

Historia de XLink Kai

Escrito por [XKG]-Lionheart

Martes, 03 de Octubre de 2006 09:26 - Actualizado Viernes, 05 de Noviembre de 2010 15:15

Creado el 13 de marzo 2003, XLink fue un proyecto de compañeros, "TheDaddy" y "TeXLink". Se produjo después de las alternativas actuales estaban llenos de anuncios o niños de 12 años de edad, "spamming" en las salas de chat. SIN mencionar el retraso en los juegos. El primer asentamiento de XLink sólo contenía un modo de mensajero estilo sencillo y era originalmente sólo para TheDaddy y TeXLink para jugar por Internet con XBoxes. Después de mostrarle a un par de amigos, unas cuantas personas más mostraron interés y comenzaron a usarlo. En ese momento, fueron las ideas de 90%, 10% de software ...

Un par de ideas se construyeron después, el desarrollo de Release Candidate 2 comenzó. Con nombre en código 'Omega', XLink RC2 fue la primera oleada de XLink con intereses percibidos. Con 2 nuevos modos (WGN y habitaciones), una nueva ola de inscripciones, y un nuevo sitio web, XLink se hizo más grande de lo que TheDaddy nunca imaginó. No sólo XLink recibió una actualización, pero Bo-XLink RC2, la contraparte de Xbox XLink fue creado. Esta fue la primera en su tipo, y permitió a los usuarios controlar XLink de su Xbox y Xbox Live simulada en un grado.

Mientras que muchos usuarios estaban contentos con el estado actual de XLink RC2 Omega, muchos otros no lo eran. Problemas con Microsoft emisión de nuevas direcciones MAC de las tarjetas de interfaz de red en el Xboxes nuevas y diversas cuestiones de WinPcap inalámbrica y se apoyo en una pesadilla. A pesar de que hicimos lo que pudimos, no fue suficiente.

Luego vino la noticia de la GameCube utilizando un adaptador LAN de banda ancha para jugar juegos habilitados. Después de que uno de nuestros usuarios llamó nuestra atención, TheDaddy casi de inmediato anunció que su apoyo a GameCubes sería en la próxima versión. Sin saber que otro equipo estaba trabajando en un proyecto similar, Team XLink no permitió que se interpusieran en el camino de dar lo que nuestros usuarios querían. Y así empezó el camino de XLink Kai ...

Amaraje de Visual Basic para C++, el desarrollo de XLink Kai comenzó a finales de 2003. Las pruebas beta seguido de las primeras construcciones. Después de 6 versiones de XLink Kai, el desarrollo se incrementó. Todas las funciones se está escribiendo y la nueva página web se estaba desarrollando. Y fue entonces cuando la noticia de que la PlayStation 2 juego apoyado sistema de enlace de banda ancha a través de su propio adaptador de red ...

XLink Kai: Evolution VII es definitiva. Si bien puede haber menores futuras actualizaciones de los clientes, creemos que es hora de dejar la codificación y empezar a jugar. Que, al final, es de lo que se trata todo esto. Esperamos que disfrute con lo que comenzó como proyecto personal, y se basa en la gran comunidad y la cordialidad.

Es en este punto en el tiempo que el Team XLink gustaría agradecer a todos en gran medida por apoyar nuestros esfuerzos, sobre todo homebrew equipos de desarrollo que han trabajado con nosotros en el pasado y futuro.

Historia de XLink Kai

Escrito por [XKG]-Lionheart

Martes, 03 de Octubre de 2006 09:26 - Actualizado Viernes, 05 de Noviembre de 2010 15:15

Gracias TeamXLink.