

Письмо нового продюсера Battlestar Galactica Online (Hrist)

И вот, наконец, новый продюсер игры BSGO **Hrist** обратился с открытым письмом к игровому сообществу. Многие игроки с замиранием сердца ждали этого момента, т.к. с приходом нового руководства меняются подходы к игре, вводятся новшества. В принципе, Hrist обещает дальше проводить улучшение игры и в первую очередь направить свое внимание на устранение багов, которых в игре предостаточно, и которые при старом руководстве ни кто не торопился исправлять (взять хотя бы [миссии, на которых можно хорошо наживаться](#)). Обещают вводить апдейты для опытных игроков, что не может не радовать. Так что вперед, ребята, главное игру не испортите! Привожу письмо в том виде, как оно выложено на форуме игры:

Уважаемые космические пилоты!

Как вы, наверное, уже знаете, я недавно сменил **Ellipsis** в продюсерском кресле **Battlestar Galactica Online**

. Мне ещё нужно разобраться во многих вопросах, поэтому, скорее всего, я не смогу писать продюсерские письма каждый месяц, пока не определю направление нашего дальнейшего развития. Тем не менее, почти каждый день я буду присутствовать на форуме и в игре.

Что происходит на данный момент...

Недавно мы целые выходные праздновали [Фестиваль Тюхе](#) с двойным опытом, удвоенным лимитом грамот и бонусом для всех игроков. Надеюсь, вам понравилась эта акция. Мы планируем провести новые масштабные акции, потому что пока не закончено исправление всех программных ошибок, с турнирами придётся повременить. Раз уж мы заговорили об исправлении ошибок, следующий апдейт будет, прежде всего, направлен на это (свыше 50 исправленных ошибок, среди которых и проблема с постоянно появляющимися агрессорами). Помимо этого, мы порадуем вас улучшениями корабельных дизайнов. Апдейт уже интегрирован на Коболе, поэтому в течение

ближайших недель он должен появиться в лайв-версии.

Сервера чата в последнее время давали сбои, однако они уже на пути излечения. Мы обновили код для новых стран (в том числе и на некоторых серверах, которые изначально предназначались для обособленных регионов) и увеличили численность команды чата. Поэтому будьте уверены, что ситуация будет и дальше улучшаться! Помимо прочего, мы также модернизируем форумы под командованием **Imperial-ISM**. По вашим многочисленным просьбам мы интегрировали подфорумы для отдельных серверов, чтобы облегчить общение игроков одного сервера.

Что у нас в планах...

У нас наполеоновские планы на будущее! Некоторые из них мы претворим в жизнь совсем скоро, другие – в течение ближайших месяцев.

BP_Lori уже поведал вам о новой [системе звений](#). Это одна из многих функций, над которыми мы сейчас работаем. Также мы усердно собираем информацию о балансировании серверов/фракций/классов кораблей и об игровой экономике. Именно этим большим темам мы посвятим новые улучшения и доработки.

Также мы готовим новый игровой контент для **PvP** и **PvE**, в том числе апдейты для игроков высоких уровней. Надеюсь, что совсем скоро смогу рассказать вам об этом подробнее.

Ну а тем временем, мы не прекращаем работу над ошибками и шлифовку апдейтов для будущих релизов. Мы всегда рады услышать отзывы сообщества обо всех обновлениях! Помимо прочего, мы разрабатываем некоторые программные решения для внутреннего использования, с помощью которых мы сможем в будущем быстрее интегрировать в игру крупные апдейты.

Как видите, дел у нас полно! Руководящий состав, включая меня, прекрасно отдаёт себе отчёт в том, что нам предстоит большая работа, однако мы с удовольствием улучшаем игру и считаем, что у неё есть большой потенциал для будущего. Скоро **Battlestar Galactica Online**

отметит свой первый День Рождения. Без вас он никогда бы не состоялся, поэтому огромное спасибо нашему верному сообществу!

С уважением, **Hrist**

{comments on}