

1. Introduction

EG - who are we \\ motto

Community of people who play space-sim games

Not only space sim games (people play and discuss WoT, ME3, Diablo III, BF3 other major titles)

Avg age of people - 20-35 y/o.

People play, build mods, host servers (we even have a FL server which is still alive)

EG pilots are very enthusiastic about SC, many pledgers, average pledge above 150\$

- How many people?

1000 really active users monthly visiting the portal

What's the purpose of the interview?

- To introduce Russian community (*and its capabilities*)

- To ask Chris questions that are most popular among the people who will play the game.

Breakdown:

1. Part 1. Hello's, introduction

probably Chris' questions about Russian Community

2. Part 2 (main part)

- General questions

- Q's about FL

- Q's about Star Citizen

2. QnA

General

What do you think about Mars "Curiosity" mission? What's the better way of exploration - closed scientific missions and experiments, or curiosity-like open-public mix of science and show?

Крис, как Вам видится - через какой промежуток времени технически и технологически сюжеты Ваших игр (космосимов) в значительной степени перестанут быть фантастикой?

Крис, а вы ждёте X:Rebirth?

Играете ли вы сейчас в другие игры? Если нет - то как отдыхаете после работы?

Будет ли Крис сам играть в эту игру под каким-нибудь другим именем?

Как вы (Крис) относитесь к русскоязычной аудитории?

в ближайшее время к Крису Робертсу возвращаются права на кинофильм Винкоммандер, это приведет к просто ремастерингу и выпуску на блюрее, или же мы можем ждать сиквел?

В какой момент вы поняли, что пришло "то самое" время, чтобы вернуться? Было ли это какое-то конкретное событие, или накопленная совокупность ощущений и идей?

Freelancer

Крейсер FL-2, что мы видим на ролике - память Фрилу?

The FL-2 Benghal class carrier that we've seen in the clip at presentation: was that a tribute to Freelancer or just a coincidence?

Star Citizen

General

What in your opinion will be the most challenging in creating such game as Star Citizen?

// Два-три года на создание полноценной игры это весьма шустрый темп. Почему сроки реализации проекта такие небольшие?

How deep will it be able to change and modify the world and the game using the provided modding-tools? compared to Freelancer for instance.

NPCs in singleplayer storyline: will they have developed personalities, personal traits etc?

Many enjoyed romantic relationships you could have in Mass Effect series. How do you feel about such elements in games and could something similar be possible in SC singleplayer campaign?

Когда после выхода игры можно будет ждать русскую локализацию?

Думали ли вы о привлечении русского комьюнити в этом вопросе? У команды elite-games есть опыт: FL, Evochron, X3

exploration - заброшенные станции, тайники контрабандистов, необычные природные явления?

Исследование мира будет полноценным и прибыльным делом? Конкретнее будет ли иметь смысл собраться с друзьями, допустим на constellation и отправиться куда глаза глядят?

Планируется ли на базах сложная диалоговая система, как, например, в Mass Effect, с

возможностью при правильных ответах добиться какого-нибудь желаемого результата от собеседника? Or maybe in the campaign storyline.

Как будут реализованы пропорции космических объектов в игре? Останется ли фриловский масштаб, или *star systems* станут более протяженными и реалистичными? Если масштаб будет изменен в сторону реалистичности, то are there any plans to make the journey itself more fun for the pilot - will he be able to read news channels, or in any other way entertain himself? What will replace tradelanes?

Можно ли будет создать два (и более) игровых аккаунта и поделить свои пледжи/аддоны между ними без заведения еще одного акка на сайте RSI (каждый пледж суть полноценная, легальная копия игры)? И если да, то сохранятся ли всяческие плюшки типа пожизненной гарантии в этом случае?

Будет ли реализован в игре полноценный вид от третьего лица, с хадом/интерфейсом/etc. для полноценной игры а-ля Фрил? Or will you be able to play without looking at multiple instruments in your cockpit? Если это не планируется в релизе, то позволят ли мод-тулзы сделать это самому?

Are there any features that are enabled only in Multiplayer?

Как в игре будет реализован майнинг, either on asteroids or moons, и как вообще можно будет использовать различного рода неутилизованную массу, в том числе астероиды.

What will planet locations be like: just a spaceport and it's facilities, or some other remote locations in addition to that?

How many characters for one account? Will they all be fully playable, or will it be one main character and utility dummies?

Loading screens: will we see them or will content load seamlessly as you go?

Wasp-lie way to counter the killenigne?

Рассматривал ли Крис возможность привлечения сообщества и player-generated content ДО релиза игры. Например в виде конкурсов по моделингу, графике, описаниям вселенной СС и даже музыке на основе ТЗ от СІG. Это могло бы добавить разнообразия в игру на старте, не сильно нагружая штатных сотрудников.

Ships

Will it be possible to repair your ship in space? Maybe, you can come out of the ship in a suite

and patch some holes manually? Or could your friend in repair vessel help you out?

- Аврора это самый лёгкий истребитель в игре? Или появятся более лёгкие?

Multiplayer

Будет ли живая экономика, или как в фриле, станция продаёт всегда одно и тоже, сколько не покупай? Open market for players to trade on?

Will goods be produced by players, if so, how complex will be that system?

EVE has a good real-life economic system: the majority of the goods are produced by players and are being consumed by players, therefore the market looks almost like a real stock exchange, with its internal features and so on. Will SC have something similar to that?

What endgame goals and experience will players have? PvP until you're dizzy, treasure hunting/leveling, or maybe territorial/economic domination? Will you be able to 'leave your mark' in the game by your actions influencing other players and the world they play in?

Single Global server? Or dedicated EURO and USA? ping/latency problems - how are you planning to make it playable without lag for people from all across the world?

Будет ли это продолжение истории сингла или "параллельно" существующий мир?

Will multiplayer continue and build on singleplayer story or will it be a separate world?

Будет ли реализован Бар, как локация, вместе с алкоголем и другими плюшками?

Можно ли будет взаимодействовать с персонажами на борту? Пожать руку, хлопнуть по плечу, показать фак?)) gestures.

===сомнительно

Как планируется посторить товарно-денежные отношения между реальными игроками?

Какова будет реализация купли/продажи/обмена?

Какими группами товаров или оборудования можно будет торговать/обмениваться?

Пример чтобы понять о чем речь - два друга на одинаковых кораблях разлетелись в начале игры порознь и каждый нашел уникальное оборудование в своем уголке вселенной СС и взял по 2 комплекта, после встретились и прогейдили свои корабли...

Или же торговля/бартер будет касаться только товаров, а оборудование доступно только в спецдоках конкретному пилоту? Вопрос довольно обширный выходит, ибо тут намешана и "политика" (отношения с определенными расами, открывающие доступ к технологиям).

/===

Реализация голосовой связи, *if any*? приватный или типа общего радиоканала, где все

слышат тех, кто близко?

Как планируется следить за "честностью" игрока и что планируется предпринимать в отношении игроков-читеров?

PvP

How will the game handle players that try to escape from a tough situation by logging off and simple disconnects in relation to PvP?

===сомнительно / лулз

планируется ли детализировать выбор ручного оружия и снаряжения для персонажа такие как бластеры, гранаты, ножи? Приемы рукопашного боя? Как вам идея вылезти наружу из поврежденного корабля и подстрелить из гранатомета идущий на abordаж пиратский корабль?

/===

Отношения между игроками. Будут ли они создаваться ими самими, как это происходит в Фриле на EG? Будут ли они заданы жесткой привязкой к фракциям, как это пытаются сделать в многочисленных РП-модах Фрила? Или, может, будет что-то типа репутации с убогим алгоритмом ее изменения?

Relations between players and their groups (clans, guilds, corps): will they be defined completely by players' actions much like EVE or WoT, or will there be some general side player has to choose that defines his friends and enemies, kinda like in World of Warcraft?