

Оригинал. Перевод вольный, возможны неточности. Так же есть незначительные пропуски (где то не понял, а где то смысла не увидел).

Вся известная информация о Горизонтах (Второй сезон).

Все источники являются официальными. Информация взята из еженедельных рассылок, dev-апдейтов, сообщений на форуме, постов Reddit'a и т.д.. Неофициальная информация и предположения выделены *курсивом*.

Horizons, aka Season 2

В пределах сезона (2016 год) выйдут четыре крупных расширения которые будут бесплатно доступны для обладателей **EDH** (*Elite: Dangerous - Horizons*).

- Лут и крафтинг - 2.1, первый квартал
- Выпускаемые файтеры - 2.x
- Совместное управление кораблём - 2.x
- Создание пилота - 2.x

Хоть и основная часть контента выпущенная в пределах Второго Сезона будет доступна только пилотам имеющим EDH, но они так же будут содержать множество изменений и исправлений для основной игры.

Улучшения основной игры

- Будут доступны некоторые виды лута и крафта, но часть ресурсов будет находиться исключительно на планетах. (*dev-апдейт*)
- Цепочки миссий. После контракта на убийство может последовать задание на перевозку. [src](#)
- Улучшение генерации миссий с зависимостью от состояния станции. [src](#)
- Новые структуры основанные на материалах из CQC. [src](#)
- Поиск следов "Пропавших", экспедиций отправленных в 24 веке. [src](#)
- Таинственные колонии в глубоком космосе. [src](#)
- Закладки для Галактической Карты, *вероятно 2.2. (AMA)*
- Переработка мин и ракет, 2.1. [src](#)
- Переработка систем вооружения, 2.1. [src](#)
- Новые корабли, некоторые из них будут очень большими торговыми судами. [src](#)
- Новые CG способствующие расширению жилого пузыря. *OTH4*
- Больше различий между системами и станциями. *OTH4*
- CG для создания и улучшения планетарных портов. [src](#)

- Новые карты для CQC. [src](#)
- Возможность выплаты страховки уже имеющимися активами. [src](#)
- Перемещение кораблей. [src](#)
- Story reasons for Piracy & Bounty Hunting. *ОТН4 (История основания Пиратов и Охотников за головами?)*
- Вещи связанные с Таргоидами и другими видами. *ОТН4*
- Большие изменения Power Play в том числе касающиеся нейтральных пилотов и отношения с Минорными Фракциями. *АМА*
- Возможность вывести Минорную фракцию в Силу. *(dev-апдейт)*
- Улучшение моделирования поведения Минорных Фракций. *(dev-апдейт)*
- Больше фитбека для взаимодействия с Минорной Фракцией. *(dev-апдейт)*
- Информация о том как вы можете помочь конкретной Минорной фракции. *(dev-апдейт)*
- Более “упорные” NPC. *АМА*
- Лица (аватары) конкретных контактов выдающих миссии в 2.1. *(dev-апдейт)*
- Контакт выдающий миссии будет зависеть от отношения с Минорной фракции. *(dev-апдейт)*
- NPC-механики со своими характеристиками, историей и спецификацией которые будут способствовать вам в крафте, 2.1. *(dev-апдейт)*
- Улучшение визуальной и графической части. *(dev-апдейт)*
- Изменение военных рангов, придание схожести с карьерной лестницей. *AFTD2*

Обсуждаемое - Может быть в конце Второго Сезона

- Журнал исследований. [src](#)
- Большие улучшения для API. [src](#)
- Планеты с видимыми из космоса погодными явлениями. [src](#)
- Координаты для целей миссии. [src](#)
- Больше астрономических явлений, особенно кометы. [src](#)
- Кометы уже смоделированы, но пока нет геймплея. *ОТН4*
- Миссии по перевозке пассажиров. [src](#)
- Изменение карты системы. [Концепт](#)
- Имена для кораблей. *ОТН4*
- *CQC рейсинг*. [src](#)
- Улучшение возможности связи с NPC. [src](#)
- Фракционные (PP) скины для кораблей. [src](#)
- Станции в астероидах. *ОТН4*

Power Play - весьма вероятные, дискуссии продолжаются с Июля 2015 года [src](#)

- Больше разнообразных миссий и наград.
- Ребаланс интердикта и спавна NPC, более безопасные домашние системы.

- Каждый раз когда пилот зарабатывает Мериты от так же получает “Милость”. В отличии от Меритов она будет постоянным ресурсом и не будет исчезать. Вероятно будет валютой внутри силы.
- Возможность изменять РР-статус. Скрытый/активный. Либо через декали и скины. Статус будет влиять на получение наград и прочее.
- Возможность голосовать за и против укрепления/экспансии систем.
- Вне РР пилот сможет поддерживать System's Freedom Fighter. Им не доступна экспансия, но они могут быть “оппозицией”.

Лут и Крафтинг, 2.1

- Некоторые элементы уже доступны в 2.0. [src](#)
- Полностью будет доступен в первом обновлении к EDH. (январь-март 2016).
- Часть крафта будет доступна пилотам не имеющим EDH. В частности и при помощи NPC-механиков.
- Кастомизация корабля. *EXG*
- Улучшение различных систем вооружения и типов модулей. *EGX*
- Создание уникальных вещей. [src](#)
- Лут можно будет найти в различных частях галактики. Поверхности планет, крушения и т.д.. *EGX*
- Интеграция в награды за помощь исследователям, шахтёрам, охотникам за головами и т.п.. *EGX*
- Возможность изменения цвета лазера и вывода из строя систем вражеского корабля. *EGX*

Выпускаемые файтеры - 2.x

- Большие корабли смогут переносить в себе файтеры. *EGX*
- Пилотом может быть игрок или NPC. *EGX*
- Файтеры будут использоваться для противостояния себе подобным и планетарной разведки. *EGX*
- Если вы покинете свой корабль на файтере то он перейдёт в режим автопилота и будет сам себя защищать. *EGX*
- [Концепт.](#)

Совместное управление кораблём - 2.x

- Игроки будут контролировать один корабль и выполнять различные функции. *EGX*
- Один игрок управляет кораблём в то время как остальные будут контролировать его подсистемы и оружие. *EGX*
- Экипаж сможет разделяться (файтеры, SRV). *EGX*
- Максимальное количество экипажа на судне - 4, используется механика звена. *OTH7*
- Предел экипажа может быть увеличен в будущем. *EGX*
- 4 роли: Helm (пилот), Fire control (турели/оружие), Countermeasures (щиты/утилити), Engineering (сенсоры, навигация, ремонт). *OTH7*
- Пилот сможет менять свои роли. В том числе и в соло режиме. *OTH7*
- Сбалансировано для соответствия полного экипажа звену кораблей. *OTH7*
- Интерфейс в стиле SRV. *OTH7*
- Никаких NPC в команде. *AMA*
- [Концепт](#)

Создание пилота - 2.x

- Огромное разнообразие функций доступных в виде слайдеров. *EGX*
- Опция будет доступна через игровой интерфейс. *EGX*
- В сочетании с мульти-крю позволит игрокам взглянуть друг на друга. *EGX*
- Лица будут видны при поднятом забрале шлема. *OTH4*
- При повреждении кокпита забрало будет автоматически опускаться. *OTH4*
- Не смотря на “лысое” демо волосы будут!
- [Видео](#)