

Analiza kryptowaluty EOS

wykonana dla grupy KryptoLandia

autor: Przemax stan na: październik 2020



Token, witryna, podstawowe informacje

Token: EOS

Rodzaj: kryptowaluta oparta o sieć z softem EOS.io.

Główna strona projektu: eos.io

Przeglądarka bloków: bloks.io

Twórca EOS.io - firma Block.one

Start ICO projektu EOS - 26.06.2017 (do 01.06.2018 - 350 dni)

Wynik ICO - ok. 4 mld \$

Obecna kapitalizacja - ok 2,5 mld \$

Obecna cena (10.2020) ok 2,5 \$,

A.T.H. - 20,7 \$, **A.T.L.** - 0,98 \$

Ilość monet - 1 miliard

Założona inflacja roczna - 1% (przed zmianami 5%)

Liczba użytkowników (kont) - ok. 2 mln.

Kod źródłowy: <https://github.com/EOSIO/eos>

Misja - prosta, skalowalna platforma codziennego użytku. Najszybsze i najtańsze smart kontrakty ze wszystkich blockchainów.

Opis tokena. Przeznaczenie, zasady działania

EOS to więcej niż token. Jest to pełnoprawna kryptowaluta z własnym mainnetem. Jest oparty o EOS.io - zdecentralizowaną platformę open source, oferującą możliwość programowania dApps (zdecentralizowanych aplikacji), DAC (zdecentralizowanych przedsiębiorstw) oraz smart kontraktów. W ambitnych założeniach ma być nowym, lepszym ETH, te dwie waluty są więc naturalną konkurencją mimo różnicy w ich kapitalizacji.

Główną siłą EOSa jest oparcie na EOS.io, „systemie operacyjnym” sterującym blockchainem. To środowisko obsługuje konta, uwierzytelnianie, bazy danych, komunikację i szeregowanie aplikacji.

EOS.io został zaprojektowany tak, aby był maksymalnie funkcjonalny dla firm i użytkowników. Ma zachęcać do tworzenia aplikacji opartych na łańcuchu bloków w sposób bardziej przyjazny dla użytkownika niż Ethereum. Jednym z głównych pomysłów stojących za EOS jest możliwość łatwego tworzenia szybkich i wydajnych aplikacji opartych na blockchainie (dApps) poprzez uproszczenie ich kodowania.

Oprogramowanie EOS.io tworzy firma Block.one, ale to nie ona obsługuje sieć. Mainnet EOS tworzy wiele firm z wielu części świata.

Unikalny mechanizm EOS

EOS wykorzystuje delegowany algorytm dowodu stawki (**DPoS - Delegated Proof of Stake algorithm**). Jest to alternatywa zarówno dla Proof of Work (najważniejsza jest moc obliczeniowa - np. Bitcoin) jak i Proof of Stake (najważniejsza jest ilość posiadanej kryptowaluty - np.

ETH 2.0). DPoS został opracowany w 2014 roku przez Daniela Larimera, twórcę EOSa i użyty w jego projektach Bitshares czy Steem.

Główna różnica między PoS a DPoS polega na tym, że walidatorami bloków nie zostają z automatu węzły gromadząca najwięcej jednostek kryptowaluty, a węzły, wybrane przez w głosowaniu przez posiadaczy waluty. Siła w głosowaniu jest proporcjonalna do posiadanej liczby jednostek danej kryptowaluty.

Possiadacze waluty zlecają przetwarzanie bloków stronie trzeciej, czyli wybranym przez siebie delegatom. Wybiera się ich 21 poprzez głosowanie w obrębie blockchaina.

Oprogramowanie umożliwia tworzenie bloków co 3 sekundy i jeden producent jest upoważniony do wyprodukowania bloku w danym momencie. Tworzenie bloków odbywa się w rundach, która każda zawiera 21 bloków. Dlatego ilość masternodów (walidatorów) wynosi również 21.

Wybrani producenci zabezpieczają sieć oraz są odpowiedzialni za osiągnięcie konsensusu w trakcie generowania i zatwierdzania nowych bloków w sieci. Za tworzenie i potwierdzanie bloków otrzymują nagrody, często dzielone są z ich wyborcami.

Algorytm DPoS oparty jest więc o system głosowania, który jest zależny, przynajmniej teoretycznie, od reputacji delegatów. Jeśli wybrany delegat (węzeł) nie spełnia pokładanych w nim nadziei, zostanie zastąpiony innym. Jest to wbudowany mechanizm kontroli delegatów przez społeczność.

Dzięki temu rozwiązaniu, DPoS pozwala na osiągnięcie konsensusu przy mniejszej liczbie walidujących węzłów, jest bardziej scentralizowany, a więc wydajniejszy.

EOS, wykorzystujący DPoS jako algorytm konsensusu jest wysoce skalowalny, gdyż jest w stanie przetwarzać znacznie więcej transakcji na sekundę (TPS) w porównaniu z PoW i PoS. Docelowo EOS ma zapewnić skalowalność pozwalającą na TPS na poziomie 1 miliona.

Z drugiej strony, to ciągle PoW jest uważany za najbezpieczniejszy algorytm, mimo, że DPoS ogranicza możliwość tworzenia nowych bloków za pomocą mechanizmu wyborów i stakowania (blokowania swojego portfela dla zwiększenia bezpieczeństwa sieci).

Oczywiście, nie ma gwarancji, że jakkolwiek przyjęty system (PoW, PoS, DPoS) zapewni nam 100% bezpieczeństwa.

Whitepaper

<https://github.com/EOSIO/Documentation/blob/master/Technical-WhitePaper.md>

Najważniejsze kwestie omówione w Whitepaper

1. Przyjęte założenia, konieczne dla sukcesu projektu:

- bezpłatne korzystanie z projektu
- pozyskanie milionów użytkowników
- łatwa aktualizacje i usuwanie błędów
- niskie opóźnienie transakcji
- przetwarzanie danych tak równoległe, jak i sekwencyjne

2. Opis użytego algorytmu Delegated Proof of Stake (DPoS)

3. Zakładanie kont i ich uprawnienia
4. Opis projektu jako środowiska dla aplikacji (dApps)
5. Opis tokena EOS
 - zasoby zużywane dla działania projektu (Dysk, CPU, Ram)
 - wynagrodzenie dla przetwarzających dane
 - uniezależnienie kosztów transakcji od jej wartości
6. Zarządzanie projektem (osiąganie konsensusu, jego wykonywanie, tryb przyszłej zmiany zasad)
7. Skrypty i autentykacja przekazu
8. Komunikacja wewnątrz sieci

Milestones

- 05.06.2017 - publikacja Technical White Paper
- 26.06.2017 - start ICO projektu EOS
- 14.06.2018 - start mainnetu EOS
- 30.01.2019 - EOS Global inwestuje w Platin (Proof of Location)
- 30.05.2019 - EOS notowany na Coinbase
- 01.06.2019 - Block.one uruchamia platformę „Voice” opartą na EOS.io
- 10.09.2019 - ugoda z SEC po zakwestionowaniu ICO przez władze
- 15.09.2019 - wyjście z sieci EOS firmy EOS Tribe, kryzys wizerunkowy
- 10.01.2020 - opublikowanie EOS.io 2.0, czasowe problemy techniczne
- 25.02.2020 - zmiana stopy inflacji, spalanie coinów EOS za 100 mln \$
- 24.03.2020 - przegłosowanie zmian w zarządzaniu EOS
- 25.05.2020 - start chińskiej sieci narodowej BSN, akceptującej EOS
- 07.10.2020 - Google Cloud zgłasza akces jako producent bloków

Zasada tworzenia i dystrybucji tokenów

W sieci EOS nowe tokeny pojawiają się, jako zapłata dla producentów bloków (BP) za ich pracę nad przetwarzaniem informacji i rozwojem sieci. Producentem teoretycznie może zostać każdy, jednak realnie mają szansę zostać nimi tylko firmy o dużym potencjale.

Przyjęty mechanizm płacenia producentom za ich pracę nowymi tokenami powoduje, że środowisko ma charakter inflacyjny. Początkowo założona inflacja wynosiła 5%, z czego 1% otrzymywali BP, a 4% odkładane były na bok jako „oszczędności”, mające służyć rozwojowi sieci. Wobec braku porozumienia co do wykorzystania tych środków, zawarto nowe porozumienie w marcu 2020. Duża część „oszczędności” uległa skasowaniu, resztę postanowiono przekazać za nowo utworzonemu funduszowi WPS (Worker Proposal System).

Co ciekawe, mechanizm niszczenia tokenów, który utrzymuje ich zapas pod kontrolą, przewidziano od początku projektu. Oczywiście taka operacja wymaga zatwierdzenia przez ogół użytkowników siłą posiadanych głosów.

Obecnie więc stopa inflacji wynosi 1%. Jednak suma ta nie trafia w całości do producentów przetwarzających bloki. Zostaje podzielony na dwie części: 0,25% nagrody za blok i 0,75% nagrody za głosy.

0,25% dzielone jest pomiędzy 21 producentów w zależności od liczby wyprodukowanych bloków. 0,75% rozdzielane jest pomiędzy zarówno 21 producentów bloków i pozostałych producentów spoza listy, pozostających w trybie gotowości. O podziale decyduje liczba głosów, które uzyskują.

Jak widać, system oddaje zbyt dużą siłę niewielkiej grupie „wielorybów”, dysponujących największymi zasobami EOS i mocą obliczeniową.

Ponadto prawie 10% tokenów pozostaje we władaniu Block.one, które choć dotąd raczej ich nie używa w głosowaniu, może poważnie wpłynąć na proces podejmowania decyzji przez społeczność. Ryzyko arbitralnych decyzji mniejszości jest więc wysokie.

Opis Blockchain. Nody i instytucje w sieci

EOS to *public permissioned blockchain*. To oznacza, że ktoś będący już w systemie musi umożliwić ci założenie konta. Konto takie może należeć do znajomego lub być podpisane pod dedykowaną do tego usługę, np. na BitGate albo Etoro.com

W mainnetcie EOS jest w tej chwili około 550 nodów. 21 z nich pełni rolę aktywnych BP (masternodów), dwa razy więcej pozostaje w rezerwie i jest opłacane, reszta nie jest opłacana. Aktualną listę nodów można znaleźć na stronie <https://eosauthority.com/>

GEOGRAFIA I ROZKŁAD SIŁ

O ile serwery EOS są rozproszone po świecie, większość dużych BP, najczęściej wygrywających w głosowaniu na przetwarzanie danych, ulokowana jest w Azji (głównie Chiny). Silnymi ośrodkami są też USA i Europa, reszta świata praktycznie się nie liczy.

<https://www.eos-radar.com/>

Wielu pierwotnych producentów bloków nie miało wiele coinów EOS i stopniowo zostali zastąpieni przez giełdy, takie jak Binance, Huobi i Bitfinex, które wykorzystały swoje duże pule tokenów, aby dostać się do pierwszej dwudziestki.

EOS W BSN

BSN to chińska platforma blockchain, wspierana przez chiński rząd. Oferuje ona integrację na żywo sześciu sieci publicznych: EOS, Ethereum, Nervos, Tezos, NEO i IRISnet. Google i Amazon Web Services są natomiast wymienione jako dostawcy usług w chmurze. Otwiera to rynek chiński na stosowanie EOS.

GOOGLE

W październiku 2020 Allen Day, rzecznik deweloperów w Google Cloud, potwierdził, że jego zespół rozpoczyna proces stania się kandydatem na producenta bloków EOS. W opinii Block.one „infrastruktura obliczeniowa Google Cloud zwiększy bezpieczeństwo, skalowalność i decentralizację technologii blockchain”. Jednak Google Cloud musi najpierw zostać wybrane przez istniejących posiadaczy tokenów.

Docelowo zapewne Google zintegruje i zaoferuje usługi blockchain EOS w ramach swojej platformy Google Cloud. Dzięki temu blockchain EOS zostałby mocno spopularyzowany.

Tak czy inaczej wejście Google do gry będzie z pewnością gamechangerem dla dotychczasowych BP.

Zarząd i jego struktura. Pozycja w branży

Twórcą EOS jest firma Block.one. Przyjrzyjmy się jej władzom

CEO - Brendan Blumer (ur. 1986). Już jako 15 latek stworzył sklep internetowy Gamecliff. Założył The Accounts Network, następnie uruchomił Okay.com, platformę udostępniania danych, potem projekt IIS w Indiach. Złote dziecko branży IT. W 2017 roku Blumer razem z Danielem Larimerem 2017 r. utworzyli Block.one.

CTO - Daniel Larimer (ur. 1982). Opracowując blockchain Graphene, przyczynił się do powstania platformy BitShares. W 2016 roku opuścił ją, aby współtworzyć blockchain Steem i aplikację Steemit. Larimer jest również twórcą algorytmu konsensusu DPoS (Delegated Proof of Stake Algorithm). Uznawany za pioniera w branży crypto i blockchain, jest głównym architektem odpowiedzialnym za EOS.io

CSO - Andrew Blis. Trzeci założyciel Block.one. Wcześniej zatrudniony

w kilku dużych korporacjach, m.in. Rockwell Collins czy IIS Blumera. Odpowiada za strategię i zarządzanie ryzykiem.

COO - Ted Cahal. Wdrożenia. Przed Block.one. był dyrektorem operacyjnym Digital River. Był wiceprezesem firmy Microsoft. Pełnił również funkcję prezesa w AOL, CTO w CNET i wiceprezesa w Bank of America.

CFO - Steve Ellis. Finanse. Był Dyrektorem ds. Inwestycji w Commonwealth Bank of Australia. Wcześniej pracował w Credit Suisse.

CISO - Eddie Schwartz. Cyberbezpieczeństwo. Weteran branży. Pracował dla DarkMatter, LLC, WhiteOps, Verizon. Był członkiem Sekretariatu Technologii Przemysłu Bankowego w USA.

SA - R. Martin Chávez. Doradca. Działa na styku informatyki i finansów. Partner i dyrektor w Goldman Sachs, członek komitetu zarządzającego Goldman Sachs. Prezes Rady Uniwersytetu Harvarda. Zasiada w zarządach Santander, Paige.AI, Recursion.

Podsumowując - ludzie z Block.one są bardzo dobrze znani w branży, wiedzą co robią i mają świetne kontakty finansowe.

KTO STOI ZA TOKENEM

Wśród znanych inwestorów stojących za EOS i Block.one znajdują się: **Jihan Wu** (Bitmain), **Peter Thiel** (PayPal), **Louis Bacon** (Moore Capital), **Alan Howard** (Brevan Howard), **Christian Angermayer** (Apeiron) czy **Mike Novogratz** (Fortress). Sieć zdobyła także uznanie osób z branży krypto i IT jak **Eric Schmidt** czy **Vitalik Buterin**.

Z firm i instytucji zainteresowanych EOS z pewnością warto wymienić jego twórcę, czyli Block.one, wielkich producentów bloków (np. Huobi), giełdy krypto (np. Bitfinex) a niebawem także Google.

Na marginesie, warto pamiętać, że Block.one, ma w swoich zasobach m.in. 140,000 BTC. co czyni go jednym z większych posiadaczy tej waluty.

Governance i zarządzanie zmianami

Zarządzanie to główny problem EOS. Wynika on z przyjętego modelu działania oraz z faktu, że jako młoda platforma EOS ciągle ewoluje.

Decyzje w sieci EOS zapadają w głosowaniu, a siła głosu uzależniona jest od ilości tokenów. Największym ich posiadaczem jest twórca platformy czyli Block.one. Do tej jednak pory wstrzymywał się do wykonywania swoich praw głosu, mimo nacisku społeczności.

Problemem sieci jest, że najwięksi posiadacze EOS dalej umacniają swoją pozycję i utrzymują całą władzę. Wynika to z 3 przyczyn:

a. w zarządzaniu EOS brakuje mechanizmów blokujących proces handlu głosami .

b. struktura EOS zachęca do konsolidacji najsilniejszych stron.

c. giełdy, stakujące tokeny klientów mają bardzo silny wpływ na głosowanie.

Celnie podsumowała to firma Weiss Crypto, pisząc: „zbyt mało osób posiada zbyt wiele tokenów”.

Wiedzą powszechną jest, że o decyzjach często decyduje „kartel” kilku silnych producentów bloków (BP), w większości pochodzących z Chin. Wg szacunków te silne podmioty, mają nawet 80% głosów.

Ta sytuacja może się zmienić z 3 powodów:

- Block.one powoli zaczyna używać swojej siły w głosowaniu,
- trwa proces zatwierdzania zasady 1 token - 1 głos,
- do gry wchodzi Google, które prawdopodobnie stanie się czołowym BP z dużą siłą głosu.

Sieć EOS ma niską frekwencję w głosowaniach.

Yocom-Piatt z CoinDesk mówi „Kiedy widzę, że frekwencja wyborcza jest tak niska, jak na EOS, oznacza to, że inwestorzy nie przejmują się suwerennością. Są tam tylko dla pieniędzy”.

W efekcie, podczas gdy pierwotni BP wykorzystywali fundusze do tworzenia narzędzi i budowania ekosystemu, wśród nowszych producentów istnieje tendencja do zatrzymywania nagród dla siebie lub dzielenia się nimi z własnymi wyborcami, co hamuje rozwój sieci.

Portfele, giełdy, płynność

SUGEROWANE WALLETY DO EOS

Atomic Wallet - portfel typu software, obsługuje 300 rodzajów tokenów. Windows, Mac, Linux, Android i iOS

Simpleos - software, natywny EOS, open source. Mac, Windows, Linux

Ledger Nano X - sprzętowy, bezpieczniejszy niż software. Koszt ok. 120\$

GIEŁDY I PŁYNNOŚĆ

Dzienna płynność EOS jest raportowana różnie w zależności od źródła. Najbardziej wiarygodne wydają się dane Weiss Crypto Ratings - 670 mln. \$ na dobę

Najpopularniejsze giełdy do handlu EOS to Binance, Etoro i dedykowana Evodex.io

Płynność EOS znacząco poprawić ma najnowszy projekt Eosfinex, odpalony w początkach października 2020 przez firmę Bitfinex.

Już wcześniej pojawiły się syntetyczne Bitcoiny na blockchainie EOS

Historyczny wykres ceny EOS

\$2.5374 -11.28%



(pTokens, pBTC), inteligentne kontrakty, umożliwiające emulację podaży Bitcoin w łańcuchu blokowym EOS.

Dzięki tym tokenom właściciel bitcoinów mógłby sfinalizować serię transakcji na EOS, co na Bitcoinie kosztowałoby znacznie więcej pod względem opłat i czasu. Niestety z wolumenu giełdowego nie wydaje się, że są one obecnie bardzo popularnym rozwiązaniem.

BLOCKTIVITY.INFO

Dane witryny pokazują bardzo dużą aktywność notowaną na tym tokenie. Liczba transakcji na EOS jest niewiele mniejsza niż na wszystkich pozostałych krypto razem wziętych.

Coin	Activity	Transaction
EOS	56 mln	5,2 mln
TLOS	4,2 mln	0,14 mln
ETH	1 mln	1 mln
BTC	0,8 mln	0,3 mln

<https://blocktivity.info/>

UWAGA! Podczas weryfikacji danych tuż przed wysłaniem raportu EOS wypadł z nieznanym przyczyn z listy Blocktivity.

Analiza Konkurencji. Udział rynkowy

Kapitalizacja EOS w wysokości 2,4 mld \$ stawia go na #14 miejscu w rankingu krypto. Największą i oczywistą konkurencją dla EOS jest ETH.

Podobieństwa EOS i ETH

- dwie największe platformy inteligentnych kontraktów na świecie
- są naturalnym środowiskiem dla dApp (ETH: 3000, EOS: 330 dApp).
- obie mają oddane rzesze fanów i rozwinięte społeczności

Różnice między EOS i ETH

- kapitalizacja: miażdżąca przewaga ETH (41 mld vs 2,4 mld \$)
- model działalności: w EOS to deweloperzy płacą za inteligentne kontrakty. W Ethereum użytkownicy muszą płacić za korzystanie z nich.
- koszt transakcji (w EOS są darmowe)
- mechanizm konsensusu (EOS: DPoS, ETH: POW, ETH 2.0: POS)
- szybkość działania - EOS jest zdecydowanie szybszy, 4000 vs 20 TPS
- limit coinów w obiegu: EOS ok. 1 mld, ETH nieokreślona
- język programowania: ETH Solidity i Vyper, EOS Web Assembly, C++
- łatwość uczenia się i nawigacji: EOS jest zdecydowanie łatwiejszy
- skalowalność: EOS jest znacznie bardziej skalowalny niż ETH

Innego rodzaju konkurencją dla EOS mogą stać się siostrzane blockchaine, również oparte na EOS.io, jednak pozbawione wad EOS związanych z jego przesadną centralizacją. Jest ich obecnie siedem, trzy najważniejsze to:

TELOS - 5,5 mln \$, cecha: decentralizacja i dobry governance

WAX - 52 mln \$, cecha: bezpieczeństwo i wygodny handel

WORBLI - brak notowań, cecha: dedykowana DeFi

Na razie zdecydowanie nie są one zagrożeniem dla EOS w związku z różnicą kapitalizacji, oraz z powodu skupienia się tylko na wycinkach rynku EOS.

Potencjalne zastosowania. Implementacja

1. EOS jest doskonałą platformą dla rozwoju dApps.

Wprowadzie Ethereum ma znacznie więcej dApps (3000 vs 330), jednak to dAppy na EOS są lepiej oceniane oraz są czołówką dla użytkowników w liczbie transakcji. Pokazuje to statystyka:

Platform	Total DApps	Daily active users	Transactions (24hr)
Ethereum	2975	31.03k	68.79k
EOS	331	21.54k	879.06k

<https://www.stateofthedapps.com>

Głównymi obszarami zastosowania EOS są dApp z kategori: DeFi, gry i hazard. Wyniki za 3 kwartał 2020 wyglądają następująco:

Portfele DeFi wzrosły o 268% kwartał do kwartału. Wolumen transakcji wzrósł do około 3 miliardów dolarów w III kwartale, o 452% więcej niż w II kwartale 2020 roku.

Gry to ciągle jeszcze największa kategoria w EOS pod względem dziennych aktywnych portfeli. Stanowią 25% całej działalności.

Hazard. Historycznie dAppy w tej kategorii były motorem wzrostu. Jednak liczba aktywnych portfeli spadła prawie cztery razy rok do roku. Z drugiej strony wolumen transakcji wzrósł o 14%.

<https://dappradar.com/blog/dappradar-2020-q3-dapp-industry-report#eos-overview>

2. Platforma społecznościowa VOICE.

EOS.io jest środowiskiem, na którym oparto platformę Voice, którą w skrócie można określić jako Facebooka na blockchainie. Voice wymaga uwierzytelnienia tożsamości i wprowadza ograniczenie do jednego konta na osobę. Ma to na celu stworzenie zaufanego środowiska społecznościowego, wolnego od botów i fałszywych kont. Voice ma też przynosić korzyści użytkownikom. Wartościowy content opłacany jest przy pomocy wewnętrznej waluty, Voice Token.

Wobec bojkotu Facebooka przez część reklamodawców oraz wojny Twittera z Trumpem, być może Voice stanie się alternatywą dla nich platformą mediów społecznościowych.

3. Everipedia - zaufana encyklopedia sieciowa.

Jest to projekt podobny do Wikipedii, oparty na blockchainie EOS.io. Z budżetem 30 mln. \$ nie może oczywiście równać się ona z oryginałem, ma jednak inne zalety. Dzięki decentralizacji, jaką wprowadza technologia blockchain, podawane informacje są wiarygodne, również w krajach, które cenzurują Internet.

Ciekawy jest mechanizm publikacji: aby autor mógł napisać artykuł, musi mieć własne tokeny (IQ), które zastawia. Po pozytywnej weryfikacji treści przez użytkowników, odzyskuje swoje odzyskać tokeny, oraz dostaje dodatkowe. Gdyby jednak wprowadzone treści okazały się fake newsami, autor traci tokeny.

Obecnie Everipedia ma około 17 tysięcy edytorów i 3 miliony użytkowników miesięcznie. Być może Everipedia ma szansę stać się taką alternatywą dla Wikipedii, jaką niegdyś była Wikipedia dla encyklopedii drukowanych.

Warto jednak zauważyć, że choć Voice i Everipedia oparte są na EOS.io, używają własnych tokenów, a nie EOS.

Problemy w historii coina

Z pewnością EOS jest tokenem „z przeszłością”. Już jego ICO było kwestionowane przez amerykański nadzór giełdowy. Z drugiej strony, zawarta w 2019 roku ugoda kosztów 24 mln dolarów uwolniła EOS od niepewności, która zagraża kilku innym walutom.

Kurs EOS osiągnął swoje ATH (20,7\$) 29 kwietnia 2018. W ciągu następnych kilku miesięcy spadł znacząco, pod koniec 2018 osiągając zaledwie 2\$. Powodem było głównie wcześniejsze pęknięcie bańki crypto, w której spadły inne kryptowaluty, z opóźnieniem pociągając EOS za sobą.

W 2019 EOS powrócił na ścieżkę wzrostu, osiągając prawie 8\$ w połowie roku. Wtedy jednak nastąpił kolejny spadek, z początkiem 2020 spychając coiną do ledwie 2,5\$. Tym razem winą był już zdecydowanie po stronie EOS.

Powodem było przegłosowanie zmian, de facto oddających władzę na sieć w ręce wielkich BP, tzw. „wielorybów”. Na domiar złego BP dążyły jedynie do maksymalizacji zysku, zaniedbując rozwój sieci i skłaniając mniejszych producentów do jej opuszczenia. Najgłośniejsze było wyjście we wrześniu 2019 EOS Nation, głośno mówiącego o centralizacji sieci przez wielkich BP i zagrożeniu cenzurą.

W pierwszych miesiącach 2020 nastąpił rajd do okolic 5\$, ponownie zakończony spadkiem do 2\$. Od tego czasu EOS tuła się w okolicy 2-2,5\$. Jeśli przebudzenie nastąpi, jego znakiem będzie wyraźne przekroczenie poziomu 3\$.

KILKA GŁOŚNYCH PROBLEMÓW W HISTORII EOS I BLOCK.ONE

listopad 2019

Przeciążenie sieci EOS. Z powodu uruchomienia spammerskiego kontraktu EIDOS przez jakiś czas popyt na przelewy był tak wysoki, że sieć została częściowo sparaliżowana. REX (Resource Exchange - „rynek” dostępnych procesorów) po prostu zabrakło mocy obliczeniowej.

Aby temu zapobiec, zaplanowano wprowadzenie zmiany w „dzierżawieniu” mocy obliczeniowej i ustalaniu ceny za jej wykorzystanie.

luty 2020

Dwa dni po uruchomieniu oficjalnej wersji beta zdecentralizowanej sieci społecznościowej Voice, stworzonej przez Block.one, została ona zaatakowana przez hakerów, którzy postanowili stworzyć fałszywy zrzut tokenów platformy.

Rozpoczęła się kampania spamowa z udziałem użytkowników łańcucha blokowego EOS, do których wysyłany był 1 fałszywy token VOICE.

lipiec 2020

Opóźnione zostało oficjalne już, pełne uruchomienie sieci społecznościowej Voice opartej o EOS.io. Voice powstało pół roku później niż planowano i kosztowało 150 milionów dolarów powyżej budżetu.

MOCNE STRONY EOS

1. **Czas weryfikacji bloku.** EOS, aby potwierdzić transakcję w 100% potrzebuje 1 sekundy (dla porównania ETH - 16 sekund). Aż 99% transakcji zostaje zatwierdzone w 1/4 sekundy. Producenci bloków mają średnią niezawodność około 99,97% dla ukończenia rundy blokowej. Tak niewielkie opóźnienie EOS sprawia, że wrażenia użytkownika są bardzo dobre.
2. **Duża wydajność.** Obecny, sprawdzony w praktyce limit to 4000 transakcji na sekundę (gdy ETH ma ich 20), a prędkość docelowa to 1 milion/s. Przepustowość EOS jest o rząd wielkości wyższa nawet niż prywatne łańcuchy bloków, takie jak Hyperledger Fabric i Corda. Obecnie średnio sieć rejestruje około 60–70 transakcji na sekundę, 10–100 razy więcej niż w innych sieciach.
3. **Darmowe transakcje** (dla ETH w 10.2020 - ok 2\$). Kiedy zlecasz transakcję, twoje saldo tokenów EOS nie zmniejsza się. Aby system przyjął zlecenie, musisz jedynie mieć na swoim koncie stakowane tokeny EOS. Im więcej ich masz, do tym większa ilość zasobów jest ci przydzielana, proporcjonalnie do swojego udziału w całej liczbie EOS.

4. **Jedno konto do wszystkiego.** Jest zarządzane za pomocą kluczy prywatnych, a użytkownicy mogą uzyskiwać dostęp do różnych Dappów. Możliwość zarządzania wieloma aplikacjami za pomocą jednego konta to ogromny plus.
5. **Łatwe programowanie.** Oprogramowanie umożliwiające tworzenie dAppsów to Web Assembly, C++. Są to uznane standardy, obecne na rynku od lat, co za tym idzie, umożliwiają programistom łatwą pracę bez uczenia się nowych języków.
6. **Pierwszy w Chinach.** EOS jest na pierwszym miejscu w rankingu najlepszych krypto w ChRL wg CCID (*China Electronics Information Industry Development Research Institute*). Być może dlatego, że duża część największych producentów bloków (BP) wywodzi się z Chin.

SŁABE STRONY EOS

1. **Zbyttna centralizacja.** Może negatywnie wpłynąć na bezpieczeństwo. W założeniu EOS jest zabezpieczony mechanizmami głosowania i stackingu, może to jednak nie wystarczyć przy znowie, gdy producenci głosują na siebie nawzajem lub kupują głosy. To ocena firmy Whiteblock, testującej blockchain.
2. **Błędy aktualizacji.** W efekcie błędu doszło do zatrzymania produkcji bloków i musiano przywrócić wcześniejszą wersję systemu. Podobny efekt może przynieść atak spammerski jak EIDOS, który zużył 95% zasobów sieci.
3. **Zabezpieczenia.** Aktualizacje protokołów wymagają zatwierdzenia tylko przez 15 producentów bloków (z 21). Różni się to od produkcji bloków, gdzie zmiany uznane przez 15 można odrzucić. Teoretycznie więc zmowa 15 węzłów może zaatakować sieć, jeśli zechcą. Na szczęście wydaje się to nieopłacalne ekonomicznie.
4. **Limity stawek dławią sieć.** Ograniczanie szybkości miało miejsce w sieci EOS już kilka razy. Przyjęte rozwiązania zaowocowały tym, że osoby z najmniejszą liczbą EOS nie były w stanie w pełni korzystać z sieci. Wpłynęło to również na dostawców dApp, którzy mieli ograniczone stawki, ponieważ nie mieli sald w tej samej lidze co wieloryby.
5. **Czas zamknięcia bloku.** Chociaż utworzenie nowego bloku zajmuje tylko 0,5 sekundy, jego sfinalizowanie zajmuje ok. 3 minut. Problem jest jednak znany i Dan Larimer ogłosił, że zostanie niebawem rozwiązany.
6. **Małe urozmaicenie.** Jako platforma dla zdecentralizowanych aplikacji, EOS może być nadmiernie skoncentrowany na grach hazardowych. Rankingi z dApp.com pokazują, że większość najlepszych aplikacji jest związanych z hazardem. Powoduje to zbytne uzależnienie sieci od jednego typu dostarczanych treści.

Obecny Market Cap, posiadacze tokenów

Market Cap tokena w październiku 2020 to ok. 2,3 mld. USD

Wielkość obrotu (24 h) zmienna. Około 600 mln USD

W cyrkulacji pozostaje 930 mln EOS

Total Supply to 1 023 mln EOS

Obecnie rynek głównych graczy EOS zdominowany jest przez korporacje chińskie, pośrednio być może przez rząd chiński.

W tej sytuacji wejście Google można rozpatrywać również jako próbę odzyskania wpływu na token przez instytucje i władze USA.

Potencjalny Market Cap i docelowa cena

Zastrzeżenie - poniższy tekst odzwierciedla wyłącznie poglądy autora i może być błędny. Sytuacja na rynku kryptowalut jest słabo przewidywalna przez outsiderów.

EOS jest tokenem kontrowersyjnym z powodu modelu zarządzania, ale ze względu na znakomitą technologię może zanotować duży zysk w perspektywie długoterminowej.

EOS zajmuje obecnie #14 miejsce w branży według kapitalizacji rynkowej. EOS osiągnął najwyższą w historii wartość 22,89 USD 29 kwietnia 2018 r. Jego obecna cena wynosi ok. 2,5\$. **Wydaje się mało prawdopodobne, że EOS znacząco zmieni cenę do końca 2020.**

Wprawdzie analiza techniczna firmy ApolloWWC, wskazuje możliwy poziom 8\$ w ciągu kilku miesięcy, jednak jest to sprzeczne z odczuciem autora. Zmiany fundamentalne są pozytywne, jednak ich wpływ na rynek wymaga czasu.

Jeśli chodzi o lata 2021-22 dwie - bardzo optymistyczne - analizy techniczne, wykonane przez Gerarda Walkera oraz primexbt.com, wskazują możliwą do osiągnięcia cenę odpowiednio 40 i 100 dolarów, zaś wydłużając horyzont inwestycyjny do 2025 teoretycznie można liczyć nawet na cenę 500\$.

Tymczasem analiza Currency.com z maja 2020 dość realistycznie zauważa, że przełomem powinno być pokonanie oporu 2,80 USD, z docelowym osiągnięciem 4,20 USD.

Analiza techniczna z września 2020, dokonana przez bravenewcoin.com - przed ogłoszeniem wejścia do gry Google oraz planowanymi zmianami w systemie zarządzania - była zdecydowanie najbardziej negatywna, głosząc że cena będzie musiała przekroczyć 3,22 USD, aby unieważnić 900-dniowy trend spadkowy. Jeśli cena nie przełamie obecnego oporu, prawdopodobny jest ruch w kierunku linii mediany na poziomie 0,98 USD.

Reasumując - inwestycja w token wydaje się (uwzględniając również czynniki fundamentalne) sensowna, po przekroczeniu przez nią progu określanego na 2,80-3.20 USD. Jest możliwe, że po przekroczeniu tego oporu dalszy wzrost nastąpi wykładniczo, nie jest to jednak bynajmniej przesądzone.

PODSUMOWANIE

Skalowalność, niskie opóźnienia, darmowe transakcje i pełne wsparcie dla dApps to wyjątkowe cechy EOS. Sprawiają, że jest to blockchain przyjazny dla użytkownika. Tworzenie zaawansowanych aplikacji dApps w sieci EOS jest łatwe i bezpieczne. Możliwość łatwych aktualizacji inteligentnych kontraktów zapewnia wygodę programistom, użytkownikom i producentom bloków.

Istnieje jednak także wiele wcześniej wymienionych problemów związanych z użytkowaniem i rozwojem sieci EOS. Większość z nich można technicznie rozwiązać w stosunkowo prosty sposób poprzez aktualizację zarządzania i zasad, ale...

Przy obecnej selekcji producentów bloków i procesie wyborczym takie zmiany są trudne do wprowadzenia. Losy sieci EOS zależą od pojawienia się zaangażowanych i aktywnych BP. Block One nie wyklucza swojej interwencji w celu poprawy działania sieci, ale na razie dopiero się rozkręca. Jeśli nie nastąpią zdecydowane zmiany, sytuacja będzie się pogarszać.

Weiss Crypto, firma analizująca rynek kryptowalut nie ma o EOS najlepszego zdania. Jej ocena to **Risk:** Weak, **Momentum:** Very Weak, **Market Performance:** Grade E+, **Technology:** Weak, **Adoption:** Good. Dla potencjalnego inwestora nie brzmi to zachęcająco.

Warto jednak pamiętać, że ekosystem EOS.io jest znacznie większy niż tylko EOS. Obecnie istnieje co najmniej 7 sieci publicznych działających przy użyciu EOS.io. System EOS'io zdecydowanie wydaje się warty obserwowania niezależnie od cennika EOS.

SYTUACJA NA DZIŚ

Prognozowanie jest trudne, zwłaszcza jeśli dotyczy przyszłości, napisał kiedyś Mark Twain. Trudno się z nim nie zgodzić. Z jednej strony EOS.io to potężne narzędzie, dające wiele możliwości i pozbawione wielu wad BTC czy ETH. Z drugiej - ma swoje własne wady, z których największą jest nadmierna centralizacja władzy w rękach wielkich producentów bloków. Podejrzenia o manipulację potwierdził wyciek danych z chińskiej giełdy Huobi, sugerujący jej znowę z głównymi BP.

Tak więc jeszcze dwa tygodnie temu byłem przekonany, że EOS to ciekawy projekt, który jednak pozwolił niewielkiej oligarchii na przejęcie władzy nad sobą kosztem wielu drobnych użytkowników. Zupełnie jak współczesne państwa demokratyczne, na marginesie. W tej sytuacji mimo wielu zalet nie było by sensu wiązać przyszłości z tym projektem. Technologia była OK, ale zarządzanie projektem leżało całkowicie. EOS działał, ale był martwy w środku.

I kiedy już wyrobiłem sobie ten pogląd - 7 października 2020 Google Cloud weszło we współpracę z EOS jako producent bloków. To wydarzenie może wywrócić stolik. Google ma dostateczną siłę, aby wymusić dowolną zmianę w projekcie. Może stać się wiodącym producentem bloków i zmusić do współpracy chińskie wieloryby.

Nie wiem jeszcze, w którą stronę to pójdzie. Jedno jest pewne - warto przyglądać się notowaniom tej waluty. Może się okazać, że jak w rockowym hicie: **You see nothing yet.**

Przydatne linki i źródła:

Komplet Whitepaper dla projektu EOS.io:

<https://github.com/EOSIO/Documentation/find/master>

Opis projektu dla deweloperów:

<https://developers.eos.io/>

Zasoby techniczne dla deweloperów

<https://developers.eos.io/welcome/latest/resources>

Kurs, uczący tworzenia w środowisku EOS.io

<https://battles.eos.io/>

Bezpieczeństwo EOS

https://www.researchgate.net/publication/339971781_Security_Analysis_of_EOSIO_Smart_Contracts

Reguły Governance

<https://research.binance.com/en/analysis/eos-governance>

Rating EOS

<https://weisscrypto.com/en/crypto/EOS/summary>

Statystyki dApps

<https://www.stateofthedapps.com/stats/platform/ethereum#new>

EOS.io 2.0 - nowe możliwości

<https://eos.io/news/introducing-eosio-2/>

EOS Finex - wymiana tokenów

<https://www.eosfinex.com/>