॉर्ड कैसे वितरित किया जाता है?	9
5. BULL Token के लिए विकास योजनाएं (Road map)	9
6. Web3 इंडस्ट्री की चुनौतियाँ	10
7. डिस्कलेमर	10



1. मोबाइल गेमिंग और क्रिप्टोकरेंसी मार्किट का ओवरव्यू

मोबाइल गेम्स की लोकप्रियता में लगातार बढ़ोतरी देखी जा रही है। Statista के अनुसार, iOS और Android प्लेटफॉर्म पर आधारित गेम्स ने 2023 में डेवलपर्स के लिए \$196 बिलियन से ज्यादा का रेवेन्यू अर्जित किया, जबकि इससे एक साल पहले यह संख्या \$180 बिलियन से कम थी।



साल 2022 में, गेमिंग मार्केट की वैल्यू \$347 बिलियन थी, जिसमें से \$248 बिलियन मोबाइल गेम्स से आये थे।

उसी समय, 2022-2023 में, दूसरी वजहों के अलावा, क्रिप्टो मार्केट में ग्लोबल करेक्शन के कारण, ब्लॉकचेन गेम्स में गिरावट का अनुभव हुआ। उस समय क्रिप्टो मार्केट में लीडिंग ट्रेंड Play-to-Earn (P2E) प्रोजेक्ट थे, जैसे कि: मेटावर्स, RPG और कार्ड गेम।

हालाँकि, सबसे लोकप्रिय गेम, जैसे कि Axie Infinity, Alien Worlds, Pixels और Gods Unchained, डेस्कटॉप डिवाइसों पर केंद्रित थे, और मोबाइल गेम्स के बीच, Move-to-Earn (M2E) सेगमेंट पर आधारित एप्लीकेशन्स ने लोकप्रियता हासिल की, जिसका ट्रेंड STEPN के साथ शुरू हुआ। शैली और संबंधित मोबाइल गेम्स की गिरावट के बावजूद, Move-to-Earn सेगमेंट में लगातार वृद्धि देखी गई है।

साल 2023 के आखिरी से साल 2024 की शुरुआत तक, मोबाइल गेमिंग इंडस्ट्री में नए खिलाड़ियों के आगमन के साथ, पॉपुलर Telegram मैसेंजर में निर्मित क्लिकर्स या «टैपर्स» से जुड़ा एक नया चलन हावी होने लगा। इस सेगमेंट का पहला और सबसे लोकप्रिय गेम केवल तीन महीनों में 35 मिलियन यूजर प्राप्त करने में सक्षम था, और उस समय तक डेली एक्टिव खिलाड़ियों की संख्या 5 मिलियन से ज्यादा हो गई थी। ऐसे गेमों की ऑडियंस की संख्या 200 मिलियन से ज्यादा यूजर्स तक पहुंच चुकी थी।

तुलना के लिए, सबसे प्रसिद्ध P2E गेम्स में से एक, Axie Infinity, ने 2021 में अपनी लोकप्रियता के चरम पर, केवल 1 मिलियन से ज्यादा यूजर्स को आकर्षित किया।



1.1. Telegram पर गेमिंग एप्लिकेशन और क्रिप्टोकॉर्सेसी को बड़े पैमाने पर अपनाने पर उनका प्रभाव

क्रिप्टो-गेमिंग इंडस्ट्री के उद्देश्य से Telegram मैसेंजर में निर्मित मिनी-एप्लिकेशन ने प्रमोशन की एक नई लहर पैदा की और कम समय में लाखों यूजर्स का ध्यान आकर्षित किया, जो पिछली पीढ़ी के गेम प्रोजेक्ट में से कोई भी हासिल नहीं कर सका।

मिनी-ऐप का चलन नवंबर 2023 में लॉन्च हुए गेम Notcoin से शुरू हुआ। गेम ने तेजी से लोकप्रियता हासिल की और केवल तीन महीनों में 35 मिलियन यूजर्स को आकर्षित करने में सक्षम रहा, इस तथ्य के बावजूद कि यह अज्ञात सेगमेंट में सबसे पहला था। हालाँकि, परिचित यूजर एक्सपीरियंस, मिनिमम इंटरफ़ेस और आसान गेम मैकेनिक्स ने अपना काम किया।

ऐप की सफलता से इस सेगमेंट में तेजी से विकास हुआ और नए चलन की ओर और भी ज्यादा ध्यान आकर्षित हुआ। Telegram-गेम्स को लेकर प्रमोशन इतना बढ़ा हो गया है कि कुछ अनुयायी Notcoin से भी आगे निकलने में कामयाब हो चुके हैं। उदाहरण के लिए, एक और टैपिंग ऐप जो बहुत लोकप्रिय हुआ, वह है Hamster Kombat, जिसने केवल तीन महीनों में 150 मिलियन से ज्यादा यूजर्स को आकर्षित किया।

पहले, कई खेलों में गेमिंग अनुभव प्राप्त करने के लिए डिजिटल टोकन की खरीद की आवश्यकता होती थी। अब गेम अलग तरीके से ऑपरेट होते हैं, जिससे आप बिना वित्तीय निवेश या वॉलेट इंस्टॉल किए यूजर एक्सपीरियंस के लिए मुफ्त टोकन प्राप्त कर सकते हैं। मेट्रिक्स के आधार पर, यह दृष्टिकोण स्पष्ट रूप से पिछले दृष्टिकोण की तुलना में Web3-गेम को मुख्यधारा में अपनाने के लिए बेहतर काम करता है।

मिनी-एप्लिकेशन न केवल यूजर्स के लिए, बल्कि डेवलपर्स के लिए भी एक वास्तविक रामबाण बन गए हैं, जिनके पास अब एक उपकरण है जो उन्हें प्रोडक्ट लॉन्च करने के लिए न्यूनतम लागत के साथ व्यापक ऑडियंस को आकर्षित करने की अनुमति देता है, साथ ही साथ फंडिंग भी आकर्षित करता है।

1.2. इंडस्ट्री के विकास का पूर्वानुमान

Statista के अनुसार, साल 2024 तक मोबाइल गेम्स मार्केट की वैल्यू 98.7 बिलियन डॉलर है, यह आंकड़ा 6% की CAGR पर साल 2029 तक बढ़कर 132 बिलियन डॉलर हो सकता है।

मोबाइल क्रिप्टो गेमिंग सेगमेंट अब तक साल 2024 में केवल 4.4 बिलियन डॉलर का है, और साल 2029 तक बढ़कर 15.2 बिलियन डॉलर होने की उम्मीद है। वहीं, विशेषज्ञों के अनुसार, पूर्वानुमानित अवधि के दौरान सालाना वृद्धि दर औसतन 28% होगी।

मोबाइल गेम्स में काफी संभावनाएं हैं: आंकड़ों के मुताबिक, औसतन, यूजर हर दिन अपने स्मार्टफोन पर लगभग 3.25 घंटे बिताते हैं, यानी प्रति सप्ताह लगभग पूरा दिन और प्रति माह लगभग 6 दिन।

यूजर अपना ज्यादातर समय सोशल नेटवर्क पर बिताते हैं, जिससे मोबाइल मैसेंजर एप्लिकेशन में निर्मित गेम को महत्वपूर्ण प्रॉफिट मिलता है। साल 2030 तक मोबाइल गेम यूजर्स की संख्या 1.9 बिलियन तक पहुंचने का अनुमान है।



2. Battle Bulls — दो इंडस्ट्री के जंक्शन पर एक गेम: गेमिंग और क्रिप्टो

Battle Bulls — यह Telegram पर एक अनोखा क्लिकर-गेम है जो युद्ध शैली में एक क्लिकर और मल्टीप्लेयर PvP के एलिमेंट्स को जोड़ता है।

यह गेम हर किसी के लिए रुचिकर है: मनोरंजन और रोमांचक गेमप्ले की तलाश करने वालों से लेकर क्रिप्टो प्रोजेक्ट्स से दीर्घकालिक प्रॉफिट चाहने वाले वास्तविक क्रिप्टो उत्साही लोगों तक।

मनोरंजन प्रेमियों के लिए, Battle Bulls क्लिकर कार्यक्षमता प्रदान करता है। अपनी लुभाने वाली यांत्रिकी और नियमित अपडेट की बदौलत, गेम आपको अपनी दिनचर्या से छुट्टी लेने और प्रक्रिया का आनंद लेने में मदद करता है। गेम के मुख्य पात्र - बुल पर टैप या क्लिक करने पर, यूजर को गेमिंग करेंसी प्राप्त होती है। जैसे-जैसे आपका बैलेंस बढ़ता है, आपकी रैंक बढ़ती है, जिससे गेमिंग करेंसी को इकट्ठा करने में तेजी आती है।

Battle Bulls — यह सिर्फ एक क्लिकर नहीं है। यूजर्स को दुनिया भर के प्लेयर्स के साथ रोमांचक लड़ाई में भाग लेने के लिए भी आमंत्रित किया जाता है। प्रत्येक जीत के साथ, यूजर नए लेवलों पर चले जाते हैं, जिससे कार्ड्स तक पहुंच खुल जाती है जिससे गेम के प्रॉफिट बढ़ जाते हैं।

गेम का मेन एडवांटेज गेम के कॉइन को वास्तविक टोकन में बदलने की क्षमता है। ब्लॉकचेन और क्रिप्टोकॉर्सेसी के साथ अपने अनूठे और पहले से ही काम कर रहे एकीकरण के कारण Battle Bulls मोबाइल गेम्स की भीड़ में सबसे अलग दिखता है। Battle Bulls — व्यवहार में ब्लॉकचेन एकीकरण को लागू करने वाले पहले खेलों में से एक है, जिससे प्लेयर्स को गेमप्ले में सीधे क्रिप्टोकॉर्सेसी के साथ काम करने की अनुमति मिलती है। यह सिर्फ एक अवधारणा या भविष्य की योजना नहीं है - ब्लॉकचेन से जुड़े सभी तंत्र पहले से ही काम कर रहे हैं और यूजर्स के लिए उपलब्ध हैं। गेम से जुड़ी पूरी अर्थव्यवस्था, गेमिंग करेंसी अर्जित करने से लेकर इसे वास्तविक टोकन में परिवर्तित करने तक, ब्लॉकचेन पर बनी है, जो सभी कार्यों की पारदर्शिता और सुरक्षा की गारंटी देती है।

Battle Bulls के प्रमुख एलिमेंट्स में से एक BULL SPLIT टोकन है। प्लेयर अपनी संचित earn-per-hour बैलेंस राशि को इसमें कंवर्ट कर सकते हैं (2.3 पॉइंट देखें)। BULL SPLIT प्राप्त करने के बाद, प्लेयर इसका उपयोग एक विशेष पूल में रिवॉर्ड जनरेट शुरू करने के लिए कर सकते हैं (पॉइंट 4 देखें) या एक्सचेंज पर इसकी ट्रेडिंग कर सकते हैं (लिस्टिंग के बाद, पॉइंट 5 देखें)। कई दूसरे खेलों के विपरीत, जहां आंतरिक करेंसी केवल प्लेटफॉर्म के भीतर ही रहती है, BULL SPLIT का वास्तविक इस्तेमाल गेम के बाहर है, जोकि इसे मार्किट के सभी प्लेयर्स से अलग बनाता है।

ब्लॉकचेन के साथ एकीकरण की बदौलत, यूजर्स को अपनी गेमिंग उपलब्धियों को वास्तविक डिजिटल एसेट्स में बदलने का अवसर मिलता है, जिससे गेम में प्रेरणा और रुचि बढ़ जाती है। इसके अलावा, ब्लॉकचेन का उपयोग सभी प्रक्रियाओं को पारदर्शी और सत्यापन योग्य बनाता है, जो प्लेटफॉर्म में प्लेयर्स के विश्वास को मजबूत करता है।

Battle Bulls पहले से ही अपने यूजर्स को गेमप्ले के जरिए क्रिप्टोकॉर्सेसी की दुनिया तक पहुंच प्रदान कर रहा है। यह सिर्फ एक वादा नहीं है, बल्कि एक वास्तविकता है जो पहले से ही हर प्लेयर के लिए उपलब्ध है। इस एकीकरण के साथ, Battle Bulls गेमिंग की दुनिया और क्रिप्टो अर्थव्यवस्था की मिलने की जगह पर एक अद्वितीय स्थान रखता है, जो यूजर्स को नए प्रॉफिट के अवसर प्रदान करता है।



2.1. Battle Bulls मिशन

Battle Bulls मिशन — यूजर्स को वित्त और ब्लॉकचेन टेक्नोलॉजी के क्षेत्र में नवीनतम ज्ञान और कौशल हासिल करने में मदद करता है। Battle Bulls उन लोगों को एक साथ लाता है जो आत्म-विकास, प्रगति और सफलता के लिए प्रयास करते हैं। यूनिक ट्रेनिंग, बिज़नेस रणनीतियों के तत्व और कम्युनिटी का अपना टोकन उपयोगकर्ताओं को यह समझने में पूरी मदद देता है कि ब्लॉकचेन में वैल्यू कैसे बनती है और बड़ी पूंजी कैसे कमाई जाती है।

Battle Bulls लाखों लोगों को जीवन और बिज़नेस में सीखने और सफल होने के लिए जोड़ता और प्रेरित करता है। और टोकन की भविष्य की कीमत खेल में सभी प्रतिभागियों की समग्र सफलता को प्रतिबिंबित करेगी।

2.2. गेमप्ले Battle Bulls

गेम प्लेयर्स को दो मुख्य मोड प्रदान करता है:

- **क्लिकर।** प्लेयर गेमिंग कॉइन अर्जित करने के लिए स्क्रीन पर एक्टिवली बुल की इमेज पर क्लिक करते हैं। कॉइन जमा करके, प्लेयर अलग-अलग कार्ड खरीद सकते हैं जो उनकी क्षमताओं को बढ़ाते हैं और उनके प्रॉफिट को बढ़ाते हैं। गेम में 70 से ज्यादा कार्ड उपलब्ध हैं, जिनमें से प्रत्येक आपके earn-per-hour का बैलेंस बढ़ाता है। इस बैलेंस पर प्राप्त क्रिप्टोकॉइन्स किसी भी समय आपके वॉलेट से निकासी के लिए उपलब्ध है। जैसे-जैसे कैरेक्टर विकसित होता है, प्लेयर अगले लेवल (रैंक) पर चले जाते हैं। कुल मिलाकर 9 रैंक: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Epic, Legendary, Master, Grandmaster उपलब्ध हैं। प्रत्येक रैंक एक लीग से मेल खाती है। रैंक से टैप एनर्जी का आकार (बुल पर क्लिक करना) और टैप की लागत बढ़ जाती है: रैंक जितनी ऊंची होगी, बुल पर टैप के कारण गेमिंग बैलेंस का संचय उतनी ही तेजी से होगा। अगली रैंक प्राप्त करने के लिए, आपको अपने गेमिंग बैलेंस पर एक निश्चित संख्या में कॉइन एकत्र करने होंगे, साथ ही Earn टैब पर सभी टास्क को पूरा करना होगा।
- **युद्ध शैली में मल्टीप्लेयर PvP।** इस मोड में, प्लेयर बैटल लड़ते हैं। बैटल का लक्ष्य दुश्मन को ज्यादा से ज्यादा नुकसान पहुँचाना और जीतना है। जीतकर, प्लेयर अपने लेवल को बढ़ाता है और नई लीगों में जाता है, जिससे उसके गेम के गुणों में सुधार होता है, और बैटल चैंपियन सेक्शन से earn-per-hour का बैलेंस बढ़ाने के लिए कार्ड तक पहुंच भी मिलती है।

2.3. Battle Bulls इकोनॉमी

गेम में दो बैलेंस हैं। दोनों बैलेंस राशि की गणना गेमिंग करेंसी "गेमिंग यूरो" में की जाती है।

- **गेमिंग बैलेंस।** यह बैलेंस राशि टैप करके (बुल पर क्लिक करना), टास्क को पूरा करके, दोस्तों को आमंत्रित करके, साथ ही ऑफ़लाइन इनकम कार्ड का उपयोग करके (हम इनके बारे में बाद में बात करेंगे) जमा की जाती है। इस बैलेंस का मुख्य उद्देश्य प्रॉफिट बढ़ाने के लिए बूस्टर कार्ड खरीदना है।
- **Earn-per-hour बैलेंस।** यह एक प्रमुख बैलेंस है, जिस पर गेमप्ले के यूजर का अंतिम प्रॉफिट निर्भर करता है। इस बैलेंस पर एयरड्रॉप उपलब्ध होगा - वास्तविक क्रिप्टोकॉइन्स के लिए संचित गेमिंग करेंसी का आदान-प्रदान करना और इसे अपने वॉलेट में विथड्रॉ करना। अपना earn-per-hour बैलेंस बढ़ाने के लिए, आपको Mine सेक्शन से कार्ड खरीदने होंगे।



गेम का उद्देश्य — **Earn-per-hour** का बैलेंस लगातार बढ़ाएं और ऊँची से ऊँची रैंक तक पहुंचें। इस बैलेंस राशि को वास्तविक क्रिप्टोकॉर्सेसी के लिए एक्सचेंज किया जा सकता है और एयरड्रॉप के जरिए आपके वॉलेट में वापस लिया जा सकता है। यूजर लिस्टिंग के बाद गेम के परिणामस्वरूप प्राप्त टोकन को एक्सचेंज पर बेच सकता है, या अपने प्रॉफिट को बढ़ाने के लिए गेमिंग पूल में भाग लेने के लिए उनका उपयोग कर सकता है। यह संयोजन वास्तव में आपकी गेमिंग करेंसी का उपयोग करने के तरीकों की पेशकश करके Battle Bulls को दूसरों से अलग दिखने में मदद करता है।

2.4. आपके earn-per-hour का बैलेंस बढ़ाने के लिए कार्ड

Battle Bulls में कार्ड आपको earn-per-hour का बैलेंस बढ़ाने की अनुमति देते हैं। इस बैलेंस पर एयरड्रॉप उपलब्ध होगा - वास्तविक क्रिप्टोकॉर्सेसी के लिए संचित गेमिंग करेंसी का एक्सचेंज करना और इसे अपने वॉलेट में वापस लेना।

यूजर के गेम में न होने पर भी Earn-per-hour का बैलेंस जमा होता रहता है। Earn-per-hour बैलेंस राशि जमा करना शुरू करने के लिए, यूजर्स को कार्ड खरीदने की आवश्यकता होगी। गेम में 100 से ज्यादा कार्ड उपलब्ध हैं। कार्ड थीम, लेवल और संभावित प्रॉफिट की मात्रा के आधार पर अलग-अलग होते हैं। किसी कार्ड पर प्रॉफिट की मात्रा उसके लेवल पर निर्भर करती है। प्रत्येक कार्ड को खोलते समय, लागत, लेवल और यह कितना अतिरिक्त प्रॉफिट लाएगा, इसका संकेत दिया जाता है।

Earn-per-hour का बैलेंस तीन घंटे में जमा हो जाता है, तब भी जब यूजर गेम में नहीं होता है। आय तीन घंटे तक जमा होती है, उसके बाद बंद हो जाती है। इनकम का इकठ्ठा करना फिर से शुरू करने के लिए, आपको गेम में जाना होगा और प्राप्त गेमिंग करेंसी प्राप्त करनी होगी।

प्रत्येक कार्ड अनिश्चित काल तक वैध रहता है। हालाँकि, earn-per-hour की बैलेंस राशि में एयरड्रॉप के बाद, कार्ड तब तक इनकम जनरेट करना बंद कर देता है जब तक कि यूजर कार्ड का लेवल नहीं बढ़ाता।

ज्यादा कमाने के लिए, आपको Mine सेक्शन में कार्डों का लेवल लगातार बढ़ाना होगा। कार्ड खोलते समय कार्ड से होने वाली इनकम का अंतर Earn per hour की वैल्यू से दर्शाया जाता है।

प्रत्येक कार्ड में एक cooldown-पीरियड होता है — एक प्रतीक्षा समय जिसके दौरान लेवल अप उपलब्ध नहीं होते हैं। कार्ड का लेवल जितना ऊँचा होगा, प्रतीक्षा समय उतना ही ज्यादा होगा।

कुछ कार्ड केवल गेमिंग बैलेंस के लिए खरीदे जा सकते हैं, और कुछ केवल तभी खरीद के लिए उपलब्ध होते हैं जब कुछ शर्तें पूरी होती हैं: आवश्यक संख्या में दोस्तों को आमंत्रित करना, एक लेवल तक पहुंचना, सोशल नेटवर्क को सब्सक्राइब करना आदि। यही कारण है कि अलग-अलग यूजर्स के पास अलग-अलग संख्या में उपलब्ध कार्ड हो सकते हैं: यह सब प्लेयर की एक्टिविटी पर निर्भर करता है।



3. BULL SPLIT — गेमप्ले और क्रिप्टो बाज़ार के बीच का लिंक

BULL SPLIT — यह SMART ब्लॉकचेन पर एक ऐसा टोकन है, जिसमें Battle Bulls गेम में Earn-per-hour के बैलेंस से एक एयरड्रॉप आयोजित होता है। टोकन के मुख्य रूप से दो उपयोग हैं: स्प्लिटिंग (इस टेक्नोलॉजी पर अगले भाग में चर्चा की जाएगी) और एक्सचेंजों पर ट्रेडिंग।

3.1. BULL SPLIT टोकनोमिक्स

BULL SPLIT टोकन की अधिकतम सप्लाय 10,000,000 है। सभी 100% टोकन BATTLE BULLS गेम के उन प्रतिभागियों के बीच वितरित किए जाएंगे, जो अपने earn-per-hour बैलेंस से गेमिंग यूरो को BULL SPLIT में परिवर्तित करने के लिए एयरड्रॉप के माध्यम से लेन-देन शुरू करेंगे।

10,000,000 GAME EUR (earn-per-hour बैलेंस राशि से) = 1 BULL SPLIT फॉर्मूले का उपयोग करके यूजर के वॉलेट में एयरड्रॉप के दौरान भुगतान के समय टोकन स्वचालित रूप से जारी किया जाता है।

4. स्प्लिटिंग — BULL SPLIT की मुख्य टेक्नोलॉजी है

स्प्लिटिंग यूजर्स को स्प्लिट टोकन को फ्रीज़ करने के लिए अपने वॉलेट में क्रिप्टोकॉरेसी में डेलेगेटेड लिक्विडिटी पूल से रिवॉर्ड प्राप्त करने में मदद करता है। विशेष रूप से Battle Bulls गेम के यूजर्स के लिए एक GAME-पूल लॉन्च किया गया है।

4.1. स्प्लिटिंग क्या है और यह GAME-पूल में किस तरह काम करती है?

स्प्लिटिंग — एक यूनिक क्रिप्टोकॉरेसी माइनिंग टेक्नोलॉजी है जिसके लिए किसी विशेष टूल या तकनीकी ज्ञान की आवश्यकता नहीं होती है - पूरी इंटरैक्शन प्रक्रिया एक सुविधाजनक मोबाइल एप्लिकेशन में उपलब्ध होती है। स्प्लिटिंग एक नई क्रिप्टोकॉरेसी बनाने के लिए एक हाइब्रिड टेक्नोलॉजी है, जो माइनिंग और स्टेकिंग का सर्वोत्तम संयोजन करती है।

स्प्लिटिंग एक लिक्विडिटी पूल पर आधारित है - एक बंद और आत्मनिर्भर डिसेंट्रलाइज्ड सिस्टम। अनिवार्य रूप से, एक लिक्विडिटी पूल एक कॉन्ट्रैक्ट होता है, जिसमें क्रिप्टोकॉरेसी जमी हुई है। यह कॉन्ट्रैक्ट ब्लॉकचेन पर काम करता है और स्पष्ट रूप से प्रोग्राम किए गए नियमों के अनुसार रिवॉर्ड वितरित करता है।

Battle Bulls गेम के यूजर्स के लिए एक विशेष गेम पूल लॉन्च किया गया है, जिसका मुख्य टोकन BULL SPLIT है।

ब्लॉकचेन स्पष्ट स्मार्ट-कॉन्ट्रैक्ट नियमों के अनुसार पूल से रिवॉर्ड जारी करता है। स्मार्ट-कॉन्ट्रैक्ट में कुछ टोकन फ्रीज़ करने पर यूजर को पुरस्कृत करने का नियम शामिल है। GAME-पूल से रिवॉर्ड का अधिकार BULL SPLIT टोकन के स्वामित्व से निर्धारित होता है।

हर दिन, पूल प्रतिभागियों के बीच एक निश्चित संख्या में टोकन वितरित किए जाते हैं, जिसे प्रतिभागियों के बीच जमे हुए स्प्लिट-टोकन की कुल संख्या से विभाजित किया जाता है। और यूजर ने जितने ज्यादा स्प्लिट्स जमा किए हैं, उसका रिवॉर्ड उतना ही ज्यादा होगा।

यही कारण है कि एयरड्रॉप के दौरान जितना संभव हो उतना BULL SPLIT प्राप्त करने के लिए Earn-per-hour का बैलेंस जमा करना महत्वपूर्ण है!



4.2. पूल प्रतिभागियों के बीच रिवॉर्ड कैसे वितरित किया जाता है?

वितरित रिवॉर्ड की राशि वॉलेट पर स्प्लिट्स को फ्रीज करने और हाल्विंग अवधि पर निर्भर करती है।

हाल्विंग — वितरित रिवॉर्ड को लगातार आधा करने की एक प्रक्रिया है। हर 10,000,000 ब्लॉक में हाल्विंग होती है। इस प्रक्रिया का मुख्य लक्ष्य नए टोकन जारी करने को कम करके क्रिप्टोकॉर्सेसी इन्फ्लेशन को रोकना है।

प्रत्येक हाल्विंग के बाद, रिवॉर्ड के रूप में प्रतिदिन वितरित ULTIMA टोकन की संख्या आधी हो जाती है और लगातार घटती रहती है।

यही कारण है कि जितनी जल्दी हो सके पूल में शामिल होना यूजर्स के सबसे अच्छा होता है।

स्प्लिट रिवॉर्ड का भुगतान ULTIMA क्रिप्टोकॉर्सेसी में किया जाता है, जिसका कई एक्सचेंजों पर ट्रेड होता है और यह तेजी से बढ़ रहा है। प्राप्त रिवॉर्ड को क्रिप्टो एक्सचेंजों या आंतरिक एक्सचेंजर में बेचा जा सकता है। इस प्रकार, Battle Bulls पर खेलते समय, यूजर उच्च कीमत पर ट्रेड किए जाने वाले टोकन में एक वास्तविक प्रॉफिट प्राप्त कर सकते हैं।

5. BULL Token के लिए विकास योजनाएं (Road map)

प्रोजेक्ट टीम खुले तौर पर वर्तमान और अगले साल के लिए अपनी योजनाओं की घोषणा करती है।

वर्तमान समय में, टीम ने साल 2024 के लिए अपने ज्यादातर काम निर्धारित समय से पहले पूरे कर लिए हैं:

- प्रारंभिक कार्यक्षमता के साथ प्रीलॉन्च;
- Battle Bulls में एफिलिएट प्रोग्राम लॉन्च करना;
- गेमिंग बैलेंस के लिए प्रोमो कोड एक्टिवेट करना;
- अतिरिक्त गेमिंग करेंसी प्राप्त करने के लिए टास्क का एकीकरण;
- दैनिक रिवॉर्ड की कार्यक्षमता;
- प्लेयर्स की प्रोग्रेस के विजुलाइजेशन के लिए लीडरबोर्ड;
- मल्टीप्लेयर बैटल कार्यक्षमता का लॉन्च।

साल 2024 की तीसरी और चौथी तिमाही के लिए योजनाएँ:

- सबसे बड़े Web3-कॉन्फ्रेंस COINFEST 2024 में प्रोजेक्ट की भागीदारी;
- 2 सितंबर को airdrop का लॉन्च;
- गेमिंग पूल का पूर्ण लॉन्च;
- गेम के वेब वर्जन का लॉन्च;
- Tier-1 एक्सचेंज और क्रिप्टो एग्रीगेटर्स (CoinMarketCap और CoinGecko) पर टोकन की लिस्टिंग;
- ब्लॉकचेन और गेमिंग इंडस्ट्री के लीडर्स के साथ पार्टनरशिप।



6. Web3 इंडस्ट्री की चुनौतियाँ

जैसे-जैसे Web3 इंडस्ट्री विकसित हुई है, इसे कई चुनौतियों का सामना करना पड़ा है, जिनमें सबसे उल्लेखनीय कठिन यूजर एक्सपीरियंस, धीमी ब्लॉकचेन और डिसेंट्रलाइज्ड एप्लीकेशन का उपयोग करते समय बढ़े हुए जोखिम हैं।

क्रिप्टो वॉलेट को मैनेज करने की प्रक्रिया और गेमिंग ट्रांजेक्शन से जुड़ी नियमित कमीशन लागत कई यूजर्स को बहुत बोझिल लगती है। कुछ गेमों में, गेमप्ले में भाग लेने के लिए NFT और दूसरे डिजिटल एसेट्स की खरीद की आवश्यकता होती है, जिससे यूजर्स के लिए नुकसान का जोखिम होता है।

इसके अलावा, नए जोखिम भी सामने आए हैं: ज्यादातर मामलों में डिजिटल एसेट का मतलब गैर-अभिरक्षा स्टोरेज होता है, जिसका मतलब है वॉलेट में स्टोर क्रिप्टोकॉइन्स की सुरक्षा के लिए पूर्ण व्यक्तिगत जिम्मेदारी।

एक अन्य समस्या क्रिप्टो इंडस्ट्री में ज्ञात ब्लॉकचेन त्रिलम्मा से संबंधित है, जिसके अनुसार इनमें से किसी एक का त्याग किए बिना डिसेंट्रलाइज्ड, स्केलेबिलिटी और सुरक्षा को एक साथ हासिल करना बेहद मुश्किल होता है।

इन सभी समस्याओं ने Web3-एप्लीकेशन और विशेष रूप से क्रिप्टो-गेम्स को बड़े पैमाने पर अपनाने से रोक दिया, जिसके परिणामस्वरूप P2E-प्रोजेक्ट, ज्यादातर भाग के लिए, केवल एक विशिष्ट ऑडियंस को आकर्षित करने में कामयाब रहे। इस दिशा में एक बड़ी सफलता नए फॉर्मेट के गेम्स द्वारा हासिल की गई है, जो शुरुआत में प्लेयर्स को एक परिचित यूजर एक्सपीरियंस प्रदान करते हैं।

Battle Bulls और BULL Token टीम इन सभी समस्याओं को दूर करने का प्रयास करती है।

7. डिस्क्लेमर

इस विश्लेषणात्मक रिपोर्ट में मौजूद जानकारी संपूर्ण नहीं हो सकती है और इसमें संविदात्मक संबंधों का कोई एलिमेंट शामिल नहीं होता है। इस रिसर्च रिपोर्ट का मटेरियल कंपनी पार्टियों के लिए बाध्यकारी नहीं है, और कंपनी पब्लिकेशन द्वारा कॉइन की बिक्री से पहले, उसके दौरान और बाद में किसी भी समय किसी भी कारण से इस रिसर्च रिपोर्ट के कुछ हिस्सों को बदलने, संशोधित करने, जोड़ने या हटाने का अधिकार सुरक्षित रखती है और संशोधित विश्लेषणात्मक रिपोर्ट को अपनी वेबसाइट पर प्रकाशित कर सकती है।

यह विश्लेषणात्मक रिपोर्ट कंपनी की संपत्ति है और इसे दोबारा नहीं लिखा जा सकता, कॉपी नहीं किया जा सकता, तीसरे पक्ष को वितरित नहीं किया जा सकता या किसी अन्य तरीके से वितरित नहीं किया जा सकता। यह नीति संक्षिप्त विवरण केवल सामान्य सूचनात्मक उद्देश्यों के लिए है, जो इसके द्वारा संबोधित विशिष्ट मुद्दों से संबंधित विशिष्ट वैचारिक विचारों के लिए एक मार्गदर्शक है।

यह रिसर्च रिपोर्ट निवेश, कानूनी, कर, विनियामक, वित्तीय या लेखांकन क्षेत्रों में सलाह नहीं है और यह कॉइन की अधिग्रहण लेन-देन के मूल्यांकन के लिए अकेली आधार के रूप में कार्य नहीं कर सकती है। कॉइन खरीदने से पहले, एक संभावित खरीदार को ऐसे लेनदेन के संभावित लाभ, देनदारियों और अन्य नतीजों को निर्धारित करने के लिए अपने कानूनी, निवेश, कर, लेखांकन और अन्य सलाहकारों से परामर्श लेना चाहिए।

इस रिसर्च रिपोर्ट में किसी भी चीज़ को किसी भी प्रकार का प्रॉस्पेक्टस या निवेश का आग्रह नहीं माना जाना चाहिए या किसी भी तरह से किसी भी अधिकार क्षेत्र में किसी भी प्रतिभूतियों को खरीदने का प्रस्ताव या आग्रह नहीं माना जाना चाहिए। यह दस्तावेज़ किसी भी क्षेत्राधिकार के किसी भी कानून या विनियमों की परवाह किए बिना बनाया गया है जो डिजिटल कॉइन में ट्रांजेक्शन या उपयोग पर प्रतिबंध लगाता है या किसी भी तरह से प्रतिबंधित करता है।



कॉइन एक डिजिटल करेंसी, सुरक्षा, वस्तु या कोई अन्य वित्तीय साधन नहीं है और इसे 1933 के प्रतिभूति अधिनियम, अमेरिका के किसी भी राज्य के प्रतिभूति कानून, या किसी अन्य राज्य के प्रतिभूति कानूनों के अनुरूप रजिस्टर नहीं किया गया है। जिसमें उस न्याय क्षेत्र के प्रतिभूति कानून भी शामिल हैं, जिसका निवासी संभावित कोइन धारक है।

कॉइन की पेशकश या वितरण नहीं किया जाता है, और उनके धारकों द्वारा उन नागरिकों, व्यक्तियों या संस्थाओं को पुनर्विक्रय या अन्यथा निपटान नहीं किया जा सकता है जिनका अधिवास, निवास स्थान या रजिस्ट्रेशन (i) संयुक्त राज्य अमेरिका (राज्यों और कोलंबिया जिले सहित) है, प्यूर्टो-रिको, यूनाइटेड स्टेट्स वर्जिन आइलैंड्स, संयुक्त राज्य अमेरिका का कोई अन्य कब्ज़ा, या (ii) कोई ऐसा देश या क्षेत्र जहां डिजिटल कॉइन का ट्रांजेक्शन निषिद्ध है या किसी भी तरह से लागू कानूनों या विनियमों द्वारा प्रतिबंधित है। यदि इन प्रतिबंधों के अधीन कोई व्यक्ति कॉइन खरीदता है, तो उसने ऐसा अवैध, अनधिकृत और धोखाधड़ी के आधार पर किया है, जिसके लिए वह अपने देश के कानूनों के अनुसार जिम्मेदार होता है।

कंपनी सिंगापुर, पीपुल्स रिपब्लिक ऑफ चाइना, साउथ कोरिया या अन्य देशों और क्षेत्रों में कॉइन की पेशकश या वितरण नहीं करती है या किसी भी विनियमित गतिविधि में बिज़नेस नहीं करती है, जहां डिजिटल कॉइन में ट्रांजेक्शन या उपयोग प्रतिबंधात्मक नियमों के अधीन हैं या कंपनी को रजिस्टर करने की आवश्यकता होती है या कंपनी को किसी भी संबंधित सरकारी निकायों में रजिस्टर या अनुमति प्राप्त करने की आवश्यकता है।

कॉइन के प्रत्येक खरीदार को याद दिलाया जाता है कि यह रिसर्च रिपोर्ट उसे इस आधार पर प्रस्तुत की गई है कि वह एक ऐसा व्यक्ति है जिसके ध्यान में दस्तावेज़ को कानूनी रूप से उस देश के कानूनों के तहत लाया जा सकता है जिसके अधिकार क्षेत्र में वह स्थित है। कॉइन का प्रत्येक संभावित खरीदार यह निर्धारित करने के लिए जिम्मेदार है कि क्या, उस अधिकार क्षेत्र के भीतर, वे कानूनी रूप से कॉइन खरीद सकते हैं और फिर उन्हें अपने अधिकार क्षेत्र के भीतर किसी अन्य खरीदार को फिर से बेच सकते हैं।

इस रिसर्च रिपोर्ट में निहित कई बयान, अनुमान और वित्तीय जानकारी दूरदेशी बयान या जानकारी का गठन करती है। इस तरह के दूरदेशी बयानों या जानकारी में ज्ञात और अज्ञात जोखिम और अनिश्चितताएं शामिल होती हैं जो वास्तविक घटनाओं या नतीजों को ऐसे दूरदेशी बयानों या जानकारी में निहित या व्यक्त किए गए अनुमानों या नतीजों से भौतिक रूप से अलग हो सकती हैं।

कंपनी ऐसे किसी भी व्यक्ति को क्रिप्टो सिस्टम तक पहुंच से इनकार करने का अधिकार सुरक्षित रखती है जो यहां निर्धारित और लागू कानून के अनुसार कॉइन खरीदने के लिए आवश्यक मानदंडों को पूरा नहीं करता है। विशेष रूप से, कंपनी अपने विवेक से किसी भी समय ऐसे व्यक्तियों को प्रवेश से वंचित कर सकती है जो कंपनी द्वारा स्थापित पात्रता मानदंडों को पूरा नहीं करते हैं।

अंग्रेजी में विश्लेषणात्मक रिपोर्ट प्रोजेक्ट के बारे में जानकारी का मुख्य आधिकारिक स्रोत अंग्रेजी भाषा में है। इस दस्तावेज़ में मौजूद जानकारी का समय-समय पर अन्य भाषाओं में अनुवाद किया जा सकता है। ऐसे अनुवाद के दौरान, इस दस्तावेज़ में मौजूद कुछ जानकारी खो सकती है या विकृत हो सकती है। ऐसे वैकल्पिक संदेशों की सटीकता की गारंटी नहीं दी जा सकती। ऐसे अनुवादों और इस अंग्रेजी भाषा विश्लेषण रिपोर्ट के बीच किसी भी टकराव या असंगतता की स्थिति में, अंग्रेजी भाषा में दस्तावेज़ के प्रावधान मान्य होंगे।

