



# ТЕХНИЧЕСКАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ Gilgam.es

для платформы киберспорта на основе «умных контрактов»

Версия: 2.0.3

*Данный документ предназначен исключительно для информационных целей и не является предложением или приглашением продавать акции или ценные бумаги Gilgam.es или любой связанной или ассоциированной компании. Любое подобное предложение или приглашение будет сделано только посредством конфиденциального меморандума о размещении и в соответствии с условиями всех применимых ценных бумаг и других законов.*

## **Краткий обзор**

Gilgam.es планирует и готовится к запуску платформы, предусматривающей как отдельных игроков, так и команды, которые могут соревноваться в популярных киберспортивных играх - DOTA2, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Call of Duty, и т.д - под контролем нашего собственного искусственного интеллекта.

## **Безопасность игроков**

Самая большая проблема в каждой онлайн игре - обман либо в финансовом отношении (кредитные карты принадлежат мошенникам), либо в игре. Мы стремимся исключить такой риск благодаря применению децентрализованной системы транзакций на основе технологии ethereum

blockchain; при этом в другом случае мы планируем устранить обман в игре посредством строгого мониторинга программного обеспечения KYC<sup>1</sup>, используя наш собственный искусственный интеллект.

## Децентрализация

Финансовые операции игроков будут проводиться с помощью «умных контрактов», работающих на основе решения Ethereum blockchain, исполнение которых не может регулироваться извне, таким образом, они выполняются в соответствии с заранее закодированными результатами. (Фильтрация финансового мошенничества)

## Автоматизация

Искусственный интеллект, разработанный нами будет анализировать результаты каждого матча и определять результат игры. Стороны могут принять этот результат или разместить свои жалобы.

## РЫНОК

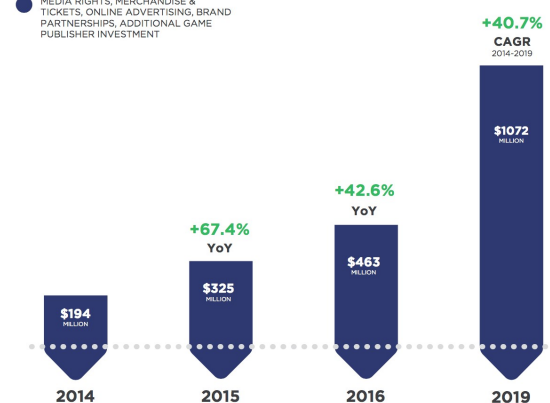
*ВОПРОСЫ ПО КИБЕРСПОРТУ, ИНТЕРЕСУЮЩИЕ ВСЕХ, ВКЛЮЧАЯ ВАС*

«Киберспорт показывает самый большой сбой, который ударяет по нашей промышленности, начиная с iPhone в 2007 году» Издатели игр традиционно сосредотачивались на самих геймерах, которые тратят деньги непосредственно в или на свои издания. В последнее время, издатели поместили еще одну группу в центре своей маркетинговой деятельности: разработчиков контента -

### ESPORTS REVENUE GROWTH

2014, 2015, 2016 & 2019 | GLOBAL

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



<sup>1</sup> "Знай своего клиента" (KYC)- это бизнес-процесс Этот термин также используется для обозначения с регулирующего эту деятельность.

это те, кто создает и делится игровым видео-контентом на каналах, таких как YouTube, Hitbox, Dignity и Twitch. Эта группа оказалась ценным и экономически эффективным инструментом маркетинга для издателей, приносящим повышенное внимание и игроков для своих игр. Киберспорт является ярким примером этого. Соревнования по киберспорту и контент, связанный с играми, помогают издателям вырастить заинтересованные и активные сообщества вокруг своих изданий, продлевая увлеченность игроками своих геймеров, и превращая эти издания в истинные развлекательные бренды. Количество зрителей может с легкостью превосходить количество игроков и может предоставить как можно больше возможностей для зарабатывания денег, как и сами игроки.<sup>2</sup>

Международный цифровой рынок игр, 2015 E (64.7 млрд. долларов США): Организация турниров по киберспорту является ключевым стратегическим компонентом для топ игр «Многопользовательская сетевая боевая арена» («MOBA») и «Шутер от первого лица» («FPS»), которые совместно зарабатывают 1.6 млрд. долларов США в год на сегодняшний день.

Игроки MOBA и FPS MMO (Massively Multiplayer Online) расходуют больше на игры, чем средний геймер, в мировом масштабе, превращая в платежеспособных клиентов в этом году в размере 7,7% и 10,8% соответственно. Студии извлекли выгоду из этого: поскольку Riot начал официально утверждать турниры League of Legends в 2011 году, годовой доход игры увеличился с 85,3 млн. долларов США до колоссальной суммы в 1,2 млрд долларов США по прогнозам к концу года.

Глобальный рынок киберспорта получил 748 млн долларов США выручки в 2015E, и, как ожидается, доход вырастет до 1,9 млрд долларов США до 2018E. Северная Америка и Европа составляют 52% рынка, поскольку они продолжают быстро инвестировать в площадку.

---

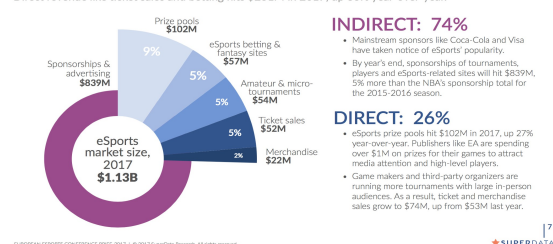
<sup>2</sup> КИБЕРСПОРТ NEWZOO: Обзор состояния глобального рынка киберспорта за 2016 год

Один американский аналитик даже предсказывает, что рынок киберспорта только в США вырастет с 85 млн. долларов США в 2014 году до 1,2 млрд долларов США в 2018 году, совокупные ежегодные темпы роста 93,8%.

Определение рынка киберспорта, как определено исследованиями Superdata, включает следующие категории:

- Спонсорство и реклама
- Ставки на киберспорт и сайты фэнтези
- Игровой Призовой фонд Высшей лиги
- Микротурниры
- Сопутствующие товары
- Продажа билетов

Over a quarter of 2017 eSports earnings come from direct revenue  
Direct revenue like ticket sales and betting hits \$231M in 2017, up 36% year-over-year.



## Закрытость и Конфиденциальность

В 2015Е, ставки на киберспорт и сайты Фэнтези, призовой фонд и доходы от Турниров составили примерно 56 млн, 54 млн и 28 млн долларов США соответственно, на общую сумму 138 млн долларов США, и, как ожидается, сумма вырастет до 350 млн долларов США на 2018Е. Этот огромный потенциал роста представляет Gilgam.es с прекрасной возможностью извлечь выгоду из растущего интереса энтузиастов к киберспорту, которые хотят быть более вовлеченными в действие.

Треть поклонников не только хотят смотреть киберспорт, они также хотят соревноваться.

В среднем любители киберспорта соревнуются в четырех турнирах каждые шесть месяцев. Это может быть неудобно для частых участников. Аналогично, почти половина энтузиастов киберспорта держала пари на спортивных матчах каждую неделю. Они хотели бы участвовать онлайн с помощью доверенного оператора. В настоящее время есть только несовершенные решения проблемы, и ни одно из них не оказывает на должном уровне качество обслуживания клиентов. Проблемы, начиная от непонятных пользовательских интерфейсов («UI») до потенциальной

возможности для мошенничества, препятствуют тому, чтобы нынешние операторы смогли на высоком уровне выполнять свои задачи.

Онлайн платформа Gilgam.es предоставит среду для геймеров, чтобы они могли соревноваться без проблем, связанных с текущими рыночными предложениями.

## **Потенциальный объем платформы**

Наше решение для обеспечения возможности для всех: играть в безопасной и защищенной среде, Искусственный интеллект, контролирующей игры на наших серверах гарантирует свободу от обмана.

### ***Возможности***

Глобальный рынок киберспорта ожидает огромный рост. По прогнозам, 37% ожидается в 2017 году. К 2018 году ожидаемый совокупный доход составит 1,92 млрд долларов США. В постоянно расширяющемся рынке, каждый третий любитель желает принять участие в турнирах в качестве игрока. Что касается приведенных выше данных, оценка доли рынка платформы Gilgam.es на 1%, ожидаемый доход:

### **Предполагаемый ежедневный доход на основе текущих данных**

Игра	Игроки (конкуренты) <sup>3</sup>	Ежедневный объем
Counter-Strike: Global Offense	600 000 <sup>4</sup>	288 00 <sup>5</sup> долларов США

<sup>3</sup> Число игроков в любое время

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

<sup>5</sup> Ежедневный объем = Игроки \* 4 \* 24 \* 0.01 \* \$5 \* 0.1 Продолжительность раунда составляет 15 минут; за 1 час можно проиграть 4 игры. Доля Gilgam.es составляет 10%, среднее закрытие сделки составляет 5\$.

DOTA2	800000	384 000 долларов США
League of Legends	7 100 000	3 408 000 долларов США
Всего:	8 500 000	4 080 000 долларов США

**Ожидаемый ежемесячный доход платформы Gilgam.es в 2018 году составит 122.4 млн долларов США**

### **Дополнительные возможности**

Платформа предполагает возможность поддерживать устойчивый рост за счет интеграции дополнительных игр, в то время как модульная структура платформы позволяет интегрировать новые функции. В качестве первого шага, на основе статистики пользователей платформы, мы планируем внедрить модуль ставки, что позволит повысить доходность платформы. Таким образом, владельцы токенов могут принять участие в назначении ставок.

### **ПРИМЕНЕНИЕ ТОКЕНОВ**

Токены, выданные Gilgam.es могут быть использованы в следующих основных направлениях:

- при играх в матчах и выигрыше новых жетонов,
- выдача наград,
- наложение вето на обсуждение результатов матча,
- организация частных турниров,
- ставки (позже),

- Coinflip, джек-пот (инвентарные элементы) (позже),
- продажа/покупка инвентарных элементов (позже),
- реферал награды

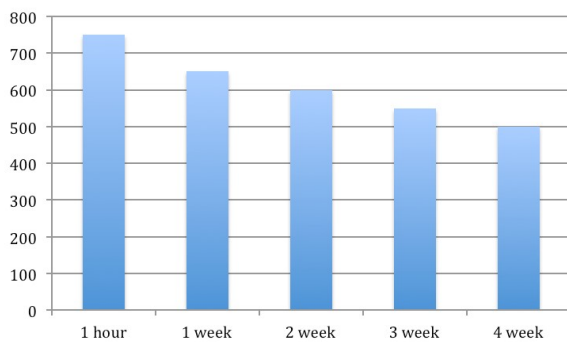
## **Приобретение токенов**

В качестве программы, обслуживающей токен, GGS участвует в каждом процессе инфраструктуры. GGS может быть приобретен через исходное приложение Gilgam.es, у другого игрока с помощью передачи, играя в конкурентные матчи с игроками, путем требования реферал награды, или с помощью любого другого метода на платформе. У пользователей будет возможность приобретения GGS путем отправки Ether (“ETH”) к договору создания GGS на blockchain во время предварительной продажи. Интерфейс Gilgam.es объединит трейдинговые решения третьих сторон, такие как Shapeshift и Coinbase для пользователей, у которых нет ETH.

## **Препродажа токенов**

Начальное распределение Gilgam.es токенов будет в виде предварительной продажи. Любой желающий сможет приобрести GGS по учетной ставке, поменяв ETH при продаже токенов на основе «умного контракта». Лица, обладающие другими криптовалютами, такими как ETC, BTC или XRP могут преобразовать их в GGS через стороннюю службу конвертации, которая будет доступна на предпродажной странице. Продажа будет длиться четыре недели с 20.06.2017 до 20.07.2017.

Эти даты являются приблизительными, так как фактическое время начала и окончания будет соответствовать количеству блоков Ethereum.



Первый час продажи будет Hour Power. В это время, токены будут доступны в размере **750 GGS за 1 ETH**. Далее ставка изменится до 650 GGS 1 ETH. Каждую неделю ставка будет уменьшаться

линейно, пока не достигнет **500 GGS за 1 ETH**.

Продажа токенов будет иметь жесткое ограничение, и при его достижении дополнительные продажи немедленно отключатся. Ограничение будет измеряться в Ether и установится в продаже токенов по «умному контракту» приблизительно стоимостью равной 6 млн долларов США на основе цены ETH/USD в начале продажи токенов.

В конце продажи учредительная команда получит 10%-е распределение GGS согласно двенадцатимесячному периоду владения. Эти токены будут служить долгосрочным стимулом для учредительной команды Gilgam.es. Дополнительные 20% будут ассигнованы фонду киберспортивной экосистемы, который будет использоваться для продвижений и вознаграждений турнира киберспорта. 50% токенов для команды разработчиков для создания пользовательского интерфейса и другие задачи развития. На администрирование и юридические задачи будут выделены 20%. В конце предварительной продажи производство токенов будет закончено. Передачи токенов будут ограничены в течение двух месяцев после окончания продажи.

## Управление игроком

После регистрации каждый игрок должен соблюдать требования KYC. Подключение счета клиента-Steam к опциям KYC гарантирует, что каждый игрок может зарегистрировать только один аккаунт. Запрет для читеров



(мошенников) является окончательным; они не могут снова зарегистрироваться в системе.

## **Результаты матча**

Результаты матчей определяются в 2 этапа.

Результаты матча будут проверяться и контролироваться нашим собственным искусственным интеллектом. Непрерывно изучая, ИИ изолирует читеров и немедленно налагает на них запрет. Участники могут принять отсортированные результаты или могут наложить на них запрет. Проверка запрета будет происходить в течение 48 часов. Окончательные решения будут приниматься экспертами в рамках нашей внутренней системы мониторинга.

## **Изоляция читеров**

Первой линией защиты от читеров и мошенничества в программном обеспечении является система защиты от мошенничества, встраиваемая в наше клиентское программное обеспечение. Система контролирует расширения, загруженные в память запущенных игр и в случае, если обнаруживаются какие-либо подозрительные программы, пользователю приходит сообщение о том, что их требуется удалить. Вторая линия защиты нашего ИИ - постоянный мониторинг процессов и результатов запущенных матчей. Система будет изучать модели поведения игрока на основе заранее заданных ограничивающих условий, настроенных на характерные поведенческие аномалии. Третья линия защиты состоит из внутренних экспертов системы, которые в состоянии предсказывать окончательные последствия для возможных манипуляций игры, на основе записанного потока изображения и статистики игры. Четвертая линия защиты обеспечивается путем подключения счета клиента-Steam к функциям KYC.

## **Наложение запрета**

Если участник не принимает конечные результаты игры, на них может быть наложен запрет. Конечно, он должен оплатить взнос для исключения возможности обструкции. После наложения запрета, наши специалисты рассмотрят этот вопрос и примут решение по поводу официальных результатов. Если запрет будет доказан, то плата за право запрета будет возвращена пользователю и мошенник обязан будет выплатить взнос, в то же время все остальные участники игры получают назад свои взносы.

## **KYC**

Мы стараемся следовать принципу «Знай своего клиента», который является 4-й линией защиты для исключения мошеннических ситуаций. Пользователи могут присоединиться к игре, если они соблюдают все требования KYC. Мошенники не смогут зарегистрировать новые счета в нашей системе.

Запрет является окончательным и не подлежит пересмотру.

## **Частные турниры**

Мы обеспечим и предоставим возможность для организации собственных турниров, для которых наши инструменты обеспечат безопасность, и организаторы игры предоставит их игрокам. Частные турниры могут быть доступны через приглашение или публично.

## **Ставки (Позже)**

В качестве первого шага по расширению, основанного на статистике пользователей платформы, мы планируем внедрить модуль ставки, который расширит функцию платформы.

## **Coinflip, джекпот (инвентарные элементы) (CS: GO и т.д)**

Платформа может использоваться для запуска игр coinflip и джек-пота с инвентарными элементами.

## **Продажа/покупка инвентарных элементов**

Мы предоставляем возможность использования токенов, обмена, покупки и продажи инвентарных элементов. (CS: GO, и т.д )

## **Реферал награды**

Пользователи могут приобрести токены также путем привлечения новых пользователей. Рекрутеры получают свои реферал награды после первой игры нового зарегистрированного лица, приглашенного ими.

## **Ранжирование**

Мы будем развивать нашу собственную систему ранжирования для пользователей платформы. Ранги могут быть достигнуты в зависимости от уровня пользователя платформы. Ранги влекут за собой различные уровни получения прав и наград.

## **Ранжирование по установлению необходимых контактов**

Ранжирование по установлению необходимых контактов игрока («MMR») будет корректироваться после каждого матча. Корректировка MMR будет зависеть от настоящего MMR игрока и противника. При потере или

получении одного игрока во время матча, MMR в противоположность этому получает или теряет своего противника.

## Платформа

Платформа будет разработана, разделена на несколько областей, чтобы сохранить низкий сигнал и распределять нагрузку на сеть. Планируется ввести в следующих регионах:

- Азия
- Австралия
- Европа
- Северная Америка
- Южная Америка



Клиентское приложение, которое можно загрузить с нашей целевой страницы, будет работать в рамках электронной системы на JavaScript, HTML, CSS основе, платформа не зависит от операционной системы пользователя. Первая линия защиты от мошенничества встроена в клиентское приложение. Она контролирует программы, используемые пользователем, и их вмешательство в программу запущенной игры. Интерфейс позволит пользователю создать учетную запись, финансируя новый Ethereum адрес с Ether через установленную платежную систему.

Региональные серверы API обеспечат связь между пользователями, проследят за добавлением участками памяти, а также будут отслеживать статистику запущенных игр. AU, кодируемое нами, узнает поведенческие модели игроков и вмешивается только в том случае, если обнаруживает существенные аномалии в поведении игроков.

Региональные RoomSync API серверы будут контролировать очереди и запуск участков памяти.

## **Безопасность**

В целях обеспечения безопасности средств клиентов в «умных контрактах», команда Gilgam.es принимает на себя обязательство подвергать свою платформу всесторонней проверке безопасности до начала перехода в Ethereum mainnet. Раньше проекты, связанные с Ethereum, нанимали консультантов безопасности для проведения проверки безопасности перед запуском. Gilgam.es также будет проводить проверки каждой обновленной версии платформы и выдаст результаты до запуска.

## **График**

Май 2017: Белая книга и Предпродажное объявление

Июнь, 2017: Начало Crowdsale

Август, 2017: Конец Crowdsale

Октябрь, 2017: Частная альфа-версия

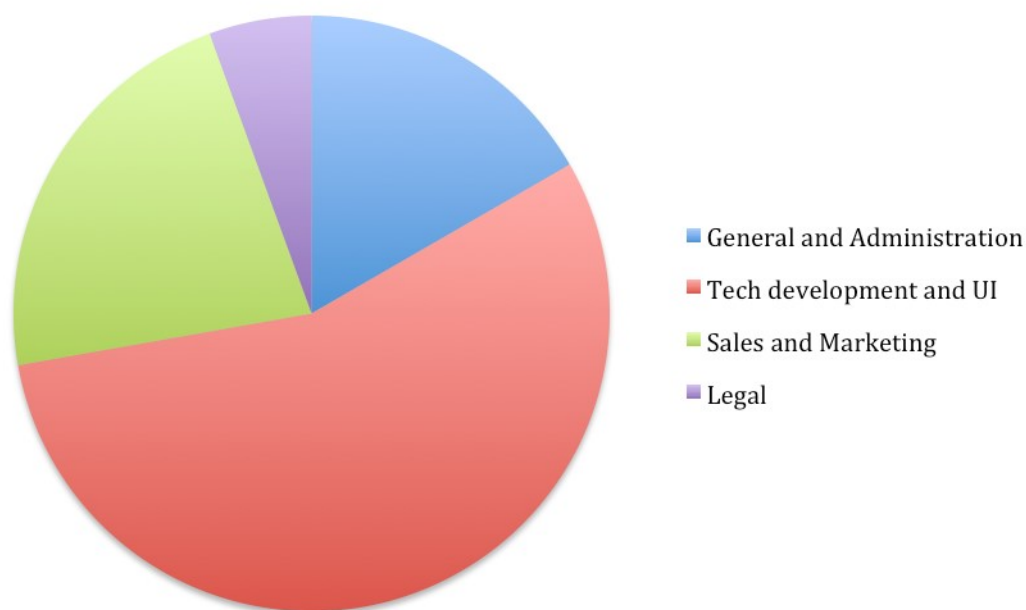
Декабрь, 2017: Частная бета-версия

Январь, 2018: Открытая бета-версия

Март, 2018: Начало производства версии

## Средства

Общие и административные	15%
Развитие технологии и пользовательский интерфейс	50%
Продажи и маркетинг	20%
Юридическое сопровождение	5%
Разное и резервы	10%



## Команда

Генеральный директор **Zsolt Rétháti**:

Окончил ЦЕУ - специализировался в области экономики и информационных технологий; обладает всеми качествами профессионального руководителя. Генеральный директор ООО Gilgam.es, наиболее успешной начинающей компании, организованной им.

**Команда разработчиков:**

**Ákos Gilikter:**

Эксперт по Blockchain и майнинг. Владелец 1600 майнинг ферм. Окончил ELTE, эксперт в области математики программирования, прикладной математики. Node.js эксперт.

**Blázsev Drazsen:**

Окончил PTE, программист, инженер вычислительной техники. Node.js эксперт. Занимается только разработками в Node.js с 2014 года.

**István Zoltai:**

Эксперт в виртуальной реальности и эксперт АМС. Сертифицированный инженер AWS.

**Viktor Hudi:**

Чемпион Венгрии 2012 года в CS 1.6, специалист и консультант в киберспорте.

**Bálint Fehér:**

Специалист в киберспорте, эксперт серверной архитектуры, создатель карт.

**Юрисконсульты:****Berta Bakonyi:**

Юрисконсульт по интернет приложению.

**PR команда:****Balázs Kozma:**

Руководитель отдела продаж в Gilgam.es Ltd., и интернет-маркетолог.

**Zheng Wei:**

Специалист по связям с общественностью и специалист по маркетингу  
OOO Gilgam.es



## **Отказ от ответственности**

*НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ПРЕДЛОЖЕНИЕМ АКЦИЙ И НЕ ОТНОСИТСЯ К*

*РИСКАМ, СВЯЗАННЫМ С GGS И СЕТЬЮ GILGAM.ES*

последнее обновление 3 мая 2017 года

Данный документ предназначен исключительно для информационных целей и не является предложением или приглашением продавать акции или ценные бумаги Gilgam.es или любой связанной или ассоциированной компании. Любое подобное предложение или приглашение будет сделано только посредством конфиденциального меморандума о размещении и в соответствии с условиями всех применимых ценных бумаг и других законов. Никакая информация или анализы, представленные здесь не имеют целью лечь в основу любого инвестиционного решения, и любых конкретных рекомендаций. Соответственно, данный документ не является советом о вложении денег или намерением, или побуждением к инвестированию. Данный документ не составляет или не входит в состав, и не считается любым предложением о продаже или взносе, или любым приглашением купить или подписаться на любые ценные бумаги, или любую его часть, составляющую основу, или не полагается на любые связи с любым контрактом или обязательством любого рода. Gilgam.es недвусмысленным образом отказывается от какой-либо ответственности за любые прямые или косвенные убытки или ущерб любого рода, причиненный прямо или косвенно: (I) в зависимости от любой информации, содержащейся в настоящем документе, (II) из-за любых ошибок, упущений или неточностей в любой подобной информации или (III) из-за любого действия, возникающего в связи с этим.

Gilgam.es токены, или «GGS», представляет собой криптографический токен, используемый сетью Gilgam.es.

**GGS не криптовалюта.**

На момент написания данного документа, GGS (i) не могут быть обменены на товары или услуги, (ii) не отмечается их использование вне сети Gilgam.es, и (iii) не могут быть обменены на любых известных биржах.

### **GGG не инвестиции.**

Не существует какой-либо гарантии, что при покупке GGS будет расти в цене. Это, возможно и вероятно, что в какой-то момент времени может случиться снижение стоимости токена. Те, кто на самом деле не использует свои GGS честно и справедливо лишатся GGS в пользу тех, кто следует правилам.

### **GGG не является доказательством права собственности или права на управления.**

Управление GGS не передает свою собственность или часть заложенного имущества в Gilgam.es или сети Gilgam.es. GGS не предоставляет право на участие в управлении или принятие решений относительно Gilgam.es или Gilgam.es сети.

### **1) Риск потери доступа к GGS из-за утраты полномочий**

GGG покупателя может быть связан с счетом Gilgam.es, пока они не распространяются на покупателя. Счет Gilgam.es может быть доступен только с учетными данными для входа, выбранного покупателем. Потеря этих полномочий приведет к потере GGS. Методические рекомендации предписывают, чтобы покупатели хранили свои учетные данные в безопасном месте, в одном или нескольких местах резервного копирования, географически удаленных от рабочего места.

## **2) Риски, связанные с Протоколом Ethereum**

GGG и сеть Gilgam.es основываются на протоколе Ethereum. Поэтому, любая неисправность, непредусмотренная функция или непредвиденное функционирование протокола Ethereum может привести сеть Gilgam.es или GGS к неисправности или непредусмотренным, или непреднамеренным ситуациям. Ether, местная расчетная единица Протокола Ethereum, сама по себе может обесцениваться способами, сходными с обесцениванием GGS, а также другими способами. Более подробная информация о протоколе Ethereum доступна на <http://www.ethereum.org>.

## **3) Риски, связанные с полномочиями покупателей**

Любая третья сторона, которая получает доступ к учетным данным покупателя или секретным ключам в состоянии распоряжаться GGS покупателя. Чтобы минимизировать этот риск, покупатель должен защититься от несанкционированного доступа к его электронным устройствам.

## **4) Риск неблагоприятных регулятивных мер в одной или нескольких юрисдикциях**

Blockchain технологии были предметом контроля со стороны различных регулирующих органов по всему миру. На функционирование сети Gilgam.es и GGS может повлиять один или несколько регулирующих запросов или действий, включая в частности ограничения на использование или хранение цифровых токенов, таких как GGS, которые могут препятствовать или ограничить сети Gilgam.es.

## **5) Риск альтернативной, неофициальной сети Gilgam.es**

После предварительной продажи и разработки первоначальной версии платформы GGS, вполне возможно, что могут быть созданы альтернативные сети, которые будут использовать один и тот же

открытый исходный код и протокол с открытым исходным кодом, лежащий в основе сети Gilgam.es. Официальная сеть Gilgam.es может конкурировать с этими альтернативными, неофициальными сетями, основанными на GGS, которые потенциально могут негативно повлиять на сеть Gilgam.es и GGS.

#### **6) Риск недостаточной заинтересованности в Gilgam.es сети или распределенных приложениях**

Вполне возможно, что сетью Gilgam.es не будет пользоваться большое количество предприятий, физических лиц и других организаций, и будет ограничен общественный интерес к созданию и развитию распределенных приложений. Такое отсутствие интереса может повлиять на развитие сети Gilgam.es и, следовательно, потенциальное использование или стоимость GGS.

#### **7) Риск того, что разработанная Gilgam.es сеть, не будет соответствовать ожиданиям покупателя**

Сеть Gilgam.es в настоящее время находится в стадии разработки и может претерпеть значительные изменения перед выпуском. Любые ожидания покупателей в отношении формы и функциональности GGS или сетей Gilgam.es не могут быть исполнены после выпуска, по ряду причин, в том числе благодаря изменениям в планах разработки и реализации и исполнения сети Gilgam.es.

#### **8) Риск кражи и взлома**

Хакеры или другие группы, или организации могут попытаться напасть на сеть Gilgam.es или GGS любыми способами, в частности могут оказать воздействие, вызывающее отказ в обслуживании настоящих пользователей, атака Сибиллы, подмены, распыление вкладов, вредоносные атаки или атак с основой на консенсусе.

## **9) Риск угроз безопасности в базовом инфраструктурном программном обеспечении сети GGS**

Базовое программное обеспечение сети Gilgam.es базируется на программном обеспечении с открытым исходным кодом. Существует риск того, что команда Gilgam.es или другие третьи лица могут преднамеренно или непреднамеренно ввести дефекты или ошибки в основные инфраструктурные элементы сети Gilgam.es, препятствующие использованию или вызывающие потерю GGS.

## **10) Риск дефектов или уязвимости благодаря развитию криптографии**

Достижения в области криптографии, или технические достижения, такие как разработка квантовых компьютеров, могут представлять опасность для криптовалют и платформы Gilgam.es, что может привести к краже или потере GGS.

## **11) Риск майнинг атак GGS**

Как в случае с другими децентрализованными криптографическими токенами и криптовалютами, технология blockchain, используемая для сети Gilgam.es восприимчива к майнинг атакам, в том числе, но не ограничиваясь атаками doublespend, большинством майнинг атак, «selfishmining» атаками и состояниями гонки. Любые успешные атаки представляют опасность для сети Gilgam.es, ожидаемого надлежащего исполнения и упорядочивания рынков Gilgam.es, и ожидаемого надлежащего исполнения и упорядочивания вычислений контракта Ethereum. Несмотря на усилия команды Gilgam.es, существует риск известных или новых майнинг атак.

## **12) Риск отсутствия принятия или пользования сетью Gilgam.es**

Хотя GGS не следует рассматривать как инвестиции, но они могут получить ценность со временем. Их стоимость может быть ограничена, если сеть Gilgam.es не принимается и не используется. Если это так, то может быть несколько или вообще не может быть рынков в результате запуска платформы, что ограничивает стоимость GGS.

## **13) Риск неликвидного рынка для GGS**

В настоящее время не существует бирж, на которых может торговать GGS. Если когда-либо биржи действительно будут развиваться, они, вероятно, будут относительно новыми и подвергнутся неадекватному регулирующему надзору. Они, следовательно, могут быть в большей степени подвержены мошенническим действиям и провалам, чем авторитетные, регулируемые биржи для других продуктов. При условии, что биржи, представляющие значительную часть объема в торговле GGS участвуют в мошеннических действиях или в нарушениях функционирования системы безопасности или в других оперативных вопросах, таких как недостатки бирж, может привести к уменьшению стоимости или ликвидности GGS.

## **14) Риск незастрахованных убытков**

В отличие от банковских счетов или счетов в других финансовых учреждениях, средства, хранящиеся в сетях Gilgam.es или Ethereum, как правило, не застрахованы. При утере или обесценивания, не существует общественного страховщика или частного страховщика, который может прийти к покупателю.

## **15) Риск распада проекта Gilgam.es**

Не исключается, что по всевозможным причинам, в частности неблагоприятного колебания стоимости Bitcoin, неблагоприятного колебания стоимости GGS, неспособность деловых отношений, или конкурирующие претензии на интеллектуальную собственность, проект Gilgam.es может перестать существовать, распасться или вообще не запуститься.

## **16) Риск выхода из строя в Gilgam.es сети**

Не исключается, что могут произойти сетевые сбои в Gilgam.es, влияющие отрицательно на работу платформы, в частности один из них может привести к потере GGS или информации о рынке.

## **17) Непредвиденные риски**

Криптовалюта и криптографические токены являются новыми и непроверенными технологиями. В дополнение к рискам, изложенным здесь, есть риск, что команда Gilgam.es не сможет их предвидеть. Риски, могут, кроме того, происходить в неожиданных комбинациях или вариациях, изложенных здесь.