

Пока Лу Ву и Бэй Ли готовили новый контент, на форуме что-то произошло, вызвав новую дискуссию среди игроков.

Проблема заключалась в том, что игрок с европейского сервера, вошедший в свою учётную запись на локальном сервере, заметил, что он всё ещё находится в Бэйци после того, как он вернулся в Европу.

Точно так же местные игроки, которые начали играть в "Battle Online" в Европе, когда вернулись, увидели что их персонажи всё ещё на другом сервере.

Из-за чувства привязанности к своим первоначальным серверам многие игроки надеялись, что администраторы смогут запустить службу смены серверов, чтобы они могли вернуться на предпочтительный сервер.

После некоторого обсуждения между Лу Ву и Бэй Ли они решили, что это отличное предложение, поэтому выпустили официальное объявление.

[Обновление межсерверной учётной записи]:

Описание: После получения обратной связи о местоположении, связанном с учетной записью игрока, мы решили добавить функцию межсерверной учётной записи. Каждый аккаунт сможет сменить сервер один раз, купив пропуск в игровом магазине за 100 монет души. После покупки игрокам необходимо активировать пропуск, где им будет предоставлена возможность выбрать нужные им серверы (В настоящее время доступны только локальный сервер и европейский сервер).

Первое предупреждение по смене сервера: После выбора сервера уровень игрока, снаряжение, вещи и т.д будут перенесены на новый сервер без каких-либо изменений. Однако их титул на предыдущем сервере будет аннулирован.

Первое предупреждение по смене сервера: При первом входе на сервер после смены сервера игрокам будет предоставлена возможность изменить свой класс персонажа по умолчанию. После изменения класса по умолчанию изменятся только атрибуты уровня персонажа. Уровень персонажа останется неизменным. Однако продвижение класса персонажа игрока или унаследованный класс персонажа будут аннулированы!

Главное предупреждение: Смена сервера разрешена только один раз!

...

Эффективность админов завоевала положительные отзывы игроков.

В то же время многие европейские игроки, которые ранее входили на локальный сервер,

начали тратить наличные деньги, чтобы пересечь свои серверы. Несколько местных игроков на европейском сервере решили вернуться на свой первоначальный сервер.

Однако не многие игроки меняли свой класс персонажа по умолчанию, так как они были знакомы со своими соответствующими классами персонажей. Несколько других игроков решили не менять классы персонажей, поскольку они не хотели отказываться от своих достижений в классе.

Вслед за этим админы выпустили ещё одно объявление. Даже на разных серверах их навыки в культивационном павильоне были одинаковыми. Игроки могли расти и прогрессировать и на другом сервере.

После этого большинство игроков перестали колебаться. Они продолжали играть с тем, за кого начали.

...

По мере того как "Battle Online" набирала известность и становилась всё более популярной день ото дня, несколько зарубежных профессиональных игровых организаций начали приглашать Лу Ву на интервью.

Лу Ву явно не отказывал им, но и не мог пойти, так как всё ещё был не человеком.

Несмотря на это, IGN — новостной и информационный веб-сайт, освещающий тематику компьютерных игр, сериалов и кинофильмов, сделал оценку их игры.

Эксперты-рецензенты пробовали игру и писали свои отзывы на основе этой рубрики и присуждали оценку игре в диапазоне от 0,0 до 10,0 в зависимости от их игрового опыта.

Каждый аспект игры также будет оцениваться по шкале от 0.0 до 10.0, включая производительность, графику, аудио, игровой процесс и привлекательность. Однако общий балл присуждается независимо и не рассчитывается по отдельным факторам.

Так как "Battle Online" ещё не была запущена в Америке, где базируется IGN, их оценка проводилась на европейском сервере.

Игра поразила их.

Получив многочисленные подтверждения в своём отчёте об испытаниях, IGN опубликовал свой обзор. Их обзор быстро стал вирусным в игровом сообществе.

Графика: 10.0

Оценка: Полностью реалистичная. Никто не смог сказать, были ли они в реальном мире или в игре. Всё воспроизведено до мельчайших деталей, падающий лист, лёгкий ветерок, даже тени во время восхода и захода солнца были впечатляющими. Эту графику можно назвать революционным продуктом.

Аудио: 10.0

Оценка: Идеально синхронизированный с визуальными эффектами, звук звучал очень реалистично и совсем не искусственно. Можно было только представить, каким монстром был человек, придумавший всё это!

Игровой процесс: 9.8

Оценка: Супер реалистичная графика делает игровой процесс очень приятным. Высокий уровень свободы в игре, воздушные стены отсутствуют. Все области на карте доступны для игроков. Система прогресса всеобъемлющая и универсальная, с более чем одним способом борьбы с монстрами и повышения уровня. Игрок может делать что хочет: Исследователь, дрессировщик зверей, моряк, искатель приключений и многое другое. Следует отметить, что на их оригинальном сервере доступно ещё больше вариантов геймплея, но нам ещё предстоит провести там нашу оценку. Так как есть ещё элементы игры, которые ещё предстоит запустить на европейском сервере, мы можем дать только 9.8. Однако, как только эти новые функции будут запущены в будущем, вы можете ожидать увидеть полную оценку!

Привлекательность: 10,0

Оценка: В игре введена очень интересная система развития. Каждый уровень был чрезвычайно полезен. В то же время режим разработки военного корабля на текущем этапе добавил игре ещё больше удовольствия. Игра совершенно заманчивая. У неё широкий, открытый взгляд на мир и очень мощная энергетическая система. Даже после достижения максимального уровня, в игре можно делать много всего.

Производительность: 10.0

Оценка: "Battle Online" получила положительные отзывы от игроков как на оригинальном сервере, так и на европейском сервере, и быстро накопила огромную пользовательскую базу. В то же время она была неизменна со своей позицией как игра с наибольшим количеством активных игроков среди новых релизов. Более того, другие долгожданные игры, выпущенные в тот же период привлекали гораздо меньше игроков.

Во-первых, "Star Wars" был запущен в Европе в тот же период, что и "Battle Online". Несмотря на то, что она была выбрана в качестве одной из трёх ожидаемых игр, её выпуск на день позже запуска "Battle Online" оказался пагубным, поскольку она привлекла менее 30 000 игроков из "Battle Online". После этого эти игроки вернулись в "Battle Online". Какой ужасный конец.

Общий взгляд: Игра имеет грандиозный вид на мир со 100-процентной реалистичной графикой. Она имеет комплексную экономическую систему, реалистичную систему убийства игроков, интуитивно понятный интерфейс и различные развлекательные элементы. Разработчики отлично справились с мошенниками и багами, которые могут испортить игровой опыт. Мы стали заядлыми поклонниками этой игры и с нетерпением ждём запуска американского сервера! Это легендарная игра, в которую нужно играть!

(Прилагается 80-минутный сложный обзор содержания игры.)

...

Когда IGN опубликовал свой отчёт и видеообзоры, "Battle Online" стала горячей темой в игровой индустрии по всему миру. Она привлекла внимание иностранных игроков, завлекла заманчивыми игровыми роликами, в результате чего в игру пришло ещё больше людей.

Огромный наплыв иностранных игроков на официальный форум "Battle Online", нетерпеливо выкладывающих запросы о запуске американского сервера и азиатского сервера как можно скорее, чтобы они могли попробовать лучшую игру. Ведь обзор, опубликованный IGN, распространил в игровом сообществе слух об удивительном игровом процессе.

В то же время игроки, которые искали соответствующее содержимое игры, знали, что у неё есть функция межсерверной учётной записи, которая означает, что поздний запуск может сильно повлиять на их серверы.

Лу Ву подумал о запуске и других серверов.

Он немедленно связался с У Гоем, и сказал, что два других сервера могут быть запущены в любое время, если он закончит все приготовления.

Услышав гарантии У Гоя, Лу Ву не стал терять времени и снова занялся делом. Он сам разобрался со всеми настройками игры и оставил всё остальное Бэй Ли.

В последнее время Лу Ву продолжал думать, что он стал более бесполезным с тех пор, как у него появилась Бэй Ли.

Во-первых, если у него возникали проблемы, он искал Бэй Ли.

Во-вторых, если ему было что-то непонятно, он спрашивал Бэй Ли.

В-третьих, он постоянно полагался на Бэй Ли.

Говорят, что за каждым успешным мужчиной стоит великая женщина. Для Лу Ву это не могло

быть неправдой.

Однако он всё ещё непонятно меня чувствовал. За ним стояла голодная, очаровательная маленькая девочка с бесконечным потенциалом.

Это странное чувство зависимости заставляло Лу Ву чувствовать себя очень счастливым!

<http://tl.rulate.ru/book/34849/1257958>