



Gilgam.es WHITEPAPER

Untuk platform e-sport platform berbasis smart contracts

Versi: 2.0.3

Dokumen ini untuk tujuan informasi dan bukan merupakan penawaran atau ajakan untuk menjual saham atau surat berharga di Gilgam.es atau segala sesuatu yang berhubungan dengan perusahaan terkait. Setiap penawaran atau ajakan akan dilakukan dengan memorandum penawaran dan sesuai dengan persyaratan semua surat berharga dan hukum yang berlaku.

Abstrak

Gilgam.es merencanakan dan mempersiapkan untuk meluncurkan platform yang memperbolehkan keduanya pemain individual dan team berkompetisi di games eSport yang terkenal – DOTA2, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Call of Duty, dan sebagainya... –, mengawasi melalui kecerdasan buatan kita sendiri.

Keamanan Pemain

Persoalan terbesar dalam game online adalah kecurangan, antara keuangan (penipuan kartu kredit) atau kecurangan dalam game itu sendiri. Kami berkomitmen untuk mengurangi resiko yang pertama dengan transaksi desentralisasi yang berbasis di blockchain ethereum; sedangkan dalam kasus yang terakhir, kami berencana untuk mengurangi kecurangan dalam permainan dengan cara menggunakan pemantauan dengan perangkat lunak KYC¹, dengan menggunakan sistem kecerdasan kita sendiri.

Desentralisasi

Transaksi keuangan pemain akan dilakukan oleh smart contract yang berjalan dalam blockchain Ethereum, eksekusi tidak bisa dimanipulasi secara eksternal, dengan begitu mereka dieksekusi sesuai dengan hasil pre-coded yang keluar.

¹ **Know your customer** (KYC) adalah proses bisnis untuk memverifikasi identitas klien. Istilah ini juga digunakan untuk mengacu pada peraturan bank yang mengatur kegiatan ini.

(Penyaringan kecurangan dalam keuangan)

Otomatis

Kecerdasan buatan yang dikembangkan oleh kami akan menganalisa hasil dari setiap pertandingan dan berdasarkan hasil dari permainan itu. Pihak dapat menerima hasil tersebut atau menyampaikan keluhan mereka.

PASAR

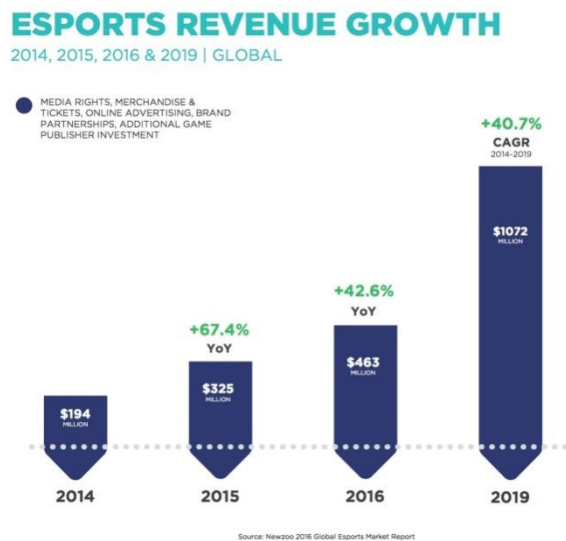
KENAPA ESPORT BERMASALAH BAGI SEMUA ORANG, TERMASUK ANDA

“Esports adalah gangguan terbesar yang melanda industri kami sejak iPhone di tahun 2007” Fokus tradisional dari penerbit game adalah gamers atau pemain itu sendiri, yang menghabiskan uangnya secara langsung di judul mereka. Baru-baru ini, penerbit telah menempatkan grup lain dipusat upaya pemasaran mereka: pembuat konten yang membuat konten video game di channel seperti YouTube, Hitbox, DingIt dan Twitch. Kelompok ini telah terbukti menjadi alat pemasaran yang bernilai dan menghemat biaya bagi penerbit, sehingga membawa peningkatan perhatian dan pemain pada games mereka. Esports adalah contoh utama dalam hal ini. Kompetisi Esports dan konten disekitar mereka membantu penerbit untuk menumbuhkan komunitas aktif disekitar judul permainan mereka, memperpanjang masa hidup pemain mereka dan mengubah judul mereka menjadi merk hiburan sejati. Jumlah penonton dapat dengan mudah melebihi jumlah pemain dan bisa memberi peluang monitisasi sebanyak pemain itu sendiri.²

Pasar Games Digital di dunia,

2015E (\$64.7B):

Menyelenggarakan turnamen eSports adalah komponen utama yang strategis untuk game Multiplayer Online Battle Arena (“MOBA”) dan First Person Shooter (“FPS”) games, yang memperoleh



² NEWZOO ESPORT: 2016 Global eSports market report

Pendapatan gabungan \$1.6B tahun ini.

MOBA dan FPS MMO (Massively Multiplayer Online) pemain menghabiskan lebih banyak untuk belanja yang terkait game daripada rata-rata gamer, secara global, mengkonversi menjadi pelanggan yang membayar biaya tahun ini masing-masing sebesar 7.7% dan 10.8%. Studio telah memanfaatkan hal ini: sejak Riot mulai secara resmi menyetujui turnamen League of Legends tahun 2011, pendapatan tahunan game ini telah meningkat dari \$85.3M menjadi \$1.2B diakhir tahun.

Pasar eSports global menghasilkan pendapatan \$748M pada tahun 2015E, dan diperkirakan akan tumbuh \$1.9B pada tahun 2018E. Amerika Utara dan Eropa terdiri atas 52% pasar dan terus berinvestasi dengan pesat di tempat tersebut.

Seorang analis Amerika bahkan memperkirakan bahwa pasar eSports di Amerika saja akan tumbuh dari \$85M di tahun 2014 menjadi \$1.2B ditahun 2018, tingkat pertumbuhan gabungan sebesar 93.8%.

Definisi pasar eSports, seperti yang didefinisikan oleh SuperData Research, mencakup kategori sebagai berikut:

- Sponsor & Iklan
- Taruhan eSports & Situs Fantasi
- Liga Game Besar kelompok hadiah
- Turnamen Kecil
- Merchandise
- Penjualan Tiket



Pribadi & Rahasia

Tahun 2015E, Taruhan & Situs Fantasi, Kelompok hadiah dan pendapatan Turnamen masing-masing berjumlah \$56M, \$54M, dan \$28M, dengan total \$138M, dan ini diharapkan meningkat ke \$350M pada tahun 2018E. 7 Potensi pertumbuhan yang sangat besar ini menghadirkan Gilgam.es dengan kesempatan menarik untuk memanfaatkan pertumbuhan minat penggemar eSports yang ingin lebih terlibat dalam aksi.

Sepertiga penggemar bukan hanya ingin menonton eSports, mereka juga ingin berkompetisi.

Rata-rata, penggemar eSports berkompetisi dalam empat turnamen live setiap enam bulan sekali. Hal ini bisa membuat tidak nyaman bagi pesaing yang sering bersaing. Demikian juga, hampir setengah dari penggemar eSports bertaruh pada pertandingan olahraga setiap minggunya. Mereka ingin untuk bisa berkompetisi secara online melalui operator terpercaya. Saat ini hanya ada yang cacat

solusi dari persoalan ini, dan tidak ada yang mendukung pengalaman pelanggan yang lancar. Persoalan dimulai dari antarmuka pengguna yang membingungkan (“UI”), untuk potensi kecurangan, telah mencegah operator saat ini untuk meraih potensi penuh.

Gilgam.es’s platform online akan menyediakan lingkungan bagi para gamer untuk bersaing tanpa masalah yang berkaitan dengan penawaran pasar saat ini.

Potensi volume platform

Solusi kami untuk menyediakan kesempatan kepada semua orang: untuk bermain dengan aman dan dilingkungan yang aman, permainan yang diawasi oleh AI diservers kami, yang menjamin bebas dari kecurangan.

Kesempatan

Pasar global e-sport mengharapkan pertumbuhan yang pesat. Menurut perkiraan, akan ada pertumbuhan sampai 37% ditahun 2017. Pada tahun 2018, total pendapatan yang diharapkan adalah \$1.92B. Di pasar yang semakin meluas, setiap penggemar pihak ketiga diharapkan ikut serta dalam turnamen sebagai pemain. Berkenaan dengan data di atas, perkiraan pangsa pasar dari platfrom Gilgam.es di 1%, pendapatan yang diharapkan adalah:

Perkiraan pendapatan harian berdasarkan data sekarang

Game	Players (bersamaan) ³	Volume harian
Counter-Strike: Global Offense	600 000 ⁴	\$288 000 ⁵
DOTA2	800000	\$384 000
League of Legends	7 100 000	\$3 408 000
Total:	8 500 000	\$4 080 000

**Pendapatan bulanan yang diharapkan platform Gilgam.es pada tahun 2018:
\$122.4M**

Kesempatan lebih lanjut

Platform ini menyiratkan kesempatan untuk mempertahankan pertumbuhan yang baik dengan mengintegrasikan permainan lebih lanjut, sementara modular struktur platfrom memungkinkan untuk terintegrasi

³ Jumlah pemain sepanjang waktu

⁴ <http://store.steampowered.com/stats/>

⁵ volume harian = Pemain * 4 * 24 * 0.01 * \$5 * 0.1 Panjang durasi sekitar 15 minutes; 4 games dapat dimainkan dalam satu jam. Saham Gilgam.es adalah 10%, rata-rata pembelian adalah \$5.

Fungsi baru. Seperti langkah pertama, berdasarkan statistik dari platform pemain, kami berencana untuk menanamkan modal taruhan, yang akan meningkatkan keuntungan platform. Dengan demikian pemegang token bisa ambil bagian dalam acara taruhan.

APP TOKENS

Tokens yang dikeluarkan oleh Gilgam.es bisa digunakan di area utama sebagai berikut:

- bermain di pertandingan dan memenangkan token,
- peringkat hadiah,
- memveto hasil pertandingan yang diperdebatkan,
- mengorganisir turnamen rahasia,
- event taruhan (nanti),
- Coinflip, jackpot (elemen inventaris) (nanti),
- menjual / membeli elemen inventaris (nanti),
- hadiah referral

Akuisisi Token

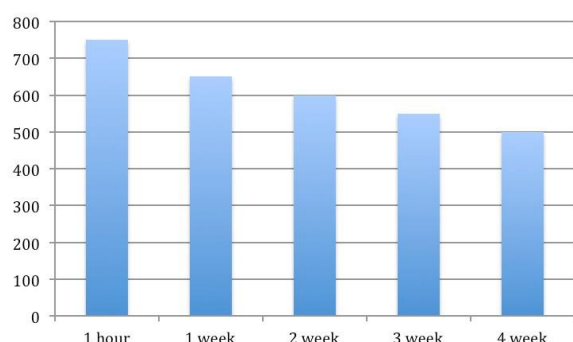
Sebagai token utilitas, GGS terlibat dalam setiap proses ekosistem. GGS dapat diperoleh melalui aplikasi asli Gilgam.es's, dari pemain lain melalui transfer, melalui permainan yang kompetitif dengan pemain, dari mengklaim hadiah referral, atau metode lainnya dalam platform. Pengguna akan memiliki kemampuan untuk mengakuisisi GGS dengan mengirim Ether ("ETH") ke kontrak yang dibuat untuk GGS di Blockchain selama pre-penjualan. Antarmuka Gilgam.es akan mengintegrasikan solusi perdagangan pihak ketiga seperti Shapeshift dan Coinbase untuk pengguna yang tidak menggunakan ETH.

Pra-penjualan Token

Pendistribusian token Gilgam.es akan diadakan dalam bentuk pra-penjualan. Siapapun akan dapat memperoleh GGS dengan harga diskon dengan menjanjikan ETH ke dalam penjualan token smart contract. Orang yang memiliki cryptocurrencies lain seperti ETC, BTC atau XRP dapat membuat GGS melalui service konversi pihak ketiga akan tersedia di dalam pra-penjualan. Penjualan

akan berlangsung selama empat minggu dari **20/06/2017** sampai **20/07/2017**.

Tanggal ini hanya perkiraan, karena waktu mulai dan akhir yang sebenarnya akan sesuai dengan jumlah blok Ethereum.



Jam pertama penjualan akan menjadi Power Hour. Di waktu ini, token akan tersedia dengan harga **750 GGS** untuk **1 ETH**. Selanjutnya harga akan berubah menjadi **650 GGS** untuk **1 ETH**. Setiap minggu, harga akan menurun tingkatannya sampai menjadit **500 GGS** untuk **1 ETH**.

Penjualan token akan memiliki target yang sulit, ketika mencapai itu, akan segera menghentikan penjualan tambahan. Target tersebut akan diukur dalam Ether dan ditetapkan dalam penjualan token smart contract dengan nilai kira-kira sebesar \$6 juta USD berdasarkan harga ETH/USD pada saat mulai penjualan token.

Pada akhir penjualan, team pendiri akan menerima alokasi 10% dari GGS, pendiri memegang selama periode dua belas bulan. Token ini akan menjadi insentif jangka panjang bagi team Gilgam.es. Tambahan 20% akan dialokasikan untuk dana ekosistem eSports untuk digunakan promosi dan hadiah turnamen. 50% dari token akan digunakan team pengembang, untuk membuat antarmuka dan tugas pengembangan lainnya. Administrasi dan tugas hukum akan memberikan 20%. Pada saat akhir pra-penjualan, pembuatan token akan secara permanen ditutup. Transfer token akan dibatasi untuk dua bulan setelah penjualan berakhir.

Manajemen pemain

Setelah pendaftaran, setiap pemain harus memenuhi persyaratan KYC. Menghubungkan akun steam dengan opsi KYC memastikan bahwa setiap pemain hanya bisa mendaftar dengan satu akun. Melarang kecurangan adalah final; mereka tidak dapat lagi mendaftar di sistem.

Hasil Pertandingan

Hasil pertandingan akan ditentukan dalam 2 langkah.

Hasil pertandingan akan di check dan diawasi oleh AI kami. Terus belajar, layar curang akan segera melarang mereka. Peserta dapat menerima hasil yang disaring atau dapat memveto mereka. Verifikasi veto akan terjadi dalam 48 jam. Keputusan akhir akan dibuat oleh ahli dalam sistem monitoring internal kami.

Penyaringan kecurangan

Baris pertama pertahanan melawan kecurangan dan perangkat lunak kecurangan adalah system anti kecurangan yang tertanam di perangkat lunak klien kami. Ini adalah tambahan pengawasan yang dimasukkan ke dalam memori dan di dalam kasus akan mendetek perangkat lunak yang mencurigakan, ia akan meminta penggunanya untuk menghapusnya. Baris pertahanan kedua adalah AI kami menantau terus proses dan hasil dari pertandingan. Ini dapat mempelajari pola perilaku pemain berdasarkan kondisi batas yang sudah di tentukan, disesuaikan dengan perilaku yang tidak biasa. Baris ketiga pertahanan adalah terdiri dari para ahli internal disistem yang mampu menarik konsekuensi akhir pada potensi manipulas pemain, berdasarkan rekaman gambar yang merekam statistik game. Baris keempat pertahanan adalah menyediakan koneksi akun steam dengan fungsi KYC.

Memveto

Jika peserta tidak menerima hasil akhir pertandingan, mereka dapat memveto itu. Tentu saja, harus membayar biaya untuk menghilangkan kemungkinan filibusters. Setelah memveto, ahli kami akan memeriksa masalah ini dan memutuskan hasil resmi. Jika veto terbukti dibenarkan, biaya veto akan dikembalikan kepada pengguna yang memveto bersamaan dengan membeli lagi dari penipu, sementara semua peserta lainnya dalam permainan akan mendapatkan kembali pembelian mereka sendiri.

KYC

Kami ingin memanfaatkan prinsip Know Your Customer (Kenali pelanggan anda) sebagai baris pertahanan ke 4 untuk menghilangkan kecurangan pengguna hanya

dapat bergabung dalam permainan jika mereka memenuhi semua persyaratan KYC. Penipu tidak akan bisa mendaftarkan akun baru di system kami. Pelanggaran itu final dan tidak bisa diubah

Turnamen Rahasia

Kami akan memberikan kesempatan untuk menyelenggarakan satu turnamen sendiri, alat kami akan memastikan keamanan, dan penyelenggara permainan akan menyediakan pemain. Turnamen rahasia dapat diakses melalui undangan atau publik.

Pertaruhan (Nanti)

Sebagai langkah awal ekspansi, berdasarkan statistic pengguna platform, kami berencana untuk menanamkan modul taruhan, yang akan memperluas fungsi platform.

Coinflip, jackpot (Elemen inventaris) (CS:GO, dll...)

Platform bisa digunakan untuk meluncurkan games coinflip dan jackpot dan elemen inventaris.

Jual-Beli element inventaris

Kami akan memberikan kesempatan untuk memanfaatkan token, swapping, jual beli elemen inventaris. (CS:GO, dll...)

Hadiah Referral

Pengguna juga dapat memperoleh token dengan merekrut pengguna baru. Perekrut akan mendapatkan rujukan mereka setelah permainan pertama dari orang yang baru terdaftar yang diundang oleh mereka.

Peringkat

Kami akan mengembangkan system peringkat untuk pengguna di platform kami. Peringkat dapat

Dicapai berdasarkan level pengguna di platform. Peringkat melibatkan berbagai level hak dan penghargaan.

Peringkat MatchMaking

Peringkat MatchMaking Pemain (“MMR”) akan disesuaikan setelah setiap pertandingan. Penyesuaian MMR akan tergantung dari MMR saat ini dari pemain dan lawan. MMR yang didapat atau kalau oleh satu pemain dalam sebuah pertandingan akan menjadi keuntungan atau kerugian lawan.

Platform

Platform akan dikembangkan terbagi menjadi beberapa wilayah agar tetap murah dan meringankan beban jaringan. Wilayah yang direncanakan sebagai berikut:

- Asia
- Australia
- Eropa
- Amerika Utara
- Amerika Selatan



Aplikasi klien, yang bisa di unduh dari halaman kami, akan berjalan dalam elektron framework di JavaScript, HTML, CSS basis platform tidak akan tergantung pada pengoperasian system pengguna. Pertahanan pertama anti kecurangan akan tertanam dalam aplikasi klien. Ini mengawasi program yang digunakan oleh pengguna dan gangguan mereka terhadap program permainan yang sedang berjalan. Antar muka akan memungkinkan pengguna membuat akun dengan mendanai Ethereum Address yang baru dengan Ether lewat prosesor pembayaran yang sudah ada.

Server API regional akan memastikan koneksi antar pengguna, mengawasi penambahan ruangan, dan memonitor statistik game yang sedang berjalan. Kode AU kami kan mempelajari pemain' pola prilaku pemain yang mengganggu akan mendeteksi perilaku yang tidak biasa dari pemain.

Serer API RoomSync regional akan memonitor kamar yang tertunda dan yang sedang berjalan.

KEAMANAN

Untuk memastikan keamanan dana pelanggan yang dipengang dalam smart contract, team Gilgam.es berkomitmen untuk tunduk pada platformnya terhadap audit keamanan komprehensif sebelum diluncurkan di jaringan utama Ethereum. Di masa lalu, Proyek terkait Ethereum telah memperkerjakan konsultan keamanan untuk melakukan audit keamanan sebelum diluncurkan.

Gilgam.es akan melakukan hal yang sama di setiap veris terbaru dalam platform dan

Akan merilis hasilnya terlebih dahulu sebelum diluncurkan.

Timeline/Garis Waktu

May, 2017: Pengumuman White Paper & Pra-Penjualan

Jun, 2017: Crowdsale dimulai

Aug, 2017: Crowdsale berakhir

Okt, 2017: Versi Alpha rahasia Dec,

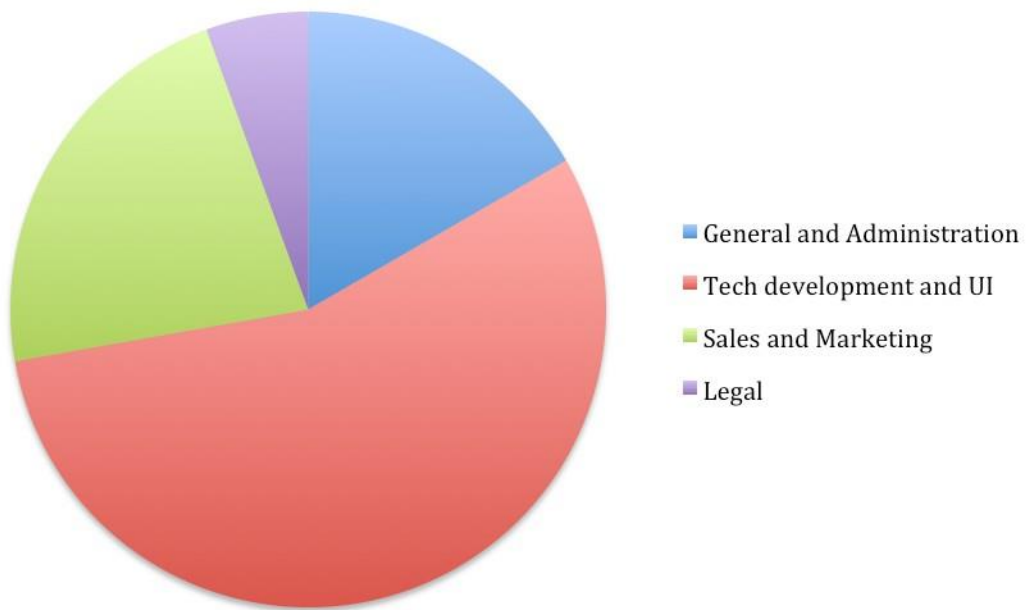
2017: Versi Beta rahasia Jan, 2018:

Versi Beta Publik

Mar, 2018: Versi Produksi akan dimulai

Pendanaan

Administrasi dan Umum	15%
Pengembangan Teknologi dan UI	50%
Penjualan dan Pemasaran	20%
Hukum	5%
Misc & Reserves	10%



Team

CEO Zsolt Rétháti:

Lulusan dari CEU – Jurusan ekonomi dan IT; memiliki semua kualitas seorang pemimpin profesional. CEO dari Gilgam.es Ltd. Perusahaan startup yang sukses diselenggarakan olehnya.

Team pengembang:

Ákos Gilikter:

Ahli Blockchain dan mining. Pemilik 1600 unit mining. Lulusan dari ELTE sebagai pemograman matematikawan, ahli matematika terapan. Ahli Node.js.

Blázsev Drazsen:

Lulusan dari PTE di spesialis pemograman, Insinyur sains komputer. Ahli Node.js. Pengembang Node.js dari tahun 2014 sepenuh waktu.

István Zoltai:

Lingkungan virtual dan ahli AWS. Insinyur bersertifikat AWS.

Viktor Hudi:

Juara Hungaria di tahun 2012 di CS 1.6, spesialis e-sport dan penasihat.

Bálint Fehér:

Specialis E-sport, ahli arsitektur server, pembuat peta.

Penasihat

Hukum:

Berta Bakonyi:

Penasehat hukum aplikasi online.

Team PR:

Balázs Kozma:

Eksekutif penjualan Gilgam.es Ltd., dan pakar pemasaran online.

Zheng Wei:

Ahli Hubungan Masyarakat dan manager pemasaran dari Gilgam.es Ltd.

Penolakan

TIDAK MENAWARKAN SURAT-SURAT BERHARGA DAN RESIKO YANG BERKAITAN DENGAN GGS DAN JARINGAN GILGAM.ES

Update terakhir 3 Mei 2017

Dokumen ini hanya untuk tujuan informasi saja dan bukan merupakan penawaran atau ajakan untuk menjual saham atau surat berharga di Gilgam.es atau segala sesuatu yang berhubungan dengan perusahaan terkait. Penawaran atau ajakan semacam ini hanya akan dilakukan dengan memorandum penawaran rahasia dan sesuai dengan persyaratan semua surat berharga dan undang-undang lainnya yang berlaku. Tidak satupun informasi atau analisa yang disajikan dimaksudkan untuk membentuk dasar keputusan investasi apapun, dan tidak ada maksud khusus untuk merekomendasikan. Dengan demikian dokumen ini bukan merupakan saran atau nasihat investasi atau ajakan investasi untuk keamanan. Dokumen ini bukan merupakan bagian dari, dan tidak boleh ditafsirkan sebagai penawaran untuk menjual atau langganan, atau undangan penawaran untuk membeli atau berlangganan, surat berharga apapun, atau haruskah atau bagiannya menjadi dasar, atau diandalkan dalam hubungan apapun, kontrak atau komitmen apapun. Gilgam.es dengan tegas menolak setiap dan semua tanggung jawab atas kerugian atau kerusakan langsung atau konsekuensi apapun yang timbul secara langsung atau tidak langsung dari: (i) ketergantungan pada informasi yang terdapat dalam dokumen ini, (ii) setiap kesalahan, kelalaian atau ketidakakuratan dalam informasi tersebut atau (iii) tindakan yang di akibatkannya.

Token Gilgam.es, atau "GGS", adalah token kriptografi yang digunakan oleh jaringan Gilgam.es.

GGS bukan cryptocurrency.

Pada saat penulisan ini, GGS (i) tidak dapat ditukarkan dengan barang atau jasa, (ii) tidak memiliki kegunaan yang diketahui diluar jaringan Gilgam.es, dan (iii) tidak dapat diperdagangkan di bursa yang ada.

GGG bukan investasi.

Tidak ada jaminan bahwa GGS yang anda beli nilainya akan bertambah. Mungkin – dan mungkin akan pada titik tertentu – penurunan nilai. Mereka yang tidak menggunakan GGS mereka dengan jujur dan adil akan kehilangan GGS mereka kepada yang melakukan ini.

GGG bukanlah bukti kepemilikan atau hak untuk mengendalikan.

Mengontrol GGS tidak menjamin mengontrol kepemilikan atau ekuitas di Gilgam.es, atau jaringan Gilgam.es. GGS tidak memberikan hak untuk berpartisipasi dalam pengendalian arahan atau pengambilan keputusan di Gilgam.es atau di jaringan Gilgam.es.

1) Resiko kehilangan akses terhadap GGS karena kehilangan kredensial

Pembeli GGS dapat dikaitkan dengan akun Gilgam.es sampai mereka menerima pendistribusian pembeliannya. Akun Gilgam.es hanya dapat diakses dengan kredensial masuk yang dipilih oleh pembeli. Hilangnya kredensial akan menghasilkan kehilangan GGS. Pelajaran baik untuk pembeli agar menyimpan dengan baik kredensialnya dan membuat backup serta menyimpan ditempat lain.

2) Resiko terkait dengan protokol Ethereum

GGG dan jaringan Gilgam.es berdasar protokol Ethereum. Dengan demikian, kerusakan fungsi, fungsi yang tidak diinginkan atau fungsi protokol Ethereum yang tidak diharapkan dapat menyebabkan jaringan Gilgam.es atau GGS menjadi rusak atau berfungsi secara tidak terduga atau tidak sengaja. Ether, unit asli dari protokol Ethereum sendiri mungkin kehilangan nilai dengan cara yang mirip dengan GGS, dan juga cara lain. Informasi lebih lanjut tentang protokol Ethereum tersedia di <http://www.ethereum.org>.

3) Resiko yang terkait dengan Kredensial Pembeli

Setiap pihak ketiga mempunyai akses ke kredensial masuk pembeli atau private keys mungkin dapat melepaskan akses pembeli. Untuk mengurangi resiko, pembeli harus waspada terhadap akses yang tidak sah di perangkat elektronik.

4) Resiko Tindakan Regulasi yang Tidak Menyenangkan di Satu atau Dua Yuridiksi

Teknologi Blockchain telah menjadi subyek penelitian oleh berbagai badan pengatur di seluruh dunia. Fungsi jaringan Gilgam.es dan GGS dapat dipengaruhi oleh satu atau lebih pertanyaan atau tindakan peraturan, termasuk namun tidak terbatas pada pembatasan penggunaan atau kepemilikan token digital seperti GGS, yang dapat bisa menghambat atau membatasi perkembangan jaringan Gilgam.es.

5) Resiko Alternatif, Jaringan tidak resmi Gilgam.es

Setelah pra-penjualan dan pengembangan versi awal platform GGS, ada kemungkinan jaringan alternative dibangun, yang menggunakan open source dan protokol open source yang sama dengan jaringan Gilgam.es. Jaringan resmi Gilgam.es dapat bersaing dengan jaringan GGS yang berbasis alternatif, berbasis jaringan tidak resmi GGS, yang berpotensi membuat dampak negative pada jaringan Gilgam.es dan GGS.

6) Resiko Ketiadaan Minat dalam Jaringan Gilgam.es atau Pendistribusian Aplikasi

Ada kemungkinan jaringan Gilgam.es tidak akan digunakan oleh banyak bisnis, individu, dan organisasi lain dan ketertarikan publik terbatas terhadap penciptaan dan pengembangan aplikasi yang dibagikan. Ketiadaan minat semacam itu bisa berdampak pada perkembangan jaringan Gilgam.es dan karena penggunaan potensi atau nilai GGS.

7) Resiko Jaringan Gilgam, yang Dikembangkan, Tidak Akan Memenuhi Harapan Pembeli

Jaringan Gilgam.es saat ini dalam pengembangan dan mungkin mengalami perubahan signifikan sebelum rilis. Setiap harapan mengenai bentuk dan fungsi GGS atau jaringan Gilgam.es yang dimiliki pembeli mungkin tidak dapat dipenuhi saat diluncurkan, karena sejumlah alasan termasuk perubahan dalam rencana perancangan dan pelaksanaan di jaringan Gilgam.es.

8) Resiko Pencurian dan Hacking

Peretas atau kelompok organisasi lain mungkin berusaha mengganggu jaringan Gilgam.es atau tersedianya GGS dengan berbagai cara, termasuk tapi tidak terbatas pada penolakan serangan layanan, serangan Sybil, spoofing, smurfing, serangan malware, atau serangan berbasis konsensus.

9) Resiko Kelemahan Keamanan pada jaringan GGS Inti Perangkat Lunak Infrastruktur

Perangkat lunak di jaringan inti Gilgam.es didasarkan pada perangkat lunak opensource. Ada risiko bahwa team Gilgam.es, atau pihak ketiga lainnya mungkin sengaja atau tidak sengaja menyampaikan kelemahan atau bug ke elemen infrastruktur jaringan inti Gilgam.es yang mengganggu penggunaan atau menyebabkan hilangnya GGS.

10) Resiko Kelemahan atau Penyusupan di Bidang Kriptografi

Kemajuan dalam kriptografi, atau kemajuan teknis seperti pengembangan computer kuantum, dapat menimbulkan risiko terhadap kripto dan platform Gilgam.es, yang dapat menyebabkan pencurian atau hilangnya GGS.

11) Resiko Serangan GGS Mining

Seperti token kriptografi dan kriptografi terdesentralisasi lainnya, Blockchain yang digunakan untuk jaringan Gilgam.es rentan terhadap serangan penambangan/mining, termasuk namun tidak terbatas pada serangan ganda, serangan kekuatan pertambangan mayoritas, serangan, “selfishmining” attacks, dan serangan kondisi balapan. Setiap serangan berhasil menghadirkan risiko pada jaringan Gilgam.es, mengharapkan eksekusi dan pengurutan pasar Gilgam.es yang tepat, dan mengharapkan eksekusi dan pengurutan perhitungan kontrak Ethereum yang tepat. Terlepas dari upaya team Gilgam.es, risiko serangan penambangan yang diketahui atau baru ada.

12) Resiko Kurangnya Adopsi atau Penggunaan Jaringan Gilgam.es

Sementara GGS tidak boleh dipadang sebagai investasi, namun nilai itu mungkin bertambah seiring waktu. Nilai itu mungkin terbatas jika jaringan Gilgam.es tidak memiliki pengguna atau yang mengadopsinya. Jika ini terjadi, mungkin hanya sedikit atau tidak ada pasar pada saat peluncuran platform, yang membtasi nilai GGS.

13) Resiko Liquid Pasar untuk GGS

Saat ini tidak ada bursa yang memperdagangkan GGS. Jika pertukaran dilakukan, kemungkinan besar akan relative baru dan tunduk pada pengawasan peraturan yang buruk. Oleh karena itu mereka mungkin lebih terpapar kecurangan dan kegagalan daripada pertukaran yang ditentukan dan di atur untuk produk lainnya. Sejauh ini pertukaran yang mewakili sebagian besar volume dalam perdagangan GGS terlibat dalam kecurangan atau mengalami kegagalan keamanan atau bermasalah dalam operasional lainnya, kegagalan bursa tersebut dapat mengakibatkan penurunan nilai atau likuiditas GGS.

14) Resiko Kerugian yang Belum terlaksana

Tidak seperti rekening bank atau rekening di beberapa lembaga keuangan lainnya, dana yang dipegang menggunakan jaringan Gilgam.es atau Ethereum umumnya tidak diasuransikan. Jika terjadi kerugian atau kehilangan nilai, tidak ada perusahaan asuransi umum atau perusahaan asuransi swasta, menawarkan bantuan kepada pembeli.

15) Risiko Pembubaran Proyek Gilgam.es

Ada kemungkinan bahwa, karena sejumlah alasan, termasuk namun tidak terbatas pada fluktuasi nilai Bitcoin yang tidak menguntungkan, fluktuasi nilai GGS yang tidak menguntungkan, kegagalan hubungan bisnis, atau klaim kekayaan intelektual yang bersaing, proyek Gilgam.es dapat tidak lagi menjadi bisnis yang layak dan bisa bubar atau gagal diluncurkan.

16) Risiko Kerusakan di jaringan Gilgam.es

Ada kemungkinan jaringan Gilgam.es mengalami malfungsi dengan cara yang tidak menguntungkan, termasuk namun tidak terbatas pada yang mengakibatkan hilangnya GGS, atau informasi mengenai pasar.

17) Resiko yang Tidak Terantisipasi

Cryptocurrency dan token kriptografi adalah teknologi baru dan belum teruji. Selain resiko yang ada disini, ada resiko yang tim Gilgam.es tidak dapat mengantisipasinya. Resiko lebih jauh terwujud sebagai kombinasi atau variasi resiko yang tidak dapat diantisipasi yang juga tidak dapat disebutkan disini.