



Whitepaper

dMMM 白皮书

dMMM 是分散式 MMM 缩写

dMMM 互助平台是一组早期 MMM 的倡议相互使用 MMM 的社区爱好者和区块链技术爱好者协助平台，深受 MMM 概念的影响，并完全同意 MMM 值。MMM 创始人 Sergei Mavrodi 去世后，2018 年 3 月 26 日，尽管随机发烧友，但 MMM 社区逐渐远离了历史舞台仍处于活动状态，但很难退出系统。为了传达概念和 MMM 社区的精神，一群发烧友和一群极客区块链技术，创建了一个互助平台 dMMM。我们可以这样说 dMMM 灵感来源的第一天，即 MMM 基因，其中血液区块链技术流，dMMM 是 MMM 传统社区。

dMMM 继承了 MMM 的基本精神，充分利用了新时代的成就最先进的信息科学和技术（互联网和区块链技术），它走了 MMM 的深度现代化和优化之路。中这项操作，我们发现了一些缺点和不正确之处，但我们发现机会，并使 dMMM 成为更现代的技术，更分散，更公平，比 MMM 透明和独特的系统。

最近由于技术不发达而引起的 MMM 受到批评，例如：1.国家监管问题。MMM 互助金融平台被封锁

由许多州组成。服务器和网站应用程序已关闭。帐户是冻结的。

2.平台运营商欺诈。

MMM 金融平台的运营商拥有折旧的股票。运营商的这种行为与以

下原则极为矛盾。公平和透明，已经深深伤害了每个 MMM 参与者。此外，一切都发生了，所以参与者无法从帐户，因此关闭了信任之门。

3.问题球员。

玩家不诚实，不遵守合同，不付款根据平台规则计划的互助数量。和在将 MMM 去中心化并将平台更改为区块链之后，新成立的分散式 dMMM 系统 100% 消除了所有 MMM 错误，并成为其最佳版本。

首先，为了不形成对任何集中式系统的唯一依赖，以防止任何集中系统或集中组织，个人或机构情况对 dMMM 互助平台构成致命威胁，为了实现 dMMM 的完全去中心化，开发了一个平台 100% 按照智能合约的技术实施，将能够无需任何服务器即可工作。这意味着在 dMMM 上签署智能合约后平台部署在主网络上，没有人可以阻止互助平台 dMMM。即使 dMMM 提供的访问链接被阻止，即使 dMMM 域名被阻止，即使 dMMM 服务器已断开连接，不会影响 dMMM 平台的正常运行。其次，dMMM 规则是完全公开透明的，相互之间的规则协助和所有数据完全“链接”。也就是说，互助规则由 dMMM 平台建立，在运行过程中生成的所有关系数据，静态动态收入和所有定居点分配规则（计算流程和结算数据），所有数据均基于 100% 的技术以太坊区块链的智能合约。因此，尽快建立 dMMM 平台正式生效，甚至 dMMM 的创始人和创建团队的成员平台将不再能够进行任何更改并伪造平台规则，并且也不会干扰 dMMM 的工作。想象一下，如果创始人的平台无法干预和更改平台的规则或其他数据，则其他参与者或任何组织都不可能做到这一点。简而言之，dMMM 技术架构

的完全分散意味着 dMMM 的创始团队没有提钱的技术能力具有欺诈性，这也意味着 dMMM 平台具有强大的反监管和反外部干预功能。这是使用技术的绝对可靠的平台为参与者提供财务资源的方式，参与者可以安全地参加 dMMM 互助，无需平台的口头保证创始团队，从而真正实现了完全分散的互助平台。

在以前的 MMM 平台上，参与者必须盲目地信任 MMM 平台。作为 MMM 平台的运营商，为了参与而冒险有机会从平台提取资金。所有参与者别无选择但是要依靠平台运营商的诚实。dMMM 平台的创造者从参与者提取资金的能力为零。此保证并非来自任何人的承诺和认可，但要受到区块链技术的保护。其中之一就是 MMM 的过去-提取资金，询问并相信的能力平台的创建者不会这样做。目前，该平台的运营商还没有撤回参与者资金的能力，dMMM 不会重叠，无法做出很小的改变。这是带来了巨大成就的区块链技术人类社会的革命性进步。此外，dMMM 的“完全分散，完全反欺诈”扩展功能不仅是以前的 MMM 平台无法做到的，而且是唯一的全局系统即使是基于智能合约的其他类似项目也无法比拟。其他类似本质上，基于智能合约的去中心化平台«部分实现了智能合同»。它们都是半集中式的，而不是完全分散式的。而且，创立这些平台背后的团队通常保留提款的技术能力。的用参与者的钱逃跑的问题仅取决于良心这样一个平台的创始团队。与类似的平台不同，dMMM 的创立团队没有这种能力。我们可以说没有正确的平台可以比 dMMM 无条件信任。

dMMM 硬币平台

2.1 关于 dMMM 代币平台

dMMM 平台代币由 dMMM 互助平台代表发行 dMMM 平台的用户共识。为了延续 MMM 的基因平台，以向 MMM 平台致敬，三个著名的信件，MMM，直接与 dMMM 平台令牌符号的名称有关。dMMM 是基于以太坊区块链网络智能的去中心化数字资产合同技术，符合 ERC-777 标准并与 ERC-20 标准。

2.2 dMMM 值

dMMM 本质上是 dMMM 互助平台的价值，可以适用于各种全球 dMMM 互助平台生态系统，是一个 dMMM 互助平台支持生态系统的重要中心。dMMM 互助平台的价值越大，dApp 越多类别，涉及的用户越多，dMMM 值就越大。同时，MMM 是一个互助平台 dMMM，它是一个互助平台协助平台，即 MMM 持有人可以使用相应的权益互助平台 dMMM，包括：

1. 识别 dMMM 社区的用户。
2. 参与 dMMM 社区管理的投票权。
3. 股息在 dMMM 平台的收入中。
4. dMMM 平台提供的服务以及参与 dMMM 的使用产品。

2.3 dMMM 的详细信息

总数（最大值）是恒定的-5 亿。

全名 dMMM: 分散式 MMM 令牌

符号 dMMM: dMMM

发行价格: \$ 0.1

2.4 发行 dMMM

使用挖掘机制发布 dMMM。与采矿有关的信息将是在随后的官方网站上发布。

2.5«发行/销售»的机制

dMMM 智能合约会根据需求自动调整令牌流通为了它。如果需求超过当前流动性，则令牌发行机制将自动激活以调节流通和需求，并自动建立销售机制如果需求少于当前流动性，则激活以避免通货膨胀，从而导致代币市场下降。dMMM 智能合约的发行/销毁机制是一种重要的手段在代币的需求和流动性之间保持平衡，并保持货币价格稳定

3.1 分散交易 MMM

为了方便玩家交易 MMM 代币（或与 ERC-20 或 dMMM 支持 ERC-20），dMMM 的创建者独立开发了分散交易智能合约。在这种去中心化交易所上，玩家可以使用 ETH 与 MMM 进行免费交易。的整个交易过程都是通过智能合约进行的。交易过程是透明，公平和完全分散。dMMM 平台将不会建立任何官方的中央二市场（交易所）为其 MMM 令牌。

3.2 交易流程

基于 dMMM 去中心化交易智能合约的交易非常简单处理。

3.2.1 购买 dMMM 令牌

如果玩家想购买 dMMM, 则只需将 ETH 直接转移到任何以太坊钱包中的 dMMM 交易智能合约的地址以及交易合约可以自动将 dMMM 转换为玩家的以太坊钱包遵循实时 dMMM 令牌率。

提示: dMMM 交易智能合约会自动将等价的 MMM 转移到玩家支付原始的 ETH 帐户, 因此请不要直接或从其他账户转移到 dMMM 智能合约的钱包中, 以这种方式购买的 MMM 货币不能恢复。

3.2.2 出售 dMMM 代币

如果玩家想出售 MMM, 将 MMM 代币直接转移到 dMMM 在任何以太坊钱包中交易智能合约, 并且该交易智能合约可以会自动将等值的 ETH 转移到玩家的以太坊钱包中实时 MMM 令牌汇率。

dMMM 交易智能合约会自动将等价的 ETH 转移到玩家的原始帐户, 因此请勿直接从兑换帐户中提取资金或 dMMM 智能合约的其他热钱包, 这可能导致玩家损失 ETH 和 ETH 无法恢复。

3.2.3 交易费用

按照数字货币交易平台的惯例, dMMM 交易当玩家交易代币时, 合约收取一定比例的交易费用, 并且买卖份额各不相同。板子的具体比例是 dMMM 交易智能合约会根据市场动态自动调整交易, 最高比例不超过 2%, 最低比例为 0%。

3.3 ENS 支持

由于交易过程是通过直接从以太坊钱包进行转账来完成的, 玩家应

该能够保存或记住 **dMMM** 智能合约的地址，不可避免地会带来一些潜在的风险。例如，玩家可能输入了错误的当向他们的钱包转移资金时，智能合约的地址，玩家可以转移欺诈者帐户中的资产等)，这是玩家可能面临的潜在风险遭受资产损失。为减少这些潜在风险，**dMMM** 交易平台支持使用 **ENS** 进行访问，具有永久性 **ENS** 地址：

dMMM.eth

(字母尺寸如图所示)

提醒玩家该地址，并优先使用支持 **ENS** 的钱包进行交易。

3.4 保险丝机制

dMMM 智能合约具有内置的自动保护机制，其中包括在保护系统性风险，保护所有平台参与者的共同利益方面，是，当以太坊的市场价格急剧下跌时，**dMMM** 交易智能合约将自动启动保险丝机制以停止交易，直到市场恢复以太币价格为止。

dMMM 互惠游戏

4.1 基本介绍

4.1.1 基本介绍

dMMM 是 **dMMM** 生态平台上的第一个经典 **dApp** 应用程序。在 **dMMM** 中互助游戏，玩家可以相互付款并获得收益，以及反复参与互助过程，玩家可以借此获得更有趣，更真实的收益或奖励。

4.1.2 货币区

dMMM 是一个基于以太坊的分散式互助平台，可以技术上支持使用

几乎所有符合 **ERC-20** 技术的令牌参与互助游戏的标准（或 **ERC-20** 技术标准）。从理论上讲，任何符合技术要求的代币都可以打开一个共同的区域代币游戏（即每个代币有一个共同区域）。在任何公开互助中区域，玩家可以使用令牌支付互助费用，而 **dMMM** 合约还将使用代币来计算玩家的收入。

4.1.2.1 MMM 互助区

作为 **dMMM** 互助平台，**dMMM** 智能合约（最初为 **MMM**）具有开设了独特的 **MMM** 互助区。打开官方 **dMMM** 的任何玩家网站可以直接使用 **MMM Coins** 参与相互游戏。在这相互之间辅助区域，玩家可以使用 **MMM** 令牌支付互助费用，最后他们可以接收 **MMM** 令牌下注。

4.1.2.2 打开互助区其他令牌的过程

在 **dMMM** 平台开始时，将暂时关闭其他硬币的使用。可以在官方网站 **dMMM** 上找到使用其他硬币的发现。

4.2 解释

4.2.1 块高

由于 **dMMM** 互助游戏完全在以太坊区块链上运行，因此该区块 **dMMM** 互助游戏中使用了高度概念来代替传统的时间。例如：游戏的开始时间，队列中的等待时间以及结束时间

时间完全取决于以太坊主网络的区块高度。区块高度是区块链的一个独特概念，它是区块链上的“时间”。的“块高度”的概念类似于“时间点”，“块跨度”的概念类似于“持续时间”。例如：当我们说“块高 **xxxx**”时，这类似于我们通常称为“**xx** 年，**xx** 月，**xx** 天，**xx** 分

钟，xx 秒”。当我们说“等等 xxx 区块高度”或“xxx 区块跨度”，就像我们通常说的“wait xx day xx hour xx”分钟 xx 分钟 xx 秒”。以太坊核心网络平均每 15 秒产生一个新区块，并且玩家可以根块速度，这很容易理解。例如：平均块速度为每 15 秒 1 块，则在 24 小时内将添加大约 5760 块，因此我们可以还假设 5760 块等于一天中的时间。区块链越集中，其高度的可能性就越大区块将被随意操纵和篡改。因此，相互之间的博弈 dMMM 平台依赖以太坊核心网络的区块高度，这非常可靠。此功能与传统游戏或应用程序不同，它是 dMMM 完全去中心化的标志。

4.2.2 回合

根据 dMMM 智能合约的设置，以太坊主的高度每 5760 个高度块的网络块都会自动开启新一轮的游戏，被称为游戏回合。5760 块的总高度大约需要 24 小时。因此，我们可以认为互动游戏 dMMM 将自动打开新的每天都有回合，因此玩家有机会参加共同比赛 dMMM 每一天，永远不会结束。

4.2.3 回合开始（队列开始）

回合开始时的以太坊区块高度是指定的时间点正式回合的开始和计算最后回合的起点回合。参加 dMMM 互助游戏的玩家首先选择一个特定的一轮参与，然后向 dMMM smart 支付了互助通过合同帮助他人，他们可以成功加入互助队列，然后成为队列，等待他人互相帮助。

4.2.4 完整回合的最大限制

每轮互助游戏都有最大的互助量，可以进行投资，这称为整轮投资的

最高金额。当总参加本轮比赛的所有玩家投入的互助金额此限制，该回合将完成，并且任何后续玩家均不得参加回合。根据 dMMM 智能合约设置，DMMM 的前 10 轮平台限额为 15,000 美元，此后每 10 轮自动增加限额随后的所有回合均增加 15%，以吸引更多用户并满足他们的需求。

4.2.5 回合结束

dMMM 游戏的每一轮互助正式开始于街区高度固定队列的预期增加 57,600 个区块（大约 10 个）天）。在 57600 块空白之后，玩家会自动离开游戏

相互排队。在这一点上，考虑了游戏的互助回合

完全完成。因此，我们也可以说，从队列开始到周期结束大约需要 10 天。经过一轮互助游戏后，玩家可以选择是否继续参与在互助游戏的其他后续回合中。仍在排队的玩家尚未完成比赛，无法参加其他回合，必须等到比赛结束

本轮比赛。

4.3 互助的前提

4.3.1 前提条件

希望参加 dMMM 互助的玩家必须拥有一个以太坊钱包并确保钱包中有足够的 ETH 可用于互助游戏。请注意，使用以太坊的操作节点收取服务费区块链而非 dMMM 平台，因此玩家应了解基本区块链知识同时，决定参加互助游戏的玩家将拥有提前存入以太坊钱包以支付互助费用。参加 MMM 互助区互助游戏的玩家将需要在其以太坊中准备

一定数量的 **ETH** 和足够的 **MMM** 代币钱包。提示：鼓励玩家保留以太坊钱包的私钥备份不建议与其他用户共享钱包帐户。的个人密钥钱包与银行卡的密码不同，无法更改。如果私钥被盗用，另一个人也可能将资产转移到钱包中，提议替换新的钱包地址。

4.3.2 其他条件

dMMM 是 100%**dApp**，完全基于以太坊智能合约开发，并且当今市场上大多数主要的以太坊钱包应用都支持对 **dApp** 的访问通过钱包的内置浏览器，这些钱包应用程序提供了许多很棒的功能。的在这些钱包中使用 **dApp** 的经验已大大改善，因此建议玩家通过以下主要途径参加 **dMMM** 互助钱包应用程序。

4.3.3 分散参与模式

以上建议通过主钱包共同参与 **dMMM** 帮助，这只是建议，不是义务。由于在某些极端情况下，这些钱包背后的某些监管机构或组织在技术上仍可能阻止 **dMMM** 官员提供的访问链接。

为避免这种情况，**dMMM** 技术团队为玩家提供了其他更分散的方式参与 **dMMM** 互助，即与 **dMMM** 智能合约直接互动通过任何以太坊区块链浏览器。例如，经典的以太坊 **etherScan**

在世界范围内广泛使用的区块链浏览器。如果官方 **dMMM** 链接被阻止，服务器关闭等，则玩家可以连接通过将其个人钱包密钥导入到 **dMMM** 智能合约直接 **EtherScan**（或其他以太坊区块链浏览器）中的以太坊网络以及整个游戏过程不会受到影响。因此，不会给玩家带来任何损失。

4.4 dMMM 的详细规则

4.4.1 共同账户 dMMM

因此，基于智能合约 dApp 的 dMMM 可在网络以太坊中工作，参加您需要在 dMMM 的帮助下进行的互助游戏以太坊钱包。以太坊地址与 dMMM 的唯一账户相互对应。每个以太坊地址都可以通过以下方式获得许可并注册为共同帐户 dMMM: 游戏互助 dMMM 上的智能合约，可以在 blokcheyn 浏览器中完成，内置以太坊钱包。dMMM 帐户只是互助游戏中玩家的徽标并将用于相互付款，福利接收或其他操作。此外，互助帐户 dMMM 也可用于互助

平台 dMMM，获得盟友的自动优势或其他永久优势。这些帐户的累积权利将使互助帐户成为 dMMM 在互助平台 dMMM 的开发过程中，以及更独特。这样，玩家必须积极跟踪与 dMMM 和参与互助 dMMM 计划的开始，应支付注意保存自己的帐户，互助 dMMM，保存钱包地址，合适的第二个私钥或密钥储备钱包副本，并且不共享钱包密钥与他人，也不要让别人代表您行事。

4.4.1.1 注册

dMMM 平台通过邀请支持封闭式注册系统，即通过邀请进行互助帐户 dMMM 的注册

链接的代码。邀请人可以直接获得邀请码因为确认了互助帐户 dMMM 的推荐关系为

成功，它将被记录在区块链上，并且不会有任何变化。此外，如果玩家的帐户未参加互助超过 15 次天，它将自动从智能合约中删除，并

且该帐户需要要重新注册。

4.4.1.2 帐户激活

必须激活会计记录相互 dMMM， 订单才能开始参与游戏。而反对者则使用账户来支付智能合约的 dMMM 相当于 5 美元的 dMMM 和平台 MMM 将被自动激活。的 dMMM 智能合约会自动将这些 MMM 代币分配给所有推荐玩家按照既定的分配规则。其中，直推荐玩家将获得 30% 的激活方式， 即上级 2 到 7 级别推荐者每秒钟收到 10% 的 dMMM 平台-10%。

详细表:

推荐人员级别	分配比例
1 级推荐 x 人	30%
2-7 级推荐人员	10%
dMMM 平台	10%

4.4.1.3 有效帐户

有效帐户-此帐户记录， 至少在一项互助条件下执行， 即计为有效帐户。 而且只有一个从未有过的活跃账户受支持的帐户不是有效帐户。

4.4.1.4 帐户级别

根据交互平台 dMMM 的智能合约设置, dMMM 帐户根据相互之间的关系分为从 Lv1 到 Lv5 的五个不同级别玩家对社区的贡献， 每个级别都有固定数量的相互帮助。 所有人都首先在 dMMM 互助平台上

注册并成功通过相互获取默认级别 **Lv1** 激活。 对方可以反复参加在相互协助的同一会计记录框架内相互协助 **dMMM** (或只是推动一定数量的真实参与者和市场标准性能) 以实现智能合约欧姆的标准设置以实现自动升级级别。

帐户级别表 “相互帐户级别和相关更新条件”：

等 级	现代化条件 (最高要求)	附加齿轮 (此 级 别)
Lv1	注册并激活一个帐户，默认情况下达到 Lv1 级	A
Lv2	满足以下任何条件都可以升级到 Lv2 : 1, 在 Lv1 的基础上, 累计完成 2 次互助行动 (即, 两次将 A -文件互斥并结束游戏) ; 2, 玩家必须拥有有效账号, 并实行累计直接 相互有效推动到 3, 市场表现达到 10,000 美元。	A / B
Lv3	满足以下任何条件才能升级到 Lv3 : 1, 在 Lv2 的基础上累计完成 2 个互助动作 (即完 成 B 2 次-互助和比赛文件) ; 2, 玩家必须拥有有效账号, 并实行累计直接相互有 效推动到 6, 市场表现达到 30,000 美元。	A / B / C

Lv4	<p>满足以下任何条件才能升级到 Lv 4:</p> <p>1, 在 Lv3 的基础上累计完成 3 个互助动作 (即 3 倍 END, 将 C-文件用于 Mutual 和游戏) ;</p> <p>2, 玩家必须拥有有效账号, 并实行累计直接通过相互有效地推动到 12 个, 市场的表现已达到。</p> <p>100 000 美元。</p>	A / B / C / D
Lv5	<p>满足以下任何条件均可升级到 Lv5:</p> <p>1, 在 Lv 4 的基础上, 累计完成 4 个互助动作 (即 4 次 END D-文件互操作和游戏) ;</p> <p>2, 玩家必须拥有有效账号, 并实行累计直接通过相互有效的推到 18 个, 市场的表现已达到。20 万美元。</p>	A / B / C / D / E

4.4.1.5 新帐户的优先参与

新帐户是在 e 上完成注册后发送用于激活的帐户从未参与互助游戏的 dMMM 平台帐户。在均匀记录中, 参与的玩家帐户不再被视为新的帐户。通常, 当以太坊的区块高度达到正式开放的区块高度时循环赛, 可以正式开放接受玩家共同基金。但是, 在为了照顾新玩家, 他们后来加入了 dMMM 平台, 智能合约 dMMM 建立了一种机制, 让新玩家能够尽早获得优先参与权。在一定时间内, 当他们达到前 2 个

高度时，新一轮设定的 40 个街区（正式轮换开始前约 1 小时）玩家可以更早地参加互助。具有优先参与权的新帐户鼓励更长的新玩家参加 dMMM 互助平台，确保新玩家能够获得更多的商品和经验。

4.4.2 dMMM 系统的起源

4.4.2.1 系统的起源是什么

根据互助平台智能合约的配置 dMMM，dMMM 平台开设了许多特殊的帐户，称为系统来源。

系统的来源是 dMMM 平台的第一批初始帐户，您可以使用 MMM 代币直接获得该平台直接发行的 dMMM 平台，不需要可以直接参与互助游戏的邀请码。在另外，可以在起源系统中发布邀请代码以邀请其他玩家加入加入 dMMM 互助平台。

4.4.2.2 dMMM 平台的在线令牌

平台 dMMM-平台上的自主 Noah 社区，用于所有令牌 ERC。是一个开放系统，系统的起源具有令牌 ERC 在线 dMMM 平台允许在线令牌根据平台规则 dMMM，平台进行工作 dMMM 正在完全去中心化地处理链式 ETH 智能合约可能不需要第三方进行永久和安全的交易；链中的所有信息都不会被伪造，也不会被破坏，并且数据加密确保参与者之间完全匿名。

4.4.2.3 成为系统的来源

来源对所有玩家均有效，任何玩家都有机会成为价格来源源系统第 100 个，合同系统只有 10 个弹簧，玩家只能使用 E 钱包并在 ETH

dMMM 智能合约上支付固定金额，因此钱包玩家螺母将自动接收源系统的标识，与此同时，播放器还可以自动接收 dMMM MMM 平台并产生等同吨的硬币实时价格。

4.4.3 相互传递

按照智能合约平台相互 dMMM 的设置，玩家只能在彼此绑定的智能合约之间进行选择。相互支持转移按照互助名额从低到高分为等级从 A 到 E（总共 5 个文件），每个相互支持分别对应互助的金额逐步增加。

相互支持文件的相互协助数量表如下：

互传互利	互利共赢
A	\$ 300
B	\$ 500
C	\$ 900
D	\$ 1500
E	\$ 3200

4.4.4 参与互助

之后，随着玩家成功注册并激活了共同帐户 dMMM，他可以选择在当前时间开放参加互助。通过参与在互助中，有必要使用代币来支付各自的互助智能合约 dMMM，如果通过快速付款，玩家成功结识时参加一轮互助，并轮流排队，即在完成。如果快速限制已满，则意味

着参与的玩家过多 dMMM，以及本轮互助的总和已经与其他玩家，玩家可以等到下一个回合，何时才能打开下一个尝试，或者预先选择下一个回合。一般而言，玩家可以选择仅在当前回合中正式开放参加在 dMMM 相互之间。但是，如果目前限价已开放，由于 dMMM 中的玩家过多，dMMM 平台会自动打开下一轮通报，从而使玩家能够进行“预投票”。

根据 dMMM 智能合约设置，系统会预先打开下一轮的互助金额，最多不超过总回合金额的 70% 玩家进行预投票，剩余的 30% 配额仍被阻止并且仍然保留保留，直到正式轮换为止，否则将无法开放以允许玩家参与。当玩家再次填满预先打开的回合配额的 70% 时，系统将在下一轮比赛中再次开放 70%，以对玩家进行初步补充，等等，但初步回合的总公开数不会超过 15。应当指出，初步参考轮的成功并没有改变正式开始时间只有在初期“入住”之后，玩家更需要等到以太坊区块的高度达到在计算输出时间阶段之前，正式开始该回合。因此，预投资意味着等待超过 57,600 个区块（约 10 天）。初步投票非常重要。当平台参与者 dMMM 也参与其中时很多次并且经常组成一个完整的共同体，它使玩家能够参与其中，但是不要获取配额的下一轮“预投票”，而是等待更长的时间来抢占未来互助配额的可能性。因为以前只开放 70% 的配额，从而防止了玩家的过剩以及所有未来保留配额，这是任何玩家每天玩游戏的机会。简而言之，对于玩家而言，并且在回合配额互助已满的情况下，有两种选择，一种是他必须等待下一轮，才能开始参与，另一种是在于预选下一轮。两个版本之

间的区别在于事实上，如果您面对大量的参加者排在首位，即使等到下一轮也没有保证

如果他在接下来的 15 轮预赛中全部完成，玩家将能够参加等待互助的命令，这是同意的。

4.4.5 互惠互利

4.4.5.1 统计收入

每当玩家进行互助时，玩家都会获得一笔固定收入，适当的球员水平。下表代表了类和静态收益率：

互传互利	互利共赢	统计收益率	统计利润
A	\$ 300	5%	\$ 15
B	\$ 500	6%	\$ 30
C	\$ 900	7%	\$ 63
D	\$ 1500	8%	\$ 122
E	\$ 3200	9%	\$ 288

4.4.5.2 动态收入

当一个玩家邀请 N 代中的其他玩家参与互助时，如果邀请不同的世代，玩家可以通过这种方式获得动态收入，动态收入也将成为特色。

下表为直接动态收入

匹配算法：

代	动态回报率 (基于相互的利润金额帮助)
1	2%
2	1.5%
3	1%
4	1%
5	0.5%
6	0.5%
7	0.5%

重要的是要注意，并非每个参与者都能获得 7 的所有动态收益。代和动态收入。按照智能合约的设置互助平台 dMMM，玩家的帐户级别越高，则动态利润算法的范围。玩家评分与他们的动态成就如下所示：

帐户级别	动态成就的范围数学
Lv1	在第二代的极限
Lv2	在第三代的极限
Lv3	在第四代的极限
Lv4	在第五代的极限
Lv5	在第七代的极限

动态收入是通过将相应的动态规范利润乘以得出的从他们自己的相互 **Player** 水平乘以相应的动态收益, 相互 **dMMM** 的智能合约平台自动计算自动存储在相互参与的帐户中的动态收入余额中。后游戏结束时, 利润会转到玩家的钱包帐户中。

4.4.6 互惠互利

与之相对的 **dMMM** 参加互助, 随着这一轮的正式开始, 通过固定高度的区块和 **57600** (约 **10** 天), 您可以帮助结束游戏回合。根据相互 **dMMM** 的智能合约平台的设置, 播放器

自动接收自动调节的静态和动态收入由各自的计划 **dMMM** 平台分发, 游戏相互退出, 并且

玩家可以通过智能交易。

4.4.6.1 静态收款规则

当玩家赚取收入以及玩家投资的互助。

4.4.6.2 动态收入收集规则

按照 **SETTINGS** 的智能合约互助平台 **dMMM**, 动态收入玩家美元的妻子跟随一个互助帐户赚取收入, 以及每次跟随互助的静态收入, 以及自动获得动态收入是不可能的, 因为它是有限的, 上限是相应互助金额的玩家水平的 **50%**。那是, 玩家应该自动获得动态利益, 参与共同并在每次生产时提供互助动态收入限额的上限, 以最大可用金额为准。当玩家管理参与互助, **dMMM** 智能合约自动将玩家的动态收入余额与可收集的最高价值进行比较对应于玩家的等级, 如果余额大

于或等于此上限限制收集，动态收入将自动收集在装配上限限制，并且如果余额少于此收集的上限，则一次性支付全部金额付款 o。下表显示了之间的对应关系玩家的等级以及当他获得的最大动态收益不在游戏中：

互传互利	互利共赢	最大值显示百分比 动态收益	最大值显示数量动态收入
A	\$ 300	50%	\$ 150
B	\$ 500	50%	\$ 250
C	\$ 900	50%	\$ 450
D	\$ 1500	50%	\$ 750
E	\$ 3200	50%	\$ 1600

4.4.6.3 费用

«相互转移和免税的利润和利润表智能合约建立的佣金»如下：

相互传输	相互利润	统计比率 返回	统计利润	显示的最大动态百分比 收益	显示的最大动态收入金额	退出佣金
A	\$ 300	5%	\$ 15	50%	\$ 150	0.5%
B	\$ 500	6%	\$ 30	50%	\$ 250	1%
C	\$ 900	7%	\$ 63	50%	\$ 450	1%
D	\$ 1500	8%	\$ 122	50%	\$ 750	1.5%

E	\$ 3200	9%	\$ 1288	50%	\$ 1600	2%
---	---------	----	---------	-----	---------	----

4.4.7 相互执行

4.4.7.1 个人表现

玩家在 dMMM 互助上互助的一般历史原则辅助平台是玩家个人生产力的关键。

4.4.7.2 市场表现

向玩家的直接贡献等于其所有帐户中的个人工作量超过 7 代 (播放器的个人演奏除外) 是市场参与者的表现。

4.4.8 工具

根据相互平台 dMMM 的智能合约设置, 所有参与者参加互助基金将自动转移到 6 个不同

按照既定规则汇集资金, 每种资金都有自己独特的目的规则。

	共 同 池 (累 计)	储 备 池 (累 计)	保 证 池 (累 计)	池 节 点 回 合 (每个回 合 是 一 个 单 独 的 池 节 点)	圆 形 超 级 池 节 点 (每个 回 合 是 一 个 单 独 的 超 级 池 节 点)	奖 金
dMMM 平 台 出 现 之	93%	2%	3%	0%	0%	2%

前 第一个节点的						
dMMM 平台问世之后 (在第一个超级节点出现之前)	93%	2%	2%	2%	0%	1%
dMMM 平台出现后的第一个节点 (在第一个超级节点出现之前)	93%	2%	1.5%	2%	1%	0.5%

4.4.8.1 共同池

根据相互 dMMM 的智能合约平台的配置，玩家参加共同的 dMMM，通常只需要等待 57600 身高单位（大约 10 天），以完成相互之间的

交流。球员在运动中的静态和动态利益游戏结束后将从 dMMM 互助库中收集平台。

4.4.8.2 储备池

当玩家离开筹款筹集收入时，如果筹码不足共同资本池，这会导致玩家的收益失败，然后是 dMMM 合同会自动从当前时间点 5760 延长玩家的收入块（大约 1 天），以便等到互助池填满积累共同基金。至于延长期的球员都不能工作，要提钱，你必须等到延迟结束后才能尝试再次收取收入。如果玩家仍无法提取资金，您将不得不再等 5760 块（大约 1 天）后才能撤回。在这种情况下，每次提款失败都会延迟 5760 块（约 1 天），但总次数不应超过 3 次。如果同一轮游戏中的玩家在 3 个以上的延迟时间内收到，即入也会因第 4 笔费用而损失，那么 dMMM 智能合约将自动启动 dMMM 互助池的备份保护机制资金转移平台，以确保玩家逐渐获得全部收益。

4.4.8.3 保证池

当 dMMM 平台备用池不足以产生收入时，这意味着全球游戏即将结束，之后 dMMM 自助平台智能合约将自动进入全局游戏清除程序。dMMM 自动计算当前所有参与者的历史总净收入（历史总收入-总历史投资原则-历史总净收入）并自动计算在 dMMM 平台上遭受损失的玩家（历史总净值收入为负和亏损）。由资金池担保的资金会自动转入为了完全补偿所有亏损的参与者，向所有参与共同的参与者援助 dMMM，没有遭受任何损失

4.4.9 节点和超级节点

根据 dMMM 互助平台的智能合约，节点和超级节点是两个高级的特殊共同帐户概念，这两个身份必须满足某些条件，然后才能获得它们。获取节点和节点的状态后超级节点，玩家可以自动获得池和超级节点的奖励 dMMM 池中的节点按照 dMMM 相互之间建立的规则援助平台。

4.4.9.1 节点

4.4.9.1.1 获取节点身份的条件

1. 玩家自己的互助水平必须达到 5 级；
2. 第七代范围内的市场份额不少于五个第五级玩家；
3. 玩家的个人表现以及他或她的市场表现至少为 200 万美元。

4.4.9.1.2 节点累积规则

与其他库存池，盆地节点的差异对应一个一轮，共 5760 块 (约 1 天)，不是一个公共站点的一个池。从获得互助身份第一节点的玩家开始平台 dMMM，dMMM 智能合约会自动将总额的 2% 所有玩家（在每个回合期间内）的互助分成两部分（即 1% 每个），并转移该池的两个子基金，这些子基金累积在当前轮换-股息的中间池。同时记住识别玩家的新站点（在一轮时间内）新的个人结果并主持了小容量市场的新一轮开局。

注意：如果还有其他具有状态识别单元的玩家位于以下 7 个级别中玩

家识别单元，这些玩家的市场表现，确认了节点的身份，将重复统计信息。为了防止这种重复性能方面，dMMM 添加了“小市场性能节点”的概念，即根据玩家身份节点的市场指标，删除玩家身份节点及其下 7 个玩家从同一节点之后的玩家之间进行标识所有下属玩家的个人工作。下面给出了如性能“超级节点小市场”，以及重复统计数据的消除性能在这些相同玩家超级节点之间。重要的是要注意，如果玩家以前进行过投资，则共同基金将累积在当前轮次对应的节点池中，而不是初始位置的目标回合所在的节点。重要的是要请注意，如果玩家之前进行过投资，则共同基金将累积在当前轮次对应的节点池，而不是其中当前节点的池确定初步位置的目标回合。

4.4.9.1.3 池单位的股息规则

新一轮比赛开始后，在先前的比赛池中累积了两个。一轮子装配，以及所有参与者，确认节点中的身份附加上一轮，之后智能合约 dMMM 自动指定上一轮所有玩家池中的两个，以证明其中的节点身份按照股息政策。在这种情况下，将分配所有平均股息池的配额让所有玩家平等地确定主要要点上的节点，在那个时候作为平衡池股利的分配应与每个公司的市场表现成比例节点中的参与者（在一轮时间范围内）占市场的百分比所有播放器节点的性能（随着时间的推移）。平均电路红利意味着对于那些直到玩家成为节点的人来说，每个时期都可以免费授予节点奖励池。加权模型股利意味着比一个小的市场表现还多，这添加玩家节点（以一轮为单位），他们获得的奖励就更多。如果所有玩家该轮次的节点没有新的市场指标（在一个时间范围内一轮），

这意味着加权奖金池的节点奖金将为无人认领和 dMMM 智能合约将自动退还奖金。平均分红模式旨在激励玩家努力成为节点当时作为平衡分红模式的目的是激励参与者，仍然积极参与 dMMM 互助平台的贡献，之后分别成为节点，对他们来说，贡献越大奖励。

4.4.9.1.4 提取节点的红利

来自 5760 块中单位的股利收入自动解决协议一旦完成，dMMM 智能合约就可以自由撤销。

收集节点的股息收入后，dMMM 智能合约会自动扣除 3% 的费用。

4.4.9.2 超级节点

4.4.9.2.1 获取超级节点状态的条件

1. 玩家必须识别自己和他的节点；
2. 拥有不少于五个市场的第七代游戏玩家，已确定节点播放器

4.4.9.2.2 超级节点池累积规则

如何和节点池，superuzlovye 池对应于该回合之一，而不仅仅是一个单个公共超节点池。从生成第一个超级节点开始平台相互 dMMM，智能合约 dMMM 自动除以总数的 1% 将所有玩家的共同数量分为两部分（在每个回合的时间范围内）（即，分别为 0.5%），然后将其传输到该超级节点池中的两个子基金本回合。平均加权股息和现金池，并以超级 kt ah 的形式存储在当前回合，记录了一个新的超级节点，这些超级市场的表现很小新开放之前的玩家身份节点（在一轮时间内）回合。重要的是要注意，如果玩家先前投资了共同基金，

那么他们将累积在对应于当前轮次的超级节点池中，而不是池超级节点，这是初步回合的目标位置。即投资一轮融资中的资金，无论之前是否投资过旋转，将在当前回合中累积，对应于超级节点池。

4.4.9.2.3 超级节点池分红规则

新一轮开放后，先前的两个子池超级节点池已经积累，并且上一轮的所有超级节点身份都为

随附，此刻 dMMM 智能合约将自动修复为两个子池的所有超级节点上一轮都按照股息规则。

对于平均奖金池，奖金池将平均分配给所有证明自己的玩家超级节点，同时应按比例分配均衡的股息池每个参与者超级节点的市场表现不佳（在以下时间范围内）一轮），玩家超节点（在一轮的时间范围内）的小市场超级节点所有玩家的表现（在一轮时间内）。

平均分红方案意味着只要玩家是超级 kt th，该玩家可以在每个期间免费获得池和超级节点的奖励。加权红利模型意味着超级玩家（在一个回合内）增加的市场生产率越高，他们获得的奖励就越多。如果此轮中所有重新进入的参与者都没有新的市场表现（在一个时间范围内一轮），这意味着超级站点奖金加权奖金池将无人认领，并且 dMMM 智能合约将自动返还奖金。平均分红模式旨在激励玩家努力成为超级节点，当时作为股息的平衡模型，旨在激励参与者，他们仍在积极参与互助平台的贡献 dMMM 和它们分别成为超节点，并且更大的奖励。

4.4.9.2.4 超级股息分红提现

每 5760 个智能合约 s dMMM 的收入超节点自动结算通过一次，并

在完成后可以自由显示方式。之后，dMMM 智能合约会自动扣除 5% 的佣金。如上所示，超级节点池与节点池非常相似。没有主题较少，应注意，两个相同的节点和超级节点可以并存并存一方，承担超级节点身份的玩家也承担节点。结果，超级节点的参与者不仅会参与到超级节点池，也包括节点池的红利。这意味着超级站点播放器将充分利用 dMMM 平台。

4.5 dMMM 的多种保护机制

dMMM 继承了 MMM 金融互助项目的原始精神，特别要注意保护互助参与者的利益。结果，dMMM 智能合约创建了一种三重机制来保护用户的利益。所有参与者，从而 100% 降低了 dMMM 平台内损失的可能性。

4.5.1 备用机制

根据 dMMM 智能合约设置，dMMM 的任何令牌区域都是通用的游戏要求在游戏者的储备池中补充一定比例的代币 dMMM 智能合约，必须在正式启动前作为储备金冻结。这个在互助的情况下，储备金的一部分将是第一笔收入池，不能在玩家的互助收入中支付。

4.5.2 全面赔偿损失的自动机制

保证池是第二个坚固的屏障，按顺序安装了平台 dMMM 为了补偿玩家可能招致的损失，以及玩家首次参加互助 dMMM，所有相互的行动和利益都被完整记录在智能合约 dMMM。在最终的全球游戏结束时，玩家的历史净值收入将按照实际损失金额的 100% 自动记录全自动补偿。这种自动损失补偿机制是重要的 dMMM 系统支持，以实现

100%的平台损耗补偿。

4.5.3 奖金池

dMMM 有一个奖金池，将在全部的最后 100 名玩家之间分享游戏破产时的游戏。该奖金池系统是对玩家参加 dMMM 游戏的好处。

免责声明

我们仅提供一般游戏平台，不参与任何手册，并且不鼓励玩家参加游戏，并禁止 18 岁以下的任何人参加平台游戏。我们不对内在价值代币和评估提供任何承诺或保证当时的 MMM 作为代币 MMM 并不代表其自有资本或所有权 dMMM。而反对者应充分考虑价格风险代币，并避免使用超出其承受能力损失的资金数量参加游戏。

dMMM 平台的创始人和创始人团队成员：参与游戏可能会导致损失，玩家必须承担所有责任未来的风险，团队 dMMM 平台只是该项目的技术支持小组，对于由 *nesubektivnymi* 原因引起的问题不承担任何责任在 dMMM 平台之外。有关加密货币，区块链和 dApp 的法律法规与各个国家/地区，玩家必须充分考虑其所在国家/地区的法律法规各自的国家和地区以确保其行为的合法性，以及 dMMM 平台团队无意鼓励玩家违反任何本地和国家/地区法律法规。该文档属于团队平台 dMMM，该文档中的所有内容均为受国际版权保护法、,窃法保护禁止在未获得明确书面许可的情况下复制文档内容,任何修改,伪造,散布材料,盗版和其他行为,如果发现违反了 dMMM 团队的合法权益平台小组有权对此事进行调查并强迫违法者承担法律责任责任。