

1.05 版本

2018 年 01 月

1.0 版本已於 2017 年 7 月發佈



PARETO

白皮書

Eric Lamison-White, Ted Lanpher

概述	3
背景	4
哲學	7
平台概述	8
激勵與獎勵	10
Pareto 市場價值	17
與預測市場的區別	18
案例研究	18
二級市場	22
權杖架構	22
結論	24
附錄 A：權杖銷售詳細資訊	25



「對於許多事情而言，大約80%的結果都是由20%的原因造成的」

— Vilfredo Pareto



## 概述。

Pareto Network 是一項激勵性服務，用於鼓勵產生和共用資訊，這些資訊涉及與加密貨幣和相關資產有關的交易機會。該服務按其設計，可提升有關市場無效性的資訊，並有利於更加準確地發現價格。其意義在於，該服務應能引導市場，為這些資產正確定價。

該服務複製了投資銀行研究部門的職能，旨在源源不斷提供可由人人存取的資訊，並會採用經濟激勵機制，推動實現該願景。



## 背景。

目前，加密貨幣的投資研究工作繁瑣複雜，許多方面都需要改變。

加密貨幣作為投資分析的主體，與傳統資產或外匯存在一定的區別。人們若要評定新貨幣或權杖的生存能力，則往往需要評估開源軟體專案、分散市場的擬建模型、新型經濟激勵形式和行為的設計情況，以及其它考量，如：區塊鏈的長期生存能力，或權杖所在的協定堆疊。

總之，這些差異帶來了投資挑戰，讓人無法簡單套用現有的資訊投資工具，這些工具主要用於分析資產負債表、損益表，以及依照 GAAP 會計準則所進行的商業交易，並用於預測一些因素，如：未來的市場份額、銷售額和利潤。此外，加密市場中的投資者不大可能存取傳統的權益或外匯研究資源。<sup>1 2</sup>

在應對這些挑戰的過程中，新的權杖和加密貨幣也加快了推出的步伐。截至 2017 年 7 月，可供投資者選擇的加密貨幣達 800 餘種。僅在接下來的一年之中，新推出的權杖/貨幣可能會多達 1,000 餘種。這無疑會給投資者帶來巨大的機會。但選擇太多，也會讓人眼花繚亂。投資者將難以區分這些機會，因此需要尋找一些工具，以便於設計和實施投資與分配策略。

如今，尋找加密貨幣領域中的投資資訊，其過程通常相當隨機。主要資源包括：

---

<sup>1</sup> 傳統的研究活動是由投資銀行和買方分析師展開的，這些活動自 2009 年爆發金融危機以來下滑明顯，降幅近 50%。這看似與削減諮詢費有關。最近，歐盟頒佈條例，要求客戶的研究開支費用須與經紀服務費分離。

《華爾街日報》2015 年 2 月刊文 Banks Forced to Shake Up Analyst Research Business。  
<https://www.wsj.com/articles/new-rules-poised-to-reshape-analyst-research-sector-1423514292>

<sup>2</sup> 《金融時報》2017 年 2 月 7 日刊文 Final Call for the Research Analyst (Robin Wigglesworth)。  
<https://www.ft.com/content/85ee225a-ec4e-11e6-930f-061b01e23655>

- YouTube 管道，其中一些管道涉及特定的加密貨幣。大部分此類管道的訂閱者都在 5,000 至 25,000 之間。所提供的產出和建議在品質方面千差萬別。
- 行業新聞網站，如：CoinDesk、The Merkle、Bitcoinist、CoinTelegraph，以及許多其它的網站。這些網站提供的新聞故事涉及市場整體方向、重大的交易和事件、新聞稿、單獨的貨幣和其它發展事態。
- 有關新權杖的研究報告，如：Smith & Crown。一些報告的內容較其它報告要更加豐富，但許多權杖並沒有客觀的評論者。目前，這些報告中的許多資訊似乎都來自於發佈者的白皮書，以及其它由權杖創造者自己提供的資料。
- 博客、風險投資者和思想領袖。其中，博客包含個人博客（通常在媒體上）和基金網站上的博客。一些作者雖然給出了有價值的見解，但這些博客並不集中，也沒有按照特定的方式進行組織，無法有效利用此類觀點。<sup>3</sup>
- 交易所和市場資料網站：來自交易所的價格與交易量，以及買入價和賣出價資料，包括歷史圖表。Coinmarketcap.com、Poloniex、Bittrex 等。一些交易所透過 API 提供資料（如：coincap.io）。
- 區塊鏈瀏覽器（如：Blockchain.info 和 Etherscan.io），這些瀏覽器所包含的資訊涉及持有集中度，以及交易量和交易步驟。

---

<sup>3</sup>例如，Joel Monegro 曾在「聯合廣場風險投資」，就區塊鏈協定經濟撰文。  
<https://www.usv.com/thread/blockstack>

- 論壇帖子。一些論壇以單獨的貨幣為重點，可提供具有可操作性的見解，是最具潛在價值的資源之一。這些論壇包括貨幣開發者或基金會本身鬆散的管道，以及各種開放論壇中的加密話題討論區，如：BitcoinTalk、Reddit 和 StackExchange。
- Steemit 提供有用的建議和預測資源，可能包含補償回饋機制。但是，其廣泛關注社交共用資訊，幾乎涉及「方方面面」的內容，這造成資訊流較為分散。



Pareto 平台和生態系統旨在創造價值，其方式是提高加密貨幣市場的整體效率。該平台如下幾個方面較為詳細：

Pareto Network 的潛在使用者必須擁有 Pareto 權杖 (PARETO)，才能存取 Pareto Network。借助這種獎勵機制，Pareto Network 鼓勵產出具有可操作性的市場訊息，並幫助 Pareto 權杖使用者濾除有用資訊中的噪音。

更微妙的是，Pareto Network 借助其資訊推送分類和組織方式，將在構建領域發揮作用，為所產生的資訊構建類型，並將推進加密貨幣投資分析的理解水平。

Pareto Network 在設計其架構之前，對理想情況、以及其它區塊鏈權杖的優缺點進行了研究，這些權杖都是在過去五年間提供的。由於無法滿足或適應目標市場參與者的經濟激勵需求，因此許多項目在執行時紛紛遇阻。

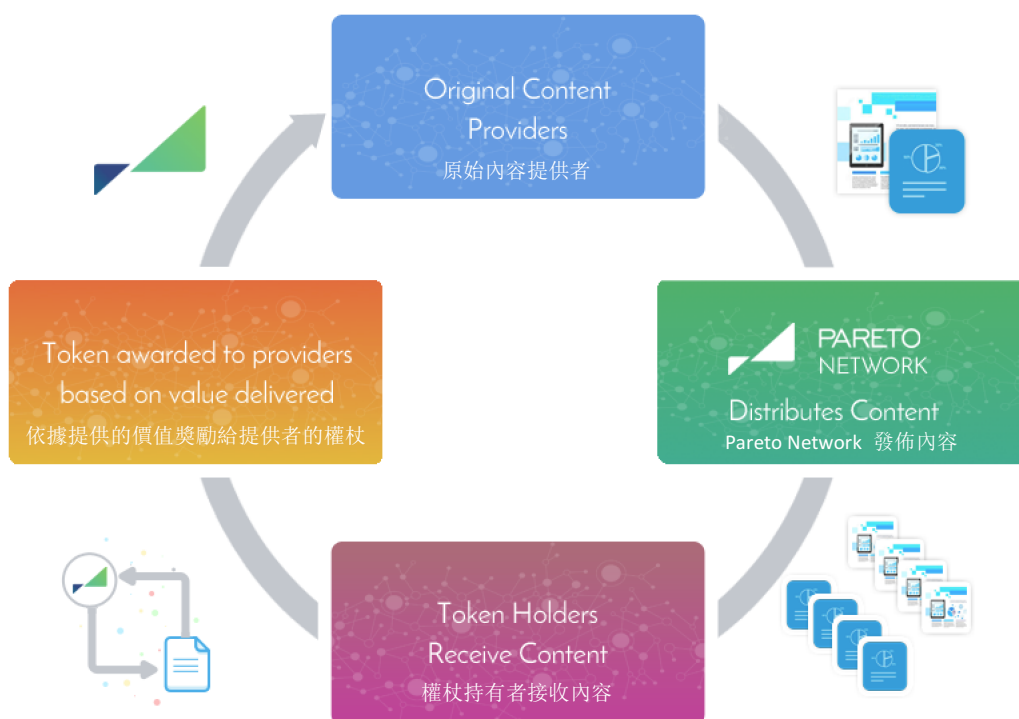
Pareto Network 的哲學體系經擴展，可囊括現有和以後提供的加密資產，從而吸引資本進入這一領域，實現共同的理想，即：透過代理，發展金融部門及其周圍的領域。

## 平台概述。

Pareto Network 將推動發展生態體系，創造並發佈與加密資產投資有關的內容。

### 原始資訊內容

Pareto Network 將吸收和發佈大量的資訊。參與者在加密貨幣市場中做出投資決策時，這些資訊對其而言，可能極具價值。



此類信息將包含（但不限於）以下內容：

- 分析報告 - 涵蓋新的和現有的可交易權杖或投資



- 部門報告（如：儲存、預測、計算）
- 有關鑄幣/挖礦回報的分析報告
- 技術交易警告與報告
- 代碼庫評審
- 代碼漏洞與安全性評估
- 投資者工具評估
- 資金管理工具的評估與討論
- 加密投資經理人調查

## 內容貢獻者

內容貢獻者可能是個人、團體或機構。這些貢獻者在一段時間內，可產生單個項目的資訊，也可產生多個項目的資訊。這些貢獻者亦可產生即時資訊流。

新增內容貢獻者分為兩個階段。在第一個階段，Pareto 將招募合格的貢獻者，開始構建可由權杖使用者立即使用的資訊流。這些初始內容貢獻者將取得 Pareto 的補償，以確保資料庫資訊可供使用者使用，並且該資料庫是強大的和有價值的。

在第二階段，貢獻者在吸納進入 Network 的同時，將有組織地進行發展；這些人員將在激勵機制的推動下新增內容，以賺取使用者的獎勵和 PARETO 權杖。

任何人都可向 Pareto Network 提交內容。內容貢獻者將向 Pareto 支付費用，以便讓其內容可供使用者使用。此項費用還可阻止垃圾資訊，或其它不恰當或不相關的內容。

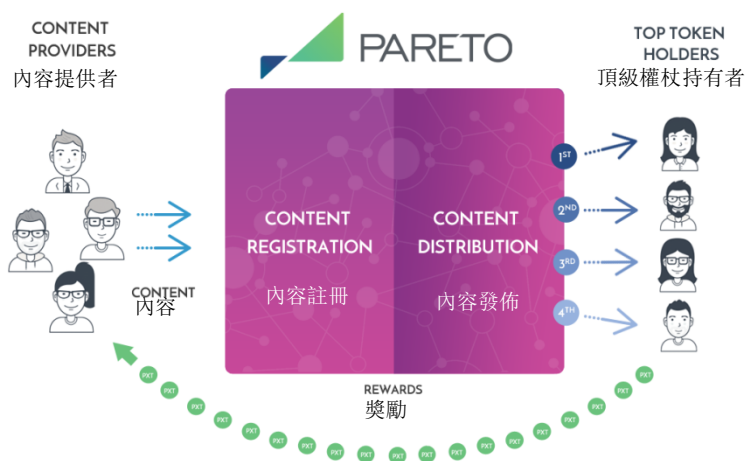


## 激勵與獎勵。

Pareto Network 採用排名演算法，確定向 Pareto 權杖使用者提供資訊的順序，這些資訊都是由內容貢獻者創造的。排名演算法的結果被稱為瀑布，這與排行榜相類似。

種種標準都會影響使用者在瀑布中的位置，若以一定策略運用這些標準，則取得資訊的速度可快於其它使用者。

同樣，內容貢獻者也可在激勵機制的推動下創造內容，這些內容在使用者之中具有可操作性，並且可以相互競爭，進而能夠最佳化 Pareto Network 資訊的種類和價格。



1. 內容貢獻者向 Pareto Network 提交內容
2. Pareto Network 按照優先順序，向權杖使用者發佈內容

3. 權杖使用者要維持或提高其在瀑布中的位置，須向內容貢獻者提供 PARETO 獎勵。使用者若不支付權杖，或嘗試使用 Pareto 權杖進行投機，則無法將其在網路中的位置提升至最高，因而將處於不利地位。權杖是向內容貢獻者提供的獎勵——這用於補充由 Pareto Network 直接提供的獎勵

使用者排名的概化公式如下：

$$\left( \sum_{P=0}^{B_{n-c}} \text{Address}(P) \right) \times (B_{n-c} - \bar{x}_p)^V$$

其中

$$V = 1 + \left( \frac{x/M}{2} \right)$$

並且

$$x \geq 0, x = \sum_{v=0}^{B_y} v, x \leq 2$$

定義：

Address	包含 Pareto 權杖的簽署位址
P	Pareto 權杖的數量
B	區塊高度。至區塊鏈頂部的區塊總數量。
	B <sub>n</sub> 是目前區塊高度。
	B <sub>c</sub> 是已確認的區塊高度。「c」可由 Pareto 系統設定，其設定依

據是與主機區塊鏈相一致的認知置信度。

$B_y$  是由 Pareto 系統所使用的最低區塊，用於確定使用者可提供多少獎勵。這些獎勵最終會停止計數，不再用於使用者排名。

M

獎勵總數量的加權值。

例如，加權值若是 50，合格獎勵計數為 1，則這些獎勵在系統中的價值為 .02。這樣，100 個合格的獎勵，即可取得最大的使用者排名指數效應。加權值若是 100，則這些獎勵在系統中的價值為 .01。這樣，200 個合格的獎勵，即可取得最大的指數效應。

V

這表示獎勵演算法。

$v$

一個獎勵。

x

Pareto 使用者自計數最小的區塊起，所提供獎勵的數量。

分步進行：

該演算法在採用最簡單的形式時，即可以計數得出某一使用者所擁有的 Pareto 權杖數量，其持有權杖的時間，以及這些使用者向內容貢獻者支付的 Pareto 權杖數量。向內容貢獻者支付權杖會帶來最大的好處，讓激勵資訊形成良性循環，從而讓 Pareto 權杖使用者受益。該演算法會懲罰投機買入權杖的行為。

$$\sum_{P=0}^{B_{n-c}} Address(P)$$

計數合計值，用於表示某一位址中的 Pareto 權杖數量。

Pareto Network 使用區塊瀏覽器，檢查某一單個位址所擁有的 Pareto 權杖，起始權杖數為 0，直至偏離最高區塊高度的確認數量達到系統指定的數量。

$$B_{n-c} - \bar{x}_p$$

使用者在激勵機制的推動下，補充其支付的 Pareto 權杖，其原因在於：隨著時間的推移，平均持有的 Pareto 權杖越多，則其在 Pareto Network 中的排名會受到積極的影響。使用者的排名若較高，則得到資訊的速度會快於排名較低的使用者。

此數值是：Pareto Network 區塊高度，減去某一位址所持有 Pareto 的加權平均區塊高度。這是各區塊 Pareto 數量的加權平均值。

$$V = 1 + \left(\frac{x/M}{2}\right)$$

並且

$V$  是一個指數，其目前的設定值為 1，適用於所有使用者。獎勵機制是一種途徑，該途徑不但可以補償貢獻者，還能以指數化方式提高使用者的排名。

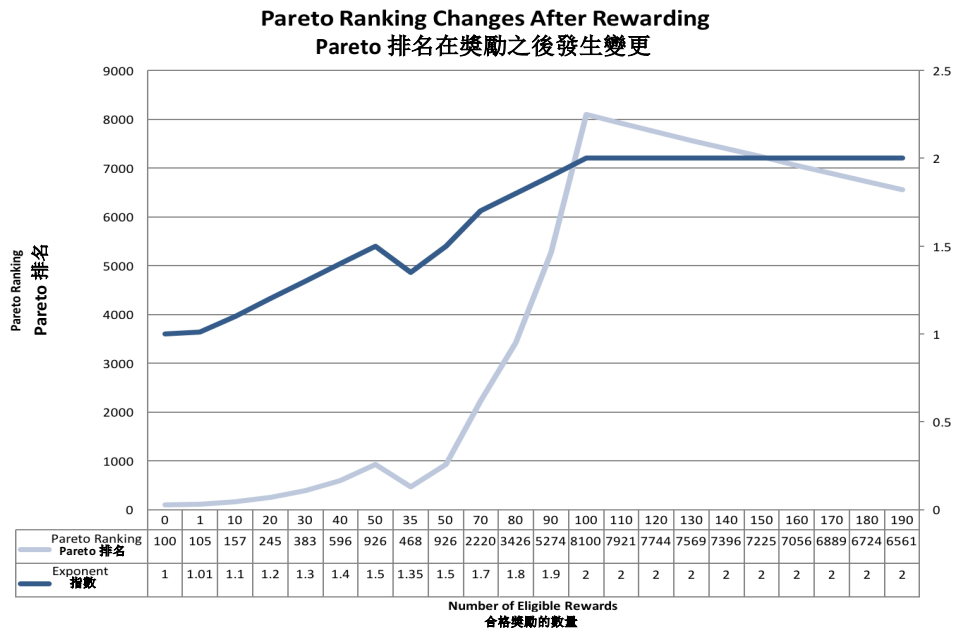
$$x \geq 0, x = \sum_{v=0}^{B_y} v, x \leq 2$$

$V$  最低可以是 1，最高可以是 2。獎勵若足夠（小  $v$ ），則使用者可採用指數化方式，臨時讓其排名翻番，從而讓其具有更高的存取權限，能夠更快存取更多的資訊。這

可激勵使用者，讓其在收到有用資訊之後，向內容貢獻者提供獎勵。

獎勵在 Pareto 權杖中具有成本，該成本是由內容貢獻者設定的，此項成本會直接獎勵給內容貢獻者。使用者的獎勵若達到內容貢獻者設定的總成本，則該使用者將取得全部獎勵功能，並將在瀑布中適當向上移動。使用者的獎勵若少於內容貢獻者所要求的數量，則該使用者將按照貢獻的數量，以一定比例向上移動。在達到特定數量的區塊之後，系統即會停止計算此指數的獎勵，從而能夠重新調整使用者的排名，激勵這些使用者繼續使用有用的資訊，並有望更快取得此類有用資訊。

這些獎勵在修改使用者排名公式指數的同時，還應明確：針對獎勵支付 Pareto 權杖，是在 Pareto Network 中提高使用者排名的最佳途徑。因此，使用者會在激勵機制的推動下提供獎勵，向內容貢獻者付費。以下圖形旨在展示排名演算法中的動態概率和獎勵上限。

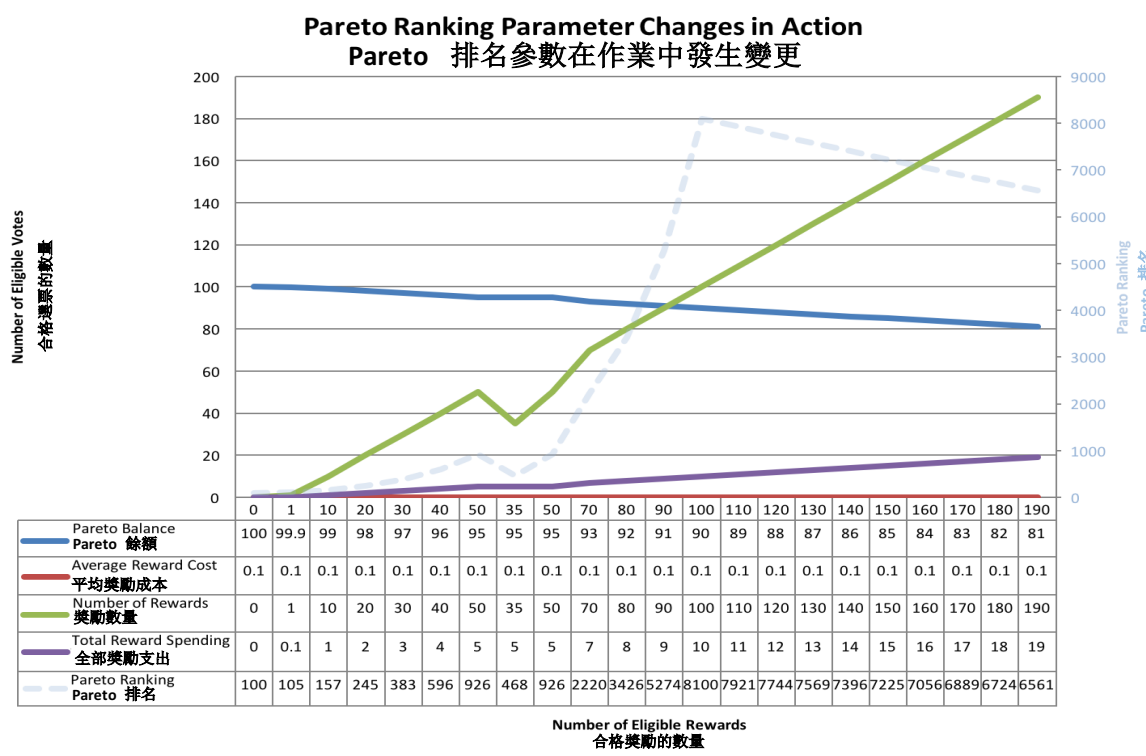


在本例中，使用者開始時的餘額是 100 PARETO，該使用者從未取得過額外的 PARETO，但會支付 PARETO 餘額作為獎勵，每次的平均成本

為 .1 PARETO。建議的獎勵成本可由內容貢獻者設定，這些貢獻者將找到實際數量的均衡值。

本例假定所有 PARETO 都是同時取得的。因此，本例純屬假設，並會忽略其它使用者相對於此使用者的排名，以及此使用者為提升其排名所回購的任意權杖。

附圖中還會進一步顯示單個使用者之間的相互作用，揭示排名演算法中所使用的資料。



使用者的 Pareto 權杖餘額從 100 降低至 80，但其排名實際上會因獎勵模式而提升。

Pareto Network 按其設計，有利於向內容貢獻者付費，這是由提升排名機制所激勵的。

使用者行為摘要以這樣的使用者為基礎：這些使用者接收有用資訊，向內容貢獻者獎勵 Pareto 權杖、以取得資訊，以及排名提升、能夠更快接收有用的資訊。








## **Pareto 權杖的價值來自於哪裡？**

Pareto 權杖與 Pareto Network 中的資訊一樣寶貴，或與 Pareto Network 中未來的資訊一樣寶貴，就像人們認知的那樣。

使用者需要使用 Pareto 權杖，才能存取 Pareto Network。向內容貢獻者付費，並以此支付權杖，這是提升排名的最佳途徑，並可更快接收 Pareto Network 中的可用資訊。因此，Pareto 權杖代表了使用者在取得以下優勢時，所付出的成本：存取 Pareto Network，並較其它使用者更快接收其內容。

人們在激勵機制的推動下，將資訊放入 Pareto Network。這是因為，與自己使用資訊相比，人們發佈資訊，可以賺取更多的收益。通常，分析師和工程師沒有必要的資本或架構，無法以最有效的方式利用精選出的資訊。除尋找有資本的人員之外，談論最有利的激勵機制屬於雷區範疇，並且該資訊的可操作週期也很短暫。最後，若按此行事，則許多形式的專有資訊會變得更加可靠。



## 與預測市場的區別。

預測市場依賴于眾人的智慧，這有利於進行二元類型的博弈，這種博弈時有時無，或會走向反面。這意味著，人們需要集合所有可用的資訊，才能確定勝出方、當選者，以及其它形式的二元事件。其目的在於進行有限的激勵，讓人們按照自己篤信的決策進行投資。這種限制來自于可適用於預測市場的資訊種類，以及適宜眾人起步的資訊。最後，市場可能根本不會在集體意識中已有的最大事件之外形成，進而惡化已經不可調和的流動性問題。

很多情況表明，眾人沒有智慧（如：在期權市場和選舉活動中），但預測市場中的場景並沒有足夠的流動性，無法做出逆勢決策。流動性問題與其他博弈者的可用資金成一定比例，而專家提供的資訊是 Pareto Network 中唯一的流動性形式。加密貨幣的金融市場不夠透明，無法讓整個市場做出理性的決策，而市場參與者一開始並不理性。

市場總會在不太可能的情況下出現折價，這體現在預測市場之中。

Pareto Network 提供了激勵機制，以揭示這些不可能的情況。這樣，盡可能多的人能夠在非使用者之前，依據其透過 Pareto Network 所取得的即時資訊，在相關的市場中做出有利可圖的投資決策。使用者隨即在激勵機制的推動下，使用 Pareto 權杖補償內容貢獻者。這是因為，該舉措可提高其在 Pareto 排行榜上的排名，並能夠讓其更快取得接下來的披露資訊。



## 案例研究。

**小型加密貨幣存在雙重付費漏洞，有關該漏洞的詳細資訊可能價值數百萬美元。**

雙重付費漏洞會讓一些人虛增加密貨幣的供應量，憑空創造貨幣，而不承擔社會或法律上的後果。人們對加密貨幣的信心，來自於防止出現該情況的能力。出於各種原因，小型加密貨幣並不像大型加密貨幣那樣安全。

2017 年 4 月，Monero 團隊發現了潛在加密協議的漏洞，該漏洞會影響 Monero、Boolberry、Bytecoin DigitalNote、AEON 和其它少數加密貨幣。Monero 團隊向大約 12 名軟體工程師披露了該漏洞，以便這些工程師能夠私下修補該漏洞。按照計劃，該漏洞必須在一個月後向公眾披露。

在公開披露之前，人們預計該問題已經得到了解決。公開披露之後，有證據顯示比特幣遭到了利用。在私下披露期間，創造和出售的比特幣價值達 160 萬美元以上。這就要求已經擁有了大量的比特幣（資本），理解如何利用漏洞（深層技術知識），並要求在短時間內掌握知識。

具備上述全部三種優勢是困難和不可能的。Pareto Network 輕鬆讓此類資訊實現了貨幣化。工程師會將詳細資訊輸入至 Pareto Network 中，Pareto 地位最好的使用者可以利用此資訊，並會鼓勵工程師繼續披露資訊。付費操作可提高 Pareto 權杖使用者在 Pareto Network 排行榜中的排名，從而讓其能夠更快了解更多的資訊。Pareto 權杖使用者在排行榜中的排名若較高，則其接收資訊的時間會早於排行榜中排名較低的使用者。

**央行政策決策的詳細資訊可能價值數十億美元。**

喬治·索羅斯因「擊潰英國央行」而聲名狼藉。當時，據他預測，央行會人為維持英鎊匯率，而該匯率價格是無人願意支付的。英國政府

只有價值 270 億英鎊的財產（金屬、外匯），可用於在公開市場上大量買入英鎊，以支撐匯率。

喬治·索羅斯動用 150 億美元做空英鎊，其它市場參與者聞風而動，緊跟他的腳步。當天，英國政府試圖兩次加息，希望富有的外國人為尋求收益，也會買入更多的英鎊。這是因為，政府用於買入並支援該價格的資金只有 270 億英鎊，而全球市場正在賣出的英鎊則要多得多。

不幸的是，當時正值經濟衰退，提高利率並沒有增加人們對英鎊的興趣。對政客而言，在經濟苦苦掙扎之際提高利率，無異於職業自殺。因此，政府不得不放棄動用納稅人的錢財去出價，因為這是在使用其自己的貨幣進行可怕的投機交易，並會造成國家交易基金（英國財政部）管理不善。喬治·索羅斯的基金在高杠杆交易中賺取了 70 億美元，英鎊在幾天之內暴跌了 25%。所有英國納稅人都是輸家，因為他們的財富從財政部轉到了喬治·索羅斯的對沖基金。在此之後，他們不得不應對更高的食品、服務和進口價格。

要接收資訊，並就類似的結果進行類似的交易，就需要及時取得必要的資訊。一些人可能會提供此類資訊，但他們需要許多資源，才能傳播此類資訊。最大和最困難的必要資源，是將資訊傳播給大眾所需要的資本。在這種情況下，許多人可能進行過計算，但無法讓這些資訊或交易實現貨幣化。在 Pareto Network 中，此類交易的相關資訊可能來自於任何被動關注經濟事務的人，包括：

- 在大學學習的學生，該學生收入有限，或可能背負巨額債務
- 彭博記者，該記者收入有限或交易資本有限，並且可能難以同合適的資金合作
- 投行分析師，該分析師可能更加關注職業亮點和成長前景，而不是眼前的利潤
- 中央銀行或財政部的政府雇員，該雇員在其它情況下，無力結束荒謬的政策，但又面對一些極端的非激勵性因素（法律、繼續雇傭、任何其他收入流），無法披露資訊

隨著 Pareto Network 的出現，這些人可以透過 Network 披露資訊，而不必將資源限制列入考量。Pareto 權杖使用者會收到詳細的資訊，接收

延遲時間與其在 Pareto Network 排行榜上的排名成一定比例，這些使用者隨即可開立空頭頭寸。

在「英格蘭銀行」這一應用案例中，市場效率將來自於這樣的預測：披露資訊將準確地顯示買入壓力有多大（270 億英鎊），因此這時的買入壓力有限。隨著看跌頭寸不斷增加，最先做空的人獲利最多。借助上述貢獻者提供的即時資訊，PARETO 使用者將能夠快速行動，這將遠遠早於 Pareto Network 之外的任何人知道該行動資訊的時間。

Pareto 權杖使用者在付費/提供獎勵時，可向資訊的貢獻者支付一定數量的 Pareto 權杖。根據排名演算法，這種做法將提升 Pareto 權杖使用者在排行榜上的排名。這時，Pareto Network 中的任何人若有意提升 Pareto Network 排名，則會對資訊貢獻者予以補償，該貢獻者可在二級市場上出售所得到的 Pareto 權杖。



## 二 級 市 場 。

Pareto 權杖的作用是，該權杖是存取 Pareto Network 披露資訊的唯一途徑。Pareto Network 排名演算法的權重偏重於擁有和支付 Pareto 權杖，並以此向內容貢獻者付費，從而提升 Pareto 權杖的稀缺性。一些功能可提高二級市場的流動性，這易於人們取得 Pareto 權杖，進而在 Pareto Network 中達到和取得最佳的排名，並相信市場能夠支援買入價格。

Pareto 權杖的價格在達到均衡時，該價格水平可反映 Pareto Network 中可用資訊的認知價值。Pareto 權杖餘額高出該均衡水平的任何部分都將是沉沒資本。這是因為，其價值可在其它具有價值或具有潛在利潤的機會中分配。因此，使用者若達到均衡水平，則會在二級市場上出售一些 Pareto 權杖。使用者可根據其在 Pareto Network 中取得的資訊，利用外部交易資本來獲利，進而達到均衡。

另一種流動性將來自於所支付的 Pareto 權杖，內容貢獻者會因披露資訊而收到這些權杖。這些分析師和敏銳的個人為得到有效付款、換取其貢獻的資訊，預計會經常向特定的人員出售其 Pareto 權杖，這些人員需要使用 Pareto 權杖，才能付費取得進一步的內容，並補充其之前支付的 Pareto 權杖（並會因此提升其在排行榜上的排名）。

由於創造的 PARETO 數量有限，因此使用者在需要使用由貢獻者提供的資訊時，就會促使現有使用者和新使用者在二級市場中購買權杖。

排名競爭也會促進在二級市場中直接購買更多的 Pareto，並會促進向內容貢獻者付費。



## 權 杖 架 構 。

Pareto 權杖的數量是有限的，所創造的 Pareto 權杖（PARETO）總共為 500,000,000 個。

Pareto 權杖與 Ethereum ERC20 相容，該權杖是在 Ethereum 區塊鏈上執行的<sup>4</sup>。因此，Ethereum 區塊鏈在遷移至「權益證明」（POS）共識機制之前，「工作證明」（POW）是支援 Pareto 權杖交易的底層共識機制。

目前，Ethereum 區塊鏈的平均區塊時間遠遠少於一分鐘。Pareto 權杖交易的性質是：此區塊時間（以及確認交易的最終預期時間）被視為是在所要求的時間間隔之內。例如，常見的交易是將 Pareto 權杖獎勵轉移給內容貢獻者，並由使用者支付 Pareto 權杖，以向有價值的內容貢獻者提供獎勵，並提升使用者的排名。

為阻止發佈資訊中的垃圾資訊，內容貢獻者必須持有數量預先確定的 Pareto 權杖，才有資格在 Pareto Network 上發佈內容。此外，發佈也是有成本的。

Pareto 權杖的最低持有要求可能太高，新的內容貢獻者可能無法達到。為解決該問題，使用者可將其 Pareto 權杖租借給內容貢獻者。這讓新的內容貢獻者也能夠參與，其途徑是同贊助者共用其賺取的一部分 Pareto 權杖收益。

---

<sup>4</sup> ERC20 權杖標準 – [https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20\\_Token\\_Standard](https://theethereum.wiki/w/index.php/ERC20_Token_Standard)



## 結 論 。

Pareto Network 正在打造一個新的生態體系，該體系將更加高效地產生有價值的資訊，並向投資者發佈該資訊。

該生態體系將為廣大個人和機構提供種種激勵和機制，鼓勵其創造和共用此類資訊，並隨後因其努力而得到補償。該體系將拓寬可用資訊的範圍，並將為投資者提供市場化的機制，讓其能夠存取有價值的資訊。

此生態體系將有助於市場理性進行區塊鏈投資，並有助於在這一革命性、快速發展的全球經濟領域中，更加有效地分配資本。在一個更加日常的人文環境中，該體系將允許人們在此領域投入時間和才智，並從 Vilfredo Pareto 的見解中受益，讓小投入帶來大收益。

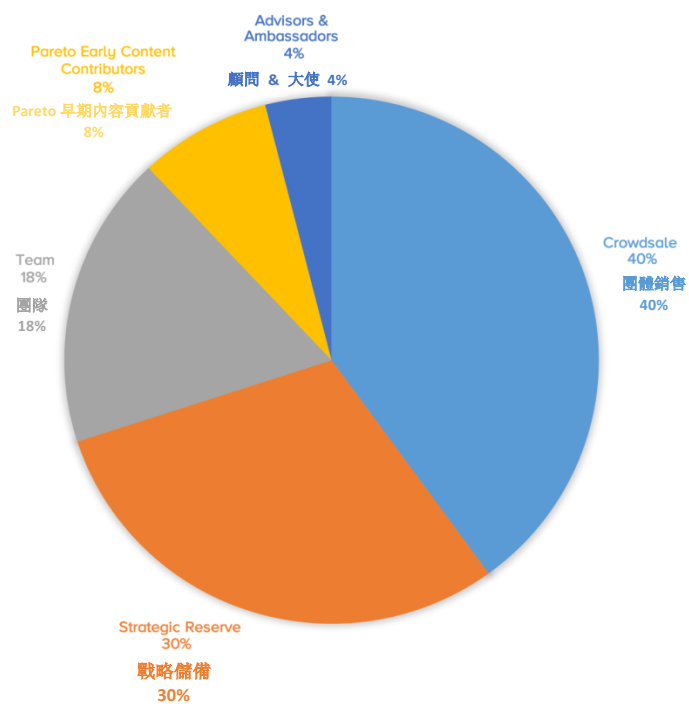


權杖符號：	PARETO
權杖類型：	ERC20
所創造的 PARETO 的總數量	500,000,000
向公眾銷售的 PARETO 的百分比	40%
價格	1 ETH = 20,000 PARETO

### 預售

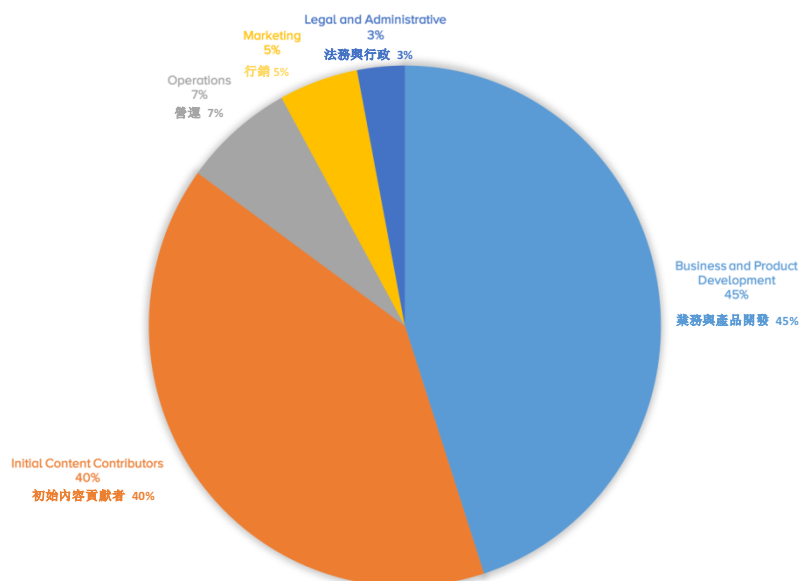
預售開放時間：	2017 年 10 月 30 日
預售結束時間：	2018 年 01 月 15 日
預售期間的獎金：	1 ETH = 20,000 PARETO (前 20%的購買者有 10%的獎金)
剛性上限：	\$12,000,000

## 權杖發佈



- 團體銷售
- 戰略儲備（未來的夥伴關係、發展）
- 團隊
- Pareto 早期內容貢獻者
- 顧問 & 大使

## 收益的使用情況



- 業務與產品開發
- 初始內容貢獻者
- 營運
- 行銷
- 法務與行政

**[www.pareto.network](http://www.pareto.network)**