



# Gilgam.es 白書

スマート契約に基づいたスポーツプラットフォームの場合

版: 2.0.3

本文書は情報の提供のみを目的として意図したものであり、いかなる企業 Gilgam.es またはそれに関連するまたは関連会社、公共の株式や株式の募集または販売を構成するものではありません。任意のオファーや勧誘はこれだけ覚書に適用されるすべての有価証券及びその他の法律の観点で行われます。

## 抽象

Gilgam.es は計画との両方ができますプラットフォームを起動する準備をしています

人気の Esports もゲームで競争するために、個々の選手やチーム - DOTA2、

伝説のリーグ、カウンターストライク：グローバルオフENSE、コールオブデューティ、等... -、

私たちの人工知能によって監視されます。

## プレイヤーのセキュリティ

すべてのゲームオンライン詐欺、または金融（クレジットカード詐欺）やゲームで不正行為で最大の問題。私たちは、基礎イーサリアムチェーンブロック上のトランザクションの承認のリスクを排除することを目指します。際に

第二に、我々は、厳格な KYC1 によってゲーム内の不正行為を排除することを計画しています

ソフトウェアの監視、私たちの人工知能を使用しています。

## 分散

選手の金融取引は、インテリジェントなランニング契約によって実行されます

ブロックにイーサリアム鎖は、の実装を操作することができません

外では、私たちは以下の通りの結果が以前に暗号化されています。

---

<sup>1</sup> **パトロン** (KYC 顧客の身元を確認するために、ビジネス・プロセスとして。この用語はまた、銀行業務に関する規則を参照するために使用されます。

(金融詐欺をフィルタリング)

## オートマチック

私たちが開発した人工知能は、各ゲームの結果を分析し、試合の結果を決定します。当事者は、この結果やクレームのセットを受け入れることができます。

## 市場

なぜ Esports もが皆の問題とあなたです

唐辛子やに直接お金を使うゲームはゲーマーにされている伝統的な出版社、フォーカス「Esports もは、2007 年に iPhone 以来、私たちの業界では大きな混乱です」。彼らの問題は、より最近になって、出版社はそれらの中央マーケティングの努力で別のグループを入れている：コンテンツのクリエイターは、YouTube、などのヒットボックスのチャンネル上のコンテンツのビデオゲームを作成し、共有し、DingIt やけいれん。このグループは、自分のゲームに注意して選手を増加させ、出版社のためのマーケティングツール貴重かつ効果的なコストであることが証明された。Esports もが一例ですこの図の。それらの周りコンテスト Esports もやコンテンツパブリッシャーは、コミュニティの参加と活発な電子を開発するのに役立ちますそのタイトルの周り ng の、プレイヤーの寿命を延長し、本格的なエンターテインメントブランドに彼らのタイトルをオンにします。視聴者の数を簡単にプレイヤーの数を上回ることができますし、提供することができますプレイヤーからお金を稼ぐために多くの機会。<sup>2</sup>

### ESPORTS REVENUE GROWTH

2014, 2015, 2016 & 2019 | GLOBAL

● MEDIA RIGHTS, MERCHANDISE & TICKETS, ONLINE ADVERTISING, BRAND PARTNERSHIPS, ADDITIONAL GAME PUBLISHER INVESTMENT

+40.7%  
CAGR  
2014-2019

\$1072  
MILLION

市場のグローバル電子ゲーム、  
2015E (647 億ドル) :

+42.6%

電子の Esports もトーナメントを整理すると、アリーナのマルチプレイヤーオンラインゲーム（「MOBA」）とファーストパーソンシューターゲーム（「FPS」）のための重要な戦略的要素です、

---

<sup>2</sup> NEWZOO ESPORT : 市場レポート 2016 グローバル Esports も

現在までに売上高は 16 億ドルの合計を獲得しました。

MOBA と FPS MMO（多人数プレイヤーオンライン）選手が平均よりもゲームに関連する支出よりも多くを費やして、世界的に、7 の割合で、今年の顧客を支払うに変換し、それぞれ 7%および 10.8%。スタジオは、この上で大文字している：正式に 2011 年に伝説のリーグを承認したので、暴動が開始、ゲームの年間売上高は、年末を期待\$ 1.2B に\$ 85.3M から上昇しました。

Esports も世界市場は、2015 年 748 万ドルの収入を作成し、彼らは急速に投資を継続して 52%の市場で 2018 年北米および欧州で 19 億ドルに増加すると予想していますスペース。

米国のアナリストも、アメリカの Esports も市場で 2018 年に 12 億ドルに 2014 年 85 億ドルから増加すると、成長率は年率 93.8 パーセントであると予測します。

SuperdataResearch によって定義された Esports も市場の定義は、以下の項目が含まれて：

- スポンサーと広告
- ページのオンラインスポーツサイトを賭けると想像します
- 主要リーグの賞
- スーパートーナメント
- 生産者
- チケットを購入



## プライバシーとセキュリティ

2015E で、場所はベット&ファンタジー賞、売上高は 56 百万ドルと 54 万ドルから 28 万ドルにまで目を向けると、138 百万ドルの合計を 350 万台に増加すると予想されますラ・2018 年 7 この驚異的な成長の能力が Gilgam を示

しています。アクションでより複雑になりたい Esports も愛好家の関心の高まりを利用するための魅力的な機会とエス。

ファンの 3 分の 1 はちょうど彼らが競争したい、Esports もを見たくありません。

平均して、Esports ものファンが直接半年 4 つのトーナメントで競います。これは、通常の競合他社への不便を引き起こす可能性があります。同様に、スポーツに賭けるする Esports も愛好家の半数近くは、毎週一致します。彼らは、信頼できるオペレーターを通じてオンラインで競うことができるようにしたいです。現在、唯一の欠点

問題の解決方法、およびシームレスな顧客体験をサポートするために、誰。ユーザの混乱インターフェース（「UI」）からの問題は、詐欺の可能性に、完全なポテンシャルを達成するために、現在の演算子を防止しています。

プレイヤーは、市場の現在のサービスに関連した問題なく競争するためにオンライン Gilgam.es プラットフォームは、環境を作成します。

## ボリューム潜在的なプラットフォーム

当社のサーバー上で AI 監修のゲームでは、不正行為から保護され、安全な環境と安全に遊ぶ：当社のソリューションは、すべての人のための機会を創出します。

## チャンス

E-スポーツ市場は世界的に大きな成長を期待しています。予測によると、37%の成長は 2018 年までに 2017 年に予想される、1.92 億円の収入が期待されます。この拡張された市場では、毎週火曜日、すべてのファンが選手として大会に参加したいと思います。上記のデータでは、1%のプラットフォーム Gilgam.es の推定市場シェアは、期待収益があります：

現在のデータに基づいて推定出来高

ゲーム	プレイヤー	ボリューム/日
カウンターストライク：グローバルオフense	600 000 <sup>4</sup>	\$288 000 <sup>5</sup>
DOTA2	800000	\$384 000
伝説のリーグ	7 100 000	\$3 408 000

合計： 8 500 000 \$4 080 000  
基礎 Gilgam.es2018 の予想月次売上高：USD1.224 億

## その他の機会

モジュールの構造は、統合を可能にしながら、プラットフォームは、次のゲームを統合することによって、その着実な成長を維持する機会を意味します

<sup>3</sup> いつでもプレイヤーの数

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

<sup>5</sup> 毎日=プレイヤー\*4\*24\*0.01\*\$5\*0.1 ラウンドの長さは15分です。4つのゲームは時間以内に再生することができます。10%の Gilgam.es 率、\$5 の平均購入率。



新機能。プラットフォームを使っている人の統計に基づいて、第 1 ステップとして、我々は、プラットフォームの収益性を高めるだろうモジュールの賭けを埋め込むことを計画しています。だから、カードの所有者は、賭けのイベントに参加することができます。

## アプリケーションの動向

Gilgam.es によって発行されたコインは、次の主要分野で使用することができます:

- ✓ ゲームで遊んでいると、多くのコインを獲得し、
- ✓ 報酬評価、
- ✓ ゲームの終了論争の結果、
- ✓ 個々のトーナメントを整理し、
- ✓ 賭けイベント（後）
- ✓ コイントス、ジャックポット（ファクターインベントリー）（裏）
- ✓ 在庫要素の•-販売/購入（後）
- ✓ 紹介ボーナス

## 買収動向

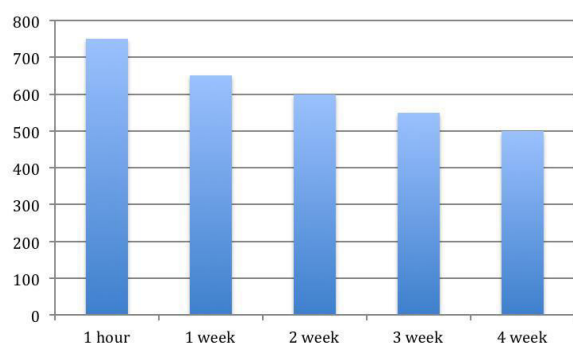
便利なコインで、GGG は、生態系のすべてのプロセスに関与します。GGG は、紹介ボーナスを受け取るのプレイヤーと競争するゲームのプレイまたはいずれかの方法で、他のプレイヤーからの移転により、元のアプリケーション Gilgam.es を通じて購入することができます追加のプラットフォーム。ユーザーは、前の販売の際にチェーンブロックの GGG 契約を作成するために、イーテル（「ETH」）を送信することにより、GGG を購入することができますようになります。Gilgam.es インタフェースは、ETH ないユーザーのために、このような変身譚や Coinbase など第三者のビジネスソリューションを統合します

## 売却セントまでの期間

前期 Gilgam.es の傾向の初期分布は、コインを販売します。誰もが知性で ETH を使用する契約によってコミット割引 GGG を得ることができます。このよう ETC などの他の傾向を持つもの、BTC または XRP は、販売前に利用できるようになります第三者の変換サービスを通じて GGG を作成することができます。販売は、2017年6月20日から2017年7月20日4週間持続します。



開始時刻と終了時刻の現実はブロックの数に対応させていただきますので、これらの日は、おおよそのものイーサリアム。



最初の販売は、仕事の時間になります。この時点で、カードは **ETH** で **1 つの 750 GGS** で利用できるようになります。その後、レートは **1 つの ETH で 650 の GGS** に変わります。毎週、この比率は **1 つの ETH で 500 の GGS** に達するまで直線的に減少します。

販売動向は、ハード帽子を持っているだろう、達成したときに、すぐに追加販売が無効になります。キャップはイーテルによって測定され、トークンの価値のコインの販売の初めに ETH / USD に基づいて約 US \$ 6 百万を通じて販売契約に設定されています。

販売が完了し、グループの創業者は、12 ヶ月の保存期間で、GGS の 10% の配分を受け取ることになります。これらの傾向は、チームの創設者の Gilgam.es ため、長期インセンティブとして機能します。20% がプロモーションと報酬 Esports もトーナメントで使用するエコ Esports もの資金を調達するために割り当てられます。カードの 50% は、ユーザインタフェースや他の開発タスクを実装するために開発チームに移動されます。タスク管理と法律は 20% となります。売上高の前のラウンドの終了時に、作成したトークンは、永久に閉じられます。販売が終了した後の変換の硬貨は、2 ヶ月に制限されます。

## 選手を管理します

登録するとき、各プレイヤーは KYC の要件を満たす必要があります。接続は、各プレイヤーが唯一のアカウントにサインアップすることができるようにするためのオプションが少し KYC を占めています。禁止は、最後の詐欺師でした。彼らは、再登録することはできませんシステムを。



## 試合結果

試合結果は 2 つの段階で識別されています。

AI が一致した結果がチェックされ、監視されます。継続的な学習、それは詐欺師を隠して、すぐにそれらを禁止します。参加者は、スクリーニングの結果を受け入れることができたり、それらを拒否することができます。鑑定の拒否権は 48 時間以内に発生します。最終的な決定は、私たちの内部監視システムの専門家によって行われます。

## 詐欺師をスクリーニング

詐欺やフィッシングソフトウェアに対する最初の行は、不正防止システムは、ソフトウェアのお客様に埋め込まれています。これは、拡張が実行されているゲームのメモリにロードされ、任意の不審なソフトウェアを検出する場合には、それはそれをアンインストールするために、ユーザーが必要になります監視します。私たちの AI の道第二の防衛は、常にプロセスやゲームの実行結果を監視します。これは、行動の異常を調整し、所定の境界条件に基づいてプレイヤーの行動パターンを研究します。防衛の 3 行目は、イメージベースのゲームやゲーム統計の潜在的な操作のための最終的な結果を引き出すことができるシステムの内部の専門家で構成される。ストリート水曜日の防衛は KYC の機能に直接投入アカウントを接続することによって提供されます。

## 拒否

参加者はゲームの最終的な結果を受け入れない場合、彼らはそれを拒否することができます。もちろん、料金は誰法的リスクの可能性を排除するために支払わなければなりません。決定が否定された場合、我々の専門家は、問題を確認し、公式の結果を決定します。拒否権は、ゲーム内の他のすべての参加者が受け取ることになりながら、拒否権は、詐欺師の購入と一緒に、拒否権の使用に返される合理的な手数料であることが判明した場合自分自身を買います。

## KYC

我々は試合のための第四審判として顧客に馴染みの原理を利用したいです

不正を排除します。彼らは KYC のすべての要件を満たしている場合にのみ、ユーザーはゲームに参加することができます。犯罪者は、当社のシステムに新しいアカウントを登録することはできません。禁止は最終決定で、解決することはできません。

## 個々のトーナメント

我々は提供し、独自のトーナメントを整理する機会が、私たちのツールは、安全性を確保し、ゲームの主催者は、選手たちを与えるだろう。個々のトーナメントは、招待を介して、又は公的にアクセスすることができます。

## ベット（後）

プラットフォームを使用する人々の統計に基づいて展開の最初のステップは、我々は、プラットフォームの機能を拡張しますモジュール釣りを埋め込むために計画しています。

## コイントス、ジャックポット（要因インベントリー）（CS : GO、VN...）

このプラットフォームは、在庫の要素を持つゲームやジャックポット coinflip を起動するために使用することができます。

## 売買要素

私たちは、在庫要因を、コインを使用する機会を提供交換、売買します。（CS : GO、等...） etc...]

## 紹介ボーナス

また、ユーザーは、新しいユーザーを募集することにより、情報の傾向を得ることができます。彼らの新しい加入者の最初のゲームは招待された後、雇用者は、紹介ボーナスを受け取ることになります。

## ランキング

私たちは、プラットフォームのユーザーのためのランキングシステムを開発  
します。レベル



プラットフォームのユーザーのレベルに応じて達成。評価は、利益と報酬の多くのレベルが必要です。

## リーグ

プレイヤー（「MMR」）により、定格トップは、各ゲームの後に調整されま  
す。調整はプレイヤーの現在の MMR と相手に依存します。MMR は、相手の  
利益または損失の反対になりますされてか、試合中にプレイヤーが失ってし  
まいました。

## 財団

プラットフォームは、低 ping とネットワーク負荷分散を維持するために多くの分野へと発展します。次のように面積が計画されています：

- ✓ アジア
- ✓ オーストラリア
- ✓ ヨーロッパ
- ✓ 北米
- ✓ 南アメリカ



お客様のアプリケーションは、私たちの先からダウンロードすることができ、CSS は、ユーザーのオペレーティングシステムに依存しませんが、JavaScript や HTML の基礎に基づいて電子機器の枠組みの中で実行されます。クライアントアプリケーションに埋め込まれた第 1 行防止のトリック。これにより、ユーザーやプログラムの実行中のゲームとの関わりによって使用されているプログラムを監視します。インターフェースは、ユーザーが確立されている支払プロセッサを介してイーサリアムで新しいアドレスへの資金提供により、アカウントを作成することができます。

API サーバエリアは、余分な部屋と、現在実行中のゲームの統計的な追跡を監視し、ユーザー間の接続を保証します。AU は、私たちがプレイヤーの行動パターンを学習し、プレイヤーの行動の著しい差異を検出した場合に干渉することにより、エンコードされました。

地域の RoomSync の API サーバは、ラウンジやランニングを追跡します。

## セキュリティ MĀT

顧客資金の安全性を確保するにはイーサリアムネットワーク上で起動する前に、総合的な安全検査を実施することを約束、契約インテリジェント

Gilgam.es グループに保管されています。以前は、プロジェクトがイーサリアムは打ち上げ前に、セキュリティ監査を実施するためのセキュリティコンサルタントを雇っ含まれます。Gilgam.es は、プラットフォームの各更新されたバージョンと同じことをするでしょうし、

起動する前に結果を発表します。

## タイムライン

月、2017：販売前白書とお知らせ期間

2017年6月：Crowdsale 開始

2017年8月：Crowdsale 終了

2017年10月：個人 Alpha バージョン

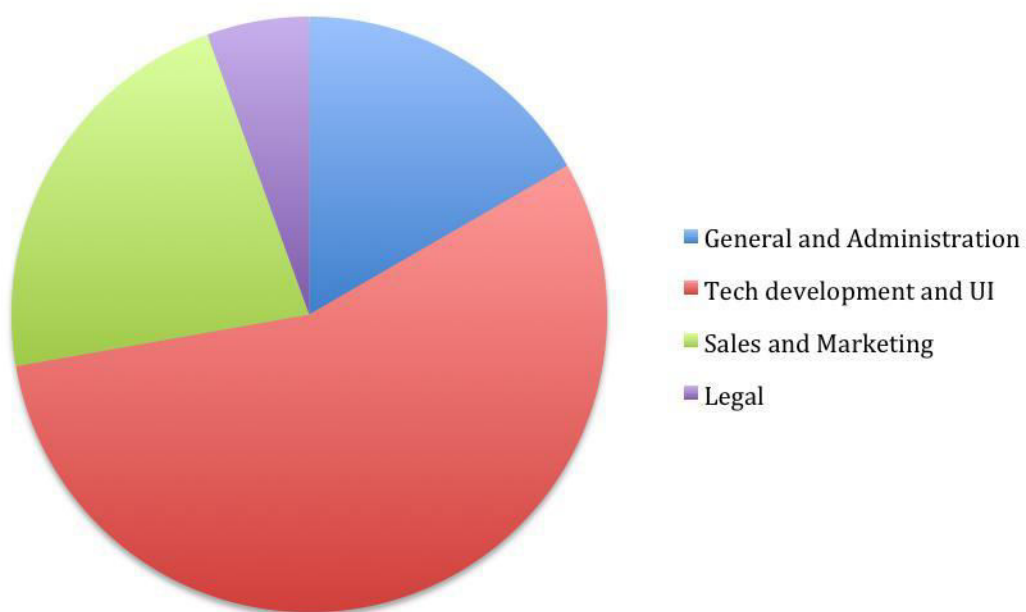
2017年12月：ベータ個人

2018年1月：パブリックベータバージョン

2018年3月：生産が開始します

## 首都

一般管理	15%
技術開発とユーザーインターフェース	50%
営業およびマーケティング	20%
司法の	5%
その他&準備金	10%



## グループ

### 最高経営責任者 Zsolt Rétháti:

CEU から卒業 - 経済学と情報技術。プロの指導者のすべての資質を持っています。Gilgam.es 社の最高経営責任者 (CEO) は、彼が主催する多くのスタートアップを成功します。

### 開発チーム:

#### Ákos Gilikter:

チェーンブロックや鉱山の専門家。1600 の農場の所有者は、数学者プログラム、応用数学の専門家として ELTE から採掘を卒業しました。専門家 Node.js。

#### Blázsev Drazsen:

PTE 専門の大学院プログラマ、コンピュータエンジニア。専門家 Node.js.2014 年の Node.js のフルタイムの開発者。

#### István Zoltai:

仮想環境と AWS の専門家。AWS は、エンジニアを認定します。

#### Viktor Hudi:

チャンピオンハンガリー-2012 CS1.6、e スポーツの専門家やアドバイザー。

#### Bálint Fehér:

e スポーツの専門家・サーバ・アーキテクチャに関する専門家、メーカーがマッピングされます。

### 顧問:

#### Berta Bakonyi:

法的アドバイスオンラインアプリケーション。

### プロモーショングループ:

#### Balázs Kozma:

Gilgam.es 株式会社の営業部長そして、オンラインマーケティングの専門家。

#### Zheng Wei:

広報と Gilgam.es 社のマーケティングマネージャーに関する専門家。



## 撃退します

紙素材やシステムに関連するリスクを提供していません *Gilgam.es*

最後に 2017 年 5 月 3 日に更新

本文書は情報の提供のみを目的として意図したものであり、いかなる企業 *Gilgam.es* またはそれに関連するまたは関連会社、公共の株式や株式の募集または販売を構成するものではありません。任意のオファーや勧誘はこれだけの機密提供するメモにして、該当するすべての有価証券及びその他の法律の条項に従って行われます。いいえ公開情報や分析は、任意の投資決定となし、特定の提案のための基礎を提供するために提示されていません。したがって、この文書は、投資助言や顧問や投資の追求いかなる種類の保証ではありません。この文書では、構成するかの一部である、とだけでなく、販売登録する任意の提案、または、任意の証券を入札するか、登録することを申し出た任意の挨拶、と解釈すべきではないしませぬ。それまたはその一部は、の基礎となる、または接続された任意の、いかなる契約または約束に依拠しませぬ。 *Gilgam.es* から直接または間接的結果として直接または間接的にいかなる損害について一切の責任を負いません： (I) は、この文書内の情報に依存していること、 (ii) 結果をもたらす任意のそのような情報、又は (iii) の任意のアクションにエラー、欠落または不正確。

徐 *Gilgam.es*、または「GGS」、ネットワーク *Gilgam.es* によって使用されるコイン。

### **GGS は技術協力ではありません。**

この記事の執筆時点では、GGS (i) が商品やサービスと交換することができないこと、 (ii) *Gilgam.es* ネットワーク外知られている任意の活性を有していない、および (iii) 卸売できませんまだ知られているいずれかの市場で販売しています。





## **GGG は投資ではありません。**

あなたは GGS の価値が増加します買うという保証はありません。これは、することができます - と、おそらくいくつかの点でます - 切り下げ。実際に誠実かつ公正に GGS を使用していない方は、やる人のために彼らの GGS がかかります。

## **GGG は、所有権やコントロールの証明ではありません。**

制御 GGS は、所有権又は Gilgam.es 又は Gilgam.es ネットワークコントローラの所有権を付与しません。GGG は、方向や Gilgam.es 決定や Gilgam.es ネットワークの制御に参加する権利を付与しません。

### **1) 証明書 GGS 損失へのアクセスを失うリスク**

彼らは買い手に配信されるまで GGS の買い手は、アカウント Gilgam.es に関連付けることができます。Gilgam.es アカウントは、買い手が選択したログイン情報を使ってアクセスすることができます。この証明書の損失は GGS が失われます。ベストプラクティスことを示しています

買い手の安全な情報は、仕事から離れる 1 つまたは複数の場所に地理的に冗長な位置を記憶します。

### **2) 議定イーサリアムに関するリスク**

GGG と Gilgam.es ネットワークプロトコルはイーサリアムに基づいています。このように、何の問題も、不要な機能や不要なイーサリアムプロトコルの活動は方法でネットワークまたは GGS Gilgam.es 誤動作や活動を引き起こす可能性が期待される、または予期しないではありません。イーテルは、アカウントの単位先住民イーサリアムプロトコル自体は GGS や他の方法に類似の方法で値を失う可能性があります。イーサリアム既存のプロトコルに関する詳細情報 <http://www.ethereum.org>.



### 3) 証明書の買い手に関連するリスク

購入者または秘密鍵のログイン情報へのアクセス権を持つ任意の第三者が買い手の GGS を処理することができます。このリスクを最小限に抑えるために、バイヤーは、電子デバイスへの不正アクセスから保護する必要があります。

### 4) リスクアクションません郡/地区の一つ以上で有利な条件

ブロック・チェーン・テクノロジーは、異なる管理機関世界的に制御されています。ネットワークの運用と GGS Gilgam.es は、1 つまたは複数の要求の調査や規制措置の影響を受け含むが、デジタルトレンドの使用または所有権の制限に限定されるものではなくすることができます GGS として、システム Gilgam.es の発展を妨げるまたは制限することができます。

### 5) リスクの代替、非公式 Gilgam.es ネットワーク

販売およびプラットフォーム GGS の最初のバージョンを開発した後、代替ネットワークは Gilgam.es ネットワークの下で同じオープンソースとオープンソースのプロトコルを使用して、設定することができます。ネットワークと競合することができます、正式なネットワークは、潜在的にマイナスのネットワーク Gilgam.es と GGS に影響を与え、非公式、非公式 GGSbased Gilgam.es。

### 6) Gilgam.es ネットワークまたは分散アプリケーションにおけるリスク不十分な関心

Gilgam.es ネットワークは、大企業の数、個人、および他の組織によって、分散アプリケーションの作成と開発への関心が限定されることを使用することはできませんキャノピー。このような関心欠如はネットワークの発達に影響を与えるため、潜在的な使用または GGS の値を Gilgam.es ことがあります。



## **7) Gilgam.es ネットワークは、リスク、開発時に、買い手の期待を満たしていないだろう**

Gilgam.es ネットワークは、現在開発中であり、リリース前に大幅な変化を受けることがあります。フォームおよび GGS またはネットワーク Gilgam.es の機能に関するすべての期待は買い手が保有するバイヤーは満たすことができないように設定する場合のプランへの変更など、何らかの理由で出版設計および実装と Gilgam.es ネットワークを実行します。

## **8) 盗難のリスク**

ハッカーやグループや他の組織は、サービス拒否攻撃、シビル攻撃を含むがこれらに限定されない、任意の方法で GGS の Gilgam.es ネットワークまたは可用性を邪魔しようとするかもしれません、偽造、スマーフ攻撃、悪意のあるソフトウェアの攻撃や攻撃コンセンサス。

## **9) ネットワークセキュリティソフトウェア GGS の コアインフラストラクチャの弱点のリスク**

オープンソースソフトウェアに基づくコアネットワークソフトウェア Gilgam.es。Gilgam.es リスクグループまたは他の第三者が意図的にまたは意図せずに使用に影響を与えるネットワークコア Gilgam.es のインフラストラクチャ要素に衰弱またはエラーを与え得るか、または GGS は無効になります。

## **10) 弱さやブレークスルーのリスクは、暗号の分野で活用することができます**

エンジニアリング契約、または、暗号化と Gilgam.es プラットフォームのリスクをもたらすことがあり、このような量子コンピュータの開発など技術的な進歩の進歩は、盗難またはジョブの損失につながるすることができます GGS。

## 11) 攻撃鉱山 GGS のリスク

他の散乱コインとパスワードと同じように、チェーンブロックには、鉱業を攻撃するために非常に影響を受けやすいネットワーク Gilgam.es のために使用されているが、ダブルアタック、アタックに限定されませんパワー、鉱業、「一人で電車」を攻撃し、攻撃の競合状態。任意の攻撃の成功にも適切に実施し、Gilgam.es 市場を配置し、適切に実行し、契約イーサリアム計算を手配することが期待されることが期待される Gilgam.es ネットワークを危険にさらします。グループ Gilgam.es の努力にもかかわらず、鉱業や新規性を既知の攻撃のリスクが存在します。

## 12) 受諾または使用のネットワーク Gilgam.es の不足の危険性

GGG は投資ではありませんが、それは時間の経過とともに価値がある可能性があります。Gilgam.es ネットワークを使用していない場合は、その値を制限することができます。これがケースになると、GGG の値を制限し、ほとんど、あるいはまったく市場プラットフォームの起動があるかもしれません。

## 13) GGS のための非市場市場のリスク

トランザクションを GGS することができます交換はありません。開発の特定の交換があった場合、彼らは比較的新しいと貧しい規制の監督下にある可能性が高いです。したがって、それらは、他の製品の詐欺や故障より調節交換を露出させることができます。トランザクションは、その交換の障害を GGS の取引詐欺に関連する又は他の活動にセキュリティ上の欠陥や問題を有するの体積のかなりの部分を表す場合には GGS の値または流動性を低下させることができます。

## 14) リスク無保険の損失

他の金融機関の数の銀行口座や口座とは異なり、資金が使用されるか、またはイーサリアムネットワーク Gilgam.es しばしば無保険。損失や価値の損失

の場合には、何の保険会社や民間の保険会社は、買い手に提供しないでください。



### **15) 溶解プロジェクトリスク Gilgam.es**

ビットコインの価値の悪化、GGG の価値の悪化、ビジネスや苦情の関係の故障を含むがこれらに限定されない何らかの理由で、用月競争、知的財産に、プロジェクト Gilgam.es は、もはや実行可能なビジネスになることはできませんし、起動溶解またはすることはできません。

### **16) リスク Gilgam.es ネットワークの間違い**

Gilgam.es ネットワークは、GGG や市場に関連する情報を、ネットワーク含むがこれらに限定されない、不利なやり方を誤動作することができます。

### **17) 不測のリスク**

技術委員会と新技術動向およびテストされていません。ここで説明するリスクに加えて、グループは Gilgam.es を予見することはできませんリスクがあります。リスクは、これらのリスクの期待やない組み合わせのバリエーションがここで概説されているとして実行し続けることができます。