

今天给各位分享ARPA币排名怎么样的知识，其中也会对ARPA是什么币进行解释，如果能碰巧解决你现在面临的问题，别忘了关注本站，如果有不同的见解与看法，请积极在评论区留言，现在开始进入正题！

2019年4月23日，火币网公布了将于5月9日开启火币优选通道 (Prime) 项目的升级版Prime Lite的首期上市项目Thunder Core。这一消息一出，可谓又给币圈平添波澜，给似乎已经陷入末路的IEO注入了一滩活水。回顾火币网前两期项目TOP和NEW，一个首日涨了5倍，一个首日涨了4倍。而Thunder Core作为优选通道项目的升级版，火币网一定不会想让这个首发跌落神坛。这种情况下，我们不禁要问，Thunder Core (TT) 项目，能否创造10倍涨幅？

一、币圈IEO项目前情分析

??先解释一下什么是IEO，IEO，即Initial Exchange Offering，是首次交易所发行，指的是在交易所里首次发行代币，是相对于之前的ICO (Initial Coin Offering) 来说的。这两者的主要不同点在于前者多了一个交易所作为中介平台，并且，所兑换用的代币也多为平台币。

目前已完成IEO的项目有GTO、BRD、BTT、FET、VES、CKCT、KTN、STASIA、DOS、LBK、LNX、XRD、CELR、KGT、KAM、TOP、HUNT、XPV、WGC、NEWS、ZB、CHARS、COY、SIDT、XRM、LEVL、VBK、CTO、ARM、REDI、REB、DIO、LC、IPW、GTS、BLOC、GOB、ALGO、OATH、EVA、BCT、NEW、DRF、FAC、WHN、RFOX、IOEX、HINT、BITW、ACE、COIC、GT、CNCC、ATLS、FOR、LUD、GTEX、MATIC、IZI、BBX、FAIRC、DXN、ARPA、SKP、DUO、XDMC、JURA、GFC、XPT、TGN、MBL、OCN、BEST Token，CRAD这74种。涉及的平台至少有Binance，Coineal，Bitmax，Bittrex，ZBG，Huobi Global，Hotbit，OKEx，LBank，Bitmart，TRXMarket，Gate.io，Coinsuper，Bibox，P2pb2b，LATOKEN这16个平台。

正在进行的至少有EVED，W12,MPAY，NUVO，YANU，VENUS，F2K，XLP，DREP，VNTR这10个项目。其中，DREP项目可以关注一下，它的截止日期应该是8月30日，是由比特儿交易所发行的。

下面，我们分析一下国内四大交易所币安、火币、比特儿、OKEx的IEO项目的基本情况。

首先是币安。

币安从BTT项目开始算的话，迄今为止总共进行了4轮Launchpad，第一个项目便

是BTT，发行价格为0.00012USD，交易第一天最高价格价格为0.0006USD，历史最高阶为0.0012USD，目前价格为0.0006USD，即当天涨到了原价500%，历史最高涨到了原价1000%，目前涨到了原价500%。第二个项目是FET，发行价格为0.0867USD，交易第一天最高价格价格为0.489USD，历史最高阶为0.489USD，目前价格为0.1205USD，即当天涨到了原价的564%，历史最高涨到了原价的564%，目前涨到了原价的139%。第三个项目是CELR，发行价格为0.0067USD，交易第一天最高价格价格为0.04USD，历史最高阶为0.04USD，目前价格为0.009USD，即当天涨到了原价的597%，历史最高涨到了原价的597%，目前涨到了原价的134%。第四个项目是MATIC，发行价格为0.00263USD，交易第一天最高价格价格为0.01052USD，历史最高阶为0.01052USD，目前价格为0.00362USD，即当天涨到了原价的400%，历史最高涨到了原价的400%，目前涨到了原价的138%。由此可以看出这么几个结论。一是币安作为国内乃至世界上最大的交易所之一，所上的项目都是经过精挑细选的，不能一上来就破发，让项目砸到自己的手里。所以，如果在第一天就出手的话，一般是能够获得丰厚的回报的。二是这四个项目当天最高涨幅为5.9倍，当天最低涨幅为4倍，历史最高涨幅为10倍，到目前为止价格都在发行价之上。所以说，说币安发行的IEO项目，抢到就是赚到，这倒不是夸大的了。三是现在总体上处于熊市的环境，虽然显现出了走向小牛市的迹象，但毕竟真正的牛市还没有到来。所以，即使在币安这么优秀的交易所里开展得IEO项目，也一般不能接盘，最重要的是做到见好就收。

其次是Huobi Global。

火币网目前为止进行了两轮IEO。第一个项目便是TOP，发行价格为0.000708USD，交易第一天最高价格价格为0.020400USD，第一天收盘价格为0.004289USD，历史最高阶为0.020400USD，目前价格为0.002882USD，即当天最高涨到了原价2881%，当天收盘时涨到了原价的606%，历史最高涨到了原价2881%，目前涨到了原价407%。第二个项目是NEW，发行价格为0.000724USD，交易第一天最高价格为0.005203USD，第一天收盘价格为0.003855USD，历史最高阶为0.006600USD，目前价格为0.001586USD，即当天最高涨到了原价的719%，当天收盘涨到了原价的532%，历史最高涨到了原价的912%，目前涨到了原价的219%。可以看出，火币网的这两个项目确实有着极大的投资潜力。如果火币网下一次继续推行Prime IEO项目的话，能够做到不贪心，捞一把就走，比如挂个发行价的2、3倍涨幅，一般是可以赚到钱的。

然后是OKEx。

OKEx这个平台的名声最近不好啊。但是它的IEO项目质量怎么样呢？且让我们来看看。OKEx目前只推出了一个IEO项目，即积木云 (BLOC)。BLOC发行价格为0.005USD，交易第一天最高价格价格为0.08999USD，第一天收盘价格为0.05619

，历史最高价格为0.08999USD，目前价格为0.04682USD，即当天最高涨到了原价1800%，当天收盘时涨到了原价的1124%，历史最高涨到了原价1800%，目前涨到了原价936%。从这个数据来看，OKEx的第一项目积木云还是比较亮眼的，毕竟作为国内老牌交易所，底子也厚，掌握的资源也多。是不可能首在首发IEO项目上搬起石头砸自己的脚的。

最后是Gate.io。

比特儿交易所最近几年发展得不行，已经被前面的这三大交易所远远抛在了后面。本来想借助IEO项目，使自己冲一冲一流交易平台。没想到前一段时间又被CNNS项目给搞得焦头烂额，甚至还传出了其老板韩林因为割韭菜被抓的消息。具体情况小Z没有考证。还是来谈谈Gate.io最近这四期的IEO项目吧！

第一个项目是CNNS，CNNS发行价格为0.006USD，交易第一天最高价格价格为0.062USD，第一天收盘价格为0.02521USD，历史最高阶为0.062USD，目前价格为0.00778USD，即当天最高涨到了原价1033%，当天收盘时涨到了原价的420%，历史最高涨到了原价1033%，目前涨到了原价130%。第二个项目是DREP，DREP发行价格为0.0051GT，约合0.00306USD，交易第一天最高价格价格为0.0129USD，第一天收盘价格为0.00517USD，历史最高价格为0.0129USD，目前价格为0.00312USD，即当天最高涨到了原价422%，当天收盘时涨到了原价的169%，历史最高涨到了原价422%，目前涨到了原价102%。第三个项目是FACTS (BKC)，BKC发行价格为0.00114USD，交易第一天最高价格价格为0.0032USD，第一天收盘价格为0.00124USD，历史最高价格为0.0032USD，目前价格为0.000823USD，即当天最高涨到了原价281%，当天收盘时涨到了原价的109%，历史最高涨到了原价281%，目前跌到了原价72%。第四个项目是MBL，MBL发行价格为0.0012USD，交易第一天最高价格价格为0.002114USD，第一天收盘价格为0.00092USD，历史最高价格为0.002114USD，目前价格为0.000725USD，即当天最高涨到了原价176%，当天收盘时跌到了原价的77%，历史最高涨到了原价176%，目前跌到了原价60%。从这个数据来看，只能得出这么一个结论：比特儿通过IEO的模式，生生把自己给搞砸了。

结论：IEO模式是现阶段币圈逐渐走出大熊市，逐渐利好的一个开始。通过IEO模式的不断发展，将会使好的项目越来越集中在好的平台，差的平台越来越得不到发展机会。可以预见，此后最终会有几个大的平台脱颖而出，彻底占据交易所的江山，再也不是以前众多交易所割据一方的态势了。所以这种情况下，能够把握住IEO的这股浪潮，对于交易所来说就显得尤为重要的。同样，对于投资者来说，跟随这股IEO浪潮的最重要因素首先是看好交易所。

二、Thunder Core (TT) 项目测评

ThunderCore (TT链)是新一代的区块链公链平台。它采用经过Elaine Shi教授严密数学证明的PoS共识算法,保障区块链的效率和安全性。通过这个算法, ThunderCore解决了以太坊高GAS费、低TPS、高交易确认时间的问题。目前, ThunderCore主网已于2019年3月11日上线, ThunderCore生态构建已正式开启,后期将上线PoS,用于支持用户通过锁仓代币参与共识和记账。

它基本上遵循了这样的发展路径。

它的代币总量为100亿枚,其中,25.86%的代币用于项目融资。目前已经进行了三轮融资。第一次种子轮,时间在2018年1月,0.01USD一枚,共释放了5.76%的代币总量。第二轮战略轮,时间在2018年3月到5月,0.02USD一枚,共释放了18.62%的代币总量。第三轮私募轮,时间在2018年6月到7月,0.1美元一枚,共释放了1.48%的代币总量。所以说,这三轮已经完成了它的融资计划。本次Prime lite释放0.33%的代币总量。应该是项目方故意拿出来拉盘的。意思是以比较小的数量把TT价格拉高,从而吸引大量的用户来买入TT。等用户们的资金都买入TT之后,项目方才会考虑是否割韭菜。根据货币官方,此次IEO价格为0.015USD。果不其然,我们来看Thunder Core项目种子轮价格便到了0.1USD了,第二轮和第三轮集资价格分别为0.02USD和0.1USD。所以说,此次IEO价格是项目方故意设计得极低的,方便项目方大规模拉盘,为自己积累人气。毕竟,第三轮私募的价格已经是0.1美元了,如论怎样项目方都得把价格拉到私募价格以上,否则岂不是让私募者亏损吗?当然了,可能项目方一下子不能拉得很高。但是,小Z认为,此次IEO项目方将TT价格拉到10倍以上是很轻松的。

另外,项目方此次IEO出让的TT额度为33,333,333枚,价格为0.015美元/枚,这样算来,此次项目方只释放出价格50万美元的TT,按照HT现在的价格2.3美元,大约只有21万枚HT能够使用。回顾火币前两期IEO项目,第一期有13万人参与,参与没有价格门槛,只有抽签几率。第二期有参与门槛,即前三十天内锁仓500HT,参与人数不清楚,但想来应该略低于第一个项目。预计参与第三个TT项目的人数在10-20万左右。根据用户成交量计算公式,如下图。

这意味着如果从每人基础额度100HT算起的话,每人大约只能成交1-2HT的量。即每个人只能抢到自己挂单量的1%-2%。小Z在这里预测,最多不超过10%。并且,你还要承受着HT在抢购之后价格暴跌的风险。火币官方可能也是看到了这一点,所以才做出了每次Lite项目结束后,就销毁HT以稳定HT价格的决定。

三、Thunder Core (TT) 项目最多可以拉到几倍?

首先回顾前两轮项目。第一个项目TOP,首发价为0.000708HT,采取限价认购模式, Huobi Prime量为总量的7.5%,种子轮价格0.0032USD,约合2月27日价格的

0.0030HT。所以说种子轮价格为首发价的4倍。开启对HT交易后开盘价为0.000708HT，最高价为0.0204HT，涨幅为29倍。第二个项目NEW，首发价为0.000725HT，采取限价认购模式，Huobi Prime量为总量的2%，种子轮价格0.0005697USD，约合4月16日价格的0.00027HT。所以说种子轮价格为首发价的0.37倍。因为首发价格相对于种子轮价格已经很高了，所以项目方不能再把首发价拉到天上去。我们可以看到，Newton开启对HT交易后开盘价为0.000725HT，最高价为0.005203HT，涨幅为7倍。从这里可以看出，因为项目方要考虑到先前募资价格的影响，尤其是种子轮初始价格的影响，再加上早期投资者在开盘时有抛售的压力，所以致使项目在火币网的Prime价格相对于种子轮价格越高，则正式交易时涨幅越小。

然后我们再来看TT项目。TT项目首发价为0.015USD，采取限价认购模式，Huobi Prime量为总量的0.33%，种子轮价格0.01USD，所以说种子轮价格为首发价的0.67倍。这个价格对于项目方来说，还是可以接受的，能够进行一定的拉盘，但是肯定不能和TOP项目那样有那么大的幅度了。

1992-1996年，中国网络游戏的“史前文明”时期，以《侠客行》为代表的文字网络游戏（Mud，中文译称“泥巴”）游戏开始盛行。

1998年6月，鲍岳桥、简晶、王建华始创的联众游戏世界，开始在东方网景架设游戏服务器，免费提供给国内上网用户围棋、中国象棋、跳棋、拖拉机、拱猪等共计5种网络棋牌游戏的服务，一代世界网络游戏巨人开始迈出了它的第一步。

1999年4月，乐斗士工作小组正式成立，笑傲江湖游戏网组建，推出了国内最早的简易图形MUD游戏《笑傲江湖之精忠报国》。

1999年7月，网络创世纪（Ultima Online）民间模拟服务器出现，深圳、北京、上海等地先后出现了大量的模拟服务器，从那时起，国内的玩家们才开始实质性地接触到了真正的优秀的图形网络游戏。

2000年3月，联众创造网络竞技吉尼斯世界记录。联众在拓展海外市场时选择韩国，在联众游戏世界韩文版开始运行的同时，中韩合作双方联袂举办首届“中韩网络围棋对抗赛”，创下了当时规模最大的网络围棋比赛人数记录——12140人，该赛事创下吉尼斯世界纪录并得到吉尼斯的正式认证。

2000年7月，第一款真正意义上的中文网络图形Mud游戏《万王之王》正式推出，凭借优秀的游戏质量，配合特殊的历史条件，《万王之王》成为中国第一代网络游戏无可争议的王者之作。中国网络游戏的运营机制也通过《万王之王》得到了建立，而其诱出的潜在市场成为吸引更多公司冲击网络游戏市场的直接原因。

2000年9月，智冠传统三国题材的网络游戏《网络三国》上市，与同期的《万王之王》分庭抗礼，并且赢得了不错的口碑。

2000年11月，宇智科通代理韩国网游《黑暗之光》进入国内，但这个半成品游戏很快被市场淘汰，但是它却成为了韩国网络游戏进军中国的第一枪。

2001年1月，北京华义推出《石器时代》，这款游戏以明亮的色彩、可爱的人物造型和幽默的设计取代了传统在线角色扮演游戏的血腥和暴力，盛极一时，成为《万王之王》后的又一市场霸主。同时华义的WGS（计点收费）系统开始运行，为后来的网络游戏收费提供了不少借鉴之处。

2001年3月，中国大陆第一款原创网络游戏《第四世界》上市，这款由北京中文之星数码科技有限公司推出的作品虽然填补过了大陆原创网络游戏的空白，但是最终却只草草地结束了它的旅程。

2001年3月，亚联、台湾圣教士、晶合时代共同推出韩国武侠网络游戏《千年》，因为背景与中国文化更为接近，使得其成为早期韩国网络游戏中最具影响的作品。

2001年5月，“联众世界”成长为世界最大在线游戏网站。经过3年多的迅速成长，联众已经发展到同时在线17万人、注册用户约1800万的规模，一举成为全球最大的在线游戏站点。

2001年5月20日，“碰碰i世代”正式对外公开测试，这款最终失败的韩国网络游戏证明了冒险和PK才是中国玩家的首选，休闲类社区游戏在此后大为削减。

2001年6月，华义百万玩家专用机房动工。北京华义与中国网通合作，在中国上网人口最集中的3大城市的北京、上海、深圳架设可供百万以上的玩家在线进行游戏的专用机房，联盟共建全中国范围网络游戏专用机房，以提供更高速度、更稳定的网络游戏服务。游戏公司与电信服务商的合作全面展开。

2001年7月，第三波戏谷代理的《龙族》正式上市，这是到目前为止国内少有的取得成功的奇幻类网络游戏之一，但最终因为封包问题的处理不当失去了自己的市场。

2001年7月，亚联游戏第二款网络游戏《红月》正式上市，这款背景为韩国经典科幻小说的作品与同期的《千年》、《龙族》韩国网络游戏一起分割了韩国网游在国内的大部分市场。

2001年7月，游龙在线推出《金庸群侠传ONLINE》，网金成功地韩国网络游戏手

中占领了国产游戏的市场，并成为2001年最成功的原创网络游戏。

2001年7月华彩公司发行的《三国世纪》正式上市，但是这款游戏并没有能挽救《万王之王》失去的市场，称霸一时的华彩逐步走向没落。

2001年10月，天府热线游戏中心正式成立，并迅速成为西南地区最最为重要的游戏阵地。

2001年11月，网易推出《大话西游ONLINE》，吹响了门户网进军网络游戏产业的号角。这一举措让网络游戏成为了门户网新的利润增长点。

2001年11月，上海盛大代理的《传奇》正式上市，谁也没有想到原本以为不入流的网络游戏会成为今后两年时间内中国网络游戏的最大赢家。

2002年1月，网星公司代理的《魔力宝贝》上市，这款同样来自日本的网络游戏迅速地取代了《石器时代》在Q版网络游戏领域的地位。

2002年1月11日，《传奇》爆出黑客事件，盛大网络悬赏30万捉拿元凶。

2002年5月，蝉童软件推出《决战》，韩流在此时已经势不可挡地疯狂席卷整个中国网络游戏市场。

2002年6月，网易为了弥补运营状况不佳的《大话西游2》，引进了当时韩国三大网络游戏的《精灵》，网易的复合型网络游戏经营战略浮出水面。

2002年6月16日，北京蓝极速网吧火灾震惊全国，北京科技大学21条年轻生命迫使政府全国范围内整顿黑网吧。

2002年6月25日，《古龙群侠传ONLINE》开始测试，这是香港网络游戏在大陆的第一款作品。

2002年7月，从《网络三国》改良而来的《三国演义ONLINE》正式收费，但是并没有能挽救已经落入低估的一代王者之作。

2002年7月，《传奇》同时在线人数突破50万，成为世界上最大规模的网络游戏。

2002年8月，高嘉科技代理的《天使》正式上市。

2002年8月，第九城市为其代理的《奇迹》展开测试活动。

2002年10月6日，《传奇》私服出现在国内，私服开始登上历史舞台。

2002年10月，天府热线游戏中心推出全国首个网络游戏电视节目《传奇之美梦成真》，这是网络游戏第一次使用电视节目手法作为宣传手段。

2002年10月，《精灵》出现外挂，网易为杜绝外挂使用而一口气删除10万账号。

2002年10月，国内单机游戏巨头奥美电子涉足网络游戏，《孔雀王》正式投入运营。

2002年10月，上海UBI签约EQ，欧美第一网络游戏登录中国。

2002年11月1日，玩家游戏公司创驰正式签约《神泪》。

2002年11月5日，天人互动代理的《魔剑》进入内测阶段。

2002年11月13日，九城联手公安机关打击黑龙江MU外挂网。

2002年11月，天府热线游戏中心经过一年运营，其平台上经营的游戏达到9款，投入运营的服务器达到500台以上，平均在线游戏人数突破10万，成为西南地区网络游戏的首选合作伙伴。

2002年11月，上海依星代理的《遗忘传说》开始测试。

2002年11月，卓越数码继《不灭传说》后推出《新西游记之大唐天下》，这款游戏也是21CN网站介入网络游戏行业的开始。

2002年11月，新浪网正式签约《天堂》，标志着国内第一门户网介入网游领域。

2002年12月9日，目标首款网络游戏大作《天骄》推出。

2002年12月，IT名企清华同方代理的《N-age》进入测试阶段。

2002年12月，万众瞩目的《轩辕剑ONLINE》经由网星代理进入测试期。

2002年12月，
“2002年中国网络游戏产业调查报告暨网络游戏产业峰会”在成都召开。

2003年1月，四川地区第一家网络游戏运营商正式推出《命运》。

2003年1月1日，游戏新干线正式运营《仙境传说》。

2003年1月24日，盛大网络因拖欠韩国方分成费，Actoz和Wemade单方面中止了盛大对《传奇》的运营权，中韩第一次网络游戏运营纠纷就此开始。

2003年1月17日，《天骄》推出POLO车计划，同时还将10部手机作为奖品，开始了国内做大规模的促销活动。

2003年2月，刚测试不久的《仙境传说》在国内出现私服。

2003年2月，国产游戏的标杆裘新返回故乡成都创建梦工厂，致力于原创网络游戏的开发。

2003年3月，Actoz和Wemade与光通娱乐正式合作，新一代《传奇》作品《传奇3》进入运营筹备阶段。

2003年3月24日，第一个玩家维权组织“《命运》玩家元老院”在官方的支持下诞生。

2003年4月，“第一款国产3D网络游戏”《天空之城》夭折于襁褓之中，运营商上海风之谷数字娱乐科技有限公司也宣告解体。

2003年4月，非典(SARS)在全国蔓延，网络游戏成为这一时期国人主要的一种娱乐方式，部分公司借此作出了一些颇具创意的推广活动抢滩市场。

2003年5月，天睛数码携《幻灵游侠》参展E3
2003，这是中国第一款出现在世界一流展会上的网络游戏。

2003年5月26日，奥美电子宣布网络游戏《孔雀王》终止运营，这是中国第一款经过运营后退出市场的网络游戏。2003年5月8日，北京网星公司启动了以“绿色网游新世界”为宗旨的活动。在其后一个月左右的时间里，数以万计的违规角色被永久停权。而国内网游公司空前团结，集体参与此活动以杜绝外挂等作弊行为，这个活动持续到2003年9月结束。

2003年5月23日，腾讯第一款网络游戏《凯旋》开始内测。

2003年6月，上海依星软件大规模裁员，放弃运营仅半年的《遗忘传说》，与科润集团合资组建上海润星，转向新游戏《猎人》。

2003年6月26日，国家新闻出版总署明确表示外挂行为属于非法互联网出版行为。并要求所有互联网游戏出版物在游戏开始前，必须在画面的显著位置全文登载《健康游戏忠告》：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。2003年7月，盛大向新加坡国际法庭提出仲裁申请，要求Actoz和Wemade赔偿单方面中止合约造成的损失。

2003年7月，金山航母级作品《剑侠情缘ONLINE》正式内测。

2003年7月26日，金山公司在涿州央视影视基地召开大型主题产品发布会“剑侠英雄大会”，盛况空前。

2003年7月28日，盛大开发的《传奇世界》开始测试，测试期间在线人数峰值高达30万。

2003年8月6日，海虹正式与Actoz签约代理成人网游A3。

2003年8月10日，Actoz与盛大重修旧好，盛大续约《传奇》两年。

2003年8月，连邦4000万天价签下《剑侠情缘ONLINE》网络版点卡经销权，轰动一时。

2003年8月27日，盛大召开新闻发布会，著名导演陈凯歌正式加盟盛大负责制作3D版《传奇世界》的艺术指导，负责制作片头动画和其它宣传CG。

2003年9月，网络游戏正式被列入国家863计划，政府将投入500万支持原创网游开发，金山和世模成为863计划的第一批收益者。

2003年9月26日，由中国电子信息产业发展研究院和中国软件行业协会主办的2003年中国网络游戏年会结束，“最具人气10大网络游戏奖”、“国产网络游戏奖”等十个种类的评选，共产生50多个奖项。

2003年9月28日，《传奇世界》正式开始收费。

2003年10月9日，Wemade正式提出诉讼，控告盛大《传奇世界》侵权，北京第一中级人民法院正式受理此案。

2003年9月25日，《魔兽世界》被九城、新加坡电信、搜狐和英特尔联手拿下。

2003年10月，英国人胡润制作的《中国内地百富榜》和福布斯制作的《中国内地年度富豪榜》相继出炉，排名前10位的富豪4位染指网络游戏。

2005年开始，九城凭借高价拿下《魔兽世界》这款世界级大作，稳稳跻身一线厂商集团，并在之后继续抢夺《卓越之剑》、《奇迹世界》、《RO2》等有较大影响的作品。许多游戏公司受此影响，甚至认为只要认准一款大作并拿下，就极有可能靠一款游戏取得成功。在众多国内厂商的争夺中，游戏的签约金及分成费两年里水涨船高，随之而来的是服务器及前期推广成本也大大增加，很多如愿拿到大作的厂商沦落到赔钱赚吆喝的尴尬地位，近三年来称的上成功的大作还只是一个《魔兽世界》。

《完美世界》的成功和《征途》的火暴以及网龙的低调大赚让众多挣扎在温饱线上的阶级兄弟颇为动心；久游在《劲舞团》事件上的被动及九城沦为“暴雪网管”的尴尬更是让国内公司看的心惊肉跳。自主研发可完全掌控的国产网游，尽量减少对韩日欧美同质化严重游戏的代理已经成了国内绝大多数厂商的共识。

完美时空、盛大、网易、巨人、久游、网龙等厂商在今年都有自主研发的产品推出，其中也不乏像《天下2》、《大话西游3》、《天龙八部》、《风火之旅》等品质上乘的产品。虽然这些游戏称不上尽善尽美，但在资金、技术、经验都比较欠缺的客观环境下，他们的努力也实属不易。

今年以来，越来越多的公司喜欢组建自己的研发工作室，相比于代理国外大作的付出的天价，一个中小型工作室每月只需几十万人民币的经费，相当划算。即使做出来的第一步产品比较失败，但也为公司为中国网游培养了珍贵的开发人才，这是一笔宝贵的财富。

网络游戏防沉迷系统2007年7月16日正式使用

新闻出版总署倡议并联合中央文明办、教育部、团中央、信息产业部、公安部、全国妇联、中国关心下一代工作委员会等八部委，已经联合下发了《关于保护未成年人身心健康实施网络游戏防沉迷系统的通知》（以下简称“通知”）。

按通知规定，防沉迷系统的实施将按三个步骤进行：

4月15日至6月15日为国内各网游企业按照《网络游戏防沉迷系统开发标准》在网游中开发防沉迷系统；

6月15日至7月15日为测试时间；

7月16日开始防沉迷系统正式投入使用。

届时，国内所有网游（包括代理的国外网游）均必须增加防沉迷系统，否则可能不允许运营。

寇晓伟表示，目前多数网络游戏都设置了通过长时间在线累计获得经验值增长和虚拟物品奖励的功能，似的自我调节能力较弱的未成年人过度沉迷网络游戏，不但损害了身心健康，也导致正常的学习、生活受到不同程度的影响，因此才会推出防沉迷系统。该系统将只针对未成年人，除大型网游外，也包括腾讯和联众运营的休闲网游。

《网络游戏防沉迷系统开发标准》的核心内容是：未成年人累计3小时以内的游戏时间为“健康”游戏时间，超过3小时后的2小时游戏时间为“疲劳”时间，在此时间段，获得的游戏收益将减半。如累计游戏时间超过5小时即为“不健康”游戏时间，收益将降为0，以此强迫未成年人下线休息、学习。

舆论普遍认为，虽然沉迷网络游戏的现象各国都普遍存在，但这样的技术保护措施是中国政府管理部门首创。

现今网络游戏的种类

1. 武侠类: 这类游戏是以中国式武侠为背景，具有代表性的如：《金庸群侠传online》、《千年》、《新英雄门》、《武魂》等。
2. 奇幻类: 这类游戏以奇幻世界为背景，具有代表性的是：《红月》等。
3. 龙与地下城类: 这类游戏参照西方奇幻小说《龙与地下城》设定游戏背景，具有代表性的是：《龙族》、《无尽的任务》、《奇迹MU》等。
4. 卡通类: 这类游戏中的人物和怪物都是以Q版的卡通造型出现，具有代表性的有：《石器时代》、《魔力宝贝》。
5. 休闲娱乐类: 这类游戏主要是供玩家在闲暇时休闲娱乐的小游戏，具有代表性的是：《疯狂坦克2》、《欢乐潜水艇》等。

从九十年代的MUD时代，到99年《网络创世纪》进入中国，再到2001年盛大《传奇》的奇迹成功，直到今天国内网络游戏市场的一片兴盛势头。网络游戏这个庞然大物已经在中国走过了好几个不同的阶段。今年国家新闻出版署宣布强制实行“网络游戏防沉迷”，标志着我国网络游戏业就进入了由政府参与调控的新阶段。随着

网络游戏的影响不断增大，网络游戏具备了越来越多的社会意义。在这个新阶段中，网络游戏的经营重点不再只是考虑到底能给玩家提供多少娱乐，同时还要关心一款游戏对于社会的影响。国内的网络游戏业面临着新的一次洗牌。

说到网络游戏对于社会的影响，正负两方面都是我们不能忽略的。网络游戏的正面价值在于它大大扩展了我国网络事业和计算机业的发展，吸引了大批用户加入到网络使用者的行列中来。网络游戏创造了大量的社会财富以及就业机会，带动了不少地区的经济发展。国内的通信业，计算机业以及网吧服务业因为网络游戏的兴起而迅速发展起来。同时，网络游戏还是一种廉价而普遍的新型娱乐方式，为收入处于中下水平的社会成员提供了一个相比之下危害并不是很大的消遣之所。

但是，现在社会舆论越来越关心网络游戏对于社会的负面影响。首当其冲的就是对未成年人的危害。虽然归其原因未成年人进入网络游戏的责任并不只在游戏本身，但是在目前社会监督不力的情况下，网络游戏担负起了限制未成年人过分投入游戏的主要责任。其中对未成年人最大的危害就是网络游戏占据了未成年人过多的时间和精力，影响了他们的健康成长。由此连带出的，是其他一些负面影响：比如某些网络游戏恶劣低俗的游戏环境；比如暴力网络游戏的PK设定；一些网络游戏的结婚和赌博的设定；还有就是网络游戏本身需要玩家支付的费用，对于未成年人来说也并不轻松。

稍微有经济常识的人都会知道，任何一个行业都不可能毫无节制的无限增长。发展到一定程度以后必然会因为某种原因停滞下来。现在，网络游戏业就面临着一次停滞发展期，只有那些顺应发展的网络游戏——比如休闲网络游戏和永久免费网络游戏——才会在网络游戏市场的变革中留存下来，迎来事业的新的巅峰。

网络游戏弊大于利谈游戏的相同点是，网络游戏赋予现实人群“第二生命”，这个生命在游戏里诞生，随着玩家终止游戏结束，游戏的人性化设计赋予玩家不同的身份和经历。随着越来越多的国外游戏的引进，和中国网络游戏的产业化旗帜的扬起，网络游戏另一个共性是它是与玩家的现实时间和金钱挂钩起来的。

之所以从中式教育这个角度去谈网络游戏，是因为在中国网络游戏的消费群体以学生为主，虽然也有工作环境相对宽松的成人挂在游戏上，比起学生军团来说也可谓小巫见大巫。

网络游戏对人群产生的利和弊分别是什么呢？所谓利，一则是消磨时间，二则是模拟锻炼，有点像军队实战之前的模拟演习。所谓弊，一是花费时间和金钱，二是意志力薄弱的人会产生将网络和现实混淆的状态。

国外的孩子接收教育的模式和咱中国的不一样，孩子相对比较独立，自我控制能力

比较强。而中国的孩子除了学习之外，社会阅历少的可怜，缺乏自我保护意识，在一个相对“成人化”的游戏里，容易被虚拟的情感背叛所伤害，不利于孩子的良好性格发展。国外孩子们从小培养的金钱观里，大多数是自己赚钱养活自己的观点。而我国的国情是，在一个孩子没有走出象牙塔之前，所有的费用支出都在掏父母的口袋。网络游戏的高时间和金钱投入，除了会荒芜孩子的学业更有可能使孩子因为金钱的需求感走上犯罪的道路。这已经不是危言耸听，在中国青少年犯罪实例中，因为网络游戏而产生的犯罪案件逐年递增。

不管一个网络游戏的设计多么精美，构思多么奇妙，只要想象那些虚拟的“生命”背后是一颗颗稚嫩的心灵，他们将在网络游戏里接受邪恶、虚伪、欺骗等多种考验，只是为了能够走向最后虚拟人生的顶峰。这也不是笔者杜撰，稍有常识的玩家都应该了解，一个大型网络游戏既然结合了众多玩家，是用金钱、时间和智慧去攻占顶峰，其间必然会产生利益冲突，在利面前，网络玩家们也会有各自“情感背叛”，一个玩家用几个的时间积累的经验值被敌人甚至同伙“吃”掉的可能大有人在。这些角逐，不利于中国孩子心灵美的发展，游戏夸张化的表现会从某些角度误导青少年对现实社会的认知，使之性格变得偏激。

中国已经被世界各大网络游戏商看中，越来越多的制造商和游戏运营商将资金投入中国网络游戏之中，这引起中国IT界的一阵燥热，在利益面前，有谁还能擦亮自己的眼睛去关注我们祖国的未来，孩子们。很多游戏商们认为阻止青少年接触网络游戏的责任应该是学校和家长，然而面对中国储多的“黑网吧”，在利面前，有多少人会对青少年说“NO”呢？从青少年的角度来看，中国网络游戏想要产业化的脚步可否放的缓慢些？建议去化更多精力研制“成人化”智力游戏，提高游戏品质，又能使青少年们在游戏面前自动止步。青少年是中国明天的希望，切不可因为眼前的利，不去考虑中国的未来

1、证券从业资格证书

此为入门证书，是进入证券行业的必要证书。共考四科：基础，交易，发行与承销，投资分析。自2015年7月起，证券业从业人员一般从业资格考试的考试科目将由原证券市场基础知识、证券交易、证券投资基金、证券投资分析和证券发行与承销五个科目调整为证券市场基本法律法规和金融市场基础知识两个科目。证_投资基金单独分离出来，变为基金从业证由中国基金业协会主办。

2、CFA、特许金融分析师

在全球范围来看，CFA都是金融行业极具价值的资格证书，是你专业性的表现，持证者无论你原来专业是什么，能通过CFA三级考试最终拿到资格证书就是你金融专业知识过硬的证明。大四学生可以参加一级考试，一级难度较低。二级难度已经相

对较大，如果能通过，用人单位也会比较认可。现在国内的银行、证券、基金等机构对CFA都很认同，像中国银行现在每年都会组织CFA考试的培训，如果员工最终能通过三级的考试，大部分培训费和考试费都可以报销（CFA三级全考下来的费用大致得2万多）。CFA是英文考试，来源于美国，在全球范围内执行统一的考试标准。这个证书比较适合于从事证券分析、投资顾问、投资经理等职业的人，但实际的适用范围其实很广，这也是CFA相比于后面介绍的正式的一个优势

3、CPA、注册会计师

这个证书代表国内会计行业的最高资格证书，考这个证书难度很大，甚至超过CFA，当然他的优点是中文考试。持证者应聘四大会计事务所、证券、基金等都会有明显的比较优势。费用低廉。总共六科，可分开考，一门门通过。

4、CIIA、国际注册投资分析师

这个和CFA比较类似，难度比CFA小，考试语言可以选择中文。这个证书是受中国证券业协会认可的，由中国证券业协会组织考试。分两级，如果通过了全部证券从业资格五门科目的考试，那么可以直接考二级。和CFA相比，知名度较低，但在欧洲和一些亚洲国家也是比较认可这个证书的，在金融业含金量仅次于CFA，因此如果外语相对较弱或想早点拿到一个比较有含金量的证书，可以先考虑该证书，再考CFA。

拓展资料

期货从业人员资格证

期货从业人员资格考试是期货从业准入性质的入门考试（看好是“入门”考试，跟高大上的薪酬待遇没关系），是全国性的执业资格考试。考试由中国期货业协会主办，考务工作由ATA公司具体承办。期货从业人员资格考试科目为两科，分别是“期货基础知识”与“期货法律法规”。

银行从业资格证

银行从业资格证书是被喻为进入银行的“敲门砖”，随这我国银行业不断扩大，因此十分紧缺该类人才，该证考试的难度不是很大，考试科目分公共基础科目和专业科目。公共基础为法律法规与综合能力。专业科目：个人理财、风险管理，公司信贷、个人贷款。考试一般一年考两次，春季和秋季（以公告为主）

ZEN，大零币ZEC的小孙子。

ZEN，由大零币Zcash的分叉币Zclassic分叉而来，是ZEC的小孙子。个人认为，ZEN太一般了，没有自己的特色技术。

1，ZEC家族小辈。ZEC拥有匿名币中最牛的技术零知识的证明，进而出现许多应用、改进零知识证明的项目，如科莫多币KMD揉合了ZEC零知识证明和BTC的安全性，创新度不错；XZC改造了零知识的证明，形成的零币协议匿名性更好；超零币SERO应用零知识证明的同时，引入图灵完备的智能合约，是匿名币中唯一使用智能合约的；ARPA应用零知识证明时，引入隐私计算；ZEL更牛，类似于BTC+ZEC+ETH”，比特币的安全有了，ETH的智能合约也有了，币圈牛人赵长鹏也高度点赞。ZEN一味的分叉再分叉，没有特色。

2，没有过硬的技术创新。ZEN作为ZEC的孙子（分叉路线：Zcash-Zclassic-Zencash），没有叫得响的技术创新，主要是在矿工利益、融资模式等鸡毛蒜皮的小事上有些改进，无法与匿名币三大天王XMR、DASH、ZEC相比。

拓展资料

项目团队成员共约35人，分散在工程技术部，法务财务部，市场运营部，用户体验部，运营部，商务开发部，行政事务部等多个部门中。

这个代币zen挖矿产生，在分配上号称是无预挖、无ICO、无天使轮、无基石轮、无创始人奖励、公平公正公开。”总量和比特币一样是2100万枚，其中70%用于挖矿，10%用于储备，20%用于安全节点。

挖矿的方式也是POW基于工作量证明的方式，使用ASIC矿机Z9，A9、A9++、Z11等。出块时间约2，5分钟，目前每个区块中包含12，5个代币。发行时间为2017年5月末，减半时间也是四年，目前仍然处于第一个阶段。采用的共识算法是POW+Equihash算法，目前已经挖出了750万枚，单价约39元人民币，最高价格约470元，最低价格约21元。已经上线了币安、火币，bittrex，okex、等主流交易所。

使用的核心技术如下：融入了前沿的零知识证明技术，使用可持续的挖矿融资方式，较为去中心化，公平治理等。

这个系统还具有如下特点：

私密性。Zen是一个保护隐私的平台，建立在零知识简洁非互动性知识参数（zk-SNARKs）技术基础上，具有去中心化安全节点架构。

安全性。Zen是第一个在节点与中继节点层进行完全端对端加密的数字货币。

反追踪。受保护交易经过了完全加密，却又可以在全网共识下被验证为真。发送方、接收方及交易金额隐藏在区块链上，使得 Zen 完全无法被追踪。

抗破坏。Zen 拥有极度分散的节点网络。

这个项目还设计了安全节点和超级节点。其中安全节点的年化收益高达25%，超级节点的年化收益达到了16%。

最后还有一点小福利，如果你拥有gmail邮箱，你可以免费获得一枚zen，大概就是30元左右吧。

综合看来，这是个POW挖矿公链项目，用户可以通过这个公链构建自己的侧链，在代币分配上项目方持有了30%，总市值排名约70名左右。但是挖矿方式普通人还是无法参与，这个公链使用用户还非常少，只有区区三个项目在使用，我不怎么看好。

文特·瑟夫:因特网之父

TCP/IP对于普通百姓来说好似天书中的符号。就是网虫看了，顶多觉得这几个英文字母眼熟，至于它在因特网中所起的作用，除了专业人士，没有人会去深究。不过，在任何一件对人类的生存形态与生活方式会发生影响的事件背后，总有人具有使命感。TCP/IP的发明人文特·瑟夫一直用心思索，怎样编写主机与主机之间规范语言软件，以实现计算机间的交流。在一次学术会议的休息时间，突然灵感骤至。瑟夫连忙拿起一个旧信封在背面胡乱画出个草图。正是在这张普通的纸上，瑟夫提出了能够连接不同网络系统的“网关”（Gateway）的概念，为TCP/IP协议的形成起了决定性的作用。瑟夫和另一位学者卡恩一起构建了TCP，后来又不断将其完善，使TCP成为标准，并走向世界。瑟夫与同仁的努力，为因特网插上起飞的翅膀。

21世纪的文艺复兴者

与大多数默默无闻的开拓者相比，瑟夫无疑是最幸运的。他是绝大多数媒体谈到因特网起源时都要加以引用的人物。而且尊敬地称他为“因特网之父”。他说：“你应该清楚这个头衔很不公平，有很多人参与了因特网的创建，我只是在最初10年里做了一些早期工作。”这不是客套。个人电脑不是一个人的发明，因特网更是集体的力量。戴得上“因特网之

父”这顶帽子的人可能不只瑟夫一人，但他戴着，的确问心无愧。25年前，他与人共同发明了TCP / IP协议，打破了因特网政策的障碍，将网络从政府学术网转变成革命性的商业媒体，从此引爆了一场前所未有的革命。

今年56岁的瑟夫，担任MCIWorldCom高级副总裁，负责技术和架构。世界上大多数人都只是静待因特网的爆发性发展，但瑟夫却不，在发表演讲、接受各种荣誉的同时，他与美国国家航空和航天局 (NASA) 合作，着手将因特网延伸至 外层空间。

他一生酷爱科幻小说，有着丰富的计算机知识，有着对人性敏锐的理解，他将这些个人素质混合起来，大大改善了整个世界的通信方式和知识获取的方式。

“Vinton扮演了许多角色。但他更像是21世纪的文艺复兴者。他部分是科学家，部分是工程师、哲学家、商人，但最重要的是一名伟大的启蒙者。”瑟夫多年的老板FredChggs这样评价他。

瑟夫无疑是因特网方面为数不多的权威之一，1992年他组建了因特网协会，无论在政府社交圈，还是高科技社区中，瑟夫都是国家级的人物。1997年，他从克林顿总统手中接过了美国技术勋章。尽管在他身上的荣誉和影响力与日俱增，但瑟夫仍像过去一样平易近人，保持谦虚态度。

网景的安德森说：“我们是站在巨人肩膀上创造业绩”。瑟夫无疑是巨人之一。

1986年后担任CNRI副总裁，1994年再度回到MCI，负责MCI基于因特网服务的通用网络架构，包括为商业和消费用户提供数据、信息、语言和视频的集成服务。

1997年，瑟夫所在的MCI公司，想让因特网具备行星间的通信能力。于是瑟夫着手开发技术，使标准的因特网能布置到木星、土星、火星和金星等行星和卫星的表面，使宇宙飞船在太阳系内航行时可以通信。瑟夫表示，离完整的技术规范还很遥远，但他希望他的基本设计方案能够在近距离的太空旅行中使用，比如预定于2001年的火星探测计划。

瑟夫的研究成果究竟会给人类带来多大的影响，目前还难以定论。

一位有听觉缺陷的工程师的自白

文特·瑟夫出生于1943年6月23日。在洛杉矶圣费尔南多谷地区上中学时，他与斯蒂夫克洛克认识，并成为好友。两人都酷爱科学，周末经常泡在一起做三维棋盘成色彩观察实验。

瑟夫消瘦结实，易动感情、热情外露，他参加学校的后备军训练队，以逃避体操课。在校内他要么一身制服，要么穿夹克打领带，还总夹着一个棕色大公文包。当时看来，这身打扮气度不凡，“我穿夹克打领带是为了让自己与众不同。虽然以这种方式表现自己可能很幼稚”，然而令朋友们惊讶的是，文特的这身打扮从未阻碍女孩子对他的兴趣。他在情场上可以说是如鱼得水。人人都说，他魅力不一般。

小时候，他的偶像是父亲。他父亲通过艰苦奋斗，从一名普通员工升到北美航空公司的高级执行官。瑟夫的两个弟弟也表现出众，两人踢足球，并轮流担任学生会成员。瑟夫本人则是书虫，兴趣庞杂、爱好十分广泛，幻想色彩较浓。化学学得特别好，但他真正的兴趣在于数学。由于是早产儿，瑟夫出生时听觉有缺陷，必须戴上助听器。他从小到大一直在设计有助于听觉交流的技巧。他还写过一篇论文，叫“一位有听觉缺陷的工程师的自白”。

1960年左右，虽然还在念高中，但斯蒂夫已获准使用加州大学洛杉矶分校（UCLA）的计算机实验室。周末，瑟夫就跟斯蒂夫去。一次实验室大楼已锁，只见二楼有扇窗开着。“接下去，我就知道文特已站在我的肩膀上。”斯蒂夫回忆道。

高中毕业后，瑟夫进了斯坦福大学，他父亲的公司为他提供了四年的奖学金。他主修数学，很快迷上计算机。“编程让人体味到一种奇妙无比的感觉。你创造了一个你自己的世界，你就是这个世界的主人。不管编了什么，计算机总会照办。它就像一只沙匣，里边每一粒沙子都在你把握之中。”

大学毕业。恰逢IBM招人，他就进了IBM洛杉矶公司，为一个分时系统搞系统工程研究。很快他就发现自己肚里的墨水不够，瑟夫就投到他论文导师爱斯金的门下。当时爱斯金与ARPA签有研究协议，研制一台超级计算机，专用于监测另一台机器上的程序执行情况。这成了瑟夫的论文课题。1968年夏，斯蒂夫在UCLA和瑟夫一道工作，标志着他俩从此与计算机网络结下不解之缘。

1968年秋，该课题转至克兰罗手下，他用ARPA拨来20万美元设立网络测试中心，负责ARPA网计划中大部分机器性能测试和分析工作。克兰罗召集了40名学生为他干活，瑟夫和斯蒂夫无疑是其中的老大。另外还有乔波斯德尔。

瑟夫的妻子希格里是插图画家，3岁时耳朵就全聋了。两人的第一次见面就是他们的助听器推销商精心策划的。让两人不期而遇，一见钟情。饭后，两人一起去了艺术博物馆。瑟夫从未受过艺术方面的训练，但他也表现出浓厚兴趣。在康定斯基的大型作品前，他伫立良久，最后冒出一句：“这画真像一只巨大的新鲜汉堡包。”

一年后的1966年，俩人结婚了。斯蒂夫自然是宾相（几年后两人又互换了一次角色）。婚礼开始前几分钟，奏婚礼进行曲的录音机卡了壳，这位宾相和惊慌失措的新郎赶紧躲到圣坛边的小房间里，发动特长，将机器修好。由于听力缺陷，两口子说悄悄话都像吼叫。

为因特网插上起飞的翅膀

当时最紧迫的任务就是编写主机——主机规范语言软件，以实现计算机间的交流。1968年夏，ARPA网四个网点的一小群研究生聚在一起，谈论ARPA网。不久，他们开始自称为“网络工作小组”（NWG），聚集全国通信编程人员中的精英，为联网主机的操作规范达成统一意见。他们创造出了一系列新术语，比如“协议”（Protocol）。但前几次会谈并无实质性进展。

转眼到了1969年底，NWG还未拿出规范语言。为了在12月交差，小组拼凑赶制出一份Telnet，用于远程上网，但功能有限，比较基础。

真正的革命突破留给了瑟夫和鲍勃·卡恩。1970年初，他碰到BBN公司的主持中介信息处理器安装调试的硬件专家鲍勃·卡恩。两人一见如故，一起在UCLA做测试。卡恩需要什么软件，瑟夫马上玩命把它编出来。他俩为电脑网络间的协调问题绞尽脑汁，看怎样将不同的网络焊接得天衣无缝。

1973年春天，瑟夫去旧金山大饭店参加会议。在休息室过道里，等候下一轮会谈。突然灵感骤至，连忙

拿起一个旧信封在背面胡乱画起来。正是在这张普普通通的纸上，瑟夫提出了能够连接不同网络系统的网关(Gateway)的概念，为TCP/IP协议的形成起了决定性的作用。那时，他与卡恩就如何建造一个网中之网已谈了几个月，而且也与其他小组有许多交流。两人都想到用一个“网关”来帮助系统之间的路由选择，“网关”概念确立后，下一个难题是包传输问题。当时瑟夫的那张草图确立了技术的突破。

1973年春夏，瑟夫和卡恩都在推敲细节。

瑟夫经常拜访弗吉尼亚阿灵顿的“达帕”办公室（DARPA的前身就是ARPA）。与卡恩经常连续几个小时地讨论。有一次马拉松谈话中，他俩整整熬了一夜，轮流在粉笔板上涂涂写写。两人准备合作一篇论文，又是通宵不眠。

同年9月，两人把新规范的观点和论文

一起提交给国际网络工作小组，经过大家讨论，使其更加成熟。两人在论文修改中都固执己见，争得面红耳赤：“我们常常是一个人在打字时，另一个人才得以休息一下扭累的脖颈，却又不得不一起构思，真有点像两只手绑在一支笔上。”

1973年底，论文大功告成，题目为：“关于包网络相互通信的协议”。在这篇有划时代意义的论文中，瑟夫和卡恩首次提出TCP协议。这就有了电脑网络“联合国宪章”。在署名问题上，俩人决定让上帝作主，掷了一枚硬币。结果瑟夫受到了垂青，他赢了。当然，他赢得的不仅仅是一个署名，而且后来一堆堆接踵而至的荣誉。

1974年5月，论文发表。就像7年前罗伯茨勾勒出ARPA网初步设想一样，这是一个革命性的事件。论文描述了传输控制协议（TCP），还介绍了网关的概念。有了TCP，跨网交流才成为现实。如果TCP足够完善，任何人都可以建造起任意规模和形式的网络，只要网上有能为信息包作解释并选择路经的网关机器，人们通过它就能与任何一个网络交流。TCP成为开拓世界的技术，为因特网插上了起飞的翅膀。

成为因特网之父

当然，瑟夫是TCP的真正推动者。他和卡恩一起构建了TCP，后来瑟夫又不断将其完善，使TCP成为标准，

并走向世界。就这一点来说，瑟夫是真正的“因特网之父”。

1972年，瑟夫获得加州大学洛杉矶分校 (UCLA) 计算机学博士学位。在华盛顿召开的国际计算通信大会上，他作了公开演示，使公众第一次看到包交换技术和远距离计算机交互技术。这一年，他离开UCLA，加入斯坦福大学，担任该校的计算机和电气工程教授。

1974年论文发表后，瑟夫继续深入研究，将TCP变成更详细的规范使人们可以为它开发多种软件。1976年，他离开斯坦福大学，加入ARPA。在1976年至1981的任期内，他在因特网与网络相关数据包和安全技术的开发中，扮演了至关重要的角色。他的大部分工作是测试、分析、规划、组织集体讨论，然后又回到制图板上。

1977年7月是重要的里程碑。在南加州大学的信息科学研究所(ISI)里，瑟夫和卡恩等十余人举行了一次有历史意义的试验。当时全美国有三个电脑因特网，第一当然是阿帕网，另外还有两个，一是无线电信包网，一是卫星信包网。瑟夫他们的试验就是要通过电脑“联合国宪章”把三者联起来。一个有数据的信息包首先从旧金山海湾地区，通过点对点的卫星网络跨过大西洋到达挪威，又经海底电缆到达伦敦，然后通过卫星信包网，连接阿帕网，传回南加州大学，行程9.4万英里，这次试验没有丢失一个比特的数据信息，瑟夫和卡恩他们一举成功！

1978年初，瑟夫在ISI主持召开TCP会议。会议间歇时，他和波斯德尔、科恩及另一个同事，在走廊交流。“我们靠着走廊的几个大纸箱站着，一边就在纸箱上画起图表来。”当继续开会时，他们就向小组提交建议：将传输控制协议中用于处理信息路径选择的那部分功能分离出来，形成单独的因特网范围协议，简称IP。1978年，TCP正式变为TCP / IP。

初期，“Internet”意指任何使用TCP / IP协议的网络，而“Internat”则专指由联邦政府资助的，由许多使用TCP / IP的公用网络互联而成的网络。到80年代中期，欧洲、加拿大也开始与美国政府主持的网络互联。于是“因特网”(Internet)开始意指这个松散广大的世界性TCP / IP因特网络。

1982年初，瑟夫遇到一位MCI公司的经理，

此人负责MCI的信息开发工作。“他想建立一个数字式邮政服务，我立即被这个想法吸引住了”。因此他宣布离开DARPA，加盟MCI，去担任MCI数字信息服务的副总裁。他的离去引起了极大的震动和反响，一位同事甚至为此而哭了。“文特是我们无形中的头儿，我们需要他。”另一位同事说。

手中握着一枚火箭

瑟夫在极为关键时刻离开的ARPA网准备正式转换成TCP / IP系统，据传国家标准署考虑为网络互联建立一套新标准，取代TCP / IP，这就是OSI参考模型。OSI是国际标准化组织 (ISO) 开发，是由地位巩固的官僚们，居高临下甚至是蔑视一切的情况下发布的。他们认为TCP / IP和因特网只是一种学术玩具，但瑟夫等人坚持反对OSI，因为它划分过细，十分复杂，而且仅仅是个设计，从未试验过。“OSI的一切都是非常抽象的，学究气十足。他们所用的语言浮夸到不可思议的程度，简直读不下去。”

而TCP / IP是实践的结晶，也是合作研究的产物，不是像OSI那样在一大堆委员会里产生出来的“大骆驼”。OSI经常举办国际会议，对瑟夫等人来说，真是一番痛苦的经历。“我在会上不停地写反对意见。”

因特网的魅力在于交流规范的简单方便，而瑟夫的魔力在于：他美言善诱，软硬兼施，最终让用户采用这种规范。

1983年，瑟夫曾劝说让IBM、DEC、HP支持TCP / IP，但都遭拒绝，而采用了OSI。他们认为TCP / IP只是一项研究试验。不过最关键的是，国防部选择了TCP / IP。

1983年1月1日，ARPA网正式转换成TCP / IP系统。这次转换具有里程碑意义，恐怕是此后几年中因特网发展中最为重要的事。有了TCP / IP，网络可伸展到任何地方，数据不费吹灰之力就从一个网络送到另一个网络。

1988年，也就是5年后，ISO终于制定出开放系统网络互联标准。连美国官方也将OSI作为官方标准。欧洲更是趋之若鹜。看来，OSI要想压倒TCP / IP，但是借助Unix的威力，TCP / IP已无所不在。凭着它无声而凶猛的冲击，TCP / IP击退了ISO的强攻。“标准只能被发现，而不能被颁布”，这就是因特网的新规则。

1989年，瑟夫向Interop展览会场走去，他第一次感受到因特网被科学界和研究界以外的世界所欢迎。“我们注视着这一切，感到我们手中握着一枚火箭。”

ARPA网不再是中心，因特网已变成了网状结构，辐射全球。一场革命一触即发，瑟夫幸运地站在了这场 革命的中心。

只要你仔细阅读了上述，那么你就已经了解了ARPA是什么币的相关知识，如果屏幕面前的你还有什么对ARPA币排名怎么样好的建议和想法，欢迎各位再下面评论区评论出来，我们将及时回复。