

互联网游戏—财:twitch tv日本 富神话的沃土

www.wakefulnessmedinfo.com <http://www.wakefulnessmedinfo.com>

互联网游戏—财:twitch tv日本 富神话的沃土

背景概述

2015年，全球互联网用户高达30亿，而中国用户就接近8亿，互联网成为人们日常生活中不可短缺的部门。在互联网领域中又分为——社交、视频、搜罗、电商、门户、游戏等类型。目前社交、电商、门户、搜罗、视频这些板块都已被商业巨擘垄断，并且这些板块借使不垄断就意味着不获利，由于在这些板块，用户体验没有太大差别，相比看互联网游戏—财。全部的成效其实根本一样，门户就是门户，搜罗就是搜罗，电商卖的商品都是一样的，社交更是越同一越好（人人才略更便当相易），对比一下允许卖肉的直播平台。所以每个板块都必需经过一个时期的惨烈竞赛，最终只剩下一两个巨头公司垄断相关的板块，而唯有垄断之后，没有了价钱竞赛，这些企业才略开首获利。

twitch。

而唯有游戏行业角力较量争论特殊，它形式丰厚、收益高、无法垄断，非论大小公司都能从中获得高额的成本。只消有好的创意，加上必然的技术气力，就不妨成效一个出色的游戏产品，只消游戏好玩，就会有用户参与，想知道网游。不同的游戏不妨给用户带来不同的体验，以是不生活垄断，而游戏产业的用户收费形式最幼稚也最被认可，以是游戏的盈利能力也是各大互联网行业中最强的，只消用户喜欢，盈利不是题目！

腾讯、网易等社交和门户巨头晚期就进军游戏产业并且自主研发，2015年第一季度，事实上tv。腾讯支出到达了223.99亿，是其历史上支出最高的一个季度。驱动社交网络巨头支出飞腾的是网络游戏，占全部支出的六成；自2012年起，QQ的用户增进就已经遇到瓶颈，近三年用户数才增进了不到3000万。但在QQ用户增进中断的背景下，腾讯的支出却扶摇直上，其原因归结为腾讯找到了点石成金的法术——游戏，纵览腾讯这近十年的营收滋长史，其实就是一个寻找并运营游戏的历史。

2014年腾讯更是成为全球最大游戏公司！而网易的游戏板块支出更是占到公司总营收的70%以上！阿里巴巴团体董事长马云师长曾公然表示;阿里巴巴不会投资任何网络游戏。但是2012年淘宝网却正式涉足游戏联运，该联运平台目前运营着《神仙道》、《火影世界》、《征战四方》等几款人气不错的网络游戏。阿里巴巴还在2014年向美国游戏公司Kapow投资1.2亿美元。在美国，Kapow一直是增进速度最快的游戏公司之一。它的投资方名单里除了阿里巴巴(Alibummya)还有谷歌风投

(GoogleVentures)、英特尔投资(IntelCapiting)、米高梅(MGM)和华纳兄弟(WarnerBros)等等。据Kapow给出的数据，6年间，它的支出从零一路飙升到4亿美元。2014年，Kapow有4款支出横跨1亿美元的产品，是全球前十的手机游戏开发商和发行商。其最新作品《漫威残杀：冠军之争》

(MarvelContestofChfirmions)在东方市场上架后短短7个月内支出就冲破了1亿美元大关。在中国，kapow布局已久，它在北京设立办公室已经长达五年。什么直播软件比较开放。

2015年4月21日，第一坊直播app官方下载。京东携手联想、华硕、雷蛇、微软、英伟达、英特尔、腾讯等全球游戏产业顶级厂商在京举行揭晓会，宣布推出JDGaudio-videoe always be particularlyyene+战略，我不知道神话。成立中国游戏产业联盟。该联盟将在3-5年内，培育和扶持30个游戏品牌，归入500款GAME+游戏产品，并与20款重点游戏深度合作，协同制造游戏产业再生生态圈。

华人首富王健林之子——北京普思投资董事长王思聪，也开首涉足游戏产业并且投资云游控股。云游控股具有全国最顶尖的游戏事业室和20多款游戏。

影视巨头也不甘掉队，华谊兄弟从2010年就开首进驻手游行业，参股掌趣科技，归并银汉科技形式制造团队，方今再度投资做游戏发行和运营的咸鱼游戏，华谊兄弟的贪图在于搭建从“形式出产”到“发行渠道”的生态圈。2014年，华谊兄弟将旗下九个子业务整合为影视文娱、IP授权与实景文娱、互联网文娱三大板块。其中，以手机游戏为代表的互联网文娱板块在2014年度完成了7.78亿元的主营支出，同比增进3222%。

据文明部公布的《2012中国网络游戏市场年度陈诉》夸口，2012年，中国网络游戏市场支出规模达601.2亿元，同比增进28.3%。估计到2015年末，中国网络游戏市场规模将横跨1000亿元！

放眼世界，我们耳熟能详的各大科技公司也都纷繁涉足游戏领域，谁都想在这个雄伟的并且猖狂滋长的产业里占据一席之地，分一块蛋糕。

全球最大的软件公司微软早在2002年就成立微软游戏事业室，其实twitch tv日本。开发了多款典范游戏，包括帝国期间、国度兴起等多款游戏，还有出名的Xbox游戏机，以及相关配套的大宗游戏产品。

搜罗巨头谷歌公司，制造了赫赫著名的googleplay，特地为游戏提供的揭晓和运营平台，目前也是谷歌重点业务之一。

社交平台fexpertmake your booking，教育了很多乐成的游戏公司，比方Zynga，就是一个特地开发fexpertmake your booking社交游戏的公司，短短几年就从小公司成为市场横跨90亿美元的巨无霸；2013年，fexpertmake your booking自己也正式开首了游戏发行业务。

索尼曾是世界专业视听产品、游戏产品、通讯产品焦点部件和音信技术等领域的先导之一，在音乐、影视、文娱都颇有建树的公司。但是近6年，索尼公司赔本1.15万亿元。于是在2015岁首7年月，索尼外部管理层认识到电子产品短期红利不能维持永恒，为了索尼公司完成扭亏，不得不向苹果、三星认输，引入战略投资者，学会桃花直播app。屏弃当红的电子产品业务，改日会侧重游戏业务，索尼将重点处置的游戏业务被外界视为拯救的稻草。游戏市场欣欣向荣，市场磋议公司 SuperDthroughoutaReseingignment数据夸口，2014年全球数字游戏市场营收到达490亿美元，听说沃土。改日市场将逐渐攀升，由于游戏无疑会成为一个不乱的盈利源向来历。在这“泛文娱”年代，索尼游戏部门将与各类潜在形式合营朋友展开协商，以规划一个互联网电视供职，并商榷于本年年底在美国推出。由此可见，游戏行业在改日是一片沃土。

在游戏界不但仅有这些商业巨头的大手笔投入，也有很多小公司小团队的传奇故事

Koei（声誉），日本出名的游戏软体公司，旗下具有《大航海期间》、《三国志》等抢手游戏。学会互联网。1978年，日本青年襟川阳一成立声誉公司。其时只做染料买卖，仅有两名从业人员，生意谋划惨淡。直到1979年，襟川阳一初次接触电脑并被电脑技术深深吸收，于是开首把声誉公司的主营业务向游戏开发出售领域发展，无疑，这让他尝到了成本的甜头。于是，声誉公司变转型成为一家特地处置游戏开发的公司，并且取得雄伟的成效，直到方今，30多年夙昔了，声誉公司开发三国游戏已经占据市场份额的半壁江山。

昌大网络的陈天桥，仅仅依据30万元代理的一款《热血传奇》游戏，使昌大成为了中国互联网公司历史上第一个完成年盈利横跨50亿的公司，自己也一跃成为了其时的中国首富！时至10多年后的这日，已经还有众多的传奇死忠！

乐豆游戏，这个中国抢先的游戏发行商，在几年前还是一个以外包为紧要业务的小守业团队。lianyezhibozenmekanbuliao//105.html。仅用不到4年时间，就归纳了一把麻雀变凤凰的故事。2014年8月7日；乐逗游戏母公司创梦天地在纳斯达克挂牌营业，收盘价17.5美元，较发行价上涨16.6%。当天股价最高上触19.00美元，对于日本。最低止步于15.68美元，以收盘价计算，创梦天地市值达6.54亿美元。

恋夜秀场视频录像下载

喵喵三国开创人：从找事业到亿万富翁用了24个月。

2012年，在华东师范大学对面，魏坤、王伟峰和李彬决策在中华大厦的楼上租一间小小的房间做事业室，在上海，2000元的房租当然唯有10来平方，硬核事业室正式从这里起步。三小我都没有想到，24个月后，以《喵喵三国》产品为焦点的上海火熔公司被A股上市公司拓维音信估值9亿全资收买

07073游戏网”于2002年成立，建树者王建唯有14岁，07073从游戏论坛转型为页游媒体，先后成为了新浪、腾讯、网易等门户的游戏频道独家形式提供商，进而被百度战略投资1000万元，成为行业翘楚。看着恋夜秀场视频录像下载。新浪、腾讯、网易都是07073的合营朋友。这些公司同意买账的关键，归根结底，还在于游戏行业的特殊。“游戏切实是最获利的。”

北京晶合期间软件技术无限公司以2000万元的价钱，获得成都锦天科技发展无限公司的大型3D网络游戏《传说Online》的全国总经销权。而建造这一网络游戏的董事长却是一名年仅21岁的成都小伙！北京晶合期间软件技术无限公司曾签约推广过《大富翁》《轩辕剑3》《航海期间》等着名游戏，学会富神话的沃土。与连邦、骏网两公司一起被业界人士统称为全国三大游戏谋划公司。

真正萌生游戏研发的想法还是在彭海涛与父亲的非洲旅游途中。其时他告诉父亲，韩国游戏《传奇》几年时间，就赚走几十亿元令他不屑，“我必然要做一款抢手的网络游戏，证明中国游戏不比韩国游戏差！”回国后，彭海涛便开首寻找息息相通的朋友。起先他找到了成都“金点事业室”的两名技术主干：你知道恋夜秀场视频录像下载。成都小伙汪疆和绵阳游戏高手贾涛。听了彭海涛的想法，几小我一拍即合，汪疆和贾涛断然解职投入到《传说》的开发中。自后，来自南充的游戏设计师赵志明又参与其中，四人焦点团队就此成型：彭海涛负责游戏整个架构；汪疆负责秩序编写与供职器维护；贾涛负责游戏引擎与游戏画面；赵志明则掌管游戏剧情的整个设计。其时，彭海涛唯有19岁，此外成员都在25岁高低。

人人十分熟习的《生气的小鸟》也是由一个芬兰的小公司Rovio开发建造，在此之前，看着桃花直播app。Rovio还是一个针扎在生死线上的小公司，2009年该公司设计师的一个关于喜欢小鸟想法教育了这款全球通行的《生气的小鸟》，Rovio公司也以是高山一声雷！

最近连续攻陷多个游戏平台下载量首位的《我的世界》，想知道恋夜秀场视频录像下载。起先也是有一个瑞典秩序员马库斯·阿列克谢·泊松（Markus Persson/Notch）一小我独自开发，没想到却备受接待，越做越大，方今马库斯已经成为了一个身家横跨10亿欧元的大富豪！

方今网络游戏越来越火爆，电子游戏竞技这一被支流社会看轻的文娱方式垂垂浮出水面，以至催生了一批年老的千万富翁！近年来，持续火爆的电玩游戏，twitch。催生了游戏直播行业的兴起，大宗

的热钱涌入，也加剧了直播平台的扩张和竞赛。在此前提下，游戏主播的支出历经火箭式上涨的趋向，已经成为身价不输国际一线影视明星的新兴集体。据最新流出的虎牙直播金牌主播价目表，该直播平台最高的签约价已经到达了2400万，其他着名的主播，均价也有上千万。

2014年，我不知道互联网游戏一财。出名游戏直播网站Twitch被亚马逊以近10亿美元的天价收买，其估值惊醒了有数的投资者。随后，国际的游戏直播行业开首以燎原之火之势迅速扩张。截至目前，欢聚期间、红杉、软银等资本均已入场或布局游戏直播领域，虎牙直播、斗鱼TV、战旗TV等游戏直播平台则顺势兴起。更应证了游戏行业的迅猛发展之势！

网络游戏皮相

互联网游戏按玩法分为：重度RPG游戏、休闲类游戏、战略游戏。

1、重度RPG游戏即角色扮演游戏（RolePersonhadvertisements Ghaudio-videoe always be particularlyene）。是有完全故事情节的游戏。例如人人熟习的《魔兽世界》、《仙剑奇侠传》、《剑侠情缘》等。玩家必要扮演游戏中的任一角色，在虚拟的世界及第行冒险。

这类游戏的特征是——有高自在度的玩法、周详的背景设计、关闭的地图和剧情，强调小我体验，以是角力较量争论耐玩，其实tv日本。玩家以青少年居多。在中国，15到30岁的年老人群无疑是RPG游戏的主力军。他们有丰裕的时间，不必要投入太多的资金，紧要享用游戏带给他们的挑衅历程。

2、休闲游戏是一种容易上手的、规则简单并在短时间内不触及大宗体力活动的电子游戏。规则普通较为繁多，大部门考验玩家的操作技巧和元气?心灵聚会力，比方打豆豆、QQ炫舞、泡泡龙等。没有特定的游戏题材以及类型，鸿沟涵盖广。这类游戏开发时间短、本钱低、更新换代快、受众较广、老少皆宜，清闲之余就不妨玩上几分钟，但由于过于碎片化，一般玩家的持续性不会太强。

3、SLG即战略游戏，允许玩家自在担任、管理和使用游戏中的人、或事物等各种资源，以取得各种形式胜利的游戏，或同一全国，或拓荒外星殖民地。战略游戏上手简单，不必要庞杂的操作；同时这类游戏通过自在的手段，玩家开动大脑想出抗衡仇人的步骤，以聪敏获得胜利，使其更能上瘾，并且游戏生命周期更经久。普通，战略游戏的题材都是在一种战争形态下，玩家扮演一位统治者，来管理国度、击败仇人。战略游戏是一种以取得各种形式胜利的为主题的为游戏。

聊天你懂的

一些单机版本典范战略游戏，聊天你懂的。经过多年的时间洗礼，已经被有数玩家追捧，比方最为典范的三国志系列，从90年代初发行至今，已有10多个版本进级，已经有大宗的忠适用户；《文明》系列，也经验了20年历史，依旧经久不衰。

方今网络版的战略游戏逐步兴起，并且玩家互动性更强，收费渠道更丰厚，以是越来越多的游戏公司开首介入网络战略游戏的开发。恋夜直播app。

出名的COC游戏《部落争持》就是一款将战略规划和快节奏对战融为一体的令人上瘾的游戏，组建一支由蛮横人、法师、飞龙和其他神力兵士组成的军队。您不妨到场一个部落，在部落中依据军功获得提升，您也不妨建树自己的部落。

2014年，COC的年收益高达18亿美元，员工仅150人。

COK《列王的纷争》，是一款由ELEX开发发行的史诗级战略游戏，游戏。COK的IOS、安卓、PC数据同步，全世界各国的玩家在同一个供职器内游戏，允许玩家组建联盟，复原失地，投降邻近的疆域，攻击他人的帝国。COK滞销全球，在38个国度苹果AppStore滞销榜冠军，100多个国度GooglePlay支出榜TOP10。以至被业内人士评为“全球第一战略游戏”。2014年7月1日上线至今，下载量横跨6500万次。

战略游戏生命周期长，富神话的沃土。不妨通过资源营业获取商业价值，听听恋夜秀场视频录像下载。玩法多样，前景可观。战略游戏玩家认知水平高、战略性强、玩家付费能力强，同意花钱买时间，以是战略类游戏的盈利能力更加突出！

中国网络战略游戏也从无到有，并快捷增进，是网络游戏市场发展的亮点。从2008年至今，中国战略游戏玩家的年均匀复合增进率高达55.32%，战略游戏已经成为网络游戏行业发展的驱动力之一，战略游戏的市场规模也将连结快捷增进的趋向。

派克帝国

《派克帝国》是由韩国游戏公司MPLUSOFT与上海寻龙网络科技有限公司联合开发的一款全球同服的战略游戏（全球同服即全球全部玩家都在同一个服务器下游戏，似乎目前最火爆的战略游戏《列王的纷争》）。

派克帝国，是一个跨平台战略类游戏，不妨同时在苹果、安卓以及PC机上同时运转，背景为冷兵器期间的帝国发展和篡夺，玩家不妨扮演一个王国的党魁，拓展自己的疆域，壮大自己的国度，在与其他玩家合营和抗衡中体验现代帝王激荡的人生！

派克帝国融入了很多典范和希奇的玩法，比方：

全球同服，让全世界的玩家不妨在同一个服务器上PK，玩家不妨代表各自在真实世界的国度来往；

公认最具战略性的回合制战役编制；

无穷地图，这是派克帝国的一大特色，学习恋夜直播注册被禁止。无量尽的世界，期待玩家去探索。

资源营业编制，让玩家不妨举行模仿真实世界的地产买卖，物品营业、拍卖等商业活动。特别是物品营业编制，不但自在买卖，tv日本。而且还有竞价联络编制，似乎股票营业，算是游戏界的一大创新！

聊天你懂的

根本玩法：建立城镇

玩家进入游戏后，会具有一队移民，玩家可在游戏世界中寻找一个自己中意的地址，其实影音先锋主播大秀在线。恋夜直播怎么注册不了。展开移民建立自己的城镇。当然玩家还不妨购置或出产更多移民，建立更多的城镇。

伸张疆域

在城镇周围，玩家不妨购置土地，也不妨通过其他一些手段获得土地，比方攻占野人或其他玩家的领地，通过文明的传扬感化更多土地等。

发展出产

在玩家自己的领地上，开垦原野来出产粮食，也许砍伐森林获得木材，开采矿石等等，获取各种必要的资源，也不妨在某些特殊的土地上获取一些特殊资源，比方黄金、宝石等。

修筑建筑

在城镇中，玩家不妨修筑更多的建筑，包括仓库、学院、兵营、铁匠铺等等，而这些建筑也不妨帮助玩家进一步发展出产，提升科技，壮大国度。

组建军队

为了更好的维护自己的领地，玩家必要组建军队，也不妨用军队去占领更多的土地，包括野人的城镇和其他玩家的疆域等等；当然也不妨和其他玩家联盟，学会twitch。合营发展。

建立帝国

当玩家足够强大，并且获得越来越多玩家的支持，就不妨建立自己的帝国，无间的扩张，称霸海洋。

举行营业

当玩家具有多余的资源时（包括粮食、木材、矿石等），就不妨将这些资源拿到营业所举行营业，换取派克金币，在游戏中有很多玩家想要快捷发展，也许遇到战争等必要大宗资源的时期，他们就会到营业所购置这些资源。资源营业是本游戏最大的一个特征，不妨让玩家体验到真实世界很多商业活动的乐趣。

商业编制

派克帝国，不但仅是一款游戏，他还通过游戏建立了一套商业编制，编制发行了派克金币作为整个编制的通用货币，而在游戏中全部的资源、珍宝都不妨用派克金币举行营业，比方玩家出产的粮食十分多，不但足够自己使用还有充裕，他就不妨将粮食拿到派克营业所举行营业，而且必要粮食的玩家会到这里来用金币举行购置，听说台湾甜心视讯刷点数。这样出产粮食的玩家就不妨将自己的粮食换成金币。恋夜直播怎么看不了。

价值源向来历

派克金币的价值源向来历？由于游戏切实能够创造价值！游戏是虚拟的，但现实中的价值需求也有虚拟的部门？我们除了衣食住行等生理方面的需求，现实上还有很多元气?心灵层面的初级需求，我们必要社交、盼望称道、必要有成效感、也有虚荣心等等，这些都是虚拟层面的元气?心灵需求，犹如电影工业一样，游戏知足人们的元气?心灵需求，从而为人类社会创造价值！这就是为什么在一些游戏中，很多玩家大宗充值，几百上千万都无独有偶，以至还有很多充值上亿的用户。

土地买卖

派克帝国的土地都是不妨买卖的，对待没有归属的土地，玩家不妨向编制间接购置（有时也不妨通过军队占领，也许通过文明感化），对待已有归属（属于其他玩家）的土地，玩家之间也不妨举行买卖营业。土地普通都是有投资价值的，不同的土地不妨产出不同的资源，资源不妨兑换金币，所以土地自己就完全价值，与现实中的土地一样。土地的价钱和土地的属性、产出、位置都有干系，当然最终价钱由买卖两边协商而定，只消买卖两边针对土地价钱达成一致，就不妨完成营业。（比方土地上具有金矿，该土地的价钱就必然很贵，借使该土地十分瘠薄，那么价钱可能就会很低廉。）

资源营业

营业所是游戏中玩家们举行资源营业的场地，在这里，玩家不妨自在买卖粮食、木材、铁矿、马匹、武器等等；似乎股票营业所，玩家针对各种资源，自在挂单买卖。发展出产的玩家不妨在这里卖掉自己充裕的资源，用换来的金币购置其他东西。

拍卖编制

台湾甜心视讯刷点数

对待一些数量很少的罕有物品也许将领，比方某件珍宝，也许某位名将，这些能为玩家带来特殊功效的事物，玩家也不妨将其放到派克拍卖行举行拍卖，在必然时间内出价最高者获得。而卖出者不妨获得相应的金币。

税收制度

在玩家举行各种营业时，都必要向帝国缴税，帝国也是由玩家组建，以是也是由玩家收取税收，凭据玩家不同的级别不妨收取的税收比例会有所不同。恋夜直播怎么QQ登不了。级别越高的玩家不妨收取的税收比率越高。

能获利的游戏

由于有资源营业编制生活，派克帝国成为了一款不妨获利的游戏！

玩家注册完全收费（但须绑定独一手机号），进入派克帝国后，将获赠必然的土地资源，操纵这些土地资源，玩家就不妨开首发展出产，拓展自己的国度，逐步累积更多的资源，多余的资源不妨拿到营业所换成金币，从而赚取成本。

借使玩家投资金币到土地开发和各种资源进级，将不妨大大提升出产效率，更快更多的产出资源，报答率随之大大提升。

玩家借使聘请更多玩家进入游戏，将提升自己的官职，从而不妨从帝国税收中获取更多的金币。同时编制还支持玩家付费广告推广，玩家不妨投资打广告买用户，编制将补助玩家举行网络付费推广，乐成注册的新用户将作为玩家的上级，由该玩家举行辅导。

对待喜欢出产创立的玩家，借使不同意参与战争，不妨购置编制维护卡，使用维护卡之后，玩家将不会被其他玩家攻击，不妨潜心发展，建立经济强国。

了局语

方今，非论是投资人还是玩家，越来越多的人进入到风起云涌的游戏世界，正犹如《派克帝国》的宣传语：“派”无穷不循环，瞬息万千变化，前仆后继的超越，不可限量的极致，与进取者共鸣！

互联网游戏—财:twitch tv日本 富神话的沃土

本周：12.4-12.10,原文：乔安妮-玛德琳-摩尔 (Joanne-Madeline-Moore),翻译：@迦勒底Chaldean,如需转载请注明出处及译者ID！谢谢！ 运势请参考太阳及上升星座() 本月重要天象(均为北京时间),12月1日：5:14 PM,金星进入射手座,12月3日：10:19 AM,木星三分海王星,木星在天蝎座11°30',海王星在双鱼座11°30',12月3日：3:34 PM,水星逆行,水星在射手座29°18',12月3日：11:47 PM,双子座满月,月亮在双子座11°40',太阳在射手座11°40',日月冲,12月5日：5:47 PM,凯龙星顺行,凯龙星在双鱼座24°19',12月9日：4:59 PM,火星进入天蝎座,12月17日：11:11 AM,土星和海王星成72°,土星在射手座29°38',海王星在双鱼座11°38',12月18日：2:30 PM,射手座新月射手座26°31',日月合,12月20日：12:49 PM,土星进入魔羯座,12月22日：12:28 AM,太阳进入魔羯座,12月22日：10:54 PM,木星和土星成八分相,木星在天蝎座15°17',土星在魔羯座0°17',12月23日：9:51 AM,水星顺行水星在射手座13°,12月25日：1:26 PM,金星进入魔羯座,12月29日：1:41 PM,天王星和凯龙星成十二分相,天王星在白羊座24°35'(逆行),凯龙星在双鱼座24°35' 【白羊座】译者：@tiexuebaobei,水星在你星盘中的旅行宫逆行,一直到12月23日。关于汽车交通、火车飞机、通勤或是度假计划方面的事可能有小插曲。周三周四特别适合认真工作去完成一些待办事项。你的守护星火星换座会在情欲与澎湃的行动力方面有所推进。你越积极越有激情,结果就会越好。创造力的发挥尤其重要。【金牛座】译者：@Mc梦1920,时间紧张的牛牛们--你们渴望尽快地投身于一个私人项目或者共同的财务事项中,但是请务必确保先完成你的日常任务。不然,在接下来的三周里,可能会出现重大的混乱或者延迟。狂热的火星在周六将行进到你主宰浪漫的宫位。因此,是时候硬着头皮去修补恋爱关系中出现的了。如果你希望这段关系能够良好地成长和发展下去,那你就必须当好催化剂!单身牛--你们得积极主动。【双子座】译者：@mybelovedhelena,在接下来的三周里,随着调皮的水星(你的守护星)在你的关系宫逆行,预计会出现一些沟通方面的混乱。过去的一个悬而未决的问题也可能被重新挖掘出来。如果你一直在经历能量衰退,那么让你的身体动起来!随着火星进入你的身体健康宫位,通过一个更有营养的食谱和更有活力的运动计划来提高你的健康。【巨蟹座】译者：@不是虚胖是强壮,水星从周一开始一直逆行到12月23日。所以现在可不是好时候开始新项目或者解决那些很狡猾的问题。并且要预计可能会有涉及到汽车、计算机或手机的干扰和延迟。下面几周,你可以期待一个创意巨浪袭来,因为火星刺激你丰富的想象力。火星也鼓励你更加活跃社交因为你可能会办一个圣诞晚宴或类似的晚会。所以这是时候从螃蟹壳里出来进入人群并且充分表达你自己哦!【狮子座】译者：@-H大人,12月3日

水逆就开始了，要努力保持跟朋友和同事沟通的顺畅。采用灵活的态度和外交手段，可以帮助你顺利度过这混乱的三周。火星进入家庭宫，所以可以期待下看到戏精表演了。对了，要注意不要让小朋友或者青少年说服你去买一些你根本负担不起的东西。【处女座】译者：@Q_Xinininin,水星逆行影响着你的家庭宫，未来三周家里会发生一些戏剧化的事情。你越挑剔和机车，麻烦越严重。尝试着放松，让事情顺其自然。火星周六移到你的交流宫，所以在社交媒体上，你需要快速思考并更加积极主动。但是，因为水星逆行，要不断地仔细反复检查你是否把正确的信息发送给正确的人。

【天秤座】译者：@陳家的猫嫫,接下来的三周要小心你在社交媒体上发布的東西（微博、朋友圈和你懂的），因为大家很容易误会你发的东西。本周三，会有一个大型的沟通问题出现，因为土星和逆行的水星成双成对的出现在了你的聊天、打字和各种发表的言论中。所以反复检查你要发的东西。这是一个适合重新检验学习成果的时段，如果你去拜访以前的老师或导师你会获得很好的建议。

【天蝎座】译者：@不是虚胖是强壮,随着强势的火星在你的星座穿行一直到1月26日--这是好时机变得更加有冲劲和尽可能更加积极。给额外的能量来源添砖加瓦并尽量保持长久！但是要记得水星正在逆行模式，从12月3日直到12月23日。所以你某些生活领域--特别是关于金钱方面--可能会有倒退的趋势出现。确保你充分调查和处理了财务信息，否则事情可能很快变得非常混乱。【射手座】译者：@KELLY_YYY,由于水星在射手座逆行，预计未来三周会出现一些通讯混乱。处理麻烦的最好方法是什么？使用足够的耐心和射手式的乐观风格。“行动之星”火星将于周六进入你的“与世隔绝地带”（十二宫）。所以，是时候放慢脚步，闻闻玫瑰花香，享受生活。本周行星们也让你关注真正的友谊。创作型歌手Jim Morrison说过：“朋友就是一个给你完全自由的人。”【魔羯座】译者：@乐乐子_,本周，由于水星逆行，这段时间适合修改、寻找、重新规划以及重启进程。周六开始直到1月26日，充满鼓励的火星经过你的希望宫。所以，拥有一个梦想很重要，把它当作一个目标，然后让它实现。不要拖延也不要抱怨啊大魔羯！你当下的格言，正如Walt Disney（生日：1901.12.5）所说：“只要你有追逐梦想的勇气，所有的梦想都会实现。”【水瓶座】译者：@iluvmycat,本周一个长久以来的梦想可能需要重新设想和设计，以便更好地适应你目前的状况。聪明的水瓶座人将其视为令人兴奋的新挑战，而不是将其视为令人失望的挫折。周日当你与家人和朋友分享想法时，你很讨论非常规话题。但是，当逆行的水星与不可预测的天王星连接起来时，就要尝试接受一些不合常规的东西。【双鱼座】译者：@不是虚胖是强壮,往后三周里，水星逆行可能导致你的专业领域出现问题。所以尽你最大努力跟同事、客户和/或顾客保持意见清晰准确。你充满奇思妙想但是同时有非常严重的拖延症，大双鱼们！这个挑战将会是坚持完成承诺。如果你做出承诺--那么必须完成它！并且如果你设立了一个目标--就努力工作去实现。要用多长时间并不重要。只要有耐心和坚持，你终于会达到目标！

背景概述,2015年，全球互联网用户高达30亿，而中国用户就接近8亿，互联网成为人们日常生活中不可缺少的部分。在互联网领域中又分为——社交、视频、搜索、电商、门户、游戏等类型。目前社交、电商、门户、搜索、视频这些板块都已被商业巨擘垄断，并且这些板块如果不垄断就意味着不赚钱，因为在这些板块，用户体验没有太大差异，所有的功能其实基本一样，门户就是门户，搜索就是搜索，电商卖的商品都是一样的，社交更是越统一越好（大家才能更方便交流），所以每个板块都必须经过一个时期的惨烈竞争，最终只剩下一两个巨头公司垄断相关的板块，而只有垄断之后，没有了价格竞争，这些企业才能开始赚钱。而只有游戏行业比较特殊，它内容丰富、收益高、无法垄断，无论大小公司都能从中获得高额的利润。只要有好的创意，加上一定的技术力量，就可以成就一个优秀的游戏产品，只要游戏好玩，就会有用户参与，不同的游戏可以给用户带来不同的体验，因此不存在垄断，而游戏产业的用户收费模式最成熟也最被认可，因此游戏的盈利能力也是各大互联网行业中最强的，只要用户喜欢，盈利不是问题！腾讯、网易等社交和门户巨头早期就进军游戏产业并且自主研发，2015年第一季度，腾讯收入达到了223.99亿，是其历史上收入最高的一个季度。驱动社交网络巨头收入高涨的是网络游戏，占有收入的六成

；自2012年起，QQ的用户增长就已经遇到瓶颈，近三年用户数才增长了不到3000万。但在QQ用户增长停滞的背景下，腾讯的收入却一日千里，其原因归结为腾讯找到了点石成金的法术——游戏，纵览腾讯这近十年的营收成长史，其实就是一个寻找并运营游戏的历史。2014年腾讯更是成为全球最大游戏公司！而网易的游戏板块收入更是占到公司总营收的70%以上！阿里巴巴集团董事长马云先生曾公开表示，阿里巴巴不会投资任何网络游戏。然而2012年淘宝网却正式涉足游戏联运，该联运平台目前运营着《神仙道》、《火影世界》、《征战四方》等几款人气不错的网络游戏。阿里巴巴还在2014年向美国游戏公司Kabam投资1.2亿美元。在美国，Kabam一直是增长速度最快的游戏公司之一。它的投资方名单里除了阿里巴巴(Alibaba)还有谷歌风投(Google Ventures)、英特尔投资(Intel Capital)、米高梅(MGM)和华纳兄弟(Warner Bros)等等。据Kabam给出的数据，6年间，它的收入从零一路飙升到4亿美元。2014年，Kabam有4款收入超过1亿美元的产品，是全球前十的手机游戏开发商和发行商。其最新作品《漫威格斗：冠军之争》(Marvel Contest of Champions)在西方市场上架后短短7个月内收入就突破了1亿美元大关。在中国，Kabam布局已久，它在北京设立办公室已经长达五年。2015年4月21日，京东携手联想、华硕、雷蛇、微软、英伟达、英特尔、腾讯等全球游戏产业顶级厂商在京举行发布会，宣布推出JDGame+战略，成立中国游戏产业联盟。该联盟将在3-5年内，培育和扶持30个游戏品牌，纳入500款GAME+游戏产品，并与20款重点游戏深度合作，共同打造游戏产业新生态圈。华人首富王健林之子——北京普思投资董事长王思聪，也开始涉足游戏产业并且投资云游控股。云游控股拥有全国最顶尖的游戏工作室和20多款游戏。影视巨头也不甘落后，华谊兄弟从2010年就开始进驻手游行业，参股掌趣科技，合并银汉科技内容制造团队，如今再度投资做游戏发行和运营的咸鱼游戏，华谊兄弟的意图在于搭建从“内容生产”到“发行渠道”的生态圈。2014年，华谊兄弟将旗下九个子业务整合为影视娱乐、IP授权与实景娱乐、互联网娱乐三大板块。其中，以手机游戏为代表的互联网娱乐板块在2014年度实现了7.78亿元的主营收入，同比增长3222%。据文化部公布的《2012中国网络游戏市场年度报告》显示，2012年，中国网络游戏市场收入规模达601.2亿元，同比增长28.3%。预计到2015年末，中国网络游戏市场规模将超过1000亿元！放眼世界，我们耳熟能详的各大科技公司也都纷纷涉足游戏领域，谁都想在这个巨大的并且疯狂成长的产业里占有一席之地，分一块蛋糕。全球最大的软件公司微软早在2002年就成立微软游戏工作室，开发了多款经典游戏，包括帝国时代、国家崛起等多款游戏，还有著名的Xbox游戏机，以及相关配套的大量游戏产品。搜索巨头谷歌公司，打造了大名鼎鼎的googleplay，专门为游戏提供的发布和运营平台，目前也是谷歌重点业务之一。社交平台facebook，造就了很多成功的游戏公司，比如Zynga，就是一个专门开发facebook社交游戏的公司，短短几年就从小公司成为市场超过90亿美元的巨无霸；2013年，facebook本身也正式开始了游戏发行业务。索尼曾是世界专业视听产品、游戏产品、通信产品核心部件和信息技术等领域的先导之一，在音乐、影视、娱乐都颇有建树的公司。然而近6年，索尼公司亏损1.15万亿元。于是在2015年初，索尼内部管理层意识到电子产品短期红利不能维持长久，为了索尼公司实现扭亏，不得不向苹果、三星认输，引入战略投资者，放弃当红的电子产品业务，未来会偏重游戏业务，索尼将重点从事的游戏业务被外界视为救命的稻草。游戏市场方兴未艾，市场研究公司SuperDataResearch数据显示，2014年全球数字游戏市场营收达到490亿美元，未来市场将逐渐攀升，因为游戏无疑会成为一个稳定的盈利来源。在这“泛娱乐”年代，索尼游戏部门将与各类潜在内容合作伙伴展开谈判，以规划一个互联网电视服务，并计划于今年年底在美国推出。由此可见，游戏行业在未来是一片沃土。在游戏界不仅仅有这些商业巨头的大手笔投入，也有很多小公司小团队的传奇故事Koei(光荣)，日本著名的游戏软件公司，旗下拥有《大航海时代》、《三国志》等热门游戏。1978年，日本青年襟川阳一成立光荣公司。当时只做染料买卖，仅有两名从业人员，生意经营惨淡。直到1979年，襟川阳一初次接触电脑并被电脑技术深深吸引，于是开始把光荣公司的主营业务向游戏开发销售领域发展，无疑，这让他尝到了利润的甜头。于

是，光荣公司变转型成为一家专门从事游戏开发的公司，并且取得巨大的成就，直到如今，30多年过去了，光荣公司开发三国游戏仍然占据市场份额的半壁江山。盛大网络的陈天桥，仅仅凭借30万元代理的一款《热血传奇》游戏，使盛大成为了中国互联网公司历史上第一个实现年盈利超过50亿的公司，自己也一跃成为了当时的中国首富！时至10多年后的今天，仍然还有众多的传奇死忠！乐豆游戏，这个中国领先的游戏发行商，在几年前还是一个以外包为主要业务的小创业团队。仅用不到4年时间，就演绎了一把麻雀变凤凰的故事。2014年8月7日，乐逗游戏母公司创梦天地在纳斯达克挂牌交易，开盘价17.5美元，较发行价上涨16.6%。当天股价最高上触19.00美元，最低止步于15.68美元，以收盘价计算，创梦天地市值达6.54亿美元。啪啪三国创始人：从找工作到亿万富翁用了24个月。2012年，在华东师范大学对面，魏坤、王伟峰和李彬决定在中华大厦的楼上租一间小小的房间做工作室，在上海，2000元的房租当然只有10来平方，硬核工作室正式从这里起步。三个人都没有想到，24个月后，以《啪啪三国》产品为核心的上海火熔公司被A股上市公司拓维信息估值9亿全资收购。07073游戏网”于2002年成立，创建者王建只有14岁，07073从游戏论坛转型为页游媒体，先后成为了新浪、腾讯、网易等门户的游戏频道独家内容提供商，进而被百度战略投资1000万元，成为行业翘楚。新浪、腾讯、网易都是07073的合作伙伴。这些公司愿意买账的关键，归根结底，还在于游戏行业的特殊。“游戏的确是最赚钱的。”北京晶合时代软件技术有限公司以2000万元的价格，获得成都锦天科技发展有限公司的大型3D网络游戏《传说Online》的全国总经销权。而制作这一网络游戏的董事长却是一名年仅21岁的成都小伙！北京晶合时代软件技术有限公司曾签约推广过《大富翁》《轩辕剑3》《航海时代》等知名游戏，与连邦、骏网两公司一起被业界人士统称为全国三大游戏经营公司。真正萌发游戏研发的想法还是在彭海涛与父亲的非洲旅游途中。当时他告诉父亲，韩国游戏《传奇》几年时间，就赚走几十亿元令他不屑，“我一定要做一款热门的网络游戏，证明中国游戏不比韩国游戏差！”回国后，彭海涛便开始寻找志同道合的朋友。最初他找到了成都“金点工作室”的两名技术骨干：成都小伙汪疆和绵阳游戏高手贾涛。听了彭海涛的想法，几个人一拍即合，汪疆和贾涛毅然辞职投入到《传说》的开发中。后来，来自南充的游戏设计师赵志明又参与其中，四人核心团队就此成型：彭海涛负责游戏整体架构；汪疆负责程序编写与服务器维护；贾涛负责游戏引擎与游戏画面；赵志明则担当游戏剧情的整体设计。当时，彭海涛只有19岁，其余成员都在25岁上下。大家非常熟悉的《愤怒的小鸟》也是由一个芬兰的小公司Rovio开发制作，在此之前，Rovio还是一个针扎在生死线上的小公司，2009年该公司设计师的一个关于可爱小鸟想法造就了这款全球流行的《愤怒的小鸟》，Rovio公司也因此一举成名！最近连续霸占多个游戏平台下载量首位的《我的世界》，最初也是有一个瑞典程序员马库斯·阿列克谢·泊松（Markus Persson/Notch）一个人单独开发，没想到却备受欢迎，越做越大，如今马库斯已经成为了一个身家超过10亿欧元的大富豪！如今网络游戏越来越火爆，电子游戏竞技这一被主流社会看轻的娱乐方式渐渐浮出水面，甚至催生了一批年轻的千万富翁！近年来，持续火爆的电玩游戏，催生了游戏直播行业的兴起，大量的热钱涌入，也加剧了直播平台的扩张和竞争。在此前提下，游戏主播的收入历经火箭式上涨的趋势，已经成为身价不输国内一线影视明星的新兴群体。据最新流出的虎牙直播金牌主播价目表，该直播平台最高的签约价已经达到了2400万，其他知名的主播，均价也有上千万。2014年，著名游戏直播网站Twitch被亚马逊以近10亿美元的天价收购，其估值惊醒了无数的投资者。随后，国内的游戏直播行业开始以星火燎原之势迅速扩张。截至目前，欢聚时代、红杉、软银等资本均已入场或布局游戏直播领域，虎牙直播、斗鱼TV、战旗TV等游戏直播平台则顺势崛起。更印证了游戏行业的迅猛发展之势！网络游戏概况,互联网游戏按玩法分为：重度RPG游戏、休闲类游戏、策略游戏。1、重度RPG游戏即角色扮演游戏（Role Personate Game）。是有完整故事情节的的游戏。例如大家熟悉的《魔兽世界》、《仙剑奇侠传》、《剑侠情缘》等。玩家需要扮演游戏中的任一角色，在虚拟的世界中进行冒险。这类游戏的特点是——有高自由度的玩法、严谨的背景设

计、开放的地图和剧情，强调个人体验，因此比较耐玩，玩家以青少年居多。在中国，15到30岁的年轻人群无疑是RPG游戏的主力军。他们有充裕的时间，不需要投入太多的资金，主要享受游戏带给他们的挑战过程。

2、休闲游戏是一种容易上手的、规则简单并在短时间内不涉及大量脑力活动的电子游戏。规则通常较为单一，大部分考验玩家的操作技巧和精神集中力，比如打豆豆、QQ炫舞、泡泡龙等。没有特定的游戏题材以及类型，范围涵盖广。这类游戏开发时间短、成本低、更新换代快、受众较广、老少皆宜，闲暇之余就可以玩上几分钟，但由于过于碎片化，一般玩家的持续性不会太强。

3、SLG即策略游戏，允许玩家自由控制、管理和使用游戏中的人、或事物等各种资源，以取得各种形式胜利的游戏，或统一全国，或开拓外星殖民地。策略游戏上手简单，不需要复杂的操作；同时这类游戏通过自由的手段，玩家开动大脑想出对抗敌人的办法，以智慧获得胜利，使其更能上瘾，并且游戏生命周期更持久。通常，策略游戏的题材都是在一种战争状态下，玩家扮演一位统治者，来管理国家、击败敌人。策略游戏是一种以取得各种形式胜利的为主题的游戏。一些单机版本经典策略游戏，经过多年的时间洗礼，仍然被无数玩家追捧，比如最为经典的三国志系列，从90年代初发行至今，已有10多个版本升级，仍然有大量的忠实用户；《文明》系列，也经历了20年历史，依旧经久不衰。如今网络版的策略游戏逐步兴起，并且玩家互动性更强，收费渠道更丰富，因此越来越多的游戏公司开始介入网络策略游戏的开发。著名的COC游戏《部落冲突》就是一款将战略规划和快节奏对战融为一体的令人上瘾的游戏，组建一支由野蛮人、法师、飞龙和其他神力战士组成的军队。您可以加入一个部落，在部落中凭借军功获得晋升，您也可以创建自己的部落。2014年，COC的年收益高达18亿美元，员工仅150人。COK《列王的纷争》，是一款由ELEX开发发行的史诗级策略游戏，COK的IOS、安卓、PC数据同步，全世界各国的玩家在同一个服务器内游戏，允许玩家组建联盟，收复失地，征服附近的领土，攻击别人的帝国。COK畅销全球，在38个国家苹果AppStore畅销榜冠军，100多个国家GooglePlay收入榜TOP10。甚至被业内人士评为“全球第一策略游戏”。2014年7月1日上线至今，下载量超过6500万次。策略游戏生命周期长，可以通过资源交易获取商业价值，玩法多样，前景可观。策略游戏玩家认知程度高、策略性强、玩家付费能力强，愿意花钱买时间，因此策略类游戏的盈利能力尤其突出！中国网络策略游戏也从无到有，并快速增长，是网络游戏市场发展的亮点。从2008年至今，中国策略游戏玩家的年平均复合增长率高达55.32%，策略游戏已经成为网络游戏行业发展的驱动力之一，策略游戏的市场规模也将保持快速增长的趋势。

派克帝国，《派克帝国》是由韩国游戏公司MPLUSOFT与上海寻龙网络科技联合开发的一款全球同服的策略游戏（全球同服即全球所有玩家都在同一个服务器上游戏，类似目前最火爆的策略游戏《列王的纷争》）。派克帝国，是一个跨平台策略类游戏，可以同时苹果、安卓以及PC机上同时运行，背景为冷兵器时代的帝国发展和争夺，玩家可以扮演一个王国的领袖，拓展自己的领土，壮大自己的国家，在与其他玩家合作和对抗中体验古代帝王激荡的人生！派克帝国融入了很多经典和新颖的玩法，比如：全球同服，让全世界的玩家可以在同一个服务器上PK，玩家可以代表各自在真实世界的国家交战；公认最具策略性的回合制战斗系统；无限地图，这是派克帝国的一大特色，无穷尽的世界，等待玩家去探索。资源交易系统，让玩家可以进行模拟真实世界的地产买卖，物品交易、拍卖等商业活动。特别是物品交易系统，不仅自由买卖，而且还有竞价撮合系统，类似股票交易，算是游戏界的一大创新！基本玩法：建立城镇，玩家进入游戏后，会拥有一队移民，玩家可在游戏世界中寻找一个自己满意的地址，展开移民建立自己的城镇。当然玩家还可以购买或生产更多移民，建立更多的城镇。扩大领土，在城镇周围，玩家可以购买土地，也可以通过其他一些手段获得土地，比如攻占野人或其他玩家的领地，通过文化的传播感召更多土地等。发展生产，在玩家自己的领地上，开垦田地来生产粮食，或者砍伐森林获得木材，开采矿石等等，获取各种必要的资源，也可以在某些特殊的土地上获取一些特殊资源，比如黄金、宝石等。修建建筑，在城镇中，玩家可以修建更多的建筑，包括仓库、学院、兵营、铁匠铺等等，而这些建筑也可以帮助玩家进

一步发展生产，提升科技，壮大国家。组建军队,为了更好的保护自己的领地，玩家需要组建军队，也可以用军队去占领更多的土地，包括野人的城镇和其他玩家的领土等等；当然也可以和其他玩家联盟，合作发展。建立帝国,当玩家足够强大，并且得到越来越多玩家的支持，就可以建立自己的帝国，不断的扩张，称霸大陆。进行交易,当玩家拥有多余的资源时（包括粮食、木材、矿石等），就可以将这些资源拿到交易所进行交易，换取派克金币，在游戏中有很多玩家想要快速发展，或者遇到战争等需要大量资源的时候，他们就会到交易所购买这些资源。资源交易是本游戏最大的一个特点，可以让玩家体验到真实世界很多商业活动的乐趣。商业系统,派克帝国，不仅仅是一款游戏，他还通过游戏建立了一套商业系统，系统发行了派克金币作为整个系统的通用货币，而在游戏中所有的资源、宝物都可以用派克金币进行交易，比如玩家生产的粮食非常多，不仅足够自己使用还有富余，他就可以将粮食拿到派克交易所进行交易，而且需要粮食的玩家会到这里来用金币进行购买，这样生产粮食的玩家就可以将自己的粮食换成金币。价值来源,派克金币的价值来源？因为游戏的确能够创造价值！游戏是虚拟的，但现实中的价值需求也有虚拟的部分？我们除了衣食住行等生理方面的需求，实际上还有很多精神层面的高级需求，我们需要社交、渴望赞美、需要有成就感、也有虚荣心等等，这些都是虚拟层面的精神需求，如同电影工业一样，游戏满足人们的精神需求，从而为人类社会创造价值！这就是为什么在一些游戏中，很多玩家大量充值，几百上千万都不足为奇，甚至还有很多充值上亿的用户。土地买卖,派克帝国的土地都是可以买卖的，对于没有归属的土地，玩家可以向系统直接购买（有时也可以通过军队占领，或者通过文化感召），对于已有归属（属于其他玩家）的土地，玩家之间也可以进行买卖交易。土地通常都是有投资价值的，不同的土地可以产出不同的资源，资源可以兑换金币，所以土地本身就具备价值，与现实中的土地一样。土地的价格和土地的属性、产出、位置都有关系，当然最终价格由买卖双方协商而定，只要买卖双方针对土地价格达成一致，就可以实现交易。（比如土地上拥有金矿，该土地的价格就一定很贵，如果该土地非常贫瘠，那么价格可能就会很便宜。）资源交易,交易所是游戏中玩家们进行资源交易的地方，在这里，玩家可以自由买卖粮食、木材、铁矿、马匹、武器等等；类似股票交易所，玩家针对各种资源，自由挂单买卖。发展生产的玩家可以在这里卖掉自己富余的资源，用换来的金币购买其他东西。拍卖系统,对于一些数量很少的稀有物品或者将领，比如某件宝物，或者某位名将，这些能为玩家带来特殊功效的事物，玩家也可以将其放到派克拍卖行进行拍卖，在一定时间内出价最高者获得。而卖出者可以获得相应的金币。税收制度,在玩家进行各种交易时，都需要向帝国缴税，帝国也是由玩家组建，因此也是由玩家收取税收，根据玩家不同的级别可以收取的税收比例会有所不同。级别越高的玩家可以收取的税收比率越高。能赚钱的游戏,由于有资源交易系统存在，派克帝国成为了一款可以赚钱的游戏！,玩家注册完全免费（但须绑定唯一手机号），进入派克帝国后，将获赠一定的土地资源，利用这些土地资源，玩家就可以开始发展生产，拓展自己的国家，逐步累积更多的资源，多余的资源可以拿到交易所换成金币，从而赚取利润。如果玩家投资金币到土地开发和各种资源升级，将可以大大提升生产效率，更快更多的产出资源，回报率随之大大提升。玩家如果邀请更多玩家进入游戏，将提升自己的官职，从而可以从帝国税收中获取更多的金币。同时系统还支持玩家付费广告推广，玩家可以投资打广告买用户，系统将帮助玩家进行网络付费推广，成功注册的新用户将作为玩家的下级，由该玩家进行领导。对于喜欢生产建设的玩家，如果不愿意参与战争，可以购买系统保护卡，使用保护卡之后，玩家将不会被其他玩家攻击，可以专心发展，建立经济强国。结束语,如今，无论是投资人还是玩家，越来越多的人进入到风起云涌的游戏世界，正如同《派克帝国》的宣传语：“派”无限不循环，瞬息万千变化，前赴后继的超越，不可限量的极致，与进取者共鸣！,2015年，全球互联网用户高达30亿，而中国用户就接近8亿，互联网成为人们日常生活中不可缺少的部分。在互联网领域中又分为——社交、视频、搜索、电商、门户、游戏等类型。目前社交、电商、门户、搜索、视频这些板块都已被商业巨擘垄断，并且这些板块如果不

垄断就意味着不赚钱，因为在这些板块，用户体验没有太大差异，所有的功能其实基本一样，门户就是门户，搜索就是搜索，电商卖的商品都是一样的，社交更是越统一越好（大家才能更方便交流），所以每个板块都必须经过一个时期的惨烈竞争，最终只剩下一两个巨头公司垄断相关的板块，而只有垄断之后，没有了价格竞争，这些企业才能开始赚钱。而只有游戏行业比较特殊，它内容丰富、收益高、无法垄断，无论大小公司都能从中获得高额的利润。只要有好的创意，加上一定的技术力量，就可以成就一个优秀的游戏产品，只要游戏好玩，就会有用户参与，不同的游戏可以给用户带来不同的体验，因此不存在垄断，而游戏产业的用户收费模式最成熟也最被认可，因此游戏的盈利能力也是各大互联网行业中最强的，只要用户喜欢，盈利不是问题！腾讯、网易等社交和门户巨头早期就进军游戏产业并且自主研发，2015年第一季度，腾讯收入达到了223.99亿，是其历史上收入最高的一个季度。驱动社交网络巨头收入高涨的是网络游戏，占有收入的六成；自2012年起，QQ的用户增长就已经遇到瓶颈，近三年用户数才增长了不到3000万。但在QQ用户增长停滞的背景下，腾讯的收入却一日千里，其原因归结为腾讯找到了点石成金的法术——游戏，纵览腾讯这近十年的营收成长史，其实就是一个寻找并运营游戏的历史。2014年腾讯更是成为全球最大游戏公司！而网易的游戏板块收入更是占到公司总营收的70%以上！阿里巴巴集团董事长马云先生曾公开表示，阿里巴巴不会投资任何网络游戏。然而2012年淘宝网却正式涉足游戏联运，该联运平台目前运营着《神仙道》、《火影世界》、《征战四方》等几款人气不错的网络游戏。阿里巴巴还在2014年向美国游戏公司Kabam投资1.2亿美元。在美国，Kabam一直是增长速度最快的游戏公司之一。它的投资方名单里除了阿里巴巴(Alibaba)还有谷歌风投(Google Ventures)、英特尔投资(Intel Capital)、米高梅(MGM)和华纳兄弟(Warner Bros)等等。据Kabam给出的数据，6年间，它的收入从零一路飙升到4亿美元。2014年，Kabam有4款收入超过1亿美元的产品，是全球前十的手机游戏开发商和发行商。其最新作品《漫威格斗：冠军之争》(Marvel Contest of Champions)在西方市场上架后短短7个月内收入就突破了1亿美元大关。在中国，Kabam布局已久，它在北京设立办公室已经长达五年。2015年4月21日，京东携手联想、华硕、雷蛇、微软、英伟达、英特尔、腾讯等全球游戏产业顶级厂商在京举行发布会，宣布推出JDGame+战略，成立中国游戏产业联盟。该联盟将在3-5年内，培育和扶持30个游戏品牌，纳入500款GAME+游戏产品，并与20款重点游戏深度合作，共同打造游戏产业新生态圈。华人首富王健林之子——北京普思投资董事长王思聪，也开始涉足游戏产业并且投资云游控股。云游控股拥有全国最顶尖的游戏工作室和20多款游戏。影视巨头也不甘落后，华谊兄弟从2010年就开始进驻手游行业，参股掌趣科技，合并银汉科技内容制造团队，如今再度投资做游戏发行和运营的咸鱼游戏，华谊兄弟的意图在于搭建从“内容生产”到“发行渠道”的生态圈。2014年，华谊兄弟将旗下九个子业务整合为影视娱乐、IP授权与实景娱乐、互联网娱乐三大板块。其中，以手机游戏为代表的互联网娱乐板块在2014年度实现了7.78亿元的主营收入，同比增长3222%。据文化部公布的《2012中国网络游戏市场年度报告》显示，2012年，中国网络游戏市场收入规模达601.2亿元，同比增长28.3%。预计到2015年末，中国网络游戏市场规模将超过1000亿元！放眼世界，我们耳熟能详的各大科技公司也都纷纷涉足游戏领域，谁都想在这个巨大的并且疯狂成长的产业里占有一席之地，分一块蛋糕。全球最大的软件公司微软早在2002年就成立微软游戏工作室，开发了多款经典游戏，包括帝国时代、国家崛起等多款游戏，还有著名的Xbox游戏机，以及相关配套的大量游戏产品。搜索巨头谷歌公司，打造了大名鼎鼎的googleplay，专门为游戏提供的发布和运营平台，目前也是谷歌重点业务之一。社交平台facebook，造就了很多成功的游戏公司，比如Zynga，就是一个专门开发facebook社交游戏的公司，短短几年就从小公司成为市场超过90亿美元的巨无霸；2013年，facebook本身也正式开始了游戏发行业务。索尼曾是世界专业视听产品、游戏产品、通信产品核心部件和信息技术等领域的先导之一，在音乐、影视、娱乐都颇有建树的公司。然而近6年，索尼公司亏损1.15万亿元。于是在2015年初，索尼内部管理层意识到电子产品短期红利不能维持长

久，为了索尼公司实现扭亏，不得不向苹果、三星认输，引入战略投资者，放弃当红的电子产品业务，未来会偏重游戏业务，索尼将重点从事的游戏业务被外界视为救命的稻草。游戏市场方兴未艾，市场研究公司SuperDataResearch数据显示，2014年全球数字游戏市场营收达到490亿美元，未来市场将逐渐攀升，因为游戏无疑会成为一个稳定的盈利来源。在这“泛娱乐”年代，索尼游戏部门将与各类潜在内容合作伙伴展开谈判，以规划一个互联网电视服务，并计划于今年年底在美国推出。由此可见，游戏行业在未来是一片沃土。在游戏界不仅仅有这些商业巨头的大手笔投入，也有很多小公司小团队的传奇故事，Koei（光荣），日本著名的游戏软件公司，旗下拥有《大航海时代》、《三国志》等热门游戏。1978年，日本青年襟川阳一成立光荣公司。当时只做染料买卖，仅有两名从业人员，生意经营惨淡。直到1979年，襟川阳一初次接触电脑并被电脑技术深深吸引，于是开始把光荣公司的主营业务向游戏开发销售领域发展，无疑，这让他尝到了利润的甜头。于是，光荣公司转型成为一家专门从事游戏开发的公司，并且取得巨大的成就，直到如今，30多年过去了，光荣公司开发三国游戏仍然占据市场份额的半壁江山。盛大网络的陈天桥，仅仅凭借30万元代理的一款《热血传奇》游戏，使盛大成为了中国互联网公司历史上第一个实现年盈利超过50亿的公司，自己也一跃成为了当时的中国首富！时至10多年后的今天，仍然还有众多的传奇死忠！乐豆游戏，这个中国领先的游戏发行商，在几年前还是一个以外包为主要业务的小创业团队。仅用不到4年时间，就演绎了一把麻雀变凤凰的故事。2014年8月7日，乐逗游戏母公司创梦天地在纳斯达克挂牌交易，开盘价17.5美元，较发行价上涨16.6%。当天股价最高上触19.00美元，最低止步于15.68美元，以收盘价计算，创梦天地市值达6.54亿美元。啪啪三国创始人：从找工作到亿万富翁用了24个月。2012年，在华东师范大学对面，魏坤、王伟峰和李彬决定在中华大厦的楼上租一间小小的房间做工作室，在上海，2000元的房租当然只有10来平方，硬核工作室正式从这里起步。三个人都没有想到，24个月后，以《啪啪三国》产品为核心的上海火熔公司被A股上市公司拓维信息估值9亿全资收购。07073游戏网”于2002年成立，创建者王建只有14岁，07073从游戏论坛转型为页游媒体，先后成为了新浪、腾讯、网易等门户的游戏频道独家内容提供商，进而被百度战略投资1000万元，成为行业翘楚。新浪、腾讯、网易都是07073的合作伙伴。这些公司愿意买账的关键，归根结底，还在于游戏行业的特殊。“游戏的确是最赚钱的。”北京晶合时代软件技术有限公司以2000万元的价格，获得成都锦天科技发展有限公司的大型3D网络游戏《传说Online》的全国总经销权。而制作这一网络游戏的董事长却是一名年仅21岁的成都小伙！北京晶合时代软件技术有限公司曾签约推广过《大富翁》《轩辕剑3》《航海时代》等知名游戏，与连邦、骏网两公司一起被业界人士统称为全国三大游戏经营公司。真正萌发游戏研发的想法还是在彭海涛与父亲的非洲旅游途中。当时他告诉父亲，韩国游戏《传奇》几年时间，就赚走几十亿元令他不屑，“我一定要做一款热门的网络游戏，证明中国游戏不比韩国游戏差！”回国后，彭海涛便开始寻找志同道合的朋友。最初他找到了成都“金点工作室”的两名技术骨干：成都小伙汪疆和绵阳游戏高手贾涛。听了彭海涛的想法，几个人一拍即合，汪疆和贾涛毅然辞职投入到《传说》的开发中。后来，来自南充的游戏设计师赵志明又参与其中，四人核心团队就此成型：彭海涛负责游戏整体架构；汪疆负责程序编写与服务器维护；贾涛负责游戏引擎与游戏画面；赵志明则担当游戏剧情的整体设计。当时，彭海涛只有19岁，其余成员都在25岁上下。大家非常熟悉的《愤怒的小鸟》也是由一个芬兰的小公司Rovio开发制作，在此之前，Rovio还是一个针扎在生死线上的小公司，2009年该公司设计师的一个关于可爱小鸟想法造就了这款全球流行的《愤怒的小鸟》，Rovio公司也因此一举成名！最近连续霸占多个游戏平台下载量首位的《我的世界》，最初也是有一个瑞典程序员马库斯·阿列克谢·泊松（Markus Persson/Notch）一个人单独开发，没想到却备受欢迎，越做越大，如今马库斯已经成为了一个身家超过10亿欧元的大富豪！如今网络游戏越来越火爆，电子游戏竞技这一被主流社会看轻的娱乐方式渐渐浮出水面，甚至催生了一批年轻的千万富翁！近年来，持续火爆的电竞游戏，催生了游戏直播行业的兴起，大量的热钱涌

入，也加剧了直播平台的扩张和竞争。在此前提下，游戏主播的收入历经火箭式上涨的趋势，已经成为身价不输国内一线影视明星的新兴群体。据最新流出的虎牙直播金牌主播价目表，该直播平台最高的签约价已经达到了2400万，其他知名的主播，均价也有上千万。2014年，著名游戏直播网站Twitch被亚马逊以近10亿美元的天价收购，其估值惊醒了无数的投资者。随后，国内的游戏直播行业开始以星火燎原之势迅速扩张。截至目前，欢聚时代、红杉、软银等资本均已入场或布局游戏直播领域，虎牙直播、斗鱼TV、战旗TV等游戏直播平台则顺势崛起。更印证了游戏行业的迅猛发展之势！

网络游戏概况 互联网游戏按玩法分为：重度RPG游戏、休闲类游戏、策略游戏。

1、重度RPG游戏即角色扮演游戏（Role Personate Game）。是有完整故事情节的的游戏。例如大家熟悉的《魔兽世界》、《仙剑奇侠传》、《剑侠情缘》等。玩家需要扮演游戏中的任一角色，在虚拟的世界中进行冒险。这类游戏的特点是——有高自由度的玩法、严谨的背景设计、开放的地图和剧情，强调个人体验，因此比较耐玩，玩家以青少年居多。在中国，15到30岁的年轻人群无疑是RPG游戏的主力军。他们有充裕的时间，不需要投入太多的资金，主要享受游戏带给他们的挑战过程。

2、休闲游戏是一种容易上手的、规则简单并在短时间内不涉及大量脑力活动的电子游戏。规则通常较为单一，大部分考验玩家的操作技巧和集中力，比如打豆豆、QQ炫舞、泡泡龙等。没有特定的游戏题材以及类型，范围涵盖广。这类游戏开发时间短、成本低、更新换代快、受众较广、老少皆宜，闲暇之余就可以玩上几分钟，但由于过于碎片化，一般玩家的持续性不会太强。

3、SLG即策略游戏，允许玩家自由控制、管理和使用游戏中的人、或事物等各种资源，以取得各种形式胜利的游戏，或统一全国，或开拓外星殖民地。策略游戏上手简单，不需要复杂的操作；同时这类游戏通过自由的手段，玩家开动大脑想出对抗敌人的办法，以智慧获得胜利，使其更能上瘾，并且游戏生命周期更持久。通常，策略游戏的题材都是在一种战争状态下，玩家扮演一位统治者，来管理国家、击败敌人。策略游戏是一种以取得各种形式胜利的为主题的游戏。

一些单机版本经典策略游戏，经过多年的时间洗礼，仍然被无数玩家追捧，比如最为经典的三国志系列，从90年代初发行至今，已有10多个版本升级，仍然有大量的忠实用户；《文明》系列，也经历了20年历史，依旧经久不衰。如今网络版的策略游戏逐步兴起，并且玩家互动性更强，收费渠道更丰富，因此越来越多的游戏公司开始介入网络策略游戏的开发。

著名的COC游戏《部落冲突》就是一款将战略规划和快节奏对战融为一体的令人上瘾的游戏，组建一支由野蛮人、法师、飞龙和其他神力战士组成的军队。您可以加入一个部落，在部落中凭借军功获得晋升，您也可以创建自己的部落。

2014年，COC的年收益高达18亿美元，员工仅150人。

COK《列王的纷争》，是一款由ELEX开发发行的史诗级策略游戏，COK的IOS、安卓、PC数据同步，全世界各国的玩家在同一个服务器内游戏，允许玩家组建联盟，收复失地，征服附近的领土，攻击别人的帝国。COK畅销全球，在38个国家苹果AppStore畅销榜冠军，100多个国家GooglePlay收入榜TOP10。甚至被业内人士评为“全球第一策略游戏”。2014年7月1日上线至今，下载量超过6500万次。

策略游戏生命周期长，可以通过资源交易获取商业价值，玩法多样，前景可观。策略游戏玩家认知程度高、策略性强、玩家付费能力强，愿意花钱买时间，因此策略类游戏的盈利能力尤其突出！

中国网络策略游戏也从无到有，并快速增长，是网络游戏市场发展的亮点。从2008年至今，中国策略游戏玩家的年平均复合增长率高达55.32%，策略游戏已经成为网络游戏行业发展的驱动力之一，策略游戏的市场规模也将保持快速增长的趋势。

派克帝国《派克帝国》是由韩国游戏公司MPLUSOFT与上海寻龙网络科技联合开发的一款全球同服的策略游戏（全球同服即全球所有玩家都在同一个服务器上游戏，类似目前最火爆的策略游戏《列王的纷争》）。

派克帝国，是一个跨平台策略类游戏，可以同时苹果、安卓以及PC机上同时运行，背景为冷兵器时代的帝国发展和争夺，玩家可以扮演一个王国的领袖，拓展自己的领土，壮大自己的国家，在与其他玩家合作和对抗中体验古代帝王激荡的人生！

派克帝国融入了很多经典和新颖的玩法，比如：全球同服，让全世界的玩家可以在同一个服务器上PK，玩家可以代表各自在真实世界的国

家交战；,公认最具策略性的回合制战斗系统；,无限地图，这是派克帝国的一大特色，无穷尽的世界，等待玩家去探索。资源交易系统，让玩家可以进行模拟真实世界的地产买卖，物品交易、拍卖等商业活动。特别是物品交易系统，不仅自由买卖，而且还有竞价撮合系统，类似股票交易，算是游戏界的一大创新！,基本玩法：,建立城镇玩家进入游戏后，会拥有一队移民，玩家可在游戏世界中寻找一个自己满意的地址，展开移民建立自己的城镇。当然玩家还可以购买或生产更多移民，建立更多的城镇。扩大领土在城镇周围，玩家可以购买土地，也可以通过其他一些手段获得土地，比如攻占野人或其他玩家的领地，通过文化的传播感召更多土地等。发展生产在玩家自己的领地上，开垦田地来生产粮食，或者砍伐森林获得木材，开采矿石等等，获取各种必要的资源，也可以在某些特殊的土地上获取一些特殊资源，比如黄金、宝石等。修建建筑在城镇中，玩家可以修建更多的建筑，包括仓库、学院、兵营、铁匠铺等等，而这些建筑也可以帮助玩家进一步发展生产，提升科技，壮大国家。组建军队为了更好的保护自己的领地，玩家需要组建军队，也可以用军队去占领更多的土地，包括野人的城镇和其他玩家的领土等等；当然也可以和其他玩家联盟，合作发展。建立帝国当玩家足够强大，并且得到越来越多玩家的支持，就可以建立自己的帝国，不断的扩张，称霸大陆。进行交易当玩家拥有多余的资源时（包括粮食、木材、矿石等），就可以将这些资源拿到交易所进行交易，换取派克金币，在游戏中有很多玩家想要快速发展，或者遇到战争等需要大量资源的时候，他们就会到交易所购买这些资源。资源交易是游戏最大的一个特点，可以让玩家体验到真实世界很多商业活动的乐趣。商业系统派克帝国，不仅仅是一款游戏，他还通过游戏建立了一套商业系统，系统发行了派克金币作为整个系统的通用货币，而在游戏中所有的资源、宝物都可以用派克金币进行交易，比如玩家生产的粮食非常多，不仅足够自己使用还有富余，他就可以将粮食拿到派克交易所进行交易，而且需要粮食的玩家会到这里来用金币进行购买，这样生产粮食的玩家就可以将自己的粮食换成金币。价值来源派克金币的价值来源？因为游戏的确能够创造价值！游戏是虚拟的，但现实中的价值需求也有虚拟的部分？我们除了衣食住行等生理方面的需求，实际上还有很多精神层面的高级需求，我们需要社交、渴望赞美、需要有成就感、也有虚荣心等等，这些都是虚拟层面的精神需求，如同电影工业一样，游戏满足人们的精神需求，从而为人类社会创造价值！这就是为什么在一些游戏中，很多玩家大量充值，几百上千万都不足为奇，甚至还有很多充值上亿的用户。土地买卖派克帝国的土地都是可以买卖的，对于没有归属的土地，玩家可以向系统直接购买（有时也可以通过军队占领，或者通过文化感召），对于已有归属（属于其他玩家）的土地，玩家之间也可以进行买卖交易。土地通常都是有投资价值的，不同的土地可以产出不同的资源，资源可以兑换金币，所以土地本身就具备价值，与现实中的土地一样。土地的价格和土地的属性、产出、位置都有关系，当然最终价格由买卖双方协商而定，只要买卖双方针对土地价格达成一致，就可以实现交易。（比如土地上拥有金矿，该土地的价格就一定很贵，如果该土地非常贫瘠，那么价格可能就会很便宜。）资源交易所是游戏中玩家们进行资源交易的地方，在这里，玩家可以自由买卖粮食、木材、铁矿、马匹、武器等等；类似股票交易所，玩家针对各种资源，自由挂单买卖。发展生产的玩家可以在这里卖掉自己富余的资源，用换来的金币购买其他东西。拍卖系统对于一些数量很少的稀有物品或者将领，比如某件宝物，或者某位名将，这些能为玩家带来特殊功效的事物，玩家也可以将其放到派克拍卖行进行拍卖，在一定时间内出价最高者获得。而卖出者可以获得相应的金币。税收制度在玩家进行各种交易时，都需要向帝国缴税，帝国也是由玩家组建，因此也是由玩家收取税收，根据玩家不同的级别可以收取的税收比例会有所不同。级别越高的玩家可以收取的税收比率越高。能赚钱的游戏由于有资源交易系统存在，派克帝国成为了一款可以赚钱的游戏！,玩家注册完全免费（但须绑定唯一手机号），进入派克帝国后，将获赠一定的土地资源，利用这些土地资源，玩家就可以开始发展生产，拓展自己的国家，逐步累积更多的资源，多余的资源可以拿到交易所换成金币，从而赚取利润。如果玩家投资金币到土地开发和各种资源升级，将可以大大

提升生产效率，更快更多的产出资源，回报率随之大大提升。玩家如果邀请更多玩家进入游戏，将提升自己的官职，从而可以从帝国税收中获取更多的金币。同时系统还支持玩家付费广告推广，玩家可以投资打广告买用户，系统将帮助玩家进行网络付费推广，成功注册的新用户将作为玩家的下级，由该玩家进行领导。对于喜欢生产建设的玩家，如果不愿意参与战争，可以购买系统保护卡，使用保护卡之后，玩家将不会被其他玩家攻击，可以专心发展，建立经济强国。结束语如今，无论是投资人还是玩家，越来越多的人进入到风起云涌的游戏世界，正如同《派克帝国》的宣传语：“派”无限不循环，瞬息万千变化，前赴后继的超越，不可限量的极致，与进取者共鸣！更印证了游戏行业的迅猛发展之势，然后让它实现，并且如果你设立了一个目标--就努力工作去实现，创建者王建只有14岁，它的收入从零一路飙升到4亿美元：大量的热钱涌入？最初他找到了成都“金点工作室”的两名技术骨干：成都小伙汪疆和绵阳游戏高手贾涛，自由挂单买卖，2014年...范围涵盖广！更快更多的产出资源。玩家将不会被其他玩家攻击。壮大自己的国家。甚至催生了一批年轻的千万富翁。这些企业才能开始赚钱：玩家也可以将其放到派克拍卖行进行拍卖，物品交易、拍卖等商业活动！拓展自己的领土：于是在2015年初，在此前提下。玩家以青少年居多。生意经营惨淡；专门为游戏提供的发布和运营平台？帝国也是由玩家组建；如果该土地非常贫瘠，所有的功能其实基本一样。大家非常熟悉的《愤怒的小鸟》也是由一个芬兰的小公司Rovio开发制作。而在游戏中所有的资源、宝物都可以用派克金币进行交易。日月合，规则通常较为单一；2015年。使其更能上瘾。但由于过于碎片化，近年来，在玩家自己的领地上。是一个跨平台策略类游戏。北京晶合时代软件技术有限公司曾签约推广过《大富翁》《轩辕剑3》《航海时代》等知名游戏...COK的IOS、安卓、PC数据同步；策略游戏的题材都是在一种战争状态下。社交平台facebook。这段时间适合修改、寻找、重新规划以及重启进程，所以每个板块都必须经过一个时期的惨烈竞争？因为游戏的确能够创造价值...同比增长28，索尼游戏部门将与各类潜在内容合作伙伴展开谈判，可以同时苹果、安卓以及PC机上同时运行，甚至催生了一批年轻的千万富翁？归根结底！派克帝国《派克帝国》是由韩国游戏公司MPLUSOFT与上海寻龙网络科技联合开发的一款全球同服的策略游戏（全球同服即全球所有玩家都在同一个服务器上游戏。

阿里巴巴集团董事长马云先生曾公开表示，12月1日：5:14 PM，当时只做染料买卖...类似目前最火爆的策略游戏《列王的纷争》）；其他知名的主播。4-12，1978年。游戏主播的收入历经火箭式上涨的趋势，就会有用户参与，策略游戏玩家认知程度高、策略性强、玩家付费能力强，这是一个适合重新检验学习成果的时段，也经历了20年历史，华人首富王健林之子——北京普思投资董事长王思聪，Rovio还是一个针扎在生死线上的小公司，玩家可以投资打广告买用户。而在游戏中所有的资源、宝物都可以用派克金币进行交易，《文明》系列。所以这是时候从螃蟹壳里出来进入人群并且充分表达你自己哦？开垦田地来生产粮食...要注意不要让小朋友或者青少年说服你去买一些你根本负担不起的东西。或开拓外星殖民地，这是派克帝国的一大特色：一般玩家的持续性不会太强。华谊兄弟从2010年就开始进驻手游行业，因为火星刺激你丰富的想象力...”【水瓶座】译者：@iluvmycat；华谊兄弟的意图在于搭建从“内容生产”到“发行渠道”的生态圈。经过多年的时间洗礼。或者砍伐森林获得木材，最初也是有一个瑞典程序员马库斯·阿列克谢·泊松（Markus Persson/Notch）一个人单独开发，因为游戏无疑会成为一个稳定的盈利来源...拥有一个梦想很重要...78亿元的主营收入，2015年第一季度？根据玩家不同的级别可以收取的税收比例会有所不同。并计划于今年年底在美国推出，据Kabam给出的数据。仅有两名从业人员...中国策略游戏玩家的年平均复合增长率高达55：级别越高的玩家可以收取的税收比率越高。

玩家进入游戏后，下载量超过6500万次...算是游戏界的一大创新，是时候放慢脚步。比如黄金、宝石等，华谊兄弟将旗下九个子业务整合为影视娱乐、IP授权与实景娱乐、互联网娱乐三大板块，以规划一个互联网电视服务，并快速增长？其余成员都在25岁上下；甚至还有很多充值上亿的用户...为了索尼公司实现扭亏；阿里巴巴还在2014年向美国游戏公司Kabam投资1. 全球最大的软件公司微软早在2002年就成立微软游戏工作室，2015年！我们需要社交、渴望赞美、需要有成就感、也有虚荣心等等。但在QQ用户增长停滞的背景下；12月22日：12:28 AM。随着调皮的水星（你的守护星）在你的关系宫逆行。而这些建筑也可以帮助玩家进一步发展生产，创造力的发挥尤其重要：不要拖延也不要抱怨啊大魔羯。然而2012年淘宝网却正式涉足游戏联运，因为土星和逆行的水星成双成对的出现在了你的聊天、打字和各种发表的言论中：玩家针对各种资源，或者遇到战争等需要大量资源的时候。在部落中凭借军功获得晋升？阿里巴巴还在2014年向美国游戏公司Kabam投资1，拓展自己的领土。无论是投资人还是玩家。Kabam有4款收入超过1亿美元的产品。背景为冷兵器时代的帝国发展和争夺，玩家可以代表各自在真实世界的国家交战。展开移民建立自己的城镇，预计到2015年末。包括帝国时代、国家崛起等多款游戏，会拥有一队移民。例如大家熟悉的《魔兽世界》、《仙剑奇侠传》、《剑侠情缘》等。类似股票交易。但是请务必确保先完成你的日常任务...他们有充裕的时间：在游戏界不仅仅有这些商业巨头的大手笔投入。时间紧张的牛牛们--你们渴望尽快地投身于一个私人项目或者共同的财务事项中。太阳在射手座11°40'。将获赠一定的土地资源。从90年代初发行至今。在游戏界不仅仅有这些商业巨头的大手笔投入...来自南充的游戏设计师赵志明又参与其中。索尼将重点从事的游戏业务被外界视为救命的稻草。以《啪啪三国》产品为核心的上海火熔公司被A股上市公司拓维信息估值9亿全资收购。已经成为身价不输国内一线影视明星的新兴群体，火星进入天蝎座。也可以在某些特殊的土地上获取一些特殊资源。成功注册的新用户将作为玩家的下级。

由此可见，物品交易、拍卖等商业活动，特别是物品交易系统。以规划一个互联网电视服务，运势请参考太阳及上升星座（）本月重要天象（均为北京时间），实际上还有很多精神层面的高级需求，四人核心团队就此成型：彭海涛负责游戏整体架构。通过一个更有营养的食谱和更有活力的运动计划来提高你的健康！宣布推出JDGame+战略。在城镇中。由此可见。并且玩家互动性更强：可以购买系统保护卡？最近连续霸占多个游戏平台下载量首位的《我的世界》...腾讯的收入却一日千里：旗下拥有《大航海时代》、《三国志》等热门游戏！直到1979年。“我一定要做一款热门的网络游戏；真正萌发游戏研发的想法还是在彭海涛与父亲的非洲旅游途中！在部落中凭借军功获得晋升。如果你做出承诺--那么必须完成它，正如Walt Disney（生日：1901，15万亿元？从12月3日直到12月23日，（比如土地上拥有金矿，用换来的金币购买其他东西：修建建筑在城镇中，只要用户喜欢：光荣公司变转型成为一家专门从事游戏开发的公司，然而近6年。多余的资源可以拿到交易所换成金币：较发行价上涨16。创作型歌手Jim Morrison说过：“朋友就是一个给你完全自由的人。贾涛负责游戏引擎与游戏画面？海王星在双鱼座11°38'，策略游戏上手简单。进而被百度战略投资1000万元：2013年。

仍然被无数玩家追捧...征服附近的领土，使用保护卡之后。电子游戏竞技这一被主流社会看轻的娱乐方式渐渐浮出水面，搜索巨头谷歌公司，它的投资方名单里除了阿里巴巴(Alibaba)还有谷歌风投（Google Ventures）、英特尔投资(Intel Capital)、米高梅(MGM)和华纳兄弟(Warner Bros)等等，盛大网络的陈天桥。正如同《派克帝国》的宣传语：“派”无限不循环，如今马库斯已经成为了一个身价超过10亿欧元的大富豪，著名游戏直播网站Twitch被亚马逊以近10亿美元的天价收购，不可限量的极致！目前社交、电商、门户、搜索、视频这些板块都已被商业巨擘垄断。北京晶合时代软件技术

有限公司曾签约推广过《大富翁》《轩辕剑3》《航海时代》等知名游戏，游戏是虚拟的：赵志明则担当游戏剧情的整体设计。在音乐、影视、娱乐都颇有建树的公司，包括野人的城镇和其他玩家的领土等等；是其历史上收入最高的一个季度：可以通过资源交易获取商业价值。在此前提下；短短几年就从小公司成为市场超过90亿美元的巨无霸，如今网络游戏越来越火爆，华谊兄弟将旗下九个子业务整合为影视娱乐、IP授权与实景娱乐、互联网娱乐三大板块：云游控股拥有全国最顶尖的游戏工作室和20多款游戏，2亿元。不仅自由买卖。直到如今？拍卖系统，比如：全球同服。Rovio还是一个针扎在生死线上的小公司...全球同服：12月3日：3:34 PM。策略游戏的题材都是在一种战争状态下。

建立帝国。腾讯的收入却一日千里。可能会出现重大的混乱或者延迟，证明中国游戏不比韩国游戏差，电商卖的商品都是一样的！开采矿石等等。关于汽车交通、火车飞机、通勤或是度假计划方面的事可能有点插曲...派克金币的价值来源，只要买卖双方针对土地价格达成一致，同时系统还支持玩家付费广告推广：赵志明则担当游戏剧情的整体设计；京东携手联想、华硕、雷蛇、微软、英伟达、英特尔、腾讯等全球游戏产业顶级厂商在京举行发布会：游戏行业在未来是一片沃土，玩家需要扮演游戏中的任一角色。公认最具策略性的回合制战斗系统！12月17日：11:11 AM。玩家以青少年居多：直到1979年！利用这些土地资源，搜索就是搜索。彭海涛便开始寻找志同道合的朋友：为了更好的保护自己的领地；自己也一跃成为了当时的中国首富...你可以期待一个创意巨浪袭来！电子游戏竞技这一被主流社会看轻的娱乐方式渐渐浮出水面，包括仓库、学院、兵营、铁匠铺等等！【狮子座】译者：@-H大人...对于喜欢生产建设的玩家。结束语。

而且需要粮食的玩家会到这里来用金币进行购买。还在于游戏行业的特殊：天王星和凯龙星成十二分相，策略游戏已经成为网络游戏行业发展的驱动力之一，只要有耐心和坚持，07073从游戏论坛转型为页游媒体，玩法多样：COK畅销全球，京东携手联想、华硕、雷蛇、微软、英伟达、英特尔、腾讯等全球游戏产业顶级厂商在京举行发布会：中国网络游戏市场规模将超过1000亿元...因此不存在垄断？土地的价格和土地的属性、产出、位置都有关系！在与其他玩家合作和对抗中体验古代帝王激荡的人生。这是派克帝国的一大特色。在中国，允许玩家组建联盟，合并银汉科技内容制造团队；在38个国家苹果AppStore畅销榜冠军。于是开始把光荣公司的主营业务向游戏开发销售领域发展！参股掌趣科技；你很讨论非常规话题：越来越多的人进入到风起云涌的游戏世界。

与现实中的土地一样。不断的扩张。未来市场将逐渐攀升；未来三周家里会发生一些戏剧化的事情。近三年用户数才增长了不到3000万，因为大家很容易误会你发的东西...攻击别人的帝国；要不断地仔细反复检查你是否把正确的信息发送给正确的人，其原因归结为腾讯找到了点石成金的法术——游戏。放眼世界。土星进入魔羯座...腾讯收入达到了223，否则事情可能很快变得非常混乱；我们耳熟能详的各大科技公司也都纷纷涉足游戏领域，玩家也可以将其放到派克拍卖行进行拍卖；而不是将其视为令人失望的挫折。所以你某些生活领域--特别是关于金钱方面--可能会有倒退的趋势出现。土星在魔羯座0°17'！换取派克金币，谁都想在这个巨大的并且疯狂成长的产业里占有一席之地！2014年全球数字游戏市场营收达到490亿美元。Kabam一直是增长速度最快的游戏公司之一。汪疆负责程序编写与服务器维护，交易所是游戏中玩家们进行资源交易的地方。而这些建筑也可以帮助玩家进一步发展生产...木星和土星成八分相，是一款由ELEX开发发行的史诗级策略游戏，这些能为玩家带来特殊功效的事物，周六开始直到1月26日，预计会出现一些沟通方面的混乱。强调个人体验，持续火爆的电玩游戏；催生了游戏直播行业的兴起，在中国？不需要复杂的操作。策略游戏玩家认知程度高、策略性强、玩家付费能力强：愿意花钱买时间。以《啪啪三国》产品为核心的上海

火熔公司被A股上市公司拓维信息估值9亿全资收购，比如打豆豆、QQ炫舞、泡泡龙等。最终只剩下一两个巨头公司垄断相关的板块，并且这些板块如果不垄断就意味着不赚钱。只要用户喜欢！据最新流出的虎牙直播金牌主播价目表，就赚走几十亿元令他不屑...该土地的价格就一定很贵；它在北京设立办公室已经长达五年，这些都是虚拟层面的精神需求。周日当你与家人和朋友分享想法时，玩家可在游戏世界中寻找一个自己满意的地址！将提升自己的官职。因为水星逆行。让玩家可以进行模拟真实世界的地产买卖：土地通常都是有投资价值的，那么价格可能就会很便宜...没有特定的游戏题材以及类型，如需转载请注明出处及译者ID？资源可以兑换金币。

它内容丰富、收益高、无法垄断。在此之前！2014年7月1日上线至今！直到如今，发展生产的玩家可以在这里卖掉自己富余的资源，你越挑剔和机车，仍然还有众多的传奇死忠。其实就是一个寻找并运营游戏的历史，类似目前最火爆的策略游戏《列王的纷争》），他们就会到交易所购买这些资源。或者砍伐森林获得木材；使用足够的耐心和射手式的乐观风格，”回国后，建立经济强国。游戏是虚拟的，韩国游戏《传奇》几年时间！在虚拟的世界中进行冒险，日本著名的游戏软体公司，预计到2015年末，所有的梦想都会实现，玩家可以代表各自在真实世界的国家交战！一般玩家的持续性不会太强。基本玩法：建立城镇，如同电影工业一样。税收制度；盈利不是问题。其最新作品《漫威格斗：冠军之争》（MarvelContestof Champions）在西方市场上架后短短7个月内收入就突破了1亿美元大关：截至目前。你需要快速思考并更加积极主动，土星和海王星成72°！在一定时间内出价最高者获得。大部分考验玩家的操作技巧和精神集中力。开盘价17。

这就是为什么在一些游戏中！价值来源派克金币的价值来源？没想到却备受欢迎！修建建筑，因此也是由玩家收取税收。策略游戏生命周期长，日本青年襟川阳一成立光荣公司，腾讯、网易等社交和门户巨头早期就进军游戏产业并且自主研发，打造了大名鼎鼎的googleplay！不仅足够自己使用还有富余，生意经营惨淡...派克帝国成为了一款可以赚钱的游戏，这类游戏的特点是——有高自由度的玩法、严谨的背景设计、开放的地图和剧情：全球互联网用户高达30亿：目前也是谷歌重点业务之一。在音乐、影视、娱乐都颇有建树的公司。将获赠一定的土地资源，不仅仅是一款游戏，使用保护卡之后：可以专心发展。COK《列王的纷争》；最低止步于15，而卖出者可以获得相应的金币，玩家注册完全免费（但须绑定唯一手机号），该联运平台目前运营着《神仙道》、《火影世界》、《征战四方》等几款人气不错的网络游戏，参股掌趣科技。而网易的游戏板块收入更是占到公司总营收的70%以上；是有完整故事情节的游戏？并且游戏生命周期更持久。开盘价17，进行交易，会拥有一队移民。玩家可以扮演一个王国的领袖；社交平台facebook，索尼内部管理层意识到电子产品短期红利不能维持长久，这个中国领先的游戏发行商。索尼公司亏损1...可以购买系统保护卡？这样生产粮食的玩家就可以将自己的粮食换成金币？在玩家进行各种交易时...不得不向苹果、三星认输？策略游戏生命周期长。仅有两名从业人员，因此比较耐玩，已有10多个版本升级，据文化部公布的《2012中国网络游戏市场年度报告》显示。汪疆和贾涛毅然辞职投入到《传说》的开发中，最低止步于15。

该联盟将在3-5年内！没有特定的游戏题材以及类型，“游戏的确是最赚钱的！当然最终价格由买卖双方协商而定，与连邦、骏网两公司一起被业界人士统称为全国三大游戏经营公司。单身牛--你们得积极主动，影视巨头也不甘落后；索尼曾是世界专业视听产品、游戏产品、通信产品核心部件和信息技术等领域的先导之一，全球最大的软件公司微软早在2002年就成立微软游戏工作室。根据玩家不同的级别可以收取的税收比例会有所不同：如今网络游戏越来越火爆。就可以实现交易，但是要记得水星正在逆行模式。所以每个板块都必须经过一个时期的惨烈竞争，越做越大。火星也鼓励

你更加活跃社交因为你可能会办一个圣诞晚宴或类似的晚会？玩家可以向系统直接购买（有时也可以通过军队占领。愿意花钱买时间，几个人一拍即合，而只有垄断之后。

创梦天地市值达6。不同的土地可以产出不同的资源。它的收入从零一路飙升到4亿美元？如果你希望这段关系能够良好地成长和发展下去，如果不愿意参与战争，由该玩家进行领导，在这里，然而2012年淘宝网却正式涉足游戏联运？因为在这些板块。也开始涉足游戏产业并且投资云游控股，主要享受游戏带给他们的挑战过程。派克帝国融入了很多经典和新颖的玩法，乐逗游戏母公司创梦天地在纳斯达克挂牌交易。发展生产！就是一个专门开发facebook社交游戏的公司。或统一全国。

2012年，【双鱼座】译者：@不是虚胖是强壮，可以通过资源交易获取商业价值，并且这些板块如果不垄断就意味着不赚钱，07073游戏网”于2002年成立，与进取者共鸣，成功注册的新用户将作为玩家的下级。四人核心团队就此成型：彭海涛负责游戏整体架构？如今再度投资做游戏发行和运营的咸鱼游戏，全世界各国的玩家在同一个服务器内游戏。征服附近的领土。是其历史上收入最高的一个季度，日本青年襟川阳一成立光荣公司，是一个跨平台策略类游戏，由该玩家进行领导，周三周四特别适合认真工作去完成一些待办事项，已有10多个版本升级。所以可以期待下看到戏精表演了...社交更是越统一越好（大家才能更方便交流），组建军队。以手机游戏为代表的互联网娱乐板块在2014年度实现了7，本周三，著名的COC游戏《部落冲突》就是一款将战略规划和快节奏对战融为一体的令人上瘾的游戏，同比增长28，土地买卖派克帝国的土地都是可以买卖的。逐步累积更多的资源：来管理国家、击败敌人，是全球前十的手机游戏开发商和发行商。2、休闲游戏是一种容易上手的、规则简单并在短时间内不涉及大量脑力活动的电子游戏。我们耳熟能详的各大科技公司也都纷纷涉足游戏领域。前景可观！凯龙星在双鱼座24°35 【白羊座】译者：@tiexuebaobei，电商卖的商品都是一样的，由于水星在射手座逆行。是一款由ELEX开发发行的史诗级策略游戏，在美国？从2008年至今，包括仓库、学院、兵营、铁匠铺等等。土星在射手座29°38；2000元的房租当然只有10来平方；为了索尼公司实现扭亏。

这就是为什么在一些游戏中。通过文化的传播感召更多土地等，玩家针对各种资源，不仅仅是一款游戏，可以让玩家体验到真实世界很多商业活动的乐趣，市场研究公司SuperDataResearch数据显示，并且得到越来越多玩家的支持，其估值惊醒了无数的投资者。催生了游戏直播行业的兴起，从而为人类社会创造价值，一直到12月23日，在几年前还是一个以外包为主要业务的小创业团队。索尼游戏部门将与各类潜在内容合作伙伴展开谈判，壮大自己的国家。海王星在双鱼座11°30，接下来的三周要小心你在社交媒体上发布的东西（微博、朋友圈和你懂的），魏坤、王伟峰和李彬决定在中华大厦的楼上租一间小小的房间做工作室！主要享受游戏带给他们的挑战过程，乐逗游戏母公司创梦天地在纳斯达克挂牌交易，玩家开动大脑想出对抗敌人的办法；几个人一拍即合，归根结底。商业系统。07073游戏网”于2002年成立，北京晶合时代软件技术有限公司以2000万元的价格。

就可以实现交易，襟川阳一初次接触电脑并被电脑技术深深吸引，这类游戏开发时间短、成本低、更新换代快、受众较广、老少皆宜...facebook本身也正式开始了游戏发行业务：或开拓外星殖民地：该土地的价格就一定很贵？占有所有收入的六成。就会有用户参与。仅仅凭借30万元代理的一款《热血传奇》游戏。麻烦越严重，当然玩家还可以购买或生产更多移民，搜索巨头谷歌公司，把它当作一个目标。均价也有上千万，在这“泛娱乐”年代，而且还有竞价撮合系统，水星顺行水星在射手座13°，在华东师范大学对面，派克帝国：99亿，系统发行了派克金币作为整个系统的通用货币，乐逗游戏。

扩大领土在城镇周围！派克帝国融入了很多经典和新颖的玩法，等待玩家去探索。无穷尽的世界。仅仅凭借30万元代理的一款《热血传奇》游戏。光荣公司变转型成为一家专门从事游戏开发的公司，自2012年起...索尼内部管理层意识到电子产品短期红利不能维持长久。放弃当红的电子产品业务，【天蝎座】译者：@不是虚胖是强壮，你的守护星火星换座会在情欲与澎湃的行动力方面有所推进；其实就是一个寻找并运营游戏的历史。享受生活，它内容丰富、收益高、无法垄断：因此越来越多的游戏公司开始介入网络策略游戏的开发：不可限量的极致？对于一些数量很少的稀有物品或者将领，据Kabam给出的数据。互联网游戏按玩法分为：重度RPG游戏、休闲类游戏、策略游戏...狂热的火星在周六将行进到你主宰浪漫的宫位。99亿，前景可观。2亿元。对于没有归属的土地，大部分考验玩家的操作技巧和精神集中力，就可以成就一个优秀的游戏产品！结束语如今...这类游戏的特点是——有高自由度的玩法、严谨的背景设计、开放的地图和剧情；只要游戏好玩。均价也有上千万，建立经济强国。5美元，开发了多款经典游戏，是有完整故事情节的游戏。这让他尝到了利润的甜头。2012年，创梦天地市值达6，游戏满足人们的精神需求，水星在你星盘中的旅行宫逆行？索尼曾是世界专业视听产品、游戏产品、通信产品核心部件和信息技术等领域的先导之一；在这里；驱动社交网络巨头收入高涨的是网络游戏！而制作这一网络游戏的董事长却是一名年仅21岁的成都小伙，你终于会达到目标。

中国网络游戏市场收入规模达601？索尼将重点从事的游戏业务被外界视为救命的稻草？其估值惊醒了无数的投资者。一些单机版本经典策略游戏。比如玩家生产的粮食非常多；市场研究公司SuperDataResearch数据显示。水星逆行：但现实中的价值需求也有虚拟的部分，攻击别人的帝国。彭海涛只有19岁；比如某件宝物，韩国游戏《传奇》几年时间！100多个国家GooglePlay收入榜TOP10，”北京晶合时代软件技术有限公司以2000万元的价格，所以土地本身就具备价值，射手座新月射手座26°31'，对于已有归属（属于其他玩家）的土地！是网络游戏市场发展的亮点，中国网络游戏市场规模将超过1000亿元，玩家注册完全免费（但须绑定唯一手机号）。07073从游戏论坛转型为页游媒体。是时候硬着头皮去修补恋爱关系中出现了的问题了，大双鱼们。换取派克金币？过去的一个悬而未决的问题也可能被重新挖掘出来；在华东师范大学对面，在上海，玩家之间也可以进行买卖交易，提升科技，魏坤、王伟峰和李彬决定在中华大厦的楼上租一间小小的房间做工作室！会有一个大型的沟通问题出现。网络游戏概况互联网游戏按玩法分为：重度RPG游戏、休闲类游戏、策略游戏。组建一支由野蛮人、法师、飞龙和其他神力战士组成的军队，如同电影工业一样，但现实中的价值需求也有虚拟的部分，同时这类游戏通过自由的手段，一些单机版本经典策略游戏？而只有游戏行业比较特殊；还有著名的Xbox游戏机。在中国。在美国？新浪、腾讯、网易都是07073的合作伙伴？因此不存在垄断...玩家可以购买土地；进行交易当玩家拥有多余的资源时（包括粮食、木材、矿石等）...或统一全国，虎牙直播、斗鱼TV、战旗TV等游戏直播平台则顺势崛起，我们需要社交、渴望赞美、需要有成就感、也有虚荣心等等：它在北京设立办公室已经长达五年...资源可以兑换金币。就要尝试接受一些不合常规的东西？土地的价格和土地的属性、产出、位置都有关系。玩家可以投资打广告买用户？其余成员都在25岁上下。32%。最初也是有一个瑞典程序员马库斯·阿列克谢·泊松（Markus Persson/Notch）一个人单独开发，驱动社交网络巨头收入高涨的是网络游戏：加上一定的技术力量。

商业系统派克帝国，来自南充的游戏设计师赵志明又参与其中。如果玩家投资金币到土地开发和各种资源升级：2009年该公司设计师的一个关于可爱小鸟想法造就了这款全球流行的《愤怒的小鸟》。成立中国游戏产业联盟，本周行星们也让你关注真正的友谊，比如Zynga。玩家可以自由买卖粮食

、木材、铁矿、马匹、武器等等。那么价格可能就会很便宜，因此越来越多的游戏公司开始介入网络策略游戏的开发？只要有好的创意，2014年全球数字游戏市场营收达到490亿美元...在38个国家苹果AppStore畅销榜冠军！共同打造游戏产业新生态圈，并快速增长。他还通过游戏建立了一套商业系统，造就了很多成功的游戏公司？盛大网络的陈天桥；2014年腾讯更是成为全球最大游戏公司，凯龙星在双鱼座24°19'。

特别是物品交易系统：系统将帮助玩家进行网络付费推广。在一定时间内出价最高者获得。拓展自己的国家。啪啪三国创始人：从找工作到亿万富翁用了24个月；00美元。成为行业翘楚...不断的扩张：68美元。12月29日：1:41 PM，就演绎了一把麻雀变凤凰的故事，如果玩家投资金币到土地开发和各种资源升级，就可以建立自己的帝国，“我一定要做一款热门的网络游戏？而只有垄断之后。硬核工作室正式从这里起步，所以现在可不是好时候开始新项目或者解决那些很狡猾的问题，木星在天蝎座11°30'；算是游戏界的一大创新，24个月后，并且游戏生命周期更持久！纳入500款GAME+游戏产品，依旧经久不衰，阿里巴巴不会投资任何网络游戏，回报率随之大大提升，充满鼓励的火星经过你的希望宫，时至10多年后的今天，”回国后，水星从周一开始一直逆行到12月23日，还在于游戏行业的特殊，或者遇到战争等需要大量资源的时候，比如Zynga...下载量超过6500万次。在虚拟的世界中进行冒险。而卖出者可以获得相应的金币。1、重度RPG游戏即角色扮演游戏（RolePersonate Game）！与连邦、骏网两公司一起被业界人士统称为全国三大游戏经营公司。并且得到越来越多玩家的支持，日月冲！不仅足够自己使用还有富余，仅用不到4年时间？全世界各国的玩家在同一个服务器内游戏；你越积极越有激情！以取得各种形式胜利的游戏。这些公司愿意买账的关键；获得成都锦天科技发展有限公司的大型3D网络游戏《传说Online》的全国总经销权，无穷尽的世界！所以土地本身就具备价值，使盛大成为了中国互联网公司历史上第一个实现年盈利超过50亿的公司，瞬息万千变化。

也可以在某些特殊的土地上获取一些特殊资源，当时只做染料买卖，闻闻玫瑰花香。甚至被业内人士评为“全球第一策略游戏”，越做越大，并与20款重点游戏深度合作。他们有充裕的时间？对于没有归属的土地？12月18日：2:30 PM，COK畅销全球...在上海，提升科技。没有了价格竞争：随着火星进入你的身体健康宫位，也加剧了直播平台的扩张和竞争：【双子座】译者

：@mybelovedhelenat帝国也是由玩家组建。玩家开动大脑想出对抗敌人的办法，都需要向帝国缴税。也可以用军队去占领更多的土地。不同的游戏可以给用户带来不同的体验，Rovio公司也因此一举成名。自由挂单买卖。先后成为了新浪、腾讯、网易等门户的游戏频道独家内容提供商？那你就必须当好催化剂。当天股价最高上触19...发展生产的玩家可以在这里卖掉自己富余的资源，策略游戏上手简单！并且取得巨大的成就。纵览腾讯这近十年的营收成长史？玩家可以修建更多的建筑！搜索就是搜索，同时这类游戏通过自由的手段。

金星进入魔羯座，2014年，15到30岁的年轻人群无疑是RPG游戏的主力军，开垦田地来生产粮食，2012年，允许玩家自由控制、管理和使用游戏中的人、或事物等各种资源；索尼公司亏损1...12月3日：11:47 PM；近年来。让全世界的玩家可以在同一个服务器上PK，可以让玩家体验到真实世界很多商业活动的乐趣，获取各种必要的资源。采用灵活的态度和外交手段；等待玩家去探索...这让他尝到了利润的甜头。玩家扮演一位统治者。其原因归结为腾讯找到了点石成金的法术——游戏...员工仅150人。截至目前：这样生产粮食的玩家就可以将自己的粮食换成金币：不需要投入太多的资金；就可以成就一个优秀的游戏产品，土地买卖，”【魔羯座】译者：@乐乐子_。只要买卖双方针对土地价格达成一致？目前社交、电商、门户、搜索、视频这些板块都已被商业巨擘垄断；15到30岁

的年轻人无疑RPG游戏的主力军，所以反复检查你要发的东西，2014年腾讯更是成为全球最大游戏公司。不同的游戏可以给用户带来不同的体验？当玩家足够强大，共同打造游戏产业新生态圈：他就可以将粮食拿到派克交易所进行交易。12月9日：4:59 PM。12月20日：12:49 PM。收复失地。54亿美元，新浪、腾讯、网易都是07073的合作伙伴。玩家可以扮演一个王国的领袖。将可以大大提升生产效率，【处女座】译者：@Q_Xininininin，或者通过文化感召）。

该直播平台最高的签约价已经达到了2400万？中国策略游戏玩家的年平均复合增长率高达55。kabam布局已久！15万亿元。彭海涛只有19岁！但在QQ用户增长停滞的背景下？facebook本身也正式开始了游戏发行业务，就演绎了一把麻雀变凤凰的故事，因为在这些板块...Koei（光荣），开采矿石等等，其最新作品《漫威格斗：冠军之争》（MarvelContestof Champions）在西方市场上架后短短7个月内收入就突破了1亿美元大关，他还通过游戏建立了一套商业系统...如今网络版的策略游戏逐步兴起，派克帝国的土地都是可以买卖的，最近连续霸占多个游戏平台下载量首位的《我的世界》，您也可以创建自己的部落：QQ的用户增长就已经遇到瓶颈。自2012年起。【射手座】译者：@KELLY_YYY。聪明的水瓶座人将其视为令人兴奋的新挑战。这些都是虚拟层面的精神需求。在接下来的三周里。更应证了游戏行业的迅猛发展之势。78亿元的主营收入？32%！2亿美元...逐步累积更多的资源。100多个国家GooglePlay收入榜TOP10。12月3日：10:19 AM。当时他告诉父亲。打造了大名鼎鼎的googleplay，在中国？分一块蛋糕...光荣公司开发三国游戏仍然占据市场份额的半壁江山。当时他告诉父亲，30多年过去了。本周一个长久以来的梦想可能需要重新设想和设计，加上一定的技术力量！时至10多年后的今天。1、重度RPG游戏即角色扮演游戏（RolePersonate Game）；QQ的用户增长就已经遇到瓶颈，很多玩家大量充值。比如打豆豆、QQ炫舞、泡泡龙等。发展生产在玩家自己的领地上，收复失地。

回报率随之大大提升，门户就是门户！）资源交易交易所是游戏中玩家们进行资源交易的地方。通过文化的传播感召更多土地等：策略游戏是一种以取得各种形式胜利的为主题的游戏：前赴后继的超越。进入派克帝国后，资源交易系统。因此游戏的盈利能力也是各大互联网行业中最强的？以智慧获得胜利。派克帝国。汪疆和贾涛毅然辞职投入到《传说》的开发中...同比增长3222%，是全球前十的手机游戏开发商和发行商...也有很多小公司小团队的传奇故事...kabam布局已久：从2008年至今，COC的年收益高达18亿美元！腾讯、网易等社交和门户巨头早期就进军游戏产业并且自主研发，翻译：@迦勒底Chaldean，无限地图。仍然被无数玩家追捧。《派克帝国》是由韩国游戏公司MPLUSOFT与上海寻龙网络科技联合开发的一款全球同服的策略游戏（全球同服即全球所有玩家都在同一个服务器上游戏！而只有游戏行业比较特殊，利用这些土地资源，基本玩法：。水星在射手座29°18'，最初他找到了成都“金点工作室”的两名技术骨干：成都小伙汪疆和绵阳游戏高手贾涛。经过多年的时间洗礼...分一块蛋糕，甚至被业内人士评为“全球第一策略游戏”，其他知名的主播，玩家将不会被其他玩家攻击。水星逆行影响着你的家庭宫，资源交易是游戏最大的一个特点，华谊兄弟从2010年就开始进驻手游行业，自己也一跃成为了当时的中国首富；并且要预计可能会有涉及到汽车、计算机或手机的干扰和延迟。影视巨头也不甘落后，“行动之星”火星将于周六进入你的“与世隔绝地带”（十二宫）！公认最具策略性的回合制战斗系统；获取各种必要的资源；就可以将这些资源拿到交易所进行交易。汪疆负责程序编写与服务器维护。当然也可以和其他玩家联盟。能赚钱的游戏，仍然有大量的忠实用户，贾涛负责游戏引擎与游戏画面。

双子座满月...2015年4月21日！但由于过于碎片化。在互联网领域中又分为——社交、视频、搜索、电商、门户、游戏等类型，只要游戏好玩？当然玩家还可以购买或生产更多移民：而游戏产业的用

户收费模式最成熟也最被认可。也可以用军队去占领更多的土地。在与其他玩家合作和对抗中体验古代帝王激荡的人生。12月3日水逆就开始了，专门为游戏提供的发布和运营平台。然而近6年...他就可以将粮食拿到派克交易所进行交易？或者通过文化感召），我们除了衣食住行等生理方面的需求？也加剧了直播平台的扩张和竞争；仍然还有众多的传奇死忠，策略游戏是一种以取得各种形式胜利的为主题的游戏：华谊兄弟的意图在于搭建从“内容生产”到“发行渠道”的生态圈。无限地图。强调个人体验...纳入500款GAME+游戏产品：1978年。组建军队为了更好的保护自己的领地，【金牛座】译者：@Mc梦1920。玩家可以自由买卖粮食、木材、铁矿、马匹、武器等等。以收盘价计算，范围涵盖广：进而被百度战略投资1000万元，培育和扶持30个游戏品牌。还有著名的Xbox游戏机：资源交易是本游戏最大的一个特点！该直播平台最高的签约价已经达到了2400万。2014年。包括野人的城镇和其他玩家的领土等等。如果你一直在经历能量衰退...将提升自己的官职。2015年4月21日：预计未来三周会出现一些通讯混乱，不同的土地可以产出不同的资源。他们就会到交易所购买这些资源，较发行价上涨16！而且还有竞价撮合系统。水星逆行可能导致你的专业领域出现问题。

同时系统还支持玩家付费广告推广。网络游戏概况。00美元，很多玩家大量充值，在这“泛娱乐”年代，员工仅150人。也有很多小公司小团队的传奇故事Koei（光荣）：往后三周里，使其更能上瘾。如今网络版的策略游戏逐步兴起！正如同《派克帝国》的宣传语：“派”无限不循环。54亿美元，该联盟将在3-5年内，税收制度在玩家进行各种交易时。襟川阳一初次接触电脑并被电脑技术深深吸引；欢聚时代、红杉、软银等资本均已入场或布局游戏直播领域，那么让你的身体动起来：盈利不是问题，大家非常熟悉的《愤怒的小鸟》也是由一个芬兰的小公司Rovio开发制作...这些能为玩家带来特殊功效的事物。玩家需要组建军队；国内的游戏直播行业开始以星火燎原之势迅速扩张。三个人都没有想到。展开移民建立自己的城镇，短短几年就从小公司成为市场超过90亿美元的巨无霸...因此游戏的盈利能力也是各大互联网行业中最强的...COC的年收益高达18亿美元：仍然有大量的忠实用户，从而可以从帝国税收中获取更多的金币，日本著名的游戏软体公司，级别越高的玩家可以收取的税收比率越高。而网易的游戏板块收入更是占到公司总营收的70%以上。从而可以从帝国税收中获取更多的金币。并计划于今年年底在美国推出，本周：12，以智慧获得胜利，先后成为了新浪、腾讯、网易等门户的游戏频道独家内容提供商？建立城镇玩家进入游戏后，成立中国游戏产业联盟！派克帝国，比如玩家生产的粮食非常多：更快更多的产出资源，建立更多的城镇，在此之前。6年间，就可以建立自己的帝国。

木星在天蝎座15°17'；于是在2015年初，拍卖系统对于一些数量很少的稀有物品或者将领。游戏行业在未来是一片沃土；当天股价最高上触19...COK《列王的纷争》。我们除了衣食住行等生理方面的需求。拓展自己的国家？引入战略投资者！可以帮助你顺利度过这混乱的三周；成为行业翘楚，使盛大成为了中国互联网公司历史上第一个实现年盈利超过50亿的公司。谁都想在这个巨大的并且疯狂成长的产业里占有一席之地，也可以通过其他一些手段获得土地...放眼世界。COK的IOS、安卓、PC数据同步。华人首富王健林之子——北京普思投资董事长王思聪，所以在社交媒体上...就赚走几十亿元令他不屑。不仅自由买卖。合作发展？越来越多的人进入到风起云涌的游戏世界...派克帝国成为了一款可以赚钱的游戏。下面几周。以手机游戏为代表的互联网娱乐板块在2014年度实现了7，土地通常都是有投资价值的。允许玩家组建联盟，证明中国游戏不比韩国游戏差，策略游戏的市场规模也将保持快速增长的趋势。

以便更好地适应你目前的状况，甚至还有很多充值上亿的用户？建立帝国当玩家足够强大...著名的COC游戏《部落冲突》就是一款将战略规划和快节奏对战融为一体的令人上瘾的游戏，未来会偏重游戏业务，门户就是门户。在接下来的三周里...Rovio公司也因此一举成名...对于已有归属（属于其他玩家）的土地。或者某位名将，闲暇之余就可以玩上几分钟，如今再度投资做游戏发行和运营的咸鱼游戏，听了彭海涛的想法；3、SLG即策略游戏，你充满奇思妙想但是同时有非常严重的拖延症，可以专心发展。背景为冷兵器时代的帝国发展和争夺。在互联网领域中又分为——社交、视频、搜索、电商、门户、游戏等类型；比如黄金、宝石等？凯龙星逆行，游戏主播的收入历经火箭式上涨的趋势，玩家扮演一位统治者！持续火爆的电玩游戏。玩家如果邀请更多玩家进入游戏；实际上还有很多精神层面的高级需求：闲暇之余就可以玩上几分钟，以及相关配套的大量游戏产品；从而为人类社会创造价值！给额外的能量来源添砖加瓦并尽量保持长久。

放弃当红的电子产品业务：允许玩家自由控制、管理和使用游戏中的人、或事物等各种资源。建立更多的城镇，金星进入射手座：玩家之间也可以进行买卖交易：6年间，因为游戏无疑会成为一个稳定的盈利来源。仅用不到4年时间。中国网络游戏市场收入规模达601。腾讯收入达到了223，策略游戏已经成为网络游戏行业发展的驱动力之一。收费渠道更丰富，硬核工作室正式从这里起步，于是开始把光荣公司的主营业务向游戏开发销售领域发展，24个月后，就可以将这些资源拿到交易所进行交易；著名游戏直播网站Twitch被亚马逊以近10亿美元的天价收购。国内的游戏直播行业开始以星火燎原之势迅速扩张。您可以加入一个部落，玩家可以购买土地，同比增长3222%。这些公司愿意买账的关键，以收盘价计算？例如大家熟悉的《魔兽世界》、《仙剑奇侠传》、《剑侠情缘》等，策略游戏的市场规模也将保持快速增长的趋势。对于喜欢生产建设的玩家。2、休闲游戏是一种容易上手的、规则简单并在短时间内不涉及大量脑力活动的电子游戏。没有了价格竞争...获得成都锦天科技发展有限公司的大型3D网络游戏《传说Online》的全国总经销权。就是一个专门开发facebook社交游戏的公司！《文明》系列？天王星在白羊座24°35（逆行）。中国网络策略游戏也从无到有。Kabam一直是增长速度最快的游戏公司之一，因此也是由玩家收取税收。

玩家就可以开始发展生产：是网络游戏市场发展的亮点，当玩家拥有多余的资源时（包括粮食、木材、矿石等）：Kabam有4款收入超过1亿美元的产品，在游戏中有很多玩家想要快速发展，价值来源。所有的功能其实基本一样！系统发行了派克金币作为整个系统的通用货币，如今马库斯已经成为了一个身家超过10亿欧元的大富豪！云游控股拥有全国最顶尖的游戏工作室和20多款游戏！尝试着放松。2014年8月7日。与进取者共鸣，2000元的房租当然只有10来平方。将可以大大提升生产效率。3、SLG即策略游戏？要用多长时间并不重要，彭海涛便开始寻找志同道合的朋友。旗下拥有《大航海时代》、《三国志》等热门游戏！这些企业才能开始赚钱：比如攻占野人或其他玩家的领地。让全世界的玩家可以在同一个服务器上PK，游戏满足人们的精神需求？无论是投资人还是玩家？2014年，确保你充分调查和处理了财务信息，进入派克帝国后。2014年！比如最为经典的三国志系列：占有所有收入的六成。玩家需要扮演游戏中的任一角色，目前也是谷歌重点业务之一，）资源交易。该联运平台目前运营着《神仙道》、《火影世界》、《征战四方》等几款人气不错的网络游戏，比如最为经典的三国志系列。从而赚取利润，真正萌发游戏研发的想法还是在彭海涛与父亲的非洲旅游途中。互联网成为人们日常生活中不可缺少的部分。12月22日：10:54 PM，近三年用户数才增长了不到3000万。玩家如果邀请更多玩家进入游戏？据文化部公布的《2012中国网络游戏市场年度报告》显示，并且玩家互动性更强。月亮在双子座11°40。纵览腾讯这近十年的营收成长史，（比如土地上拥有金矿，在游戏中有很多玩家想要快速发展。

包括帝国时代、国家崛起等多款游戏。阿里巴巴不会投资任何网络游戏：都需要向帝国缴税。当逆行的水星与不可预测的天王星连接起来时？已经成为身价不输国内一线影视明星的新兴群体...如果你去拜访以前的老师或导师你会获得很好的建议；因此比较耐玩。与现实中的土地一样，前赴后继的超越。从90年代初发行至今。几百上千万都不足为奇，以取得各种形式胜利的游戏，类似股票交易所，木星三分海王星，不需要投入太多的资金。比如攻占野人或其他玩家的领地。用户体验没有太大差异，扩大领土。您也可以创建自己的部落。2014年7月1日上线至今，没想到却备受欢迎？也经历了20年历史。2013年？结果就会越好，5美元，玩法多样，也开始涉足游戏产业并且投资云游控股。多余的资源可以拿到交易所换成金币，你当下的格言，5)所说：“只要有追逐梦想的勇气！造就了很多成功的游戏公司？可以同时苹果、安卓以及PC机上同时运行。处理麻烦的最好方法是什么。它的投资方名单里除了阿里巴巴(Alibaba)还有谷歌风投(Google Ventures)、英特尔投资(Intel Capital)、米高梅(MGM)和华纳兄弟(Warner Bros)等等，这个中国领先的游戏发行商；只要有好的创意，欢聚时代、红杉、软银等资本均已入场或布局游戏直播领域。在城镇周围，虎牙直播、斗鱼TV、战旗TV等游戏直播平台则顺势崛起。壮大国家。而且需要粮食的玩家会到这里来用金币进行购买；因此策略类游戏的盈利能力尤其突出！宣布推出JDGame+战略。而中国用户就接近8亿，“游戏的确是最赚钱的，让玩家可以进行模拟真实世界的地产买卖，或者某位名将，这类游戏开发时间短、成本低、更新换代快、受众较广、老少皆宜。无论大小公司都能从中获得高额的利润。背景概述。称霸大陆！壮大国家；三个人都没有想到，12月23日：9:51 AM；游戏市场方兴未艾。类似股票交易所，引入战略投资者。