



Gilgam.es WHITEPAPER

Dành cho nền tảng thể thao điện tử dựa trên hợp đồng thông minh

Phiên bản: 2.0.3

Tài liệu này chỉ nhằm mục đích thông tin và không cấu thành lời đề nghị hoặc chào bán cổ phiếu hoặc chứng khoán tại Gilgam.es hoặc bất kỳ công ty liên quan hoặc công ty liên kết nào. Bất kỳ lời đề nghị hoặc chào mời như vậy sẽ chỉ được thực hiện bằng một bản ghi nhớ và trong các điều khoản của tất cả các chứng khoán hiện hành và các luật khác.

Trừu tượng

Gilgam.es đang lên kế hoạch và chuẩn bị để khởi động một nền tảng cho phép cả hai

Người chơi cá nhân và các đội để cạnh tranh trong các trò chơi eSport phổ biến - DOTA2,

League of Legends, Counter Strike: Hành vi phạm tội toàn cầu, Call of Duty, vv ... -,

Được giám sát bởi trí thông minh nhân tạo của chúng ta.

An ninh của người chơi

Vấn đề lớn nhất trong mỗi trò chơi trực tuyến là gian lận, hoặc tài chính (thẻ tín dụng gian lận) hoặc gian lận trong trò chơi. Chúng tôi nhằm mục đích để loại bỏ nguy cơ của phân quyền giao dịch trên cơ sở chuỗi khối ethereum; Trong trường hợp

Thứ hai, chúng tôi đang có kế hoạch để loại bỏ gian lận trong trò chơi bằng cách nghiêm ngặt KYC1

Giám sát phần mềm, sử dụng trí thông minh nhân tạo của chúng ta.

Phân cấp

Các giao dịch tài chính của người chơi sẽ được thực hiện bởi các hợp đồng thông minh đang chạy

Trên chuỗi khối Ethereum, việc thực hiện trong đó không thể được thao tác

Bên ngoài, do đó chúng được thực hiện theo các kết quả đã được mã hóa trước.

¹ **Khách hàng quen thuộc (KYC)** Là quá trình của một doanh nghiệp xác minh danh tính của khách hàng. Thuật ngữ cũng được sử dụng để đề cập đến quy định của ngân hàng chi phối các hoạt động này.

(Lọc gian lận tài chính)

Tự động

Trí tuệ nhân tạo do chúng tôi phát triển sẽ phân tích kết quả của mỗi trận đấu và xác định kết quả của trận đấu. Các bên có thể chấp nhận kết quả này hoặc đặt các khiếu nại..

THỊ TRƯỜNG

TẠI SAO ESPORTS LÀ VẤN ĐỀ CỦA MỌI NGƯỜI VÀ CẢ BẠN

"Esports là sự gián đoạn lớn nhất trong ngành công nghiệp của chúng tôi kể từ iPhone năm 2007 "Tập trung truyền thống của các nhà xuất bản trò chơi đã được vào chính các game thủ, những người chi tiền trực tiếp trong hoặc trên tiêu đề của họ. Gần đây hơn, các nhà xuất bản đã đặt một nhóm khác vào trung tâm nỗ lực tiếp thị của họ: những người sáng tạo nội dung tạo và chia sẻ nội dung trò chơi video trên các kênh như YouTube, Hitbox, DingIt và Twitch. Nhóm này đã chứng tỏ là một công cụ tiếp thị có giá trị và hiệu quả về chi phí cho các nhà xuất bản, làm tăng sự chú ý và người chơi vào trò chơi của họ. Esports là một ví dụ điển hình của điều này. Các cuộc thi Esports và nội dung xung quanh chúng giúp các nhà xuất bản phát triển các cộng đồng tham gia và hoạt động xung quanh tiêu đề của họ, kéo dài tuổi thọ của người chơi và biến danh hiệu của họ thành các thương hiệu giải trí đích thực. Số lượng người xem có thể dễ dàng vượt trội hơn số lượng người chơi và có thể cung cấp nhiều cơ hội kiếm tiền từ người chơi.²

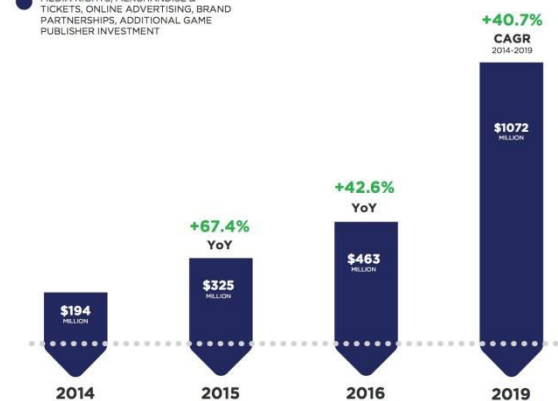
ESPORTS REVENUE GROWTH

2014, 2015, 2016 & 2019 | GLOBAL

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

Thị trường Trò chơi Điện tử Toàn cầu, 2015E (64,7 tỷ USD):

Tổ chức các giải đấu điện tử eSports là một thành phần chiến lược quan trọng cho Đấu trường Trận đấu trực tuyến nhiều người ("MOBA") và Trò chơi ai bắn trước ("FPS"), mà



Source: Newzoo 2016 Global Esports Market Report

² NEWZOO ESPORT: Báo cáo thị trường eSports toàn cầu năm 2016

kiếm được tổng cộng 1,6 tỷ đô la doanh thu cho đến nay.

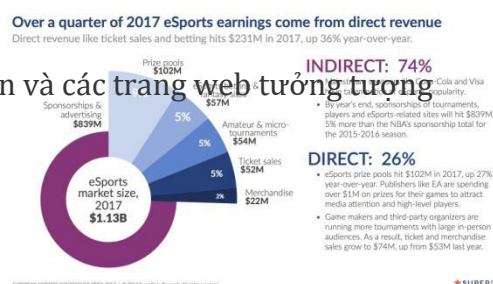
MOBA và FPS MMO (Người chơi nhiều người chơi trực tuyến) chi tiêu nhiều hơn cho chi tiêu liên quan đến chơi game so với người chơi trung bình, trên toàn cầu, chuyển thành khách hàng trả tiền trong năm nay với tỷ lệ 7,7% và 10,8% tương ứng. Studios đã viết hoa về điều này: kể từ khi Riot bắt đầu chính thức phê chuẩn giải League of Legends vào năm 2011, doanh thu hàng năm của trò chơi đã tăng từ \$ 85.3M lên một \$ 1.2B dự kiến vào cuối năm.

Thị trường eSports toàn cầu đã tạo doanh thu 748 triệu đô la vào năm 2015 và dự kiến sẽ tăng lên 1,9 tỷ đô la vào năm 2018. Bắc Mỹ và châu Âu chiếm 52% thị trường khi họ tiếp tục đầu tư nhanh vào không gian.

Một nhà phân tích Mỹ thậm chí còn dự đoán rằng thị trường eSports ở Mỹ sẽ tăng từ 85 triệu đô la năm 2014 lên 1,2 tỷ đô la vào năm 2018, tỷ lệ tăng trưởng hàng năm là 93,8%.

Định nghĩa về thị trường eSports, được định nghĩa bởi SuperData Research, bao gồm các mục sau:

- Tài trợ và quảng cáo
- Các trang cá cược thể thao trực tuyến và các trang web tương tự
- Các giải thưởng của giải đấu lớn
- Giải đấu siêu hạng
- Hàng hóa
- Bán vé



Riêng tư và bảo mật

Vào năm 2015E, các địa điểm Cá cược & Áo, Giải thưởng và Doanh thu Turning lên tới 56 triệu đô la, 54 triệu đô la và 28 triệu đô la, tổng cộng 138 triệu đô la và dự kiến sẽ tăng lên 350 triệu đô la vào năm 2018. 7 Khả năng tăng trưởng to lớn này thể hiện Gilgam. Es với cơ hội hấp dẫn để tận dụng sự quan tâm ngày càng tăng của những người đam mê eSports, những người muốn tham gia nhiều hơn vào hành động.

Một phần ba người hâm mộ không chỉ muốn xem eSports, họ cũng muốn cạnh tranh.

Trung bình, người hâm mộ eSports cạnh tranh trong bốn giải đấu trực tiếp mỗi sáu tháng một lần. Điều này có thể gây bất tiện cho các đối thủ cạnh tranh thường

xuyên. Tương tự, gần một nửa những người đam mê eSports đặt cược vào các trận đấu thể thao mỗi tuần. Họ muốn có thể cạnh tranh trực tuyến thông qua một nhà điều hành đáng tin cậy. Hiện nay, chỉ có những thiếu sót

Giải pháp cho vấn đề, và không ai hỗ trợ trải nghiệm khách hàng liền mạch. Các vấn đề từ giao diện người dùng gây nhầm lẫn ("UI"), đến khả năng gian lận, đã ngăn cản các nhà khai thác hiện tại đạt được đầy đủ tiềm năng.

Nền tảng trực tuyến của Gilgam.es sẽ tạo ra một môi trường cho các game thủ cạnh tranh mà không có những vấn đề liên quan đến các dịch vụ hiện tại của thị trường.

Khối lượng nền tảng tiềm năng

Giải pháp của chúng tôi để tạo cơ hội cho tất cả mọi người: chơi trong một môi trường an toàn và an toàn, trong các trò chơi giám sát bởi AI trên các máy chủ của chúng tôi, được đảm bảo không bị gian lận.

Cơ hội

Thị trường e-thể thao toàn cầu đang mong đợi một sự tăng trưởng lớn. Theo dự báo, tăng trưởng 37% dự kiến vào năm 2017. Đến năm 2018, tổng thu nhập dự kiến là 1,92 tỷ USD. Trong thị trường mở rộng này, mọi fan hâm mộ thứ ba đều muốn tham gia vào các giải đấu như một người chơi. Đối với các dữ liệu trên, ước tính thị phần của nền tảng Gilgam.es ở mức 1%, doanh thu dự kiến là:

Doanh thu hàng ngày ước tính trên cơ sở dữ liệu hiện tại

Trò chơi	Người chơi (chạm nhau) ³	Khối lượng hàng ngày
Counter-Strike: Global Offensive	600 000 ⁴	\$288 000 ⁵
DOTA2	800000	\$384 000
League of Legends	7 100 000	\$3 408 000

Tổng: 8 500 000 \$4 080 000

Doanh thu hàng tháng dự kiến của nền tảng Gilgam.es vào năm 2018: 122,4 triệu USD

Cơ hội khác

Nền tảng này hàm ý cơ hội để giữ vững sự tăng trưởng ổn định của nó bằng cách tích hợp các trò chơi tiếp theo, trong khi cấu trúc mô đun của nền tảng cho phép tích hợp

³ Số lượng người chơi bất kỳ lúc nào

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

⁵ Hàng ngày = Người chơi * 4 * 24 * 0,01 * \$ 5 * 0,1 Chiều dài của một vòng là 15 phút; 4 trò chơi có thể được chơi trong vòng một giờ. Tỷ lệ của Gilgam.es là 10%, mức mua trung bình là 5 đô la.

Chức năng mới. Như bước đầu tiên, dựa trên thống kê của người sử dụng nền tảng, chúng tôi đang có kế hoạch để nhúng một mô-đun cá cược, mà sẽ tăng khả năng sinh lợi của nền tảng. Vì vậy, chủ sở hữu của các thẻ có thể tham gia vào các sự kiện cá cược.

XU ỨNG DỤNG

Các xu do Gilgam.es phát hành có thể được sử dụng trong các khu vực chính sau:

- - chơi trong các trận đấu và giành thêm xu,
- - xếp hạng phần thưởng,
- - Chấm dứt kết quả trận đấu tranh cãi,
- - tổ chức các giải đấu cá nhân,
- - cá cược sự kiện (sau),
- - Coinflip, jackpot (yếu tố kiểm kê) (sau),
- - Bán / mua các yếu tố kiểm kê (sau này),
- - phần thưởng giới thiệu

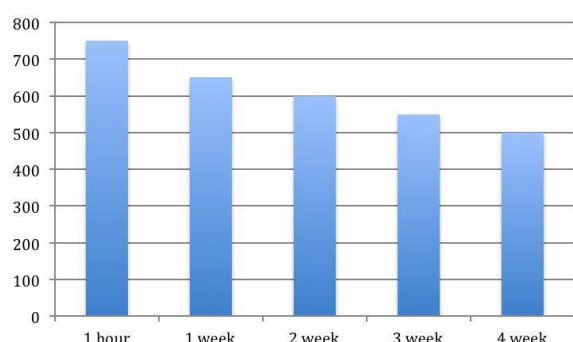
Mua lại xu

Là một xu tiện ích, GGS tham gia vào mọi quá trình của hệ sinh thái. GGS có thể được mua thông qua ứng dụng gốc của Gilgam.es, từ một người chơi khác thông qua chuyển nhượng, thông qua chơi các trận đấu cạnh tranh với người chơi, từ việc nhận phần thưởng giới thiệu hoặc bất kỳ phương pháp nào khác trong nền tảng. Người dùng sẽ có khả năng mua GGS bằng cách gửi Ether ("ETH") đến hợp đồng tạo GGS trên chuỗi khối trong thời gian bán hàng trước. Giao diện Gilgam.es sẽ tích hợp các giải pháp kinh doanh của bên thứ ba như Shapeshift và Coinbase cho những người dùng không có ETH.

Giai đoạn trước bán xu

Sự phân phối ban đầu của xu Gilgam.es sẽ ở giai đoạn trước bán xu. Bất cứ ai cũng có thể có được GGS với mức chiết khấu bằng cách cam kết sử dụng ETH vào hợp đồng thông minh. Những người có xu khác như ETC, BTC hoặc XRP có thể tạo GGS thông qua dịch vụ chuyển đổi của bên thứ ba sẽ có sẵn trên trang bán hàng trước. Việc bán sẽ kéo dài bốn tuần từ **20/06/2017** đến **20/07/2017**.

Những ngày này là gần đúng, vì thời gian bắt đầu và thời gian kết thúc thực tế sẽ tương ứng với số lượng khối Ethereum.



Lần đầu tiên bán hàng sẽ là giờ làm việc. Tại thời điểm này, các thẻ sẽ có mặt ở mức **750 GGS** bằng **1 ETH**. Sau đó, tỷ lệ sẽ thay đổi đến **650 GGS** bằng **1 ETH**. Mỗi tuần, tỷ lệ này sẽ giảm theo tuyến tính cho đến khi đạt **500 GGS** bằng **1 ETH**.

Việc bán xu sẽ có một mũ cứng, khi đạt được, sẽ ngay lập tức vô hiệu hóa doanh số bán hàng bổ sung. Nắp sẽ được đo bằng Ether và được đặt trong hợp đồng bán thông qua mã thông báo với giá trị xấp xỉ 6 triệu Đô la Mỹ dựa trên giá ETH / USD vào lúc bắt đầu bán xu.

Khi kết thúc đợt bán hàng, nhóm sáng lập sẽ nhận được 10% phân bổ GGS, với thời hạn giữ lại 12 tháng. Những xu này sẽ đóng vai trò kích lệ dài hạn cho đội sáng lập của Gilgam.es. Thêm 20% sẽ được phân bổ cho quỹ sinh thái eSports để sử dụng cho các chương trình khuyến mãi và phần thưởng giải đấu eSports. 50% thẻ được chuyển đến nhóm phát triển, để thực hiện giao diện người dùng và các nhiệm vụ phát triển khác. Nhiệm vụ quản lý và pháp chế sẽ là 20%. Khi kết thúc đợt bán hàng trước, việc tạo mã thông báo sẽ được đóng cửa vĩnh viễn. Chuyển đổi xu sẽ bị giới hạn trong hai tháng sau khi việc bán kết thúc.

Quản lý người chơi

Khi đăng ký, mỗi người chơi phải đáp ứng các yêu cầu của KYC. Kết nối tài khoản chơi với các tùy chọn KYC đảm bảo rằng mỗi người chơi chỉ có thể đăng ký với một tài khoản. Việc cấm kẻ gian lận là cuối cùng; Họ không thể đăng ký lại hệ thống.

Kết quả trận đấu

Kết quả trận đấu được xác định theo 2 bước.

Kết quả trận đấu sẽ được AI kiểm tra và giám sát. Liên tục học tập, nó che dấu kẻ lừa đảo và ngay lập tức cấm họ. Những người tham gia có thể chấp nhận kết quả sàng lọc hoặc có thể phủ quyết họ. Thẩm định phủ quyết sẽ xảy ra trong vòng 48 giờ. Các quyết định cuối cùng sẽ được thực hiện bởi các chuyên gia trong hệ thống giám sát nội bộ của chúng tôi.

Sàn lọc kẻ lừa đảo

Dòng chống lại gian lận đầu tiên và phần mềm lừa đảo là hệ thống chống gian lận được nhúng trong phần mềm khách hàng của chúng tôi. Nó giám sát các phần mở rộng được nạp vào bộ nhớ của các trò chơi đang chạy và trong trường hợp phát hiện bất kỳ phần mềm đáng ngờ nào, nó sẽ yêu cầu người dùng gỡ bỏ nó. Đường phòng ngự thứ hai là AI của chúng tôi liên tục theo dõi quá trình và kết quả chạy các trận đấu. Nó sẽ học các mô hình hành vi của người chơi trên cơ sở các điều kiện biên được xác định trước, điều chỉnh các dị thường về hành vi. Dòng phòng thủ thứ ba được tạo thành từ các chuyên gia nội bộ của hệ thống, những người có thể rút ra hậu quả cuối cùng đối với thao tác tiềm ẩn của trò chơi dựa trên hình ảnh và thống kê của trò chơi. Đường phòng ngự thứ tư được cung cấp bằng cách kết nối tài khoản quay trực tiếp với các chức năng của KYC.

Phủ quyết

Nếu một người tham gia không chấp nhận kết quả cuối cùng của trò chơi, họ có thể phủ quyết nó. Tất nhiên, lệ phí phải được thanh toán để loại bỏ khả năng của kẻ lách luật. Khi có quyết định phủ nhận, các chuyên gia của chúng tôi sẽ xem xét vấn đề và quyết định kết quả chính thức. Nếu quyền phủ quyết chứng minh là hợp lý, lệ phí quyền phủ quyết sẽ được trả lại cho người sử dụng vetoing cùng với việc mua vào của kẻ lừa đảo, trong khi tất cả những người tham gia khác trong trò chơi sẽ nhận được mua của riêng họ.

KYC

Chúng tôi muốn sử dụng Nguyên tắc Khách hàng thân quen của bạn làm trọng tài thứ 4 cho trận đấu

Loại bỏ gian lận. Người dùng chỉ có thể tham gia các trò chơi nếu họ đáp ứng được tất cả các yêu cầu của KYC. Người phạm tội sẽ không thể đăng ký tài khoản mới trong hệ thống của chúng tôi. Việc cấm là quyết định cuối cùng và không thể giải quyết được.

Giải đấu cá nhân

Chúng tôi sẽ cung cấp và cơ hội để tổ chức các giải đấu của riêng mình, mà các công cụ của chúng tôi sẽ đảm bảo an toàn, và các nhà tổ chức trò chơi sẽ cung cấp cho người chơi. Các giải đấu cá nhân có thể được truy cập qua lời mời hoặc cũng như công khai.

Cá cược (sau)

Là bước đầu tiên của việc mở rộng, dựa trên số liệu thống kê của người sử dụng nền tảng, chúng tôi đang có kế hoạch để nhúng một mô-đun đánh cá, mà sẽ mở rộng các chức năng của nền tảng.

Coinflip, jackpot (Các yếu tố kiểm kê) (CS:GO, vv...)

Nền tảng này có thể được sử dụng để tung ra các trò chơi coinflip và jackpot với các yếu tố kiểm kê.

Các yếu tố mua-bán

Chúng tôi sẽ cung cấp cơ hội để sử dụng xu, trao đổi, mua và bán các yếu tố kiểm kê. (CS:GO, etc...)

Phần thưởng giới thiệu

Người dùng cũng có thể có được các xu thông tin bằng cách tuyển dụng người dùng mới. Các nhà tuyển dụng sẽ nhận được phần thưởng giới thiệu sau khi trò chơi đầu tiên của người đăng ký mới được họ mời.

Xếp hạng

Chúng tôi sẽ phát triển hệ thống xếp hạng riêng cho người sử dụng nền tảng này.
Cấp bậc

đạt được tùy thuộc vào mức độ người dùng của nền tảng. Xếp hạng đòi hỏi nhiều mức quyền lợi và phần thưởng.

Hạng đấu

Xếp hạng hạng đấu của một người chơi("MMR") sẽ được điều chỉnh sau mỗi trận đấu. Sự điều chỉnh MMR sẽ phụ thuộc vào MMR hiện tại của người chơi và đối thủ. MMR có được hoặc mất đi bởi một người chơi trong một trận đấu sẽ là đối diện của việc đạt được hoặc mất đối phương của mình.

Nền tảng

Nền tảng này sẽ được phát triển thành nhiều khu vực để giữ cho ping thấp và phân phối tải mạng. Các khu vực được lên kế hoạch như sau:

- Châu Á
- Châu Úc
- Châu Âu
- Bắc Mỹ
- Nam Mỹ



Ứng dụng khách hàng, có thể được tải xuống từ trang đích của chúng tôi, sẽ chạy trong khuôn khổ điện tử trên cơ sở nền tảng cơ bản của JavaScript, HTML, CSS sẽ không phụ thuộc vào hệ điều hành của người dùng. Dòng chống lừa đầu tiên được nhúng trong ứng dụng khách. Nó giám sát các chương trình được sử dụng bởi người dùng và sự can thiệp của họ với chương trình trò chơi đang chạy. Giao diện sẽ cho phép người dùng tạo tài khoản bằng cách cấp tiền cho một địa chỉ Ethereum mới với Ether thông qua một bộ xử lý thanh toán được thành lập.

Các máy chủ API khu vực sẽ đảm bảo kết nối giữa người dùng, giám sát việc thêm phòng và theo dõi thống kê của các trò chơi hiện đang chạy. AU được mã hoá bởi chúng tôi sẽ tìm hiểu các mẫu hành vi của người chơi và can thiệp vào trong trường hợp phát hiện các dị biệt nổi bật trong hành vi của người chơi.

Các máy chủ API RoomSync của khu vực sẽ theo dõi các phòng chờ và đang chạy..

BẢO MẬT

Để đảm bảo sự an toàn của các khoản tiền của khách hàng được giữ trong hợp đồng thông minh, nhóm Gilgam.es cam kết thực hiện kiểm tra an toàn toàn diện trước khi tung ra trên mạng Ethereum. Trước đây, các dự án liên quan đến Ethereum đã thuê chuyên gia tư vấn an ninh để tiến hành kiểm toán an ninh trước khi khởi động. Gilgam.es sẽ làm giống với mỗi phiên bản cập nhật của nền tảng này và

Sẽ phát hành các kết quả trước khi khởi chạy.

Dòng thời gian

Tháng 5, năm 2017: Sách Trắng và Thông báo giai đoạn trước bán

Tháng 6 năm 2017: Crowdsale bắt đầu

Tháng 8 năm 2017: Crowdsale kết thúc

Tháng 10 2017: Phiên bản Alpha cá nhân

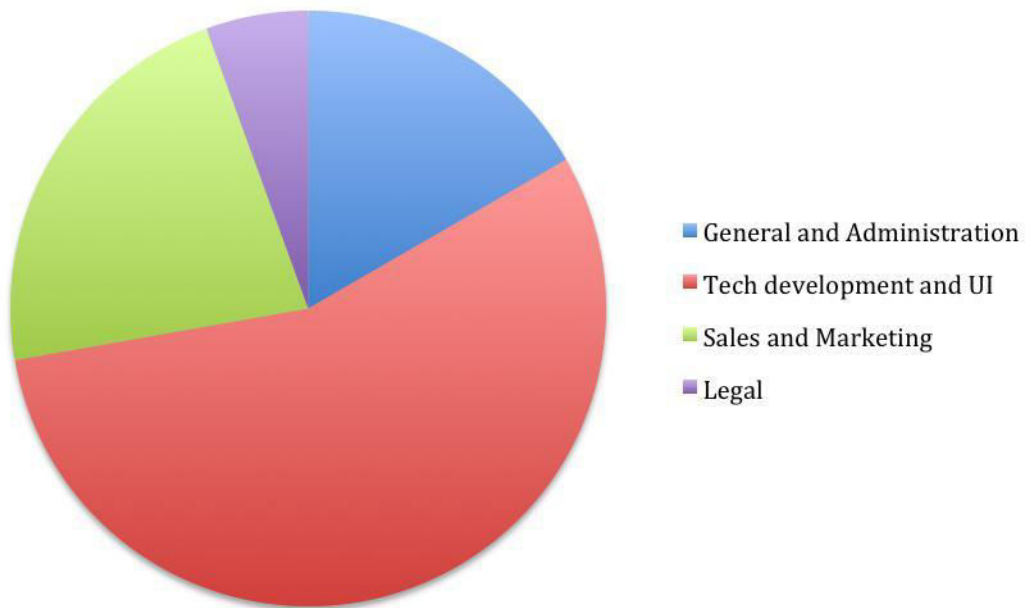
Tháng 12 năm 2017: Phiên bản Beta cá nhân

Tháng 1 năm 2018: Phiên bản Beta công khai

Tháng 3 năm 2018: Phiên bản sản xuất bắt đầu

Vốn

Tổng quát và Quản lý	15%
Phát triển công nghệ và giao diện người dùng	50%
Bán hàng và tiếp thị	20%
Pháp lý	5%
Khác & dự trữ	10%



Nhóm

CEO Zsolt Rétháti:

Tốt nghiệp từ CEU - chuyên ngành kinh tế và công nghệ thông tin; Có tất cả các phẩm chất của một nhà lãnh đạo chuyên nghiệp. Giám đốc điều hành của Gilgam.es Ltd Thành công hơn nữa công ty khởi nghiệp được tổ chức bởi ông.

Nhóm phát triển:

Ákos Gilikter:

Chuỗi khối và chuyên gia khai thác mỏ. Chủ sở hữu của một trang trại khai thác mỏ 1600. Tốt nghiệp từ ELTE như một nhà toán học chương trình, chuyên gia toán học ứng dụng. Chuyên gia Node.js.

Blázsev Drazsen:

Tốt nghiệp PTE chuyên ngành lập trình, kỹ sư tin học. Chuyên gia Node.js. Nhà phát triển toàn thời gian trong Node.js vào năm 2014.

István Zoltai:

Môi trường ảo và chuyên gia AWS. Kỹ sư AWS được chứng nhận.

Viktor Hudi:

Vô địch Hungary 2012 tại CS 1.6, chuyên gia về e-sport và cố vấn.

Bálint Fehér:

Chuyên gia về thể thao điện tử, chuyên gia kiến trúc máy chủ, nhà sản xuất bản đồ.

Cố vấn pháp lý:

Berta Bakonyi:

Cố vấn pháp lý ứng dụng trực tuyến.

Nhóm quảng bá:

Balázs Kozma:

Quản lý bán hàng của Gilgam.es Ltd. và chuyên gia tiếp thị trực tuyến.

Zheng Wei:

Chuyên gia về Quan hệ công chúng và Quản lý Tiếp thị của Gilgam.es Ltd.

Khước từ

KHÔNG CUNG CẤP GIẤY CHỨNG KHOÁN VÀ

NHỮNG RỦI RO LIÊN QUAN ĐẾN VÀ HỆ THỐNG GILGAM.ES

Lần cập nhật cuối cùng vào ngày 3 tháng 5 năm 2017

Tài liệu này chỉ nhằm mục đích thông tin và không cấu thành lời đề nghị hoặc chào bán cổ phiếu hoặc chứng khoán tại Gilgam.es hoặc bất kỳ công ty liên quan hoặc công ty liên kết nào. Bất kỳ lời đề nghị hoặc chào mời như vậy sẽ chỉ được thực hiện bằng một bản ghi nhớ cung cấp bí mật và phù hợp với các điều khoản của tất cả các chứng khoán hiện hành và các luật khác. Không có thông tin hoặc phân tích nào được trình bày nhằm tạo cơ sở cho bất kỳ quyết định đầu tư nào và không có đề xuất cụ thể. Theo đó, tài liệu này không phải là lời khuyên đầu tư hoặc cố vấn hoặc mưu cầu đầu tư bất kỳ khoản bảo đảm nào. Tài liệu này không cấu thành hoặc là một phần của và không nên được hiểu là bất kỳ đề nghị nào để bán, đăng ký, hoặc bất kỳ lời chào chào nào để chào mua hoặc đăng ký, bất kỳ chứng khoán nào, cũng như nó hoặc bất kỳ phần nào của nó là cơ sở Của, hoặc được dựa vào trong bất kỳ kết nối với, bất kỳ hợp đồng hoặc cam kết nào. Gilgam.es từ chối bất kỳ và tất cả trách nhiệm đối với bất kỳ thiệt hại trực tiếp hoặc gián tiếp do hậu quả trực tiếp hoặc gián tiếp do: (i) dựa vào bất kỳ thông tin nào trong tài liệu này, (ii) bất kỳ sai sót, thiếu sót hoặc không chính xác trong bất kỳ Thông tin đó hoặc (iii) bất kỳ hành động nào dẫn đến kết quả đó.

Xu Gilgam.es, hoặc "GGS", là xu được sử dụng bởi mạng Gilgam.es.

GGS không phải là đồng kỹ thuật.

Vào thời điểm viết bài này, GGS (i) không thể trao đổi với hàng hoá hoặc dịch vụ, (ii) không có bất kỳ hoạt động nào được biết đến bên ngoài mạng lưới Gilgam.es, và (iii) không được buôn bán trên bất kỳ thị trường được biết đến nào.

GGG không phải là khoản đầu tư.

Không có đảm bảo rằng GGS bạn mua sẽ tăng về giá trị. Nó có thể - và có lẽ sẽ ở một số điểm - giảm giá trị. Những người không thực sự sử dụng GGS một cách trung thực và công bằng sẽ mất GGS của họ cho những người làm.

GGG không phải là bằng chứng về quyền sở hữu hoặc quyền kiểm soát.

Kiểm soát GGS không cấp quyền sở hữu hoặc quyền sở hữu của bộ điều khiển trong Gilgam.es hoặc mạng Gilgam.es. GGS không cấp quyền tham gia kiểm soát sự chỉ đạo hoặc quyết định của Gilgam.es hoặc Mạng Gilgam.es.

1) Nguy cơ mất truy cập vào GGS do mất chứng chỉ

GGG của người mua có thể được liên kết với một tài khoản Gilgam.es cho đến khi chúng được phân phối cho người mua. Tài khoản Gilgam.es chỉ có thể được truy cập với các thông tin đăng nhập được chọn bởi người mua. Việc mất các chứng chỉ này sẽ dẫn đến việc mất GGS. Thực tiễn tốt nhất cho thấy rằng

Người mua an toàn lưu trữ thông tin ở một hoặc nhiều vị trí dự phòng theo địa lý cách xa vị trí làm việc.

2) Rủi ro liên quan đến Nghị định thư Ethereum

GGG và mạng Gilgam.es được dựa trên giao thức Ethereum. Như vậy, bất kỳ sự cố nào, chức năng không mong muốn hoặc hoạt động không mong muốn của giao thức Ethereum có thể gây ra mạng lưới Gilgam.es hoặc GGS bị trục trặc hoặc hoạt động theo cách không mong đợi hoặc không mong đợi. Ether, đơn vị bản địa của tài khoản Ethereum Protocol tự nó có thể bị mất giá trị bằng những cách tương tự như GGS và các cách khác. Thông tin thêm về giao thức Ethereum có sẵn tại <http://www.ethereum.org>.

3) Rủi ro liên quan đến Giấy chứng nhận người mua

Bất kỳ bên thứ ba nào có quyền truy cập vào các thông tin đăng nhập của người mua hoặc các khóa cá nhân có thể có thể xử lý GGS của người mua. Để giảm thiểu nguy cơ này, người mua nên bảo vệ chống lại sự truy cập trái phép vào các thiết bị điện tử của họ.

4) Rủi ro hành động có Điều kiện Không thuận lợi trong một hoặc nhiều hơn các Quận / Huyện

Các công nghệ chuỗi khối đã được các cơ quan quản lý khác nhau trên toàn thế giới kiểm soát. Hoạt động của mạng Gilgam.es và GGS có thể bị ảnh hưởng bởi một hoặc nhiều yêu cầu điều tra hoặc hành động về quy định, bao gồm nhưng không giới hạn ở các hạn chế về sử dụng hoặc sở hữu các xu kỹ thuật số như GGS, có thể cản trở hoặc hạn chế sự phát triển của hệ thống Gilgam.es.

5) Nguy cơ thay thế, Mạng lưới Gilgam.es không chính thức

Sau khi bán hàng và phát triển phiên bản ban đầu của nền tảng GGS, có thể các mạng thay thế có thể được thiết lập, sử dụng cùng một mã nguồn mở và giao thức mã nguồn mở nằm dưới mạng Gilgam.es. Mạng Gilgam.es chính thức có thể cạnh tranh với các mạng GGSbased không chính thức, không chính thức này, có khả năng gây ảnh hưởng tiêu cực đến mạng Gilgam.es và GGS.

6) Rủi ro Không đủ lợi ích trong mạng Gilgam.es hoặc các ứng dụng phân tán

Có thể mạng lưới Gilgam.es sẽ không được sử dụng bởi một số lượng lớn các doanh nghiệp, cá nhân, và các tổ chức khác và rằng sẽ có giới hạn lợi ích công cộng trong việc tạo ra và phát triển các ứng dụng phân tán. Sự thiếu quan tâm như vậy có thể ảnh hưởng đến sự phát triển của mạng lưới Gilgam.es và do đó tiềm năng sử dụng hoặc giá trị của GGS.

7) Rủi ro mạng lưới Gilgam.es, khi được phát triển, sẽ không đáp ứng được kỳ vọng của người mua

Mạng lưới Gilgam.es hiện đang được phát triển và có thể trải qua những thay đổi đáng kể trước khi phát hành. Bất kỳ kỳ vọng nào liên quan đến hình thức và chức năng của GGS hoặc mạng lưới Gilgam.es do người mua giữ bởi người mua có thể không được đáp ứng khi xuất bản vì bất kỳ lý do nào bao gồm thay đổi kế hoạch thiết kế và thực hiện và thực hiện mạng lưới Gilgam.es.

8) Nguy cơ bị trộm

Các hacker hoặc các nhóm hoặc tổ chức khác có thể cố gắng can thiệp vào mạng Gilgam.es hoặc tính sẵn sàng của GGS bằng bất kỳ cách nào, bao gồm nhưng không giới hạn các cuộc tấn công từ chối dịch vụ, Sybil tấn công, giả mạo, tấn công smurf, tấn công phần mềm độc hại hoặc các cuộc tấn công đồng thuận.

9) Nguy cơ về sự yếu kém về an ninh trong mạng GGS Phần mềm cơ sở hạ tầng cốt lõi

Phần mềm cốt lõi của mạng Gilgam.es dựa trên phần mềm nguồn mở. Có nguy cơ nhóm Gilgam.es hoặc các bên thứ ba khác có thể cố ý hoặc vô ý đưa ra các điểm yếu hoặc lỗi vào các yếu tố cơ sở hạ tầng cốt lõi của mạng Gilgam.es làm ảnh hưởng đến việc sử dụng hoặc gây mất mát GGS.

10) Nguy cơ về các điểm yếu hoặc những đột phá có thể khai thác trong lĩnh vực mật mã

Những tiến bộ trong đồng kỹ thuật, hoặc các tiến bộ kỹ thuật như sự phát triển của máy tính lượng tử, có thể gây ra rủi ro đối với mật mã và nền tảng Gilgam.es, có thể dẫn đến việc đánh cắp hoặc mất GGS.

11) Nguy cơ tấn công mở khai thác GGS

Cũng giống như các xu phân tán khác và mật mã, chuỗi khối được sử dụng cho mạng Gilgam.es rất dễ bị các cuộc tấn công khai thác mỏ, bao gồm nhưng không giới hạn các cuộc tấn công tăng gấp đôi, các cuộc tấn công quyền lực khai thác mỏ, tấn công "đào một mình" và các cuộc tấn công tình trạng chủng tộc. Bất kỳ cuộc tấn công thành công nào cũng gây nguy hiểm cho mạng Gilgam.es, dự kiến thực hiện đúng và sắp xếp các thị trường Gilgam.es, và dự kiến sẽ thực hiện đúng và sắp xếp các tính toán hợp đồng Ethereum. Bất chấp những nỗ lực của Nhóm Gilgam.es, nguy cơ các cuộc tấn công khai thác mỏ đã biết hoặc mới lạ tồn tại.

12) Nguy cơ thiếu sự chấp nhận hoặc sử dụng mạng lưới Gilgam.es

Mặc dù GGS không phải là đầu tư, nhưng nó có thể có giá trị theo thời gian. Giá trị đó có thể bị hạn chế nếu mạng Gilgam.es không sử dụng và thông qua. Nếu điều này trở thành trường hợp, có thể có ít hoặc không có thị trường khi khởi động nền tảng, giới hạn giá trị của GGS.

13) Rủi ro của thị trường phi thị trường đối với GGS

Hiện tại không có trao đổi nào mà GGS có thể giao dịch. Nếu có sự trao đổi nào đó phát triển, họ có thể sẽ là tương đối mới và chịu sự giám sát về quy định kém. Do đó, chúng có thể bị phơi bày gian lận và thất bại nhiều hơn những trao đổi có quy định đối với các sản phẩm khác. Trong trường hợp các giao dịch đại diện cho một phần đáng kể khối lượng trong giao dịch của GGS có liên quan đến gian lận hoặc gặp phải các lỗi bảo mật hoặc các vấn đề về hoạt động khác, sự thất bại của các trao đổi đó có thể làm giảm giá trị hoặc tính thanh khoản của GGS.

14) Nguy cơ tổn thất không có bảo hiểm

Không giống như tài khoản ngân hàng hoặc tài khoản tại một số tổ chức tài chính khác, các quỹ được sử dụng mạng Gilgam.es hoặc Ethereum thường không có bảo hiểm. Trong trường hợp mất mát hoặc mất giá trị, không có công ty bảo hiểm hoặc công ty bảo hiểm tư nhân nào cung cấp cho người mua.

15) Nguy cơ Giải thể Dự án Gilgam.es

Có thể vì bất kỳ lý do nào, bao gồm nhưng không giới hạn sự biến động bất lợi về giá trị của Bitcoin, biến động bất lợi về giá trị của GGS, sự thất bại của các mối quan hệ kinh doanh hoặc các khiếu nại về sở hữu trí tuệ cạnh tranh, dự án Gilgam.es có thể không còn là một doanh nghiệp hữu hiệu và có thể giải thể hoặc không khởi chạy.

16) Nguy cơ sai lầm trong Mạng lưới Gilgam.es

Mạng lưới Gilgam.es có thể bị trục trặc theo cách không thuận lợi, bao gồm nhưng không giới hạn ở mạng GGS hoặc thông tin liên quan đến thị trường..

17) Rủi ro không lường trước

Đồng kỹ thuật và xu là một công nghệ mới và chưa được kiểm tra. Ngoài các rủi ro được nêu ra ở đây, có những rủi ro mà nhóm của Gilgam.es không thể lường trước được. Rủi ro có thể tiếp tục thực hiện như là kết hợp không mong đợi hoặc các biến thể của những rủi ro được nêu ra ở đây.