

面对信息化时代，稍不注意就会脱轨，所以及时的补充知识才能让我们与时俱进，今天给大家带来的是关于OGN币和ogn币开发人的一篇文章，相信会给你带来较大的帮助！

MSL是指MBCgame Star League
韩国两大顶级个人联赛之一,由于赛制关系，含金量稍逊于OSL星际联赛，下有多级预选赛。

OSL是指Ongamenet职业联赛,OGN的个人联赛,最早的职业联赛，影响也最大即便是OSL的抽签仪式，也会被人们津津乐道。SPL就是sky pro league。MSL和OSL都是属于个人联赛，而SPL是战队联赛。

39元 不是很推荐入手的一款皮肤

模型原画什么的都一般般

OGN2015春季赛时间：2014年12月3日-4月1日

分季前赛跟常规赛与季后赛（季后赛另行通知）

奖励：积分第一名能参加国际赛事（但仍未确定具体哪些赛事）

常规赛前四晋级季后赛 赛制：季前赛阶段：性质：偏向于表演赛 由于赛程的原因，有些队伍打5个bo2，有的队伍只需打4个bo2常规赛阶段：分成两轮，每轮6个星期，时间分别为1/7-2/14，2/25-4/11·双循环，BO3，每局比赛过后可更换替补

韩国人自认为在体育领域有三大国技、分别是足球、围棋和星际。可见星际在韩国的地位是相当高的。星际在韩国的职业化已历时5、6、7年之久，其发展已驱成熟。目前韩国有300人左右的注册职业星际选手。

韩国星际联赛分为战队联赛（类似足球俱乐部之间的联赛）和个人联赛（类似网球四大满贯）

1.韩国星际战队职业联赛（SPL）

韩国星际联赛一共有12支战队，分别是SK Telecom T1、Samsung KHAN、CJ Entus、eSTRO、KTF MagicNs、Hwaseung OZ、MBCGame HERO、OnGameNet SPARKYZ、STX SouL、WeMade FOX、WoongJin和Air Force

在韩国如果你想成为一名E-

Sports职业选手的话，必须经历业余—半职业—职业这样的一个流程。

《星际争霸》的大多数职业选手是属于某个战队的。每个战队都拥有独特的标识（如比赛制服）和强大的凝聚力。同时战队所进行的统一作息管理，也保证了选手的良好竞技状态和高水平的比赛。

职业选手平时的作息时间和普通人差别很大，但是很有规律。如CJ战队是上午10点以前要起床，10点到11点30分要前往附近健身房运动，11点30分到12点打扫环境，12点吃午餐，接著下午1点至5点是练习《星际争霸》时间，5点到6点吃晚餐，6点至10点又是练习时间，之后才是自由时间。每周约休息一天，但有时遇到密集赛季则可能无法休假；每年会有1个月完全没有行程，则视选手个人决定，可以自由回家，但很多选手仍选择留下来积极训练。

职业特点决定了职业生涯比较短暂，竞争也很残酷，选手们练习都会十分刻苦。业余选手想进入职业，更是经常会练习到凌晨才会休息。所以，在韩国做一个职业选手并不是有件容易的事情。

2.韩国星际个人职业联赛MBC StarLeague

韩国有两大个人职业联赛，他们是OGN StarLeague (OSL) 和MBC StarLeague (MSL)，分别是由Ongamenet和MBC Game两大韩国职业联赛主办机构举办的,相较而言，OSL的历史更加悠久，举办得也稍好些，但由于冠军奖金都差不多，现在对职业选手的吸引力基本相当。

至于赛制，先谈谈怎么进入OSL和MSL决赛阶段的问题，OSL决赛阶段有16名选手，而MSL是32人。举OSL的例子，上届OSL的4强首先占据4个名额，另外上届5—16名的12名选手和从网吧赛脱围而出的12名选手打Bo3（3局两胜）的比赛，胜者进入本届OSL决赛阶段。

决赛阶段的赛制两者有较大不同，OSL分为4小组，前两名进8强，八进四比赛是Bo3，并且在一个周末集中进行四组四分之一决赛的第一场比赛，第二个星期打后面两场（可能是一场），半决赛和决赛都是Bo5，一次性比完。而MSL共32人分为8个小组，前两名进入16强，从八分之一开始都是Bo5的比赛，一次性比完。

OSL和MSL的决赛都是在大学体育馆内进行，打一个舞台，中央铺设大屏幕，每届决赛都可以吸引上万人观战，数十家媒体报道。

这两大联赛最早都是一年一届的，最近几年随着星际职业化的发展和成功的市场运作，已经发展到每年2到3届（视赞助商情况而定）。能拿到这两大联赛的冠军是相

当不容易的，奖金也是相当丰厚，冠军奖金一般为4000万韩元（MSL有过两届是5000万，视赞助商而定），折合人民币大约25万，是相当不错的收入（因为冠军都是20岁左右的孩子），亚军是2000万。

通过omc币进行折算。

omc这种数字货币的发行总量为10140044枚，中国唯一合法虚拟货币，OGN币前景，国家承认虚拟货。

Ormeus

Cash（OMC币）是一种由实体资产支持的虚拟货币，具有稳定的交易价格。

韩国人自认为在体育领域有三大国技、分别是足球、围棋和星际。可见星际在韩国的地位是相当高的。星际在韩国的职业化已历时5、6、7年之久，其发展已驱成熟。目前韩国有300人左右的注册职业星际选手。

韩国星际联赛分为战队联赛（类似足球俱乐部之间的联赛）和个人联赛（类似网球四大满贯）

1.韩国星际战队职业联赛（SPL）

韩国星际联赛一共有12支战队，分别是SK Telecom T1、Samsung KHAN、CJ Entus、eSTRO、KTF MagicNs、Hwaseung OZ、MBCGame HERO、OnGameNet SPARKYZ、STX SouL、WeMade FOX、WoongJin和Air Force

在韩国如果你想成为一名E-Sports职业选手的话，必须经历业余—半职业—职业这样的流程。

《星际争霸》的大多数职业选手是属于某个战队的。每个战队都拥有独特的标识（如比赛制服）和强大的凝聚力。同时战队所进行的统一作息管理，也保证了选手的良好竞技状态和高水平的比赛。

职业选手平时的作息时间和普通人差别很大，但是很有规律。如CJ站队是上午10点以前要起床，10点到11点30分要前往附近健身房运动，11点30分到12点打扫环境，12点吃午餐，接著下午1点至5点是练习《星际争霸》时间，5点到6点吃晚餐，6点至10点又是练习时间，之后才是自由时间。每周约休息一天，但有时遇到密集赛季则可能无法休假；每年会有1个月完全没有行程，则视选手个人决定，可以自由回家，但很多选手仍选择留下来积极训练。

职业特点决定了职业生涯比较短暂，竞争也很残酷，选手们练习都会十分刻苦。业余选手想进入职业，更是经常会练习到凌晨才会休息。所以，在韩国做一个职业选手并不是有件容易的事情。

韩国职业化来最负盛名和获得荣誉最多的战队是SK Telecom T1（简称SKT），四位历史上最伟大的星际选手中有两位出自这个战队，他们是SlayerS' _BoxeR（林耀焕）和Iloveoov（崔然星），前者中国粉丝称其为包哥，后者叫怪兽（详细选手介绍我会在后面展开）。其次是Samsung KHAN（简称三星）。SKT在包哥时代包揽了很多联赛冠军，随着包哥的参军和OOV状态下滑转作教练，近几届的联赛冠军基本被三星囊获。

韩国星际联赛当然有转会，最近一桩大的转会交易是去年Bisu（金泰勇）从MBC转会到SKT，价格是2亿韩元。但韩国职业联赛的转会一般都是和平的三方愿意的，几乎没有足球联赛中那种恶意挖角的现象，而且像Bisu这种大转会是比较少见的，一般的战队都不愿意卖掉自己培养的当家选手。由于有SK和三星两大财团的支持，这两个战队一直非常强盛，目前联赛排名两队并列联赛第二。

另外提一下Air Force这支队伍，这支队伍成立才一年多，最初是包哥到参军年龄加入了空军，空军考虑到包哥的影响力组织了这支队伍。近两个赛季的战绩相当差，都是垫底，目前联赛3胜21负。但随着越来越多的大牌参军后选择加入这个战队，我相信过一两年他能摆脱万年垫底的命运。

目前联赛排名：

1 Hwaseung 16胜 7负

2 Samsung 15胜 10负

3 SKT1 15胜 10负

4 OGN 14胜 10负

5 STX 13胜 10负

6 CJ 12胜 12负

7 MBC 12胜 12负

8 WoongJin 12胜 12负

9 WeMade 12胜 12负

10 KTF 11胜 13负

11 eStro 9胜 15负

12 AirForce 3胜 21负

工资方面最顶尖选手年薪能达到20万美元以上，注意，是美元哦！但就一两个人。顶尖选手（有实力拿个人联赛冠军的）的平均水平在10万美元左右，普通选手可能就几千或是刚过万。星际选手的平均收入比起魔兽选手那是高太多了。

2.韩国星际个人职业联赛MBC StarLeague

韩国有两大个人职业联赛，他们是OGN StarLeague (OSL) 和MBC StarLeague (MSL) ，分别是由Ongamenet和MBC Game两大韩国职业联赛主办机构举办的,相较而言，OSL的历史更加悠久，举办得也稍好些，但由于冠军奖金都差不多，现在对职业选手的吸引力基本相当。

至于赛制，先谈谈怎么进入OSL和MSL决赛阶段的问题，OSL决赛阶段有16名选手，而MSL是32人。举OSL的例子，上届OSL的4强首先占据4个名额，另外上届5—16名的12名选手和从网吧赛脱围而出的12名选手打Bo3（3局两胜）的比赛，胜者进入本届OSL决赛阶段。

决赛阶段的赛制两者有较大不同，OSL分为4小组，前两名进8强，八进四比赛是Bo3，并且在一个周末集中进行四组四分之一决赛的第一场比赛，第二个星期打后面两场（可能是一场），半决赛和决赛都是Bo5，一次性比完。而MSL共32人分为8个小组，前两名进入16强，从八分之一开始都是Bo5的比赛，一次性比完。

OSL和MSL的决赛都是在大学体育馆内进行，打一个舞台，中央铺设大屏幕，每届决赛都可以吸引上万人观战，数十家媒体报道。

这两大联赛最早都是一年一届的，最近几年随着星际职业化的发展和成功的市场运作，已经发展到每年2到3届（视赞助商情况而定）。能拿到这两大联赛的冠军是相当不容易的，奖金也是相当丰厚，冠军奖金一般为4000万韩元（MSL有过两届是5000万，视赞助商而定），折合人民币大约25万，是相当不错的收入（因为冠军都是20岁左右的孩子），亚军是2000万。

选手介绍：

韩国星际历史上最伟大的4为选手分别是Boxer、OOV、Nada、 Savior(IPX)。目前只有这四位选手能称得上“本座”。

本座的条件：获得过OSL和MSL的冠军，有过一年胜率超过70%

Boxer：

林耀焕，人族，外号包哥，号称人族皇帝

OSL 2冠4亚，MSL 1冠

包哥是星际史上最伟大的星际选手，百度百科上对他有非常详细的介绍，太多了，我不复制了

还要补充一些，包哥除了获得的众多荣誉之外，还自创了很多战术和微操技巧，极大的促进了星际的发展，比如他TVZ空投的打法，地毯式空投的微操和隐飞甩尾的操作技巧（现在人人都会的飞龙甩尾就是从这里获得的灵感）.....

另外，包哥于两年前参军，一直带领着Air Force战队继续征战星际赛场。08年12月，服役结束的包哥回到了SKT战队，由于年龄较大状态下滑，现在显有上场机会，基本是作为精神领袖留在队中。

职业生涯数据统计：（只统计KeSPA认可赛事，下同）

所有ALL战绩:245:205 胜率:54% (共450场)

所有TvP战绩:64:80 胜率:44% (共144场)

所有TvT战绩:69:61 胜率:53% (共130场)

所有TvZ战绩:112:64 胜率:64% (共176场)

最近10场ALL战绩:2:8 胜率:20%

最近10场TvP战绩:2:8 胜率:20%

最近10场TvT战绩:4:6 胜率:40%

最近10场TvZ战绩:3:7 胜率:30%

Iloveoov:

崔然星，人族，外号怪兽，中国星际饭一般就叫他OOV。

OSL 2冠，MSL 3冠

OOV是包哥的徒弟，以暴兵闻名，怪兽的称号也是源自于他的暴兵。他巅峰期的胜率达到了可怕的80%以上，而当下任何星际选手的一年胜率都没有超过70%的。

百度百科：

去年OOV宣布退役，开始担任SKT的教练，把SKT从长期的低谷中捞了上来。并与去年年底复出，兼任选手。因为年龄问题状态不再，为了不影响战队成绩，战队联赛只上场过两次，自己会在空余时候准备和参加每个赛季的OSL MSL网吧赛。

职业生涯数据统计：

所有ALL战绩:227:140 胜率:62% (共367场)

所有TvP战绩:67:42 胜率:61% (共109场)

所有TvT战绩:82:61 胜率:57% (共143场)

所有TvZ战绩:78:37 胜率:68% (共115场)

最近10场ALL战绩:5:5 胜率:50%

最近10场TvP战绩:7:3 胜率:70%

最近10场TvT战绩:4:6 胜率:40%

最近10场TvZ战绩:5:5 胜率:50%

Nada：

李允烈，人族，外号天才人族（百度百科上的，不过我没听过，一般就叫他nada)

OSL 3冠1亚 MSL 3冠1亚

百度百科：

我对他的主要印象，手速高，巅峰期APM超过400（一般选手在300左右），一直在WeMade战队效力，现在也是由于年龄原因不负当年之勇，但最近状态仍保持的不错，经常能在战队联赛中取胜，OSL和MSL的决赛阶段至少也能进一个。

职业生涯数据统计：

所有ALL战绩:364:240 胜率:60% (共604场)

所有TvP战绩:107:75 胜率:59% (共182场)

所有TvT战绩:115:84 胜率:58% (共199场)

所有TvZ战绩:142:81 胜率:64% (共223场)

最近10场ALL战绩:5:5 胜率:50%

最近10场TvP战绩:4:6 胜率:40%

最近10场TvT战绩:6:4 胜率:60%

最近10场TvZ战绩:8:2 胜率:80%

Savior：

马在允，虫族，联赛ID最早是IPX，后改为Savior,外号本座（为什么只有他的外号是本座？我也不知道，论坛上就这么叫）

OSL 1冠 MSL 3冠2亚

百度百科：

对星际发展最大的贡献在于自创的拖把流,实现虫族经济最大化,后期取得胜利的战术。07年刚刚获得OSL冠军的IPX又站在MSL的决赛的赛场上,不料被虫族新秀Bisu 3:0击败,从此开始沉沦,目前状态一般,情况和nada差不多。效力于CJ

职业生涯数据统计:

所有ALL战绩:168:114 胜率:60% (共282场)

所有ZvP战绩:58:27 胜率:68% (共85场)

所有ZvT战绩:69:55 胜率:56% (共124场)

所有ZvZ战绩:41:32 胜率:56% (共73场)

最近10场ALL战绩:5:5 胜率:50%

最近10场ZvP战绩:6:4 胜率:60%

最近10场ZvT战绩:4:6 胜率:40%

最近10场ZvZ战绩:5:5 胜率:50%

其他历史上著名的选手

人族:NTT、Goodfriend

神族:Nalra、Reach、Kingdom

虫族:Yellow、Gorush、July

现处巅峰期的三族几个代表人物:(排序基本按照实力,稍带个人偏好)

人族:Flash 外号教主 自创猥琐打法 一度TVP无敌

ForGG、Mind、fantasy

神族:Bisu 革命神族/极限神族

自创Bisu流的PVZ打法，极大程度上扭转了PVZ的劣势 MSL3冠1亚 最帅的选手
我的偶像

Stork 实力与Bisu不相上下

Best、Jangbi、Kal

虫族：Jaedong 有机会称为下一个虫族本座

July 现在状态也很好 但比起巅峰期还是要差些

Luxury、小Yellow(和Luxury是双胞胎)、GGplay

附上目前官方排名：

排名 选手名 族类 目前所在战队 积分

1 Bisu Protoss SK Telecom T1 1849.5

2 Flash Terran KTF Magic?s 1824.3

3 Stork Protoss Samsung Khan 1811.3

4 Jaedong Zerg Hwaseung OZ 1708.5

5 BeSt Protoss SK Telecom T1 1598.3

6 Jangbi Protoss Samsung Khan 1493.3

7 Leta Terran OnGameNet Sparkyz 1461.4

8 Kal Protoss STX SouL 1442.3

9 YellOw[Arnc]Zerg OnGameNet Sparkyz 1317.8

10 Fantasy Terran SK Telecom T1 1295.3

11 Free Protoss Woongjin Stars 1269

- 12 Luxury Zerg KTF Magic?s 1200.8
- 13 Mind Terran Wemade Fox 1184.3
- 14 fOrGG Terran Hwaseung OZ 1170.8
- 15 July Zerg STX SouL 1153.1
- 16 firebathero Terran Samsung Khan 1084.1
- 17 HwaSIn Terran STX SouL 1048.5
- 18 Sea[shield] Terran MBCGame HERO 1021.5
- 19 Light Terran MBCGame HERO 863.3
- 20 MenSol[Zero]Zerg Woongjin Stars 854.3

最后，在给你推荐几个星际网站

我总在比赛后到这看比赛视频，他更新视频最快，自己也有比赛直播

最大的论坛之一，杂七杂八什么都有

最大的论坛之一，比赛直播比较好

有名的论坛，讨论联赛比较多

老牌论坛，不太大，最早有很多rep，现在随着星际的发展，rep少了，比较与世无争，自己做比赛直播

从11点开始回答你的问题，不知不觉已经凌晨3点了，我自认为这个回答对得起自己。LZ你加分也厚道点啊！

OGN是OriginToken的简称，OGN货币是Originprotocol的代币。

OGN货币OriginProtocol意味着实现区块链驱动的商业。是分散加密货币，也是特别实用的货币。OGN货币是一种激励机制，确保网络健康发展，使所有所有者成为利益共享者。OGN货币仍然是交易的媒体许可证，可以用于平台上买卖双方的支付。

还是多用途的激励通证，可以激励终端用户、开发者、市场运营商和其他生态参与者的行为。

Origin产生的目的是为了**实现真正的点对点业务**。买卖双方可直接交易，无需中介介入。消费者可以在Origin旗舰店和合作伙伴的应用程序中买卖商品和服务。市场运营商可以在Origin的开源平台上开发自己的应用程序。

OGN货币的创始人:JoshFraser。从10岁开始学习编程。在加盟Origin之前，还和别人一起创立了另外三家创业投资公司。

OGN币的介绍就聊到这里吧，感谢你花时间阅读本站内容，更多关于ogn币开发人、OGN币的信息别忘了在本站进行查找喔。