



# Whitepaper

Январь 2020

# dMMM

## Введение в платформу взаимной помощи dMMM

dMMM является аббревиатурой для децентрализованной MMM, "китайский децентрализованный MMM".

Платформа взаимной помощи dMMM является инициативой группой ранних энтузиастов сообщества MMM и любителей технологий блокчейн, которые пользуются платформой взаимной помощи MMM и находятся под глубоким влиянием концепции MMM и полностью согласны с ценностями MMM. 26 марта 2018 года, после смерти основателя MMM Сергея Мавроди, сообщество MMM угасает от исторической сцены, хотя случайные энтузиасты все еще активны, но выйти из системы сложно. Для того, чтобы передать концепцию и дух сообщества MMM, группа энтузиастов вместе с группой вундеркиндов технологии блокчейн создали платформу взаимной помощи dMMM. Можно сказать, что в первый день происхождения собственного вдохновения dMMM, с геном MMM, в котором течет кровь blockchain технологии, dMMM является сообществом наследия MMM.

Синий лучше синего, dMMM в наследство основной дух MMM, при полном использовании новой эры самых передовых информационных наук и технологий (Интернет и технология блокчейн) для глубокой модернизации и оптимизации MMM, в ходе операции выявили некоторые недостатки и неточности, но мы нашли лазейки как сделать dMMM более современной технологией, более децентрализованной, справедливой и прозрачной чем MMM, а так же более уникальной системой.

Недавний MMM из-за не развитой технологии был подвергнут критике. такие как:

① Вопросы государственного регулирования

Платформа финансовой взаимопомощи MMM была заблокирована рядом государств, серверы были закрыты, счета были заморожены, приложения для веб-сайтов были вынуждены закрыться.

② Мошенничество операторов платформы, проблемы стока

Операторы финансовой платформы взаимопомощи MMM обесценили акции. Такая практика операторов платформы крайне противоречит принципу справедливости и прозрачности и глубоко навредила каждому участнику MMM.

Кроме того, все закрутилось так что участники не могли снять деньги со счетов, таким образом дверь доверия была закрыта.

### ③ Проблемные игроки

И г р о к и не честны, не соблюдают договор, не платят сумму взаимопомощи, как это запланировано в соответствии с правилами платформы.

А после децентрализации МММ и смены платформы на блокчейн, новообразованная децентрализованная система dМММ, 100% удалила все погрешности МММ и стала ее лучшей версией.

Во-первых, для того, чтобы не сформировать единственную зависимость от какой-либо централизованной системы, чтобы не позволить какой-либо централизованной системы или централизованных организаций, отдельных лиц или учреждений ни при каких обстоятельствах с ф о р м и р о в а т ь смертельную угрозу для платформы взаимной помощи dМММ, с тем чтобы достичь конечной децентрализации ДМММ, все правила и логика dМММ разработана технологией специалистов платформы , которая будет реализована 100% с технологией смарт-контракт - и работает без какого либо

сервера. Это означает, что после того, как смарт-контракт, подписанный на платформе DMMM, будет развернут на основной сети, никто не имеет возможности блокировать платформу взаимопомощи DMMM. Даже если ссылки доступа, предоставляемые dMMM, заблокированы, даже если доменное имя dMMM заблокировано, и даже если серверы dMMM отключены, это не повлияет на нормальную работу платформы dMMM.

Во-вторых, правила dMMM являются полностью открытыми и прозрачными, а правила взаимопомощи и все данные полностью «зацеплены». То есть, правила взаимопомощи, установленные платформой dMMM, все чистые данные о взаимоотношениях, генерируемые во время работы, статический динамический доход и все правила распределения расчетов, процесс расчета и данные расчетов, все без исключения 100% на основе смарт-контракта ethereum blockchain. Поэтому, как только платформа dMMM официально вступит в силу, даже основатели и члены команды-учредителя платформы dMMM больше не смогут вносить какие-либо изменения и подделывания правил платформы, а также не могут вмешиваться в работу dMMM. Представьте себе, что, когда основатели платформы не имеют возможности вмешиваться и изменять правила и

данные платформы, это еще менее вероятно, что другие игроки или кто-либо другой или организация будет иметь возможность сделать это.

Короче говоря, полная децентрализация технической архитектуры dMMM означает, что команда основателей dMMM не имеет технической возможности вытягивать деньги обманным путём, а также означает, что платформа dMMM имеет сильные возможности антирегуляторного и антивнешнего вмешательства. Это абсолютно надежная платформа, которая использует технические средства для обеспечения средств участников, и участники могут безопасно участвовать в взаимной помощи dMMM без словесной приверженности команды-основателя платформы или любой другой поддержки доверия, тем самым действительно достигнув полностью децентрализованной платформы взаимопомощи.

На прошлой платформе MMM участникам необходимо доверять операторам платформы MMM, нужно рисковать, прежде чем они смогут принять участие, операторы платформы MMM имеют возможность вывести средства с платформы, у всех участников нет иного выбора, кроме как надеяться на честность операторов платформы. DMMM — для создателей платформы возможность вывода средств составляет 0. Эта гарантия исходит не от

чьих-либо обещаний и одобрений, а от защиты технологии блокчейн. Одним из них является прошлое MMM "возможность вывести средства, просить и верить, что создатели платформы не сделают этого", другой же в настоящее время "нет имеющий возможности вывода средств, не имеющий возможности перекрещения работы" dMMM, небольшой "от возможных к невозможным" изменений, Это технология блокчейн, которая принесла большой революционный прогресс в человеческое общество.

К р о м е того, эта «полностью децентрализованная, полностью антимошенническая» расширенная особенность DMMM является тем, что не смогла сделать предыдущая платформа MMM, но и единственная глобальная система, не сравнимая даже с другими подобными проектами на основе смарт-контрактов. Другими аналогичными претензиями являются децентрализованные проекты, основанные на смарт-контрактах, которые, по сути, «частично реализуются смарт-контрактами», а не всеми из них. Все они полуцентрализованы, а не полностью децентрализованы. Более того, команды-основатели, стоящие за такими платформами, часто сохраняют техническую целесообразность вывода денег. Стоит ли бежать с деньгами, зависит от совести команды-основателя платформы. В отличие от этого,

команда основателей dMMM не имеет таких возможностей. Можно сказать, что нет более правильной платформы, которой можно доверять безоговорочно, чем dMMM.



## dMMM Платформа Монет

### 2.1 О платформе монет dMMM

Монеты платформы dMMM выпускаются платформой взаимной помощи dMMM от имени платформы dMMM, пользовательского консенсуса и ваучеры прав пользователей Token.

Для того, чтобы продолжить гены платформы MMM, чтобы отдать должное платформе MMM, платформа token, символ платформы DMMM непосредственно принимает три известные буквы - MMM.

d M M M – это децентрализованный цифровой актив, основанный на технологии смарт-контрактов блокчейн-сети ethereum, который соответствует стандарту ERC-777 и совместим со стандартом ERC-20.

### 2.2 Значение dMMM

dMMM по сути является ценностью платформы взаимопомощи dMMM, которая может применяться ко всем видам глобальной экосистемы платформы взаимопомощи dMMM , и является важным центром экосистемы поддержки платформы взаимопомощи dMMM.

Чем больше ценность платформы взаимопомощи dMMM, чем больше категорий dApp, чем больше пользователей участвуют, тем больше значение dMMM.

В то же время MMM является платформой взаимопомощи dMMM, которая является платформой взаимопомощи, то есть держатели MMM могут пользоваться соответствующими правами и интересами платформы взаимопомощи dMMM, включая, но не ограничиваясь:

1. Идентификация пользователей сообщества dMMM;
2. Право голоса для участия в управлении сообществом dMMM;
3. Наслаждайтесь дивидендным процентом в выручке платформы dMMM;
4. Наслаждайтесь услугами, представленными платформой dMMM, и участвуйте в использовании продуктов dMMM.

## **2.3 Подробности dMMM**

Итог (максимум) является постоянным 500 миллионов, и никогда не выдаётся

Полное название dMMM: децентрализованный MMM токен

Символ dMMM: dMMM

цена выпуска: \$0.1

## **2.4 Выпуск dMMM**

Выпуск dMMM с использованием механизма майнинг, информация связанная с майнингом, будет опубликован на последующем официальном сайте.

## **2.5 Механизм выпуска/ продажа**

dMMM Smart Contract автоматически регулирует обращение токена на основе спроса на него вовремя игры.

Если спрос превышает текущую ликвидность, механизм эмиссии токенов автоматически активируется, чтобы соответствовать объему обращения со спросом, и механизм продажи автоматически активируется, если спрос меньше текущей ликвидности, чтобы избежать инфляции, вызывая падение рынка токенов.

Механизм эмиссии/уничтожения смарт-контракта dMMM является важным средством поддержания баланса между спросом и ликвидностью токенов и поддержания стабильности валютных цен.

## Децентрализованная торговая MMM

### 3.1 Децентрализованная торговая MMM

Чтобы облегчить игрокам торговать токенами MMM (или другими токенами, совместимыми с ERC-20 или ERC-20, поддерживаемыми dMMM), dMMM соиздатели разработали независимые децентрализованные биржевые смарт-контракты. На этой децентрализованной бирже, игроки могут использовать ETH для свободной торговли с MMM, весь торговый процесс осуществляется в смарт-контракте, нет ни каких третьих сторон или отдельных участников, торговый процесс является прозрачным и справедливым, полностью децентрализованным.

Платформа dMMM не будет устанавливать какой-либо официальный, центральный вторичный рынок (обмен) для своего токена MMM, держатели валюты MMM спонтанно сформированы внебиржевой торговли, или сторонних цифровых валютных бирж, чтобы открыть MMM торговых пар, являются свободным поведением рынка, не связанных с dMMM.

### 3.2 Торговый процесс

Торговля на основе децентрализованных торговых смарт-контрактов dMMM – это очень простой процесс.

#### 3.2.1 Купить токен dMMM

Если игрок хочет приобрести dMMM, нужно только перевести ETH непосредственно по адресу торгового смарт-контракта dMMM в любом кошельке Ethereum, а торговый смарт-контракт может автоматически перевести эквивалент dMMM на кошелек Ethereum игрока в соответствии с курсом токена dMMM в режиме реального времени.

Совет: dMMM торговый смарт-контракт автоматически переводит эквивалент MMM игроку для оплаты исходного счета ETH, поэтому, пожалуйста, не стоит переводить напрямую или

с другого кошелька на смарт-контракт dMMM, покупаемая таким образом валюта MMM, не может быть восстановлена.

### **3.2.2 Продажа токенов dMMM**

Если игрок хочет продать MMM, достаточно перевести токен MMM непосредственно на торговый смарт-контракт dMMM в любом кошельке Ethereum, а торговый смарт-контракт может автоматически перевести эквивалент ETH на кошелек Ethereum игрока в соответствии с обменным курсом токена MMM в реальном времени.

dMMM Trading Smart Contract автоматически переводит эквивалент ETH на исходный счет игрока, поэтому, пожалуйста, не снимайте деньги непосредственно с обменного счета или другого горячего кошелька на смарт-контракт dMMM, это может привести к потере игроком eTH не может быть восстановлено.

### **3.2.3 Плата за транзакции**

В соответствии с практикой цифровых валютных торговых платформ, торговые контракты dMMM взимают процент от транзакционного сбора, когда игрок торгует токеном, а доля покупки и продажи варьируется. Специфическое соотношение платы, dMMM торговые смарт-контракты автоматически динамически корректируются на основе рыночных сделок, но максимальное соотношение не превысит 2%, минимум составляет 0%.

## **3.3 Поддержка ENS**

Так как процесс транзакции осуществляется путем прямых переводов из кошельков Ethereum, игроки должны иметь возможность сохранить или запомнить адрес контракта смарт-контракта dMMM, который неизбежно представляет некоторые потенциальные риски. Например Игроки могут ввести неправильный адрес что в процессе связи с dMMM при введении смарт-адреса контракта при переводе средств на свой кошелёк, игрок может передать активы на счет мошенника и так далее, эти потенциальные риски при которых игроки могут понести потери активов.

Чтобы уменьшить эти потенциальные риски, торговая разведка dMMM поддерживает доступ с помощью ENS, с постоянным адресом ENS:

**dMMM.eth**

(размер букв как указан)

Игрокам напоминают об этом адресе и расстраивают приоритеты в торговле с кошельками с поддержкой ENS.

### **3.4 Механизм предохранителя**

Механизм смарт-контракта dMMM, встроенного в автоматический защитный механизм, заключается в защите системных рисков, защите общих интересов всех игроков платформенного механизма, то есть, когда рыночная цена ETH резко падает, торговый смарт-контракт dMMM автоматически запустит механизм предохранителя, чтобы остановить торговлю до восстановления рыночной цены ETH.

## dMMM Взаимные игры

### 4.1 Базовое введение

#### 4.1.1 Базовое введение

dMMM является первым классическим приложением dApp на эко-платформе dMMM. В игре взаимной помощи dMMM, игроки могут взаимно платить и получать выгоду, и в очереди ждать выхода. А так же могут неоднократно участвовать в процессе взаимопомощи игры, счет игрока может быть обновлен, благодаря этому можно будет получить более интересные и реальные выгоды или награды.о.

#### 4.1.2 Многовековая валютная зона

dMMM является децентрализованной платформой взаимопомощи на основе цепочки Ethereum, которая может технически поддерживать использование почти всех токенов, которые соответствуют техническому стандарту ERC-20 (или техническому стандарту ERC-20) для участия в играх взаимопомощи. Теоретически любой токен, отвечающий техническим требованиям, может открыть зону взаимных игр токенов (т.е. одну взаимную игровую зону для каждого токена). В любой открытой зоне взаимопомощи игроки могут использовать токен для оплаты взаимопомощи, а смарт-контракт dMMM также будет использовать токен для расчета заработка игрока.

##### 4.1.2.1 Зона взаимной помощи MMM

В качестве платформы взаимопомощи dMMM, смарт-контракт DMMM по умолчанию для MMM открыл уникальную зону взаимопомощи MMM, которая также является



единственным дефолтом платформы dMMM где была открыта зона взаимопомощи. Любой игрок, открывающий официальный сайт dMMM, может использовать MMM Coins непосредственно для участия во взаимных играх. В этой зоне взаимопомощи игроки могут использовать токены MMM для оплаты взаимной помощи, а по окончании раунда они могут получить ставки токенов MMM.

#### **4.1.2.2 Процесс открытия других токенов зон взаимопомощи**

В начале работы платформы dMMM будет временно закрыто пользование другими монетами, о открытии пользования можно будет проследить на официальном сайте dMMM.

## **4.2 Существительные интерпретации**

### **4.2.1 Высота блока**

Так как игра взаимной помощи dMMM полностью работает на блокчейне Ethereum, концепция высоты блока используется в игре взаимной помощи dMMM, чтобы заменить традиционную концепцию времени. Например, Время начала игры, время ожидания в очереди и время окончания получения полностью зависят от высоты блока основной сети Ethereum.

Высота блока – это уникальная концепция блокчейна, это «время» на блокчейне. Понятие "высота блока" похоже на "точку во времени", а "блок-пролет" - на "длительность". Например, Когда мы говорим "блок высоты xxxx", это похоже на то, что мы обычно называем "xx год, xx месяц, xx день, xx минут, xx секунд". И когда мы говорим "подождите

высоту блока xxx" или "xxx блок промежутков", это похоже на то, что мы обычно говорим "подождать xx день xx час xx минут xx секунд".

Основная сеть Ethereum производит новый блок каждые 15 секунд в среднем, и игроки могут примерно соответствовать концепции высоты блока с концепцией времени, основанной на скорости блока, что легко понять. Например, При средней скорости блока в один блок каждые 15 секунд, около 5760 блоков будут добавлены в течение 24 часов, так что мы также можем предположить, что 5760 блоков эквивалентно времени дня.

Чем более централизованным является блокчейн, тем больше вероятность того, что его высота блока будет манипулировать и подделываться по своей воле. Поэтому взаимная игра платформы dMMM опирается на блоковую высоту основной сети Ethereum, которая очень надежна. Это функция, которая отличается от традиционных игр или приложений, и является одной из отличительных черт полной децентрализации dMMM игр.

#### **4.2.2 Раунды**

Согласно настройкам смарт-контракта dMMM, высота основного сетевого блока Ethereum на каждые 5760 блоков высоты автоматически открывает новый раунд игр, известный как игровой раунд. Общая высота 5760 блоков занимает около 24 часов. Поэтому мы также можем думать - взаимная игра dMMM каждый день автоматически откроет новый раунд, поэтому игрокам открывается возможность каждый день участвовать во взаимной игре dMMM, которая никогда не заканчивается.

#### 4.2.3 начало раунда ( начало очереди)

Значение высоты блока Ethereum в начале раунда является обозначенной точкой времени для официального начала раунда и отправной точкой для расчета конечного цикла раунда. Игроки участвующие в игре взаимной помощи dMMM, сначала делают отбор конкретного раунда участия, а затем, заплатив взаимную помощь смарт-контракту dMMM, чтобы помочь другим, успех оплаты могут успешно присоединиться к очереди взаимопомощи, и тогда становятся в очереди ожидая когда другие помогали друг другу.

#### 4.2.4 Максимальный лимит круглого раунда

Каждый раунд взаимных игр помощи имеет максимальное количество взаимопомощи, которая может быть инвестирована, которая называется максимальной суммой круглого раунда. Когда общая сумма взаимопомощи, вложенной всеми игроками, участвующими в раунде, достигнет этого лимита, раунд будет полным и никакие последующие игроки не будут допущены к участию в раунде.

Согласно настройкам смарт-контракта dMMM, первые 10 раундов лимита платформы DMMM составляет \$15 000, после чего каждые 10 раундов автоматически увеличивают лимит всех последующих раундов на 15%, чтобы привлечь большее количество пользователей, и удовлетворить их потребности.

#### 4.2.5 окончание раунда

Каждый раунд dMMM взаимопомощи игры официально начинается с блока высоты фиксированной очереди ожидаемой увеличения в 57600 блоков (примерно 10

дней). После 57600 блоков промежутков, игрок автоматически выходит из игры и из взаимной очереди. На тот момент, круг раунда взаимопомощи игра полностью закончен. Таким образом, можно также сказать, что круглосуточный цикл от начала очереди до конца периода вне входа составляет около 10 дней.

После одного раунда игр взаимопомощи, игроки могут выбрать продолжать участвовать в других последующих раундах взаимопомощи игры. Игроки, которые все еще в очереди и еще не закончили игру, не могут участвовать в других раундах, должны ждать до конца.

## **4.3 Предпосылки для взаимопомощи**

### **4.3.1 Необходимые условия**

Игроки, желающие принять участие в взаимопомощи dMMM, должны иметь кошелек Ethereum и убедиться, что в кошельке есть достаточно ETH для игр взаимопомощи. Обратите внимание, что плата сервиса взимается с помощью операционных узлов блокчейна ethereum, а не платформой dMMM, что игроки должны знать об базовых знаниях блокчейна.

В то же время, игроки, которые решили играть в игры взаимопомощи, в которых зона взаимопомощи токенов должна будет заранее запастись в своем кошельке Ethereum, чтобы заплатить за взаимопомощь. Игроки, участвующие в играх взаимопомощи в зоне взаимной помощи MMM, должны будут подготовить определенное количество eTH и достаточное количество токенов MMM в своем кошельке Ethereum.

\*советы: Игрокам рекомендуется хранить в резервном копирование свои личные ключи для кошельков Ethereum и не рекомендуется делиться учетными записями кошельков с другими пользователями. Личный ключ кошелька отличается от пароля банковской карты и не может быть изменен. Если частный ключ скомпрометирован, другой человек может также перевести активы в кошелек и предложить заменить новый адрес кошелька.

#### 4.3.2 Другие условия

dMMM - это 100% dApp, разработанный полностью на основе смарт-контрактов Ethereum, и большинство основных приложений Ethereum Wallet Apps на рынке сегодня поддерживают доступ к dAppthroughvia через встроенный браузер кошелька, и эти приложения кошелька предлагают множество отличных функций. Опыт использования dApp в этих кошельках значительно улучшился, поэтому рекомендуется, чтобы игроки участвовали в взаимной помощи dMMM через эти основные приложения кошелька.о.

#### 4.3.3 Децентрализованные способы участия

Вышеупомянутая рекомендация через основной кошелек для участия в дММ взаимопомощи, это только рекомендация, но не обязательно. Потому что в некоторых крайних случаях определенные регулирующие органы или организации, стоящие за этими кошельками, могут по-прежнему технически блокировать ссылки на доступ, предоставляемые должностными лицами dMMM.

Чтобы этого не произошло, техническая команда dMMM предлагает игрокам другие, более децентрализованные способы участия в взаимопомощи dMMM, т.е. напрямую

взаимодействовать со смарт-контрактами dMMM через любой блокчейн-браузер Ethereum. Например, etherScan, классический блокчейн-браузер Ethereum, который широко используется во всем мире.

В случае, если официальная ссылка dMMM заблокирована, сервер выключен и т.д., игроки могут подключиться непосредственно к смарт-контракту dMMM, импортируя свой личный ключ кошелька к сети Ethereum в EtherScan (или другом блокчейн-браузере Ethereum), и весь игровой процесс не будет затронут. Таким образом для игроков не будет ни каких потерь.

## **4.4 Подробные правила dMMM**

### **4.4.1 взаимный счет dMMM**

dMMM основаны на смарт-контракте dApp, работающем в сети Ethereum, поэтому участие в играх взаимной помощи dMMM необходимо играть с помощью кошельков Ethereum. Адрес кошелька ethereum соответствует уникальному счету взаимопомощи dMMM. Каждый адрес кошелька Ethereum может быть лицензирован и зарегистрирован как взаимный счет dMMM через смарт-контракт на игры взаимной помощи dMMM, его можно сделать в блокчейн-браузере, встроенном в Ethereum Wallet.

dMMM счет является единственным логотипом игрока в игре dMMM взаимной помощи и будет использовать счет для оплаты взаимопомощи или других преимуществ и операций.

Кроме того, счет взаимной помощи dMMM также может быть использован для платформы взаимной помощи dMMM автоматических преимуществ союзника или других постоянных преимуществ, эти продолжающиеся кумулятивные права счета сделают счет взаимной помощи dMMM с процессом развития платформы взаимной помощи dMMM все больше и больше уникальным.

Таким образом, игроки должны активно следить за своими dMMM счетами взаимопомощи с самого начала участия в dMMM взаимопомощи, и должны обратить внимание, чтобы сохранить свой собственный счет взаимной помощи dMMM, держать адрес кошелька, соответствующие частному ключу или резервного копирования кошелька и не делиться ключом от кошелька с другими, так же старайтесь не позволять другим действовать от их имени.

#### **4.4.1.1 регистрация**

платформа dMMM принимает систему закрытой регистрации приглашений, то есть должна быть через пригласительный код ссылки для регистрации учетной записи взаимопомощи dMMM. Пригласительный код может быть получен непосредственно реферером, и как только рекомендательные отношения счета взаимной помощи dMMM подтвердятся как успешные, он будет записан на блокчейн и не будет никаких изменений.

Кроме того, если счет игрока более 15 дней не участвовал во взаимопомощи, он автоматически удаляется из смарт-контракта, и счет необходимо будет перерегистрировать.

#### **4.4.1.2 Активация учетной записи**

Учетная запись взаимопомощи dMMM должна быть активирована для того, чтобы начать участвовать в игре, игроки используют счет для оплаты dMMM смарт-контракт на

эквивалент \$ 5 dMMM и платформа валюты MMM может быть автоматически активирована. Смарт-контракт dMMM автоматически присваивает эти монеты MMM всем рекомендованным игрокам и т.д., в соответствии с установленными правилами распределения. Среди них, прямой рекомендатель игрока получит 30% от активации средств, его верхний уровень от 2 до 7 уровней рекомендателя, каждый из которых получит 10%, dMMM платформа также будет разделена на 10%. Подробная таблица такова:

Уровни рекомендованных людей	Пропорция распределения
1й уровень рекомендованных людей	30%
2й - 7й уровень рекомендованных людей	каждому 10%
платформа dMMM	10%

#### 4.4.1.3 Активный счет

Активный счет — это учетная запись, которая выполнила по крайней мере одну взаимопомощь, которая должна быть засчитана как действительная учетная запись, и только активная учетная запись, которая никогда не была взаимно поддержана, не является активным счетом.

#### 4.4.1.4 Уровень счета

Согласно настройкам смарт-контракта взаимной платформы dMMM, взаимный счет dMMM делится на пять различных уровней, от Lv1 до Lv5, на основе взаимного вклада



игрока в сообщество, и каждый уровень имеет фиксированную сумму взаимопомощи. Все впервые регистрирующиеся на платформе взаимной помощи dMMM и успешно активировавшие счет взаимопомощи по умолчанию уровень Lv1, игроки могут неоднократно участвовать во взаимопомощи в рамках той же учетной записи взаимной помощи dMMM (или непосредственно подтолкнуть определенное количество действительных игроков и рыночных стандартов производительности) для достижения стандарта, установленного смарт-контрактом для достижения автоматического уровня обновления. Таблица уровня счета "Уровень взаимного счета и соответствующие условия обновления" такова:

Уровень счета	Условия модернизации (требуется до этого уровня)	Дополнительное передачи (для этого уровня)
Lv1	Регистрация и активация для достижения уровня Lv1 по умолчанию	A
Lv2	<p>Любое из следующих условий может быть выполнено для обновления до Lv2:</p> <p>1, lv1 на основе совокупного завершения 2 взаимопомощи (т.е. завершение 2 раза А-файлы взаимопомощи и игры);</p> <p>2, сам игрок должен быть действительным счетом, и кумулятивный прямой толчок действительный счет взаимопомощи до 3, и производительность рынка достигла 10000 долларов США.</p>	A/B
Lv3	Любое из следующих условий может быть выполнено	A/B/C

	<p>для обновления до Lv3:</p> <p>1, в lv2 на основе совокупного завершения 2 взаимопомощи (т.е. завершение 2 В-файл взаимной помощи игры);</p> <p>2, сам игрок должен быть действительным счетом, и кумулятивный прямой толчок действительный счет взаимопомощи до 6, и производительность рынка достигла 30000 долларов США</p>	
Lv4	<p>Любое из следующих условий может быть выполнено для обновления до Lv4:</p> <p>1, в lv3 на основе совокупного завершения 3 взаимопомощи (т.е. завершение 3 раза С-файл взаимной помощи игры);</p> <p>2, сам игрок должен быть действительным счетом, и кумулятивный прямой толчок действительный счет взаимопомощи до 12, и производительность рынка достигла 100000 долларов США</p>	A/B/C/D
Lv5	<p>Любое из следующих условий может быть выполнено для обновления до Lv5:</p> <p>1, на основе Lv4 для завершения в общей сложности 4 взаимопомощи (т.е. завершение 4 раза D-файл взаимной помощи игры);</p> <p>2, сам игрок должен быть действительным счетом, и</p>	A/B/C/D/E

	кумулятивный прямой толчок действительный счет взаимопомощи до 18, и производительность рынка достигла 200000 долларов США	
--	--	--

#### 4.4.1.5 Приоритетное участие новых счетов

Новая учетная запись, это отсылаемая на активацию после завершения платформы dMMM, никогда не участвовавшая в игре счета взаимопомощи, а участвовавшая в аккаунте игрока уже не рассматривается как новая учетная запись.

В общем, когда высота блока ethereum достигает высоты блока официально открытого кругового , раунда, может официально быть открыт для принятия взаимных фондов игрока. Однако для того, чтобы позаботиться о новых игроках, которые позже присоединились к платформе dMMM, смарт-контракт dMMM устанавливает механизм для новых игроков, чтобы приоритет раннего участия во взаимопомощи в течение определенного периода времени, т.е. когда они достигают высоты первых 120 блоков, установленного раундом (около 0.5 часа до официального начала ротации), новые игроки могут участвовать во взаимной помощи заранее.

Новый счет приоритет участия право поощряет больше новых игроков для участия в dMMM взаимной помощи платформы, гарантируя, что новые игроки имеют больше "стоячих" игровой опыт.

## **4.4.2 Происхождение системы dMMM**

### **4.4.2.1 Каково происхождение системы**

Согласно настройке смарт-контракта платформы взаимопомощи DMMM, платформа DMMM откроет ряд спецсчетов, называемых системным происхождением. Происхождение системы является первой партией первоначального счета платформы DMMM, можно получить платформу dMMM непосредственно выпущенной платформой монетой MMM, и не нужен пригласительный код, который может непосредственно участвовать в играх взаимопомощи. Кроме того, в системе происхождения может быть выдан код приглашения, чтобы пригласить других игроков присоединиться к платформе взаимной помощи dMMM.

### **4.4.2.2 Онлайн токены платформы dMMM**

Платформа dMMM - это способ автономии сообщества, платформа системы для всех токенов ERC, это открытая система, происхождение системы имеет токены ERC онлайн dMMM платформы разрешений, онлайн токены работают в соответствии с правилами платформы dMMM, платформа dMMM работает на цепочке ETH смарт-контрактов, полностью децентрализованной, что позволяет без необходимости третьей стороны, выполнять необратимые и безопасные транзакции; вся информация в цепочке не подделана и не будет уничтожена, а шифрование данных обеспечивает полную анонимность между участниками.

#### 4.4.2.3 Стать источником системы

Происхождение открыто для всех игроков. Любой игрок имеет возможность стать источником. Существует не более 10 квот происхождения в течение 30 периодов (около 30 дней). Начальная цена квоты происхождения составляет 30 ETH. После этого цена автоматически увеличивается на 5 ETH через 30 периодов. Игрокам нужно только использовать кошелек игрока Ethereum для оплаты интеллектуального контракта на игру dMMM на сумму ETH цены в реальном времени, чтобы кошелек игрока мог автоматически получить идентификационную информацию о происхождении системы, в то же время игрок также автоматически получит эквивалентное значение по цене в реальном времени. Валюта платформы dMMM - dMMM.

#### 4.4.3 Взаимная передача

В соответствии с настройками смарт-контракта платформы взаимопомощи dMMM, игроки могут выбирать только между смарт-контракт-ограниченный gearbetween друг другом. Взаимная поддержка передач в соответствии с квотой взаимопомощи от низкого до высокого делится на А до Е в общей сложности 5 файлов, соответственно, каждая взаимная поддержка, соответствующая сумме взаимопомощи, увеличивалась шаг за шагом.

Таблица о сумме взаимной помощи для файлов взаимной поддержки заключается в следующем:

взаимная передача	взаимная прибыль
А	\$300

B	\$500
C	\$900
D	\$1500
E	\$3200

#### 4.4.4 Участие во взаимопомощи

После того, как игрок успешно зарегистрировался и активировал взаимный счет dMMM, он может выбрать открытый в настоящее время раунд для участия во взаимопомощи. Участвуя во взаимопомощи, необходимо использовать токены для оплаты соответствующей взаимопомощи по смарт-контракту dMMM, если быстрая оплата удалась, игрок успешно принял участие в раунде взаимопомощи и начал стоять в очереди на раунд до конца. Если быстрый лимит полон, это означает, что слишком много игроков, участвующих в dMMM взаимопомощи, и текущий раунд суммы взаимопомощи был занят другими игроками, игрок может ждать следующего раунда, когда будет следующая попытка, или выбрать предварительно будущий раунд.

В общем, игроки могут выбрать только официально открытые в настоящее время раунды для участия в dMMM взаимопомощи. Однако, если количество открытого в настоящее время кругового раунда было заполнено из-за слишком большого количества игроков в dMMM, платформа dMMM автоматически открывает следующий круговой раунд, таким образом давая игроку возможность «предварительно проголосовать».

Согласно настройке смарт-контракта dMMM, система заранее открывает следующий круговой раунд суммы взаимопомощи, максимум от общей суммы раунда максимум для

70% игроков, чтобы предварительно проголосовать, остальные 30% квоты по-прежнему заблокированы и остаются зарезервированы до тех пор, пока его ротация официально не будет открыта, чтобы позволить игрокам участвовать. Когда 70% квоты предварительно открытых круговых раундов снова заполняется игроками, система снова откроет 70% следующего раунда для предварительного пополнения игроков, и так далее, но общее открытое количество предварительных раундов не превысит 15 .

Следует отметить, что успех предварительного отсчета раунда не меняет официального начала времени, предварительный отлив является лишь ранним «заполняемостью», после предварительного состава, игроку все еще нужно ждать, пока высота блока Ethereum достигнет официального начала раунда, до расчета времени выхода очереди. Таким образом, прединвестирование означает ожидание более 57 600 блоков (около 10 дней).

Предварительное голосование за это правило имеет большое значение. Когда игроки платформы dMMM участвуют слишком много раз и часто составляют полный объем взаимопомощи, это дает игрокам желание участвовать, но не захватывать квоту бедующего раунда « предварительно» , скорее ждать больше времени, чтобы предвосхитить возможность будущей квоты взаимной помощи. Потому что предварительно открыты только 70% квоты, которая, в свою очередь, предотвращает переизбыток игроков, и все будущие квоты заранее, по-прежнему сохраняет возможность для любого игрока, чтобы участвовать в игре каждый день.

Короче говоря, игрок в случае когда раунда квоты взаимопомощи полна, есть два варианта, один он должен ждать следующего раунда, чтобы начать участвовать снова, а другой заключается в том, чтобы выбрать предварительного будущий раунд . Разница между двумя вариантами заключается в основном в том что, следует ли участвовать по

графику, если столкнулись с большим количеством участников, во-первых даже если ждать до следующего раунда нет гарантии что в него попадешь, но если все следующие 15 раундов предварительного раунда полный, то игрок сможет принять участие в порядке ожидания для взаимной помощи, время которого обусловлено.

#### 4.4.5 Взаимная выгода

##### 4.4.5.1 Статистический доход

Каждый раз, когда игрок участвует во взаимопомощи, он или она получает статическую прибыль, соответствующую его или ее уровню. Следующая таблица представляет собой соответствие между классом и его статической нормой прибыли:

в з а и м н а я передача	в з а и м н а я прибыль	С т а т и ч е с к а я норма прибыли	статистическая прибыль
A	\$300	5%	\$15
B	\$500	6%	\$30
C	\$900	7%	\$63
D	\$1500	8%	\$120
E	\$3200	9%	\$288



#### 4.4.5.2 Динамический доход

Когда игрок приглашает других игроков в поколении N участвовать во взаимной помощи, игрок может таким образом получить динамический доход, если пригласить разные поколения, динамический выход также будет отличается. Следующая таблица представляет собой прямой алгоритм на соответствие с динамическим доходом:

поколение	Динамическая норма прибыли (на основе сумм прибыли взаимопомощи)
1	2%
2	1.5%
3	1%
4	1%
5	0.5%
6	0.5%
7	0.5%

Важно отметить, что не каждый игрок получает все динамические преимущества 7 поколений и динамический доход. В соответствии с настройками смарт-контракта платформы взаимопомощи dMMM, чем выше уровень счета игрока, тем больше диапазон алгоритма для динамической прибыли. Взаимосвязь между рейтингами игроков и их динамическими достижениями показана ниже:

Уровень счета	Алгебра диапазона для динамических достижений
---------------	---

Lv1	в пределе поколения 2
Lv2	в пределе поколения 3
Lv3	в пределе поколения 4
Lv4	в пределе поколения 5
Lv5	в пределе поколения 7

Динамический доход рассчитывается путем умножения соответствующей динамической нормы прибыли от собственного уровня взаимопомощи игрока, умноженного на соответствующую динамическую доходность, которая автоматически рассчитывается по смарт-контракту платформы взаимопомощи dMMM и автоматически накапливается на динамический баланс дохода по счету взаимопомощи игрока. После окончания игры прибыль поступает на счёт кошелька игрока.

#### 4.4.6 Получение взаимной выгоды

В целом, игроки участвуют в dMMM взаимопомощи, с официального начала вращения, через фиксированную высоту 57600 блок (около 10 дней спустя), вы можете помочь, чтобы закончить раунд игры.

В соответствии с настройками смарт-контракта платформы взаимопомощи dMMM, игрок автоматически получает статический и динамический доход, автоматически урегулированный и распределенный по соответствующему плану платформы dMMM, когда

взаимопомощь выходит из игры, и игрок может самостоятельно финансировать преимущества этих взаимопомощников своим кошельком через смарт-контракт.

#### **4.4.6.1** Правила сбора статических доходов

Статический заработок собирается непосредственно по мере того, как игрок получает доходы вместе с суммой взаимопомощи, которую игрок инвестирует.

#### **4.4.6.2** Динамические правила сбора доходов

В соответствии с смарт-контракт настройки платформы взаимной помощи dMMM, динамический доход игрока должны следовать взаимной помощи счета, чтобы получить доход вместе со статическим доходом, и каждый раз следовать взаимной помощи и автоматически получать динамический дохода не возможно в полном объеме, так как он ограничен, верхний предел составляет 50% от уровня игрока соответствующей суммы взаимопомощи. То есть, игроки должны автоматически получать динамические выгоды, участвуя во взаимной помощи и при оказании взаимопомощи, и каждый раз, когда получение динамического лимита дохода подлежит максимальной имеющейся суммы. Когда игроку удастся участвовать во взаимопомощи, смарт-контракт dMMM автоматически сравнивает динамический баланс дохода игрока с коллекционируемой верхней стоимостью, соответствующей уровню игрока, и если баланс больше или равен этому собираемому верхнему пределу, динамический доход будет автоматически собран на сборочном верхнем пределе, и если баланс меньше этого собираемого верхнего предела, выдается вся сумма одноразова. В следующей таблице показана соответствующая взаимосвязь между уровнем игрока и максимальным размером динамического заработка, который он получает, когда он вне игры:

взаимная передача	взаимная прибыль	Максимальный выводимый процент от динамического заработка	Максимальная выводимая сумма динамического дохода
A	\$300	50%	\$150
B	\$500	50%	\$250
C	\$900	50%	\$450
D	\$1500	50%	\$750
E	\$3200	50%	\$1600

#### 4.4.6.3 Сборы

Таблица "Доходность и доходность изъятий для взаимных передач и комиссия", установленная смарт-контрактами, заключается в следующем:

взаимная передача	взаимная прибыль	Статическая норма прибыли	статистическая прибыль	Максимальный выводимый	Максимальная выводимая сумма	комиссия выводимых
----------------------	---------------------	---------------------------------	---------------------------	---------------------------	------------------------------------	-----------------------

				процент от динамич еского заработк а	динамич еского дохода	средств
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%	\$120	50%	\$750	1.5%
E	\$3200	9%	\$288	50%	\$1600	2%

#### 4.4.7 Взаимная производительность

##### 4.4.7.1 Личная производительность

Общий исторический принцип взаимопомощи игрока на платформе взаимопомощи dMMM – это сумма за личную производительность игрока.

#### 4.4.7.2 Рыночная производительность

Прямой толчок игрока суммы личной работы всех счетов в течение 7 поколений (за исключением личной производительности игрока) является рыночной производительностью игрока.

#### 4.4.8 Средства

Согласно настройкам смарт-контракта взаимной платформы dMMM, все игроки, участвующие в фондах взаимной помощи, будут автоматически переведены в 6 различных бассейновых фондов в соответствии с установленными правилами, каждый со своей уникальной целью и правилами.

	взаимный бассейн (Накопительное)	Резервный бассейн (накопительное)	гарантированный бассейн (накопительный)	раунд узла бассейна (каждый раунд это отдельный узел бассейна)	раунд супер узла бассейна (каждый раунд это отдельный супер узел бассейна)	Беззаботный бонусный пул
До рождения платформы dMMM появился первый узел	93%	2%	3%	0%	0%	2%
После рождения платформы dMMM первый узел (до рождения первого	93%	2%	2%	2%	0%	1%

суперузла)						
После рождения платформы dMMM первый узло (до рождения первого суперузла)	93%	2%	1.5%	2%	1%	0.5%

#### 4.4.8.1 Взаимный бассейн

Согласно настройке смарт-контракта платформы взаимопомощи dMMM, игрокам, участвующим в взаимопомощи dMMM, как правило, нужно только ждать 57600 блоков высоты (около 10 дней), чтобы завершить взаимопомощь и норма. Статические и динамические выгоды от игроков, когда они находятся вне игры будут собраны из взаимного бассейна платформы взаимной помощи dMMM..

#### 4.4.8.2 Резервный бассейн

Когда игрок выходит из раунда, чтобы собрать выручку, если не хватает средств в бассейне взаимного капитала, что приводит к сбою заработка игрока, то смарт-контракт dMMM автоматически продлевает доход игрока от текущего момента времени 5760 блоков (около 1 дня) для того, чтобы ждать когда заполнится бассейн взаимной помощи для накопления взаимных средств. В течение периода продления игроки не смогут работать, чтобы снять деньги, вам придется ждать до конца задержки, прежде чем пытаться собрать доходы снова. Если игрок все еще не может вывести средства, вам придется ждать еще 5760 блоков (около 1 дня), прежде чем сможете их снять. В этом

случае каждый сбой вывода средств будет отложен на 5760 блоков (около 1 дня), но общее количество раз не должно превышать 3 раза. Если игрок в том же раунде игры, более чем в 3 раза задержки резкий еще не удалось получить доход (т.е. 4-й сбор еще не удалось), dMMM смарт-контракт автоматически запустит резервный механизм, от dMMM взаимной помощи платформы защиты пула для перевода средств для обеспечения того, чтобы игрок плавно получать полную выручку..

#### **4.4.8.3** Гарантированный бассейн

Когда резервного бассейна платформы dMMM недостаточно для получения дохода, это означает, что глобальная игра заканчивается, после чего смарт-контракт платформы взаимопомощи dMMM автоматически войдет в глобальную программу клиринга игр. dMMM автоматически подсчитывает исторический совокупный чистый доход всех текущих игроков (исторический общий доход - общий исторический инвестиционный принцип - исторический совокупный чистый доход) и автоматически высчитывает игроков понесших убытки на платформе dMMM (исторический совокупный чистый доход отрицательный и убыток). Средства гарантированного бассейна автоматически перечисляются, чтобы полностью компенсировать всем убыточным игрокам, чтобы все игроки, участвующие в взаимной помощи dMMM, не понесли никаких потерь..

#### **4.4.9** Узлы и супер узлы

В соответствии с установлением смарт-контракта платформы взаимопомощи dMMM, узлы и супер узлы являются двумя высокоуровневыми, специальными понятиями взаимного счета, эти две идентичности должны соответствовать определенным условиям, прежде чем они могут быть получены. После приобретения статуса узла и суперузла игрок



может автоматически получить бонус за узлы бассейна и супер узлы бассейна dMMM в соответствии с установленными правилами платформы взаимопомощи dMMM.

#### **4.4.9.1 Узлы**

##### **4.4.9.1.1 Условия приобретения идентификационных данных узлов**

- ① Собственный уровень взаимопомощи игрока должен достичь Уровня 5;
- ② приглашённый в пределах седьмого поколения имеющий не менее пяти рынков пятого уровня игрок;
- ③ Личные показатели игрока и его или ее рыночные показатели составляют не менее 2 миллионов долларов.

##### **4.4.9.1.2 Правила накопления узла**

В отличие от других фондовых бассейнов , бассейны узлов соответствуют одному раунду, 5760 блоков (около 1 дня), а не одному бассейну общего узла.

Начиная с игрока, который получил первый узел идентичности платформы взаимопомощи dMMM, dMMM смарт-контракт автоматически делит 2% от общей суммы взаимопомощи всех игроков (в пределах срока каждого раунда) на две части (т.е. 1% каждая), и передает два суб-фондов бассейна, которые накапливаются в бассейне узлов текущего вращения - средний бассейн дивидендов. В тоже время запоминая идентификацию новых узлов игроков ( в период времени одного раунда) новые личные результаты и узлы небольшой производительности рынка до открытия нового раунда.

Примечание: Если есть другие игроки со статусом идентификации узлов в нижних 7 уровнях игрока идентификации узлов, рыночная производительность этих игроков, удостоверяющих личность узлов, будет дублировать статистику. Для предотвращения такого дублирования производительности, dMMM добавил понятие "узла небольшой производительности рынка", то есть, на основе рыночных показателей узла идентичности игроков, удаление узлов идентификации игроков и их нижних 7 игроков с той же идентификации узла между игроком после личной работы всех подчиненных игроков. Ниже приведена такая же производительность «суперузла малого рынка», и устранение производительности повторяющихся статистических данных между теми же игроками суперузлов.

Важно отметить, что если игрок предварительно вложил средств, то паевые инвестиционные фонды будут аккумулированы в бассейне узлов, соответствующими текущему раунду, а не бассейн узла, в котором находится целевой раунд предварительной позиции. Важно отметить, что если игрок предварительно вложил средств, то паевые инвестиционные фонды будут аккумулированы в бассейне узлов, соответствующими текущему раунду, а не бассейн узла, в котором находится целевой раунд предварительной позиции.

#### **4.4.9.1.3 Правила дивидендов узлов бассейнов**

После открытия нового раунда были накоплены два под бассейна предыдущего раунда субузлов, и все игроки, удостоверяющие личность узлов в предыдущем раунде, были прикреплены, после чего смарт-контракт dMMM автоматически назначит два под бассейна предыдущего раунда всем игрокам, удостоверяющим личность узлов, в соответствии с установленными правилами дивидендов.

В тех случаях, когда все квоты для среднего пула дивидендов будут распределяться поровну всем игрокам идентификации узлов на основных моментов , в то время как взвешенный пул дивидендов должен быть распределен пропорционально рыночной производительности каждого из игроков узла (в течение круглых временных рамок) в процентах от рыночной производительности всех игроков узлов (в течение временных рамок).

Средняя схема дивидендов означает, что до тех пор, пока игрок становится узлом, бонус пула узлов может быть присужден бесплатно за каждый период.

Взвешенная модель дивидендов означает, что чем больше небольшая рыночная производительность, которую добавляют игроки узлов (в сроки одного раунда ), тем больше вознаграждений они получают. Если все игроки узла в раунде не имеют новых рыночных показателей (в течение временных рамок одного раунда ), это означает, что бонус узла взвешенного бонусного пула будет невостребованным и dMMM Smart Contract автоматически возместит бонус.

Средняя модель дивидендов предназначена для мотивации игроков стремиться стать узлами, в то время как взвешенная модель дивидендов предназначена для мотивации игроков, которые все еще активно участвуют в вкладе платформы взаимной помощи dMMM и после этого становятся узлами, соответственно для них чем больше вклад, тем больше вознаграждение.

#### **4.4.9.1.4 Вывести дивиденды узла**

Дивидендный доход от узла на 5760 блоков автоматически урегулирован смарт-контрактом dMMM, как только соглашение будет завершено, может быть свободно

выведен. Когда дивидендный доход узла будет собран, смарт-контракт dMMM автоматически вычитает плату в размере 3%.

#### **4.4.9.2 Супер узлы**

##### **4.4.9.2.1 Условия приобретения статуса супер узлов**

- ① игрок должен идентифицировать себя и свои узлы;
- ② приглашённый в пределах седьмого поколения имеющий не менее пяти рынков имеющий идентифицированные узлы игрок

##### **4.4.9.2.2 Правила накопления пула супер узлов**

Как и в пул узлах , суперузловые пуля соответствуют одному за раунд, а не только одному общему пулу суперузлов.

Начиная с поколения первого суперузла платформы взаимопомощи dMMM, смарт-контракт dMMM автоматически делит 1% от общей суммы взаимопомощи всех игроков (в пределах временного диапазона каждого раунда) на две части (т.е. 0,5% каждая), и передает их в два суб-фонда пула суперузлов текущего вращения. Средний и взвешенный дивиденд пулы, и накапливает там все супер узлы в текущем вращении, при записи нового супер узла небольшой производительности рынка этих супер узлов идентичности игроков (в течение времени вращения одного раунда ) до открытия нового раунда.

Важно отметить, что если игрок предварительно вложил паевые инвестиционные фонды, то они будут аккумулированы в пул суперузлов, соответствующий текущему

раунду, а не в пул суперузлов, где находится целевой раунд предварительной позиции. То есть, инвестированные средства во время одного раунда, независимо от того, были ли они заранее вложены в будущую ротацию, будут накапливаться в текущем вращении, соответствующем пулу суперузлов.

#### 4.4.9.2.3 Правила дивидендов пула супер узлов

После открытия нового раунда, два подпула предыдущего супер пула узлов были накоплены, и все супер узлы идентичности игроков в предыдущем раунде были прикреплены, в этот момент dMMM смарт-контракт будет автоматически назначить два субпула предыдущего раунда для всех супер-узлов идентификационных игроков в соответствии с установленными правилами дивидендов.

Где все квоты для среднего бонусного пула будут распределены поровну всем игрокам, удостоверяющим себя суперузла, в то время как взвешенный пул дивидендов должен быть распределен пропорционально небольшой рыночной производительностью каждого из игроков суперузлов (в пределах временных рамок одного раунда) игрока суперузлов (в пределах временного диапазона одного раунда) небольшой рыночной производительности всех игроков суперузлов (в пределах временного диапазона одного раунда).

Средняя схема дивидендов означает, что до тех пор, как игрок становится супер узла, он или она может получить бонус для супер пул узлов бесплатно для каждого периода.

Взвешенная модель дивидендов означает, что чем больше рыночная производительность, которую добавляют игроки суперузлов (в сроки одного раунда), тем больше вознаграждений они получают. Если все игроки Суперузла в этом раунде не имеют новой производительности рынка (в течение временных рамок одного раунда), это

означает, что бонус супер узла взвешенный бонусный пул будет невостребованным и dMMM Smart Contract будет автоматически возвращать бонус.

Средняя модель дивидендов предназначена для мотивации игроков стремиться стать супер узлом, в то время как взвешенная модель дивидендов предназначена для мотивации игроков, которые все еще активно участвуют в вкладе платформы взаимной помощи dMMM то они становятся суперузлом, и соответственно чем больше вклад, тем больше вознаграждение.

#### **4.4.9.2.4 Вывод дивидендов супер узла**

Доход супер узла на каждых 5760 блоков по смарт-контракт dMMM автоматически урегулирован один раз, после завершения можно свободно выводить средства. После этого dMMM смарт-контракт автоматически вычитает 5% комиссию.

Как вы можете видеть выше, суперузлы бассейн очень похож на различные правила узла. Тем не менее, следует отметить, что два идентичных узлов и супер узлов могут сосуществовать рядом, и игрок, который приобретает супер идентичность также должна пройти идентичность узла. В результате игроки суперузла будут участвовать не только в дивидендах пула суперузлов, но и в дивидендах пула узлов. Это означает, что игроки суперузлов получают максимальную выгоду от платформы dMMM.

## **4.5 Множественные механизмы защиты для dMMM**

dMMM это наследство оригинального духа проекта финансовой взаимопомощи MMM, при этом уделяя особое внимание интересам защиты игроков взаимопомощи. В результате, dMMM Smart Contract создал тройной механизм защиты интересов всех игроков, тем самым на 100% уменьшил возможность убытков в рамках платформы dMMM. В результате, dMMM Smart Contract создал тройной механизм защиты интересов всех игроков, тем самым на 100% уменьшил возможность убытков в рамках платформы dMMM.

#### **4.5.1 Резервный механизм**

Согласно настройкам смарт-контракта dMMM, любая токеновая зона общей игры dMMM требует, чтобы определенный процент токенов был пополнен в резервный пул смарт-контракта dMMM, который должен быть заблокирован в качестве резерва до его официального запуска. Эта часть резерва будет первой выплатой дохода в случае пула взаимопомощи, который не может быть выплачен в доход от взаимопомощи игрока.

#### **4.5.2 Автоматический механизм полной компенсации убытков**

Гарантийный бассейн является вторым твердым барьером, установленным платформой dMMM специально для того, чтобы компенсировать потери, которые игрок может понести, и с первого раза, когда игрок участвует в взаимной помощи dMMM, все взаимные действия и выгоды будут добросовестно записаны в истории смарт-контрактом dMMM. В конце финальной глобальной игры будет произведён автоматический учёт исторического чистого дохода игрока, в соответствии с фактической суммой убытка 100% полной автоматической компенсации. Этот автоматический механизм компенсации потерь является важной системной поддержкой dMMM для достижения 100% беспилотных потерь в платформе.

#### **4.5.3 Беззаботный бонусный пул**

dMMM имеет беззаботный бонусный пул, который будет разделен между последними 100 игроками всей игры, когда игра обанкротится. Эта беззаботная система бонусного пула является еще одной защитой преимуществ для игроков для участия в играх dMMM.



## Правовая оговорка

Мы предоставляем лишь общие игровые платформы, не участвуем в каком-либо руководстве и не побуждаем игроков к участию в игре, а также запрещаем любому человеку в возрасте до 18 лет участвовать в платформенных играх.

Мы не даём какие-либо обещания и не гарантируем внутреннюю стоимость и оценку токенов MMM, в то время как токены MMM не представляют собственный капитал или право собственности dMMM, игроки должны в полной мере учитывать ценовой риск токенов и избегать использования количества средств большего, чем они могут позволить себе потерять, чтобы участвовать в игре.

Основатель и члены команды основателя платформы dMMM

Участие в игре может привести к проигрышу, игроки должны сами нести ответственность за все предстоящие риски, команда платформы dMMM является только технической группой поддержки проекта, она не несет ответственности за проблемы, вызванные несубъективными причинами, возникшие в результате работы платформы dMMM.

Законы и правила в отношении криптовалют, блокчейнов и dApps варьируются от страны к стране, игроки должны в полной мере учитывать законы и правила своих стран и регионов, чтобы обеспечить законность своих действий, а команда платформы dMMM не намерена побуждать игроков нарушать какие-либо местные и национальные законы и правила.

Данный документ принадлежит команде платформы dMMM, весь контент в документе защищен международным законом о защите авторских прав, закон о плагиате

запрещает копировать содержание документа без письменного разрешения, любые модификации, подделки, распространение материала, пиратство и другие действия, если было замечено нарушение законных прав и интересов команды dMMM, команда платформы dMMM имеет право расследовать дело и заставить нарушителя понести юридическую ответственность.