

Прозвучал рог с контратакой.

Рассветный город и гномы провели тесную совместную контратаку.

Интеллект темных существ невысок, а низкоуровневые существа редко обладают IQ, а значит, им не нужно задумываться о проблеме морали. Даже если на них нападают люди с обеих сторон, они не испытывают страха.

Одним словом.

Все кончено.

Игрокам, которые не могут этого вынести, также не нужно задумываться о морали. Подниматься в атаку - это жестокая работа.

Это просто подача голов.

Давайте, кто кого боится.

Вы, темные существа, не боитесь смерти, как и мы боимся смерти в четвертой катастрофе.

Игроки войны щитов устремляются вперед. Приближаясь к армии темных существ, они поднимают щиты и одновременно атакуют, что мгновенно раскалывает темных существ впереди.

С высоты видно, как две приливные волны, белая и черная, обрушиваются друг на друга. Сцена великолепная и кипящая кровь.

Игроки-воины один за другим пролетали над головой щитового война, разрываясь мечом Ци и мечом Ци, и смело входили в армию темных существ.

Игрокам-рейнджерам и легавым вообще не нужно целиться. Это просто выстрел.

Что касается того, повредит ли он игроку впереди.

Разве это имеет к ним какое-то отношение?

Это не они погибли.

В конце концов.

Выход - это ключ.

Для каждой военной миссии будет список баллов за выход, и награда за задание часто будет оцениваться в соответствии с баллами за выход, что является ключевой причиной, по которой игроки отчаянно пытаются отправить свои головы.

Что касается игроков-ассасинов?

Конечно, они следят.

Время от времени он поднимается с коротким мечом и кинжалом, чтобы тайно вырезать нож, схватить голову и вернуться домой.

Деревянный метод.

Он слишком хрустящий.

Если отдача достаточная, то даже движения могут быть наигранными, но пока есть легкая небрежность, целого тела нет.

За исключением ассасинов, которые носят снаряжение из воловьей кожи, обычные ассасины могут только скакать вокруг и "подбирать" снаряжение. Так живут гангстеры.

Одним словом, игроки-ассасины быстро подбирают снаряжение и материалы, и военная миссия не проигрывается.

Однако в версии 4.0 многое изменилось.

Одним из самых важных является то, что игроки перешли на высокий уровень.

Одиночество клуба Shengshi также находится на этом поле боя. Его окружает множество профессиональных игроков в легендарных костюмах, и его боевая эффективность тоже не слабая.

Эти ребята очень храбры в темном приливе. Они принадлежат к армии острых ножей среди игроков и всегда следуют за регулярной армией для вывода огня.

Или.

Среди игроков профессиональные игроки, криптоновые золотые тираны и гильдия Gaowan имеют темно-золотые, эпические и легендарные костюмы. Эти люди нивелировали разрыв в крови между собой и NPC во всех аспектах, чего вполне достаточно, чтобы вырваться вперед с мощной силой.

На данный момент I solitude больше не является рейнджером, потому что он перевелся в пулеметчики, когда была открыта версия 4.0, и его смертоносность стала более взрывной.

С длинным пистолетом и короткой пушкой он был почти неуязвим в радиусе десятков метров.

Но темные существа - не весь шлак.

Очень быстрый рыцарь смерти, скачущий на демоническом кошмарном коне, внезапно врезался в его лицо.

Одиночка не отпрянул назад, а сразу поднялся вверх. Его длинное ружье исчезло в воздухе. Он внезапно достал два ручных пистолета и увидел момент, когда целился в рыцаря смерти.

Бум.

Вырвалась мощная ударная волна голубого света.

Как высокоуровневый рыцарь смерти, даже люди и лошади были отстрелены, а на его теле горели сплошные повреждения. К счастью, кровь рыцаря смерти не была низкой. Когда он скатился с боевого коня демонического кошмара, его тело превратилось в темную тень и пришло к одиночеству первой жизни.

Нарисовать нож и резать.

Кисть.

Темный свет ножа поднял.

Одиночество было сильно ранено, но он не упал на землю. Он истекал кровью и бесконечно боролся.

Быстрым ударом колена он подбросил в воздух близкого к нему рыцаря смерти.

Он снова поднял длинноствольное ружье, и оно вспыхнуло голубым светом, как снайперская пушка.

Бум!

Огромная дыра была прострелена в груди рыцаря смерти.

Но он еще не готов приземлиться.

Одиночество снова достал два ручных пистолета, чтобы атаковать рыцаря смерти в воздухе, так что высокоуровневый рыцарь смерти даже не смог взлететь.

Наконец, в момент приземления он поднял свое длинное ружье для энергетического взрыва и прямо взорвал его.

"Лежит в слоте, высокоуровневый лидер-босс, одиночный вызов, вернуть секунды?" - многие игроки были ослеплены. Они не ожидали, что карьера пулеметчика так повиснет.

Вице-капитан Шэнши отправился за покупками верхом на свинье. В это время он действительно ехал на кабана из Warcraft и сталкивался с ним повсюду. Как главный т команды Shengshi, он сразу же раскис, когда увидел эту сцену.

Он не мог не сказать: "Си Няньпи, капитан изначально был лучшим рейнджером. Теперь его перевели в стрелки, и стрельба, похоже, стала более ожесточенной и продолжительной. Как мы можем жить?"

"....." Мне было одиноко и не хотелось разговаривать, потому что я никогда не занимался этой профессией. Я совершенно не знал, насколько сложна эта профессия и насколько высок уровень криптонового золота.

Во-первых, у артиллеристов мало средств защиты. После дистанции одних физических навыков, они должны соединиться с другими навыками, иначе они будут рассматриваться как мишени.

Во-вторых, криптоновое золото просто неразумно. Все его волны отдачи сделаны из золотых монет.

Это просто ручное оружие 3 золотых монеты.

10 золотых монет за один энергетический выстрел.

Всплеск космической энергии - 100 золотых монет.

Потому что каждый раз, когда он атакует, ему приходится следить за тем, как уменьшается энергетический бар оборудования магической силы.

Если он хочет постоянно поддерживать эту боевую эффективность, он должен заменить ее на новую сразу после уничтожения кристалла магической энергии.

Хотя это магическое оборудование может использовать боевую энергию и энергию оборудования.

Однако энергия снаряжения - это большая голова.

Энергия оборудования может снизить охлаждение навыков артиллеристов, что является ключевой причиной того, что "Оружейники" обладают яростной огневой мощью.

Сейчас он просто хочет сказать, что если клуб действительно хочет, чтобы он играл в этой карьере, он должен продолжать предоставлять много денег для себя.

Однажды Уильям сказал.

Для игроков, после того как они достигли высокого уровня, канонир - это отец.

Хотя в конце прошлой версии многие профессиональные игроки стали профессионалами высокого уровня, она была близка к финалу и не подходила для перехода к новой карьере.

Версия 4.0 была открыта, и в основном некоторые люди в крупных клубах начали менять свою работу.

В любом случае.

Для игроков.

Новый отец, который хочет повесить большую часть своей карьеры, уже здесь.

Особенно для местных игроков-тиранов, они наконец-то встретили достаточно крутое место, чтобы снова тратить деньги.

Например, такие супергерои, как ouhuangmeng, Mars Dali и the earth is not as big as the moon были перенесены в Gunners в версии 4.0.

Потому что, по их словам, эта сломанная игра заключается в том, что некуда тратить деньги и некуда устанавливать.

В одной из версий получение легендарного костюма было закончено. Больше некуда было тратить деньги. Максимум, что можно было сделать, это отремонтировать снаряжение. Питомцы не могли купить его при всем желании.

Но теперь наконец-то появилось место, где можно стабильно тратить деньги.

Появление города королевских зверей дает им возможность покупать Warcraft. Для этих Шэньхао они продолжают покупать, когда их питомцы умирают, и покупают, когда умирают снова!

А Оружейники еще лучше.

У вас есть пистолет, у нас - два, и оба - легендарное снаряжение.

У вас два. Ничего страшного. У меня три. Когда я сражаюсь, я не меняю кристаллы магической энергии. Я меняю оружие напрямую. Так быстрее.

Это может подчеркнуть разницу между ними и обычными игроками.

Так что приход темного вторжения - это не просто совместная контратака игроков и гномов.

Это также супермомент для стрелков, чтобы блеснуть.

Аналогично, многие игроки с Warcraft также показали сильную смертоносность в этой битве.

Только некоторые люди слишком безрассудны. Они прямо безрассудно убивают свой Warcraft, и у них нет времени плакать. Даже на этом поле боя они не могут вернуть своих бывших питомцев Warcraft, и у них появляются судороги и кожа, чтобы компенсировать потерю.

Но в любом случае, стрелок действительно очень силен в зачистке монстров. Другие классы высокого уровня далеко не обладают такой сильной огневой мощью, даже маги.

На мгновение.

Несмотря на то, что война все еще продолжается, на форуме многие игроки обсуждают деление на пулеметчиков.

Также было выложено одно из видео одиночного боя.

Многие игроки кричат об ослаблении. Эти игроки в основном являются Фади, потому что они чувствуют, что пулеметчик лишил их экспы, которую они должны были поднять в этой версии.

По правде говоря, они стали высокоуровневыми братьями Дхармы и имеют много хороших навыков групповой атаки. В будущем они станут мясом и картошкой в следующей войне Бена и полка, но эти Артиллеристы явно грабят их ради еды.

Многие вынужденные игроки апеллируют на форуме к тому, что эта профессия - игра для богатых, а обычным людям она вообще не по карману.

Но некоторые из игроков выложили видео, на котором многие Оружейники погибают под пастью темных существ.

Это видео показывает со стороны, что если стрелок хочет быть свирепым, то оборудование должно быть крайне ненормальным. При сильной отдаче люди не могут подойти близко.

Просто подобраться.

Если скорость реакции медленная, а работа не достаточно острая, останутся только последствия в виде трагической смерти на месте.

Поскольку Оружейники слишком хрупки, магическое снаряжение не дает им слишком большой защиты, а отсутствие средств ближнего боя также является слабым местом.

В войне гильдий, пока у игрока-ассасина есть топовая операция и технология, он все равно может легко убить артиллериста.

Игроки общаются во время игры.

Гномы были настолько тронуты, что не могли этого сделать.

Когда они сражались, они увидели, как профессионалы рассвета спасли их с помощью техники водного зеркала в небе.

Они безрассудно бросились на темную армию, так что слезы затуманили их глаза.

В частности, они видели, как многие кандидаты возвращались из мертвых, чтобы рубить врага.

Многие гномы чувствовали, что их совесть съели собаки.

"Почему, почему мы враги? Если Рассветный Легион окружен темными существами, мы спрашиваем себя, поднимемся ли мы на помощь им и будем ли мы такими, невзирая на жизнь и смерть?"

"Проклятье, хватит болтать. Я видел множество милых маленьких тетушек, крутых и в цветастых юбках, устремившихся прямо на темную армию. Мне было грустно на них смотреть.

Они выглядят как дети, которым столько же лет, сколько моей дочери. Даже если они смогут воскреснуть, эта отвага - воин среди наших гномов". "Многие гномы сомневаются в своих сердцах.

С какой стати они участвовали в войне, которая не имеет к ним никакого отношения.

Какое отношение к ним имеет война человеческого королевства?

Особенно после того, как они столкнулись с корпусом Рассвета, другая сторона никогда не проявляла инициативу нападения, но они совершили множество рейдов по приказу.

Теперь люди не обращают внимания на прошлые обиды, чтобы спасти себя.

За кого они сражаются и с какой целью?

Гу Шань?

Как раз в этот момент кто-то вспомнил о молоте Одома.

В небе внезапно появился пространственный туннель.

Несколько эпических орков бросились к Одому, который сражался с дьяволом.

тем временем.

Словно убийца в тени, он прятался среди тел темной армии, готовый к смертельной атаке.

Убийца теневого альянса.

Пока вы даете достаточно денег.

Легенды также могут быть убиты!

.....

PS: спрашивайте месячные билеты и рекомендуемые билеты.

<http://tl.rulate.ru/book/34478/2144029>