

Смотрите все! sangtacviet.tk Хотя предыдущая "Боевая тревога" также требовала тактики и сочетания видов оружия, в "Старкрафте" в дополнение к этому требуется очень важная операция: микроменеджмент! В "Боевой тревоге" основные солдаты на ранней стадии полностью превращаются в пушечное мясо. Игрокам нужно только водить мышкой по кругу, а затем атаковать напрямую. Однако в StarCraft все по-другому. У каждого солдата своя уникальная роль, и в случае нехватки ресурсов на ранней стадии, особенно у "благородных" солдат протоссов, последствия потери одного из них огромны! Хотя обычные игроки этого еще не осознали, игроки высокого уровня уже почувствовали разницу в этой игре! Короче говоря, если вы хотите хорошо играть в StarCraft, количество требуемых операций как минимум вдвое превышает количество операций в War Alert! Вам нужно не только переключать экраны и использовать сочетания клавиш, но и каждый солдат в каждом строю должен вручную управлять своим передвижением и использовать навыки! Это также очень важный способ для StarCraft различать превосходящих и уступающих! Обоняние профессиональных игроков, несомненно, острое. Конечно, обоняние клубов и [Профессиональной лиги] определенно не хуже, чем у игроков! Наблюдая за сеттингом и работой всего StarCraft, игроки думают, что игровой механизм новехонький, а сюжет привлекательный, но в глазах профессионалов: Конкурс художественных работ вот-вот изменится! В настоящее время существует только одно крупномасштабное соревнование RTS, и это соревнование "Боевая тревога", которое делится на соревнования 1 на 1 и 2 на 2. Однако, как только "StarCraft" был выпущен, профессиональные игроки договорились, что "StarCraft" заменит "War Alert" в качестве соревновательного события в RTS! Поскольку это станет соревновательным событием, нет необходимости говорить "тренируйтесь"! Поэтому почти все профессиональные игроки отказались от "Боевой тревоги" и перешли на "СтарКрафт". Лу Цимин, который раньше чувствовал себя вполне комфортно на лестнице, с грустью обнаружил, что, хотя его навыки не могли превзойти таких людей, как Ван Хао, на нынешнем уровне StarCraft он был на уровне убийства богов и Будд. Однако в последние дни, похоже, появляется все больше и больше людей, которые могут над ним издеваться... И, глядя на их детей, можно сказать, что они знаменитые игроки! Игроки сейчас обсуждают различные тактики и приемы interstellar на форумах в Интернете, и Конг Лин также был назначен. Он также играл в "СтарКрафт". По общему впечатлению, даже если исключить сюжет, с точки зрения игрового процесса сражения, хотя некоторые виды оружия некоторых рас кажутся немного "бесполезными", это также вызвано тем, что тактика еще не разработана. С точки зрения общего игрового процесса, его "Песок" ни с чем не сравним. Поскольку это невозможно сравнить, просто быстро признайте свое поражение, чтобы спасти некоторых игроков. Вскоре Конг Лин отправил сообщение Фан Юню на Weibo, и тот также ответил, что не будет принимать это близко к сердцу. На самом деле, когда Фан Юн создал игру, он больше не принимал Конг Лина близко к сердцу. Если бы игра Конг Лина могла превзойти "СтарКрафт", он бы даже согласился на прямую трансляцию "поедания пищи вверх ногами". * Динь, миссия выполнена, награды выданы, пожалуйста, проверьте! Системное приглашение также появилось, когда Конг Лин опубликовал письмо с извинениями. На данный момент Фан Юнь официально прошел "стадию новичка"! В этот день Фан Юнь сидел в зале и просматривал ответы на загруженные на компьютер игры StarCraft этих известных игроков, когда в зал вошли двое мужчин в черных костюмах. Как только они вошли, высокий мужчина в черном костюме, стоявший перед ними, сказал: "Мистер Фан Юнь, мы являемся сотрудниками [Профессиональной лиги]. У созданного вами "Старкрафта" очень профессиональное будущее, поэтому мы хотим обсудить с вами связанные с этим вопросы". Полное название профессиональной лиги - Z country e-sports professional competition league. Все внутренние киберспортивные соревнования проводятся ими. Фан Юнь сразу понял, что на этот раз он отправился к Фан Юню, чтобы попросить разрешения на проведение профессиональных соревнований в Китае. "Давайте поднимемся наверх, в конференц-зал, чтобы поговорить". Фан Юнь выключил видео с рэпом, которое он смотрел, и повел их в конференц-зал на втором этаже. "Позвольте мне сначала представиться.

Меня зовут Фэн Сяо, и я из [Профессиональной лиги]. Я верю, что мистер Фанг также знает, почему мы здесь. На этот раз мы пришли сюда искренне. Мистер Фанг разрешил нам проводить внутренние мероприятия, и мы выплатим дивиденды в размере 35%! Таким было соотношение дивидендов, когда мы запрашивали разрешение у Hurricane Company на проведение предыдущей "Военной тревоги"! Высокий мужчина в черном был очень активен. Как только Фан Юнь привел его в комнату для совещаний и усадил, он объяснил Фан Юню свою цель. "Я знаю это, эта искренность великолепна, я очень доволен". Этот дивиденд относится к чистой прибыли от продажи билетов и периферийных устройств в соответствующих профессиональных соревнованиях. В [Профессиональной лиге] этот дивиденд имеет три уровня: 15; 25; 35. Вообще говоря, только когда иностранные игры станут профессиональными, [Профессиональная лига] сможет выплачивать такие высокие дивиденды в размере 35. Большинство игр, произведенных в Китае, имеют рейтинг 15, а лучшие - 25. Поэтому, когда речь зашла о дивидендах, Фан Юнь понял, что они были получены от чистого сердца! "Итак, мистер Фан согласен?" - сразу же спросил Фэн Сяо, услышав это. "У меня вопрос. Разрешение, которое вы хотите получить, предназначено только для национальной профессиональной лиги, верно? Что, если я проведу собственное мероприятие?" "Что это за турнир?" Индивидуальный турнир с денежными призами или долгосрочный круговой турнир с участием многих клубов?" "Индивидуальные соревнования, проводимые раз в год, открыты для всех профессиональных игроков в мире" "Это не входит в сферу действия разрешения, которое мы хотим получить. Мистер Фан может свободно проводить его. Многие международные игровые компании ежегодно проводят подобные индивидуальные соревнования и приглашают к участию известных профессиональных игроков. Мы не будем этому препятствовать". Фэн Сяо быстро понял, что имел в виду Фан Юнь, и сказал: "Все в порядке. Я могу разрешить вам провести внутренний профессиональный турнир по StarCraft, но мне нужно тщательно изучить информацию о клубах, участвующих в профессиональном соревновании. Я не хочу, чтобы некоторые клубы, имеющие скрытые мотивы (ставки на поддельные матчи), участвовали в нем." Клык- спросил Юн.