



Популярные космические симуляторы: обзор и анализ

ПК и консольные космосимы

Star Citizen (ПК)

Платформа и аудитория: ММО-космосим в длительной разработке (с 2012 года), доступен только на ПК. Имеет ~5,5 млн зарегистрированных аккаунтов и рекордный краудфандинг \$800+ млн ¹ ². Основная аудитория – игроки из Северной Америки и Европы (особенно США, Великобритания, Германия); в России проект тоже известен, хотя отсутствует локализация на русский язык ³. В Азии популярность ограничена (официальной поддержки на китайском/японском нет). Требовательность к “железу” высокая – без современного CPU, 32 ГБ RAM и SSD игра идёт с трудом ⁴. Консоли не поддерживаются.

Сильные стороны: Главный плюс – передовая графика и потрясающая детализация вселенной. На высоких настройках виды космоса и планет завораживают ⁵. Тщательно проработаны модели кораблей, костюмов и окружения – любители деталей получают настоящее удовольствие ⁶. Star Citizen внедряет инновационные технологии: процедурное покрытие планет, глобальное освещение от звёзд (реалистичные рассветы/закаты), продвинутые системы захвата движений, серверная архитектура для масштабирования вселенной и пр. ⁷. Игра поддерживает множество устройств управления – джойстики, HOTAS-штурвалы, педали ⁸ – что ценят фанаты авиасимов. Важный плюс – **полная свобода мультиплеера:** в общей вселенной можно кооперироваться с друзьями и заниматься чем угодно. Игроки сами организуют гонки, дуэли, массовые события – фактически предоставлен огромный “песочничий” потенциал ⁹. Многие отмечают глубину погружения: можно сойти с корабля и ходить по городам, взаимодействовать с окружающим миром. Разнообразие геймплейных ролей тоже привлекает – от боёв и пиратства до мирной добычи ресурсов, торговли и исследования систем ¹⁰ ¹¹. Сообщество очень активное и преданное: несмотря на долгую альфа-стадию, **большинство фанатов остаются в проекте надолго, привнося свой энтузиазм** ² (например, организуют игровые мероприятия, создают гайды, вкладывают деньги в новые корабли).

Слабые стороны: Главное слабое место – **игра всё ещё не завершена**. Star Citizen уже более 10 лет в альфе, регулярно откладывая “релиз” ¹². Это означает обилие **багов и недоработок**. Игра сырьёвата: краши клиента, вылеты с сервера, глитчи физики, застревающие NPC, неработающие механики – ко всему этому надо быть готовым ¹³ ¹⁴. Оптимизация хромает: без мощного ПК не получится комфортно играть ⁴. Даже на неплохих системах FPS проседает (в городах ~30 кадр/с) ¹⁵. Контента пока немного, мир огромен, но **наполненность низкая**: после месяца-другого PvE-контента становится нечём заняться, если нет компании или фантазии придумывать развлечения ¹⁶ ¹⁷. Многие планеты пустоваты – генерируются красивые ландшафты, но мало точек интереса, событий, NPC. Игроки часто жалуются на **отсутствие прогрессии и целей** – официальные миссии однообразны, а собственной мотивации хватает не всем. Другой минус – регулярные **вайпы прогресса** (бросы) в альфе: всё заработанное (кредиты, снаряжение, даже купленные за игровую валюту корабли) периодически обнуляется перед крупными обновлениями ³. Это убивает желание “гриндить” – ведь накопленное не сохранится ¹⁸. Отдельно русскоязычные игроки отмечают **отсутствие локализации**: интерфейс и общение –

только на английском, что усложняет вход для незнающих языка³. Наконец, монетизация Star Citizen тоже спорная: базовый доступ стоит ~\$45, но многие корабли продаются за реальные деньги (порой сотни долларов), что вызывает обсуждения о “pay-to-win” и завышенных ценах.

Что нравится игрокам: Фанаты обожают **уровень реализма и погружения**. Возможность бесшовно входить в корабль, взлетать из ангара, лететь к планете, входить в атмосферу и выйти из кабинки – всё в одном онлайновом мире – это уникальный опыт, которого нет в других играх. Ценится мультиплерное взаимодействие: совместные полёты, посадка отряда на один корабль, выполнение роли пилота, стрелка, инженера – такие **кооперативные моменты очень увлекательны**. Также игрокам нравятся **периодические бесплатные “Free Fly” события**, позволяющие попробовать любые корабли. Многие отмечают отзывчивое сообщество – новички могут найти организации (гильдии) по интересам (торговые корпорации, пиратские кланы, рольплей-группы и т.д.). **Визуальная составляющая** и внимание к мелочам вызывают восторг: например, красивейшие туманности, детальный интерьер кабинки, анимации персонажей – “скриншотить” хочется постоянно⁶. **Свобода действий** тоже привлекает – игра не навязывает строгих целей, можно самому решать, кем быть (шахтёром, наёмником, исследователем), что особенно ценят фанаты “песочниц”.

Что не нравится: Главный негатив – **медленное развитие и отсутствие гарантий релиза**. За годы ожидания у части сообщества копится разочарование: многие механики всё ещё в зачатке (например, динамическая экономика, масштабные сетевые сражения) или вовсе отсутствуют (например, сюжетные кампании). **Баги и вылеты** могут свести на нет часовой рейд или полёт – это крайне раздражает. Высокие системные требования и плохая оптимизация отпугивают игроков с ноутбуками и средними ПК⁴. Критика вызывают и **прогресс-вайпы**: игроки жалуются, что нет смысла упорно зарабатывать деньги или репутацию, если всё скоро сбросят¹⁸. Некоторые механики сейчас бесполезны или скучны – например, профессии вроде информационного брокера или заправщика пока толком не реализованы, и их **игнорируют**. PvE-контент скуден: миссии против ботов шаблонные, а исследовать планеты нет стимула (кроме красоты пейзажей)¹⁹. В PvP же пока баланса мало – есть проблемы с грефингом (атаки на мирных игроков без последствий) и с рассинхронизацией в боях. Многие называют проект **“вечным долгостроем”**, сравнивая с пирамидой, хотя ядро фанатов с этим не согласно.

PvE vs PvP: Star Citizen задумана как вселенная, объединяющая PvE и PvP. Сейчас подавляющая часть активностей – **PvE** (миссии по уничтожению пиратов, перевозка грузов, исследования, спутниковые ремонты и т.д.)²⁰. PvP происходит в основном по инициативе самих игроков: дуэли, пиратские атаки на транспортников, реже – организованные “войны” организаций. По оценкам самих игроков, **большинство предпочитают PvE-контент** или кооператив и лишь 5–10% активно занимаются PvP-сражениями²¹. Это связано и с тем, что фарм денег проще на PvE-миссиях. Однако **привлекательность PvP** тоже признаётся – элемент опасности от внезапной атаки живого противника добавляет адреналина. Разработчики планируют делать зоны с разными уровнями безопасности: в центре Империи PvP будет минимальным (для желающих спокойной игры), а на окраинах – полноценный open-PvP. Пока же многие PvE-ориентированные игроки избегают скопления других пользователей или играют в закрытых группах друзей, чтобы не быть уничтоженными ганкерами. **В целом, баланс PvE/PvP еще в разработке:** сообщество активно спорит, как лучше – кто-то требует безопасных PvE-серверов, другие – наоборот, хотят больше возможностей для законного PvP.

Мнения сообщества: Несмотря на все проблемы, у Star Citizen очень лояльное комьюнити. На **Reddit и форумах** много постов от новых игроков, восхищённых масштабом и красотой игры – “такого уровня детализации мы не видели нигде” пишут они. В то же время присутствует и скептицизм: например, на русском Reddit поды托жили популярное мнение – «Плюс: можно

*играть где угодно (даже в туалете); минус: механика “задонат и победи”*²², намекая на дорогоизнну кораблей. Известны высказывания и бывших разработчиков: один назвал Star Citizen “бессмысленной тратой миллионов на вечное обещание” – за такие слова его, конечно, раскритиковали преданные фанаты²³²⁴. **Steam-оценок у игры нет** (в Steam она не продаётся), но на форумах iXBT и других ресурсов пользователи дают смешанные отзывы. Пример обзора: «Игра не закончена, оценку ставить рано. Никому не могу её сейчас рекомендовать для покупки»²⁵. В то же время многие отмечают прогресс: каждые три месяца выходят патчи с новыми фичами, и проект постепенно разрастается. На Shazoo.ru в январе 2025 отметили, что **несмотря на медленные обновления и невыполненные обещания, фанаты настроены играть в долгую и находят в Star Citizen особую привлекательность**²⁶. В целом сообщество разделилось на лагеря: одни верят, что “Star Citizen – игра будущего”, другие называют её “самым дорогим обманом в истории”. Но равнодушных мало – проект либо любят за его амбиции, либо критикуют за затянутость.

Режимы игры: Сейчас доступен только **массовый мультиплер** – Persistent Universe (общая онлайновая галактика с шардовым сервером). Можно играть в одиночку на этом сервере (никто не мешает заниматься своими делами), можно в группе друзей. Оффлайн-режима нет, постоянное интернет-соединение требуется. Есть отдельные модули: **Arena Commander** (сессионные космические бои PvP/PvE) и **Star Marine** (шутер от первого лица на аренах) – они позволяют тренировать навыки в закрытом матчмейкинге. Но большинство времени игроки проводят именно в открытом мире. Кооператив как таковой – это просто совместная игра на общем сервере; **соло-прохождения** не предусмотрено (сюжетную кампанию Squadron 42 выделили в отдельную игру, её релиз ещё впереди). Поскольку Star Citizen – ММО, **массовый мультиплер** является основой, хотя пока на одном сервере собирается до 100 игроков (планируется расширение с технологией Server Meshing).

Что удерживает игроков: В Star Citizen геймеров держит **надежда на грандиозный итог**. Многие вложили деньги и время и получают удовольствие от регулярных обновлений – это как хобби: каждые несколько месяцев заходить и смотреть новый корабль или планету. **Социальный аспект** тоже велик – люди остаются ради своих организаций, друзей, ролевых сообществ. Некоторых увлекает **красота и атмосфера**: даже без явных целей они летают, делают скриншоты, участвуют в фан-инвентах (конкурсы на лучший скрин, гонки, выставки кораблей). **Перспектива прогресса** – прокачать флот, накопить на дорогой линкор – тоже мотивация, пусть и времененная до вайпа. Разработчики проводят эвенты (например, ежегодная выставка кораблей IAE), которые привлекают народ. В общем, **заинтересованные фанаты сами себе находят занятие** и получают удовольствие даже от сырого продукта – их удерживает вера в мечту Криса Робертса о “живой вселенной, где можно делать что угодно”²⁶²⁷.

Что отпугивает: Новых игроков часто отпугивает **непонятность и сложность**: обучение в SC минимальное, интерфейс перегружен, многое надо узнавать через пробу и ошибки либо смотреть длинные видео-гайды. Также **неустабильность клиента** – мало кто терпеть будет частые вылеты и баги без сильной любви к жанру. Оттолкнуть может и **отсутствие цели**: людям, привыкшим к сюжетным играм, Star Citizen кажется “песочницей без смысла” – они не знают, что делать, и бросают. Ценник на корабли тоже негативно влияет на восприятие: проект иногда называют “игрой для богатых”. Кроме того, **долгий цикл разработки** подрывает доверие – есть опасения, что игра никогда не выйдет, и это уменьшает приток новых игроков (которым не хочется вкладываться в “вечную альфу”). Наконец, **конкуренты**: на фоне выхода новых игр (например, Starfield) часть аудитории может переключиться, если SC не предложит им скоро чего-то более законченного.

Elite Dangerous (ПК, консоли)

Платформы и регионы: Космический симулятор от Frontier Developments, вышел в 2014 г. (последнее крупное DLC Odyssey – 2021 г.). Доступен на ПК (Windows, VR-режим), а также на консолях PS4/PS5 и Xbox One/Series (правда, после 2021 г. консольные версии не получают обновлений). Elite имеет глобальную аудиторию, особенно популярна в Европе (Великобритания – родина игры), Северной Америке и России. У игры есть **русская локализация** (текст и часть озвучки), что привлекло многих игроков из СНГ. В Китае и Японии нишевая популярность, основная масса пилотов – западные сервера. Онлайн на PC выше, консольный – снизился после прекращения поддержки.

Сильные стороны: **Масштаб и реализм галактики** – визитная карточка Elite. Воссоздан Млечный Путь с 400 миллиардов звёздных систем, многие из которых соответствуют реальным (по данным астрономии). Игроки ценят **бесшовные путешествия**: можно вручную лететь от планеты к планете, выходить из гиперпространства возле звезды, даже броситься в неё и сгореть ²⁸. Возможность **беспрепятственно садиться** на поверхности (в Horizons – на безатмосферные планеты) тоже считается плюсом ²⁹. **Модель полёта и боя** очень хвалят: управление ощущается “настоящим”, требуется навык пилотирования (особенно в режиме “Full Flight Assist Off”). В VR Elite Dangerous особенно прекрасна – многие считают её одним из лучших VR-симуляторов, с полной кабиной, оглядыванием. **Аудио и графика** – атмосферные: шумы корабля, сканеры, музыка – создают ощущение космоса. **Кооперация**: есть возможность летать крылом (звено до 4 чел.), совместно выполнять миссии, скооперироваться на большом корабле (мультиэкипаж). **Огромная свобода действий**: можно быть исследователем и первым открыть новую систему, можно стать торговцем, майнить астероиды, заняться незаконным промыслом как пират, вступить в фракции, участвовать в войнах – контента по видам деятельности много. **Социальные истории** тоже сильная сторона – игроки сами влияют на вселенную через систему “Background Simulation” (BGS): поставками и боями они изменяют влияние фракций на станции, инициируют гражданские войны, открывают новое. Комьюнити-ивенты (CG) периодически собирают тысячи игроков для общих целей. Ещё одно преимущество – **постоянное онлайн-единство**: все игроки в одном галактическом сообществе (хотя режимы разные, вселенная общая). Технически Elite – **довольно стабильная и оптимизированная** игра (по крайней мере до аддона Odyssey) и идёт на средних системах.

Слабые стороны: Многие отмечают, что Elite Dangerous **“игра не для всех”**. Её главный минус – **монотонность и медленный темп**. После первых впечатляющих часов (когда учишься взлетать, прыгать между системами) часто наступает рутина: полёты долгие, задания однотипные (принеси груз, убей пирата, посканируй), сюжетной линии почти нет. **Отсутствие руководства новичку** – серьёзная проблема: игра никак не объясняет, чем заняться после стартовых тренировок ³⁰. Новичок бросается в огромный мир и легко теряется, многие бросают игру через несколько часов, так и не поняв целей. **Гринд и “пустой” геймплей**: чтобы позволить себе крутой корабль, нужно десятки часов возить грузы или добывать ресурсы – это утомляет. **Контент-фичи часто забрасываются разработчиками**: например, режим CQC (PvP-арена) добавили, но он пустует – матчи не найти ³¹. Игроки предложили было встроить арену в мир (как зрелище на станциях), но разработчики не стали тратить ресурсы ³². **Сюжет игры скрыт**: да, идёт галактическая история (появление инопланетян Таргоидов, войны за сферы влияния), но подаётся она через внутриигровые тексты (GalNet) и редкие скриптовые ивенты ³³. Если не сидеть на форумах, можно и не понять, что тут вообще какая-то эпопея идет. **Медленные обновления**: с 2014 по 2020 Elite развивалась, но многие ожидаемые функции так и не появились (например, взаимодействие экипажей на больших кораблях, атмосферные планеты с городами). Последнее DLC Odyssey вышло сырьем – плохая оптимизация, баги, ограниченный геймплей на планетах. Это сильно ударило по репутации. Frontier даже **отказалась обновлять консольные версии**,

сконцентрировавшись на РС – чем разочаровала консольное сообщество. **Поверхностность некоторых механик:** экономическая модель упрощена (товарные цены сценарно определены, а не рыночно), крафт модулей превращён в гринд ресурсов, взаимодействие с NPC ограничено (болванчики летают по рельсам, переговоров нет). **Нет полноценного PvP-баланса:** либо прилетает группа ганкеров на топ-шипах и убивает слабых, либо PvP происходит по договорённости спортивно. Многие просто отключают сетевой режим, чтобы спокойно играть – а это ведь должно быть ММО! В общем, главная претензия сообщества в том, что “**Elite стала песочницей, где игрок должен развлекать себя сам**”³⁴, вместо того чтобы игра подкидывала яркие события.

Что нравится игрокам: **Покорение галактики** – сильнейший козырь. Многие фанаты любят Elite за ощущение “я – космический пилот”: стартуешь с Земли, летишь через всю галактику к центру, садишься на далёкий мир – и все это вручную, самому. **Красота космоса** неизменно вызывает восторг – на форумах полно скриншотов туманностей, колец, восходов на планетах. Любимый элемент – **полет в гиперпространстве и супер-круизе**: длинные перелеты через систему под медитативную музыку многим по душе, это такой “космический дальнобой”. **Коммьюнити** Elite дружелюбное: есть добровольцы (Fuel Rats), которые прилетят дозаправить топливом, если вы где-то застряли – такие истории вдохновляют и создают чувство причастности к большому миру. **Управление кораблём** – для многих геймплей сам по себе: сажать корабль ручками на планету, стыковаться на станции через узкий влет, уворачиваться в бою – это настоящее мастерство и драйв, особенно с хотас-джойстиком или VR. **Глубина симуляции:** надо следить за тепловым перегревом, энергией, правильно оснастить корабль под задачу – хардкорные игроки ценят эти нюансы. **VR-режим** отмечается как лучший способ испытать космос – некоторые покупали VR-шлем только ради Elite. Наконец, “**вселенная живёт**” – игроки любят, что мир не стоит на месте: газеты сообщают новости, фракции воюют, загадки (типа Руин стражей или Ряд надписей) разгадываются всем сообществом сообща. Это напоминает им EVE Online в одиночном формате – тоже захватывает.

Что не нравится: **Скука и однообразие** – главная проблема. Многие игроки признают, что после сотен прыжков от системы к системе **игра превращается в рутину**. Один опытный пилот писал: “500 часов в Elite – и становится понятно, что это игра несбыившихся надежд. Она не развлекает пользователя, не даёт указаний, в ней нет сюжета”³⁵. Новички жалуются на **отсутствие обучения**: “при первой загрузке вас бросают на станцию без пояснений, для разбора требуется 30-50 часов – это ненормально”³⁰. Многие механики **игнорируются**: например, тот же CQC-режим PvP никто не играет³¹, мультикро (совместное управление кораблем) мало востребован из-за ограничений. **Гринд-механики** вызывают раздражение – чтобы открыть доступ к определённым технологиям, надо часами повторять одно и то же. Про Odyssey отзываются, что наземный геймплей “неплох, но не то, зачем мы играем в Elite” – пехотные миссии показались многим поверхностными и плохо оптимизированными (на старте DLC были жуткие лаги). **Коммуникация разработчиков** тоже критикуется: они редко прислушиваются к сообществу, много лет игнорировали, например, запрос на улучшение картографии или совместного контента. **Отсутствие целей**: некоторым игрокам после покупки элитного корабля становилось “просто нечего делать” – все звания достигнуты, деньги есть, а игра не предлагает новых миссий или сюжеток. **PvP токсичность**: есть проблема, что опытные игроки (грейферы) в Open Play охотятся на новичков – это портит впечатление (“летишь с грузом час, а тебя у входа на станцию взрывает какой-то ас за 5 секунд”). Поэтому многие **переключаются в соло-режим** или приватные группы, и ММО-аспект теряется. В результате в открытом мире часто мало командного взаимодействия – “*космос кажется пустым не только физически, но и социально*”, жалуются некоторые. Ещё негатив – **темп разработки**: “3 года ушло, чтобы добавить посадки на планеты и несколько новых кораблей”³⁶ – игроки ждали больше, им казалось, что Frontier тянут резину. В 2020–2023 годах контент почти не добавляли, интерес угасал. **Online-метрики**: низкий

онлайн в 2023 г. тоже обсуждался, винили негативно настроенных обзорщиков: мол, “благодарите нытиков-писателей за низкий онлайн – из-за них у новичков складывается плохое впечатление” (так защищали игру фанаты в комментариях) ³⁷ ³⁸.

PvE vs PvP: Elite Dangerous предоставляет три режима на одном общем сервере: **Solo (только PvE против окружения)**, **Private Group** (кооп с друзьями) и **Open Play** (общий мир, где встречаются и PvP тоже возможно). По оценкам, **большинство игроков проводит время в PvE**. Например, на русском форуме отмечали: “90-95% игроков – это PvE-карибасники, и лишь 5-10% – PvP-шники” ²¹. В соло-режиме люди выполняют миссии NPC, исследуют туманности, торгуют – полностью избегая PvP. Этот режим очень популярен среди тех, кто не хочет рисковать. **PvP-активность** сосредоточена либо в Open Play в горячих точках (около центров систем, в зонах конфликтов, у инженерных баз), либо на специальных мероприятиях (турниры, организованные бои). Есть целые PvP-сообщества, устраивающие дуэли на равных кораблях. Но **PvP-аудитория довольно нишевая**: многие предпочитают кооператив против пиратов AI или совместное исследование. Тем не менее PvP придаёт Elite глубину – например, войны фракций фактически PvE, но если две группы игроков поддерживают противоположные стороны, они могут столкнуться в Open и устроить сражение. **Влияние PvP на игру в целом ограничено:** убить другого игрока можно, но серьезных выгод от этого нет (скорее развлечение). Поэтому значительная часть комьюнити Elite рассматривает её как **кооперативно-сессионную** игру в огромном мире. Frontier заявляла, что “**PvE – это где деньги (миссии), а PvP – это где долголетие игры, ибо люди пробегают PvE-контент в 100 раз быстрее, чем мы его создаём**” ³⁹. Потому они сделали гибрид: база – PvE, а PvP для тех, кому нужны непредсказуемые вызовы. В цифрах средний игрок Elite, вероятно, проводит >85% времени в PvE. Но **самые яркие истории** (типа битвы за станцию с пришельцами, или обороны конвоя от пиратов) часто происходят как раз при встрече игроков, так что и PvP-элемент важен.

Отзывы сообщества: Steam-рейтинг игры сейчас “Mostly Positive” (в Steam 77% из десятков тысяч отзывов положительные) – многие хвалят атмосферу и техническое исполнение, однако **свежие отзывы более сдержанные** из-за проблем Odyssey. На Metacritic средний пользовательский балл порядка 7/10: хвалят масштаб, ругают скуку ⁴⁰. На русскоязычном портале DTF автор с 1465 просканированными планетами поделился плюсом: “*Можно бесшовно садиться и взлетать, долететь от одной планеты до другой вручную, можно долететь до звезды и даже сгореть в ней*” ²⁸ – перечисляя уникальные фишки Elite. А вот другой обзор озаглавлен “*5 проблем, из-за которых в Elite Dangerous невозможно играть*”: отсутствие руководства, пустая галактика, заброшенные фичи, нет сюжета, медленные обновления ³⁵ ³⁶. В комментариях к нему фанаты вступились за игру, утверждая, что “*космос сам по себе скучен, и Elite реалистично это отражает; не нравится – идите в GTA или танки*” ³⁷. Это ярко показывает **поляризацию мнений**: одни считают Elite величайшей космос-песочницей, другие – скучным недосимулятором. На форумах часто звучит: “Элита – великолепная, продуманная, но не для всех”. Это, пожалуй, консенсус: если игрок любит сам себе ставить цели и ценит процесс полёта, ему Elite даст сотни часов удовольствия ⁴¹. Если же нужен сюжет и экшн – скорее всего, будет разочарование.

Режимы игры: Как упомянуто, Elite предлагает как **соло**, так и **массовый мультиплер**. Можно играть **полностью в одиночку** (в Solo mode – мир общий, но вы не видите других пилотов), **в кооперативе** (Private Group – только приглашённые друзья в одной сессии) или **в открытом режиме** (Open Play – все вместе). Таким образом, игра подстроена под разные предпочтения: кто хочет безопасного PvE – идет в соло/группу; кто жаждет встречи с людьми – открытый космос. Внутри игры есть разные активности: одиночные миссии против AI (PvE), совместные экспедиции (кооперативное PvE), **массовые события** (все игроки вносят вклад в общую задачу, напр. строят станцию или отбивают нападение Таргоидов – это PvE, но коллективное). **Отдельный**

соревновательный режим – CQC (Arena) – представляет собой матчи 4v4 на истребителях, чисто PvP с рейтингом, отделён от основного прогресса. Но, как отмечалось, им почти не пользуются ³¹. Массового постоянного PvP-режима (типа войн альянсов как в EVE Online) нет – PvP произвольный и чаще дуэльный. **Групповой PvP** весьма востребован: например, сложные миссии на уничтожение капитального корабля пиратов проще выполнять звеном. В 2020 г. добавили флот-носители (Carrier) – огромные корабли, которыми владеют игроки и где могут собираться десятки пилотов; это породило интересные кооперативные предприятия (экспедиции дальнего следования с заправкой карриера, мобильные торговые центры). Таким образом, Elite может быть как **одиночной игрой**, так и **кооперативной песочницей**, в зависимости от настроения.

Что удерживает игроков: Многих игроков Elite Dangerous удерживает **долгосрочная цель – оставить свой след в галактике**. Например, некоторые стремятся получить ранг *Elite* во всех категориях (боевой, торговый, исследовательский) – на это уходят месяцы. Другие увлекаются **поиском впервые открытых систем** – они хотят, чтобы их имя стояло на находке (это навсегда фиксируется в данных системы). Третьи остаются ради **социальных связей**: вступают в крылья, кланы (Squadrons), вместе участвуют в войнах или соревнуются за лидерство. **Обновления сюжета** (вроде вторжения Таргоидов в 2022–23 гг.) возвращают игроков, желающих поучаствовать в эпических событиях. **VR и иммерсивность** заставляют возвращаться просто ради ощущений полёта. Многие играют в Elite *годами, с перерывами*: говорят “*эта игра отпускает, но потом снова зовёт*” ⁴². Именно так Elite и живёт – волнами. **Моддинг неофициально** тоже поддерживает интерес: хоть официальных модов мало, энтузиасты делают программы (например, EDEngineer, EDDiscovery) и сайты-компаньоны (Inara, EDSM), расширяющие опыт – сообщество вокруг игры создаёт дополнительную ценность. **Позитивное комьюнити** (типа тех же “топливных крыс”) – фактор удержания, людям нравится быть частью легенд. Ну и наконец, **непревзойденная модель космоса** – те, кто любит именно симуляторные аспекты, просто не находят альтернативы Elite и поэтому остаются.

Что отпугивает: Некоторых игроков, особенно новых, Elite отпугивает **высоким порогом входления** и затратами времени. Если у человека ограничено время на игры, он может бросить ED, поняв, что для ощутимого прогресса нужны десятки часов. **Отсутствие мгновенного экшена** – тоже причина: кто привык к более аркадным и быстрым играм, тот сочтёт Elite скучной. PvP-ориентированных игроков отпугивает малое число возможностей “легитимно” воевать – нет захвата территорий между игроками, нет лута с поверженных (кроме бессмысленных штрафов в кредитах). **Гринд** – когда игрок осознает, сколько рутинных действий надо для разблокировки всех инженеров или покупки флотоносца, его энтузиазм может упасть. В 2021–2022 множеством игроков были разочарованы баги Odyssey – кто-то вовсе ушёл и не вернулся, потеряв доверие к разработчику. **Монетизация** в Elite щадящая (только косметика продаётся), но кого-то всё равно раздражает наличие донат-краски за \$\$ при отсутствии важного контента. **Конкуренция жанра:** выход No Man's Sky в 2016, Star Citizen (частично), X4 тоже мог увести часть аудитории – некоторым показались эти игры более увлекательными. Кроме того, **отсутствие оффлайн**: тем, кто любит полностью одиночный прогресс (как в X-серии), не нравится, что без онлайн-сервера Elite не поиграть. В итоге отпугивающие факторы можно резюмировать цитатой: “*Elite Dangerous – песочница, где если тебе скучно, виноват только ты сам*”. Это одновременно и плюс, и минус – для одних такой принцип неприемлем, и они уходят искать более цельные игры, для других – наоборот, вызов.

No Man's Sky (ПК, консоли)

Платформы и аудитория: Приключенческая космическая песочница от Hello Games (релиз в 2016 г., актуальна в 2025 г. благодаря регулярным апдейтам). Доступна на ПК (Windows, также

macOS), на консолях (PS4/PS5, Xbox One/Series) и даже Nintendo Switch. Есть поддержка VR на ПК и PlayStation. **Аудитория глобальная:** после скандального старта и триумфального “возрождения” NMS популярна по всему миру – основная масса игроков из Северной Америки, Европы и Японии (в Японии игра продвигалась на PS4). Имеется полная русская локализация интерфейса. Мобильных версий нет, но с Switch-версией игра привлекла и часть казуальной аудитории. Статистика Steam показывает ~80% положительных отзывов из 250k обзоров ⁴³ – отличное достижение.

Сильные стороны: **Практически бесконечная вселенная** – 18 квинтиллионов процедурно генерируемых планет ⁴⁴, каждая со своим климатом, флорой, фауной. Игроки ценят **неповторимость открытий**: всегда можно найти новый мир с уникальными существами или пейзажами. **Полная свобода исследования:** можно бесшовно взлетать со спутника в космос, прыгать к другой звезде, садиться на любую планету без экранов загрузки. Это даёт ощущение масштаба и приключения. **Фантастический визуальный стиль:** игра оформлена в духе ретро-научной фантастики – яркие цвета, экзотические биомы, странные существа – многим очень нравится “атмосфера удивления”. **Музыка и аудио** (саундтрек от 65daysofstatic) дополняют чувство путешествия. **Крафтинг и строительство базы:** NMS предлагает развитый базостроитель – можно возводить базы на любой планете, обустраивать их, выращивать растения, ставить оборудование. Есть возможность создать даже подводные и подземные постройки (после обновлений). **Кооперативный мультиплеер:** изначально не было, но теперь можно играть с друзьями (до 4 в группе) или случайными попутчиками, есть социальный хаб “Нексус”, где встречаются до 16 игроков, берут совместные миссии. **Регулярные бесплатные обновления:** главное, за что хвалят Hello Games – за годы они выпустили 20+ крупных патчей, значительно расширив игру (добавили транспорт, подводный мир, мехов, питомцев, фрегаты, историю, квесты, кучу всего). Сообщество отмечает, что разработчики **вернули доверие игроков** и дали намного больше, чем обещали ⁴⁵. **Простота входа:** No Man's Sky относительно простая игра – базовые механики понятны (собери ресурсы, почини корабль, лети дальше), интерфейс дружелюбен, что привлекает более казуальных игроков, включая подростков. Нет сурового наказания за смерть (можно подобрать потерянный лут), нет обязательного PvP. Это “лайт” космосим, и в этом тоже сила – он доступен широкой аудитории.

Слабые стороны: **Повторяемость и гринд** – главный недостаток. Хотя планеты разные, через некоторое время игрок начинает замечать шаблоны: животные состоят из повторяющихся частей, ресурсы однотипны, структуры аналогичны. После начального “вау” содержимое многих миров кажется однообразным. **Однообразные задания:** квесты (особенно генерируемые) сводятся часто к: “прилететь – найти сигнал – принести ресурс – вернуться”. Это надоедает. **Отсутствие сложной экономики или глубокой симуляции:** мир NMS довольно “картонный” – NPC-пришельцы стоят на станциях, но с ними минимальное взаимодействие (обмен фразами, торговля), экономики как в X4 или EVE нет, торговли – примитивна. **Боевая часть** (стрельба и в космосе, и на земле) реализована посредственно: ИИ врагов простой, стрельба из оружия ощущается не так “весомо”, многие просто избегают лишних боёв, кроме как ради ресурсов. **Требовательность к терпению:** хоть игра и доступна, чтобы открыть, например, центр галактики или пройти всю сюжетную линию, надо довольно долго собирать ресурсы, летать – не всем хватает терпения. **Сюжет и цель** воспринимаются некоторыми как слабые: есть основная линия (путешествие к центру, разгадка Атласа), но она абстрактна и может оставить вопросы. После её завершения четких новых целей игра не даёт, только свободное развитие. **Технические проблемы:** на старте в 2016 были ужасные баги и плохая оптимизация, теперь большинство исправили, но на VR-режим и на Switch версия иногда жалуются за просадки FPS и графические упрощения. **Кооператив ограничен:** хотя мультиплеер добавили, NMS не стала настоящей MMO – играть большими группами нельзя, взаимодействие с другими случайными игроками минимальное (в основном видишь их в аномалии, но общение только жестами).

Многие планеты так и остаются непосещёнными другими – кому-то хотелось бы больше “заселённости” мира живыми людьми. И ещё момент – **инвентарь и интерфейс**: некоторые игроки находят их неудобными (особенно раньше, до обновления), много микроменеджмента слотов, что надоедает при длинной игре.

Что нравится игрокам: **Чувство исследования и открытия** – основная радость. Игроки рассказывают, как впервые увидели экзотических существ или гигантский океан, как назвали открытую планету своим именем. Это уникальные личные истории, которые дарит игра. **Кайф от строительства и творчества:** многие залипают в постройку идеальной базы или фермы, делятся потом своими базами в сети. Есть прям целые хабы баз, где люди соревнуются, у кого круче обустроено. **Философская атмосфера одиночества:** кому-то нравится просто летать одному по бескрайнему космосу, собирать знания об языках инопланетян, слушать саундтрек – NMS даёт такое расслабление. **Быстрое развитие после неудачного старта:** сообщество крайне уважает Hello Games за упорство – превратить игру с “очень скучная, однообразная и некрасивая – хочется спать” (типичные первые отзывы ⁴⁶) в хит с “Очень положительно” на Steam ⁴³. Это стало примером в индустрии, люди искренне рады поддерживать разработчиков. **Совместная игра с друзьями:** теперь можно вместе исследовать планеты, выполнять миссии – особенно хорошо NMS идёт для пар или семей (рейтинг игры низкий, она ненасильственная по сути, поэтому подходит детям). **Регулярные апдейты, праздники:** игрокам полюбились экспедиции – время от времени вводят временные события с уникальными наградами, это вовлекает вернуться. **Визуальные обновления:** добавление, например, подводного мира (The Abyss) в 2018 вызвало восторг – “полноценный подводный мир” с субмариной, новыми формами жизни ⁴⁷ ⁴⁸. Подобно этому, каждый крупный патч (порталы, мехи, поселения, органические корабли) встречался сообществом тепло. В целом, игрокам нравится **чувство, что игра постоянно улучшается и расширяется** – им есть зачем возвращаться.

Что не нравится: Некоторые игроки, особенно те, кто ожидал в 2016 г. серьёзного sci-fi-симулятора, до сих пор разочарованы **простотой и поверхностью NMS**. Они говорят: “это песочница с банальным крафтом”, “в игре абсолютно нечего делать, мультиплеера нет” ⁴⁹ (отзыв 2016 года). Хотя многое улучшилось, часть критики осталась актуальна: **NMS по-прежнему не предлагает сложного челленджа или хардкорных механик**. Кому нужна экономика или политика – здесь этого нет. **Боевые механики** многие игнорируют – перестрелки с стражами или пиратами повторяются и не столь интересны, и игроки либо бегают от них, либо быстро прокачавшись, не чувствуют угрозы. **Гринд ради гринда:** встречается жалоба, что через пару часов игра становится “слишком уж гриндовое выживание” ⁵⁰ – собирать ресурсы, чтобы зарядить инструменты, чтобы собрать ещё ресурсов... некоторым это быстро надоедает. **Сюжет и концовка** многим непонятны: кто-то ожидал более конкретного финала при достижении центра галактики, а получил цикл/перерождение – это вызвало споры. **Мультиплеер ограниченный:** любители MMO посчитали “совместную вселенную” обманом – мол, “тысячи игроков участвуют в одной общей галактике” – громкие слова, а на практике взаимодействия кот наплакал ⁵¹. Например, нет экономики игрок-игрок, нет PvP-войн – это **не EVE Online**, а скорее дружеский кооп. Поэтому часть аудитории, ищущей соревновательных переживаний, не нашла их и ушла. **Технические баги** хоть и редки сейчас, но случаются: особенно на новых платформах (Switch) или в VR-режиме могут вылеты, что портит впечатление. Наконец, **конечность интереса**: даже преданные фанаты признают, что после 100-200 часов у большинства идеи исчерпываются. Да, базы построены, все экзокрафты получены, коллекции кораблей собраны – “игра хорошо затягивает, но так же хорошо и отпускает” ⁴². Многие делают перерыв, ждут следующего обновления, чтобы вернуться – постоянного “эндгейма” в NMS нет, что не нравится тем, кто любит бесконечное совершенствование.

PvE vs PvP: No Man's Sky – почти полностью PvE-ориентированная игра. На старте 2016 PvP отсутствовал вовсе. Сейчас технически включен режим PvP (можно включать/выключать возможность наносить урон другим), но используется он редко. Большинство игроков играет **кооперативно против окружения** либо просто параллельно, не мешая друг другу. **PvE контент – 99% времени:** исследование планет, выполнение PvE-квестов, сражения с пиратами AI, рейды на базы Стражей – всё это игроки делают либо в соло, либо с товарищами вместе. **PvP встречается лишь эпизодически**, по договорённости (например, дуэль на звездолётах по приколу) или случайно, если кто-то агрессивно настроен в Нексусе. Однако из-за возможности отключить PvP, большинство предпочитает держать его Off, чтобы никто не помешал. **Комьюнити NMS негласно против враждебности** – дух игры скорее про совместное исследование. Есть даже общий галактический кодекс: например, не разрушать базы чужие, не убивать новичков на их планетах. Так что **доля PvP-аудитории крайне мала** – почти все относятся к NMS как к спокойному PvE-приключению. Если в процентах, можно оценить что >95% игроков вообще не занимаются PvP. Некоторые стримеры устраивали PvP-эвенты (битвы на звездолётах), но это ради шоу, не постоянная активность. Отсутствие серьёзного PvP в целом воспринимается нормально основной аудиторией (она за этим и не шла в NMS).

Отзывы сообщества: История No Man's Sky – **уникальный пример изменения мнения игроков.** Стартовые отзывы в 2016 были ужасны: оценки 5-6/10 от прессы, пользовательские обзоры писали “провал года, столько ожиданий и столько разочарования” ⁵², “игра просто скучна и без сюжета, процедурные планеты отличаются только цветом” ⁵³. Metacritic-оценка игроков упала до ~2/10. Но разработчики не бросили игру – и постепенно ситуация радикально изменилась. **Спустя 8 лет после релиза NMS получила в Steam статус “Очень положительно”** (80% из 250 тыс. обзоров позитивные) ⁴³ ⁵⁴. Даже более того – **97% недавних обзоров в 2024 г. были положительными** (статус “крайне положительно”) ⁵⁵. Такое перевоплощение игроки называют “образцовым примером поддержки и развития игры” ⁵⁶. Глава студии Шон Мюррей обычно не говорит много, но отмечал в Твиттере это достижение с благодарностью комьюнити ⁴³. Сейчас в обзорах часто пишут: “игра, которую на релизе мы ненавидели, стала одной из самых любимых”. Хвалят масштаб улучшений, говорят, что “Hello Games выкупили свою вину с лихвой”. Конечно, есть и те, кто по-прежнему критикует: дескать, “No Man's Sky – бледная, посредственная игра, ничего нового”, сравнивая ее со Starfield (из рецензии PC Gamer: “в этой игре нет ничего нового, она бледная, тысяча планет наверняка пустынны – чем она лучше No Man's Sky?” ⁵⁷ ⁵⁸). Но в ответ фанаты NMS парируют, что Starfield – это как раз “урезанный No Man's Sky”, указывая на её закрытые локации и загрузки. То есть теперь No Man's Sky используют как **положительный эталон**: мол, “смотрите, у Hello Games вышло сделать огромный бесшовный мир – значит, можно”. На форумах игроки отмечают, что NMS хорошо подходит для длительной игры на расслаблене: “отличная игра для любителей стратегии, готовых к долгосрочному увлечению”, “можно развить процветающую космическую империю” ⁵⁹. Однако в русскоязычных отзывах бывают ироничные нотки: “единственный плюс – можно играть быстро и четко, минусов нет” – пародируя шаблонные фразы (см. Яндекс.Маркет отзывы ⁶⁰). Но в целом репутация No Man's Sky в 2025 г. – **очень позитивная**. Её часто называют “лучшая игра для любителей исследовать без цели”.

Режимы игры: Первоначально NMS была чисто одиночной. Сейчас же она предлагает кооператив до 4 человек в одном мире, а также асинхронное взаимодействие с большим количеством (через Нексус). **Режима массового PvP** нет вовсе. Можно играть **полностью соло** – отключив сеть, или **в онлайне**, чтобы видеть других. Если играть онлайн, в аномалии (корабль-хабе) можно встретить ~16 игроков одновременно, на планетах – если кто-то рядом есть, максимум 8-16 будет видим (в зависимости от платформы). Для целенаправленной игры с друзьями собирается группа (сессионная), можно вместе строить базу, выполнять квесты. **Соревновательных режимов** как таковых нет, хотя периодически устраиваются **Экспедиции** – все игроки начинают заново с одинаковых условий и проходят набор испытаний; это PvE-

события, но с элементом “кто быстрее” (нет прямого взаимодействия). PvP-режима отдельного (например, “deathmatch на кораблях”) в игре не реализовано – только если по договорённости включить урон и пострелять. **Вариативность режимов** на самом деле небогата: либо вы играете один (но видите призраки баз других игроков, можете скачивать их), либо с кем-то кооперируетесь. Тем не менее этого достаточно для целевой аудитории – большинству хватает кооператива. Отдельно отметим наличие **креативного режима** (с отключенными требованиями ресурсов) – любители строить могут выбрать его, тогда нет выживания как такового, можно строить бесконечно. Есть и **хардкор-режим** (Survival/Permadeath) – для тех, кому нужен челлендж: там и урон выше, и смерть необратима. Таким образом, No Man’s Sky предлагает **соло, кооп и творческий режим**, но не массовый соревновательный мультиплер.

Что удерживает игроков: Главный фактор удержания – **постоянные обновления контента**. Каждый год 1-2 крупных апдейта привлекают вернуть игроков, посмотреть новые возможности. Например, вышел апдейт “Echoes” – добавили новую расу, корабли, улучшения – и снова всплеск онлайн. Игроки знают, что игра живёт, и это мотивирует не удалять её. **Коллекционирование и творчество** также удерживают надолго: кто-то хочет собрать полный флот экзотических кораблей, или приручить редких существ, или достроить мегабазу – такие цели требуют много времени и заставляют играть. **Кооператив с друзьями**: если компания вместе проходит экспедиции или просто путешествует – они могут играть месяцами, придумывая совместные проекты (например, создать колонию, поделив обязанности по крафту и обороне). **Низкий стресс** игры – парадоксально, тоже причина возвращаться: NMS не напрягает, в ней нет агрессивного соревновательного элемента, поэтому её называют “идеальной игрой, чтобы расслабиться вечером”. Многие держат её установленной и периодически летают “для души”. **Достижения и сюжетные линии** (например, квест Артемиды, путешествие к центру) дают направление новичкам и тоже работают на удержание в первые десятки часов. Кроме того, **моддинг-сообщество** хоть и небольшое, но есть – на ПК существуют моды, улучшающие графику, добавляющие вариативность генерации, и часть игроков балуется модами для интереса. Но всё же главная причина – “Hello Games всегда найдёт чем удивить”. Комьюнити верит, что дальше будет ещё круче (например, ждут городов, новых биомов), и продолжает поддерживать игру.

Что отпугивает: Несмотря на успех, есть категория игроков, которых NMS так и не удержала. Во-первых, **любители чёткого нарратива и миссий** – они быстро понимают, что здесь нет драматичного сюжета или кинематографичности. Им становится скучно, и они уходят. **Фанаты суровых симуляторов** (типа Elite или EVE) могут считать NMS “слишком казуальной детской игрушкой” – отсутствие хардкорных механик (орбиты, реалистичной физики) их отталкивает. Во-вторых, **игроки с нехваткой времени** могут бросить из-за грinda: хотя выживание упрощено по сравнению с другими, всё же некоторое однообразие добычи ресурсов нужно – “слишком гриндово” – писали некоторые, удаляя игру через пару часов⁵⁰. Также **консольные игроки старых поколений** (PS4/XB1) страдали от долгих загрузок и просадок FPS, что тоже могло отпугнуть. **Ошибочные ожидания**: часть аудитории после рекламы 2016 г. думала, что NMS – это мультиплерный космосим на сотни игроков или вообще “второй Star Citizen”. Не получив этого (на релизе вообще нельзя было встретиться), они разочаровались и уже не вернулись. И наконец, **цикл геймплея**: если человек не находит кайфа в исследовании ради исследования, его NMS не зацепит. Как говорится, “в этой игре нет конечной цели, кроме той, что сам поставил”. Многие любят это, но для некоторых отсутствие четкой конечной задачи равносильно отсутствию мотивации. Таких игроков NMS отпускает, и они идут к более целенаправленным играм вроде Subnautica или Starfield.

EVE Online (ПК)

Платформа и аудитория: ММО-симулятор космической жизни от CCP Games, работает с 2003 г. по настоящее время. Платформенно EVE – **только ПК** (Windows/MacOS; на мобильных есть отдельный спин-офф EVE Echoes). Игра знаменита своим единственным сервером Tranquility, где одновременно находятся десятки тысяч игроков по всему миру. Аудитория исторически сильна в Северной Америке, Европе (особенно Британия, Германия, Скандинавия) и России. У EVE есть официальная русская локализация. Отдельно существует китайский сервер (Serenity) для материкового Китая – там своя экосистема игроков (из-за регуляций Китая). В России и СНГ EVE очень популярна среди поклонников ММО: в 2000-х была целая культура русских корпораций и альянсов (Red Alliance, Solar Fleet и др.). Региональные различия: на западе больше англоязычных “альянсов”, в РФ – свои коллективы, часто воюющие с западными, что придает игре геополитический оттенок. **Monetization:** базово EVE бесплатна (есть F2P-статус альфа-клона), но большинство активных игроков оплачивают подписку Omega (либо за деньги, либо внутриигровой валютой PLEX). Также есть микро-транзакции на косметику и ускорители, что вызывает дискуссии.

Сильные стороны: **Уникальная масштабная вселенная** – EVE знаменитая “песочница” с полностью игроко-генерируемой историей. **Единый сервер** (за исключением Китая) означает, что все игроки живут в одном мире: это приводит к эпическим событиям (бои 1000v1000, политические интриги, рекордные сражения стоимостью в тысячи долларов). **Глубина механик:** EVE предоставляет огромный выбор активностей – боевые (пиратство, наёмничество, флотовые PvP-войны), промышленные (майнинг, производство более 200 кораблей и множества модулей), торговые (рыночные спекуляции в динамической экономике), исследовательские (сканирование аномалий, червоточин)... **Экономика EVE** – отдельный плюс: она *полностью игроками управляется*, цены на рынке свободно формируются, действует принцип спроса/предложения. Это самая сложная экономика среди игр; CCP даже нанимала экономиста для мониторинга ⁶¹. **Социальный фактор и политические истории:** многие приходят за корпоративным взаимодействием. Можно вступить в корпорацию (аналог гильдии) и играть командно – это как второй “виртуальный” офис или армия, со своей иерархией. Игроки хвалят то, что “в EVE можно реализовать любые схемы – от дипломатии до шпионажа”. Известны случаи предательства, захвата собственности, многолетних войн – всё организовано игроками и это захватывает как ни одна сюжетная игра не сумеет. **Серьёзность и хардкорность:** EVE не делает скидок – смерть корабля безвозвратна (если взорвали – потерял всё, что на нём было), в опасные зоны нельзя телепортироваться, надо лететь. Это создаёт **настоящее напряжение и ценность победы**. Игроки с гордостью говорят о кораблях, которые они сумели сохранить годами – “за 50-летнего персонажа надо гордиться, что он жив” ⁶². **Время – главный ресурс:** прокачка навыков идёт в реальном времени, даже оффлайн, что позволяет занятым людям развиваться понемногу. **PvP-бои** в EVE уникальны: это не экшен-шутер, а тактическое противостояние команд, где важны сетапы кораблей, роли (глушение, саппорт, логисты-отличники), дисциплина – фактически, ближе к RTS по ощущению командования флотом. Любители тактики обожают EVE за эти групповые PvP. **Регулярные события и лор:** с 2003 EVE обзавелась своим лором (четыре империи, пиратские фракции, инопланетяне Дрифтеры и Триглавианы), и CCP иногда проводит ивенты (ввод новых угроз, вторжения Триглавов в 2019), которые трясут всю галактику. Это **придаёт ощущение живого мира** наряду с действиями игроков. **Отличная оптимизация сетевого кода:** EVE умеет держать рекордные ~6000 игроков в одном бою (с механизмом замедления времени Time Dilation) – ни одна другая игра такого масштабного PvP не обеспечивает. **Невероятные истории** – сильнейший магнит: в какой ещё игре может случиться, что шпион за год вырастет в директора вражеского альянса и похитит их казну? А в EVE такие легенды происходят регулярно и становятся частью геймерской культуры (на YouTube есть целые каналы, посвящённые хронике EVE).

Слабые стороны: Чрезвычайно высокий порог входления. EVE заслужила прозвище “Excel в космосе”⁶³ из-за сложного интерфейса и необходимости мыслить табличками. Новичку EVE кажется ужасно непонятной: тут тебе и десятки окон, и непостижимая карта, и толком не ясно, чем заняться. **Обучение** хоть и улучшалось годами, но всё равно бледно – многие новые игроки бросают в первые дни, не разобравшись. **Медленный геймплей:** перемещения по вселенной занимают время (в больших войнах порой 30 минут летишь до места). Добыча тоже не динамична – майнинг это стоять и смотреть на лазер. **Зависимость от других игроков:** в соло играть в EVE крайне сложно – большинство контента требует корпорации или хотя бы напарников, либо очень дорого обойдётся. Одиночки часто чувствуют себя одиноко и уходят. **Враждебность мира:** EVE преднамеренно жестока: “Нажимая Undock, вы автоматически соглашаетесь на PvP и принимаете риск потери корабля”⁶⁴ – предупреждают гайды. Это отсекает тех, кто любит расслабленный PvE – в EVE нигде не гарантирована безопасность (даже в высокоуровневых секторах могут ганкнуть суицидники). **Гринд PvE ради PvP:** мир EVE построен так, что заработка (крабинг) – необходимая рутина, чтобы финансировать PvP-войны. “PvE – вынужденное зло для большинства игроков, чтобы зарабатывать ISK на корабли”⁶⁵. Сами боты (NPC) скучны – миссии однотипны, майнинг монотонен. Многие не выдерживают этого “офисной работы”. **Сильная роль доната:** официально можно всё купить за игровую валюту, но многие игроки считают, что без Omega-подписки и ввода PLEX (за реал) ты будешь в низах. Хотя это не P2W, но факт – платящим проще. Это вызывает негодование у части сообщества, особенно после введения “донатных” ускорителей прокачки – старички ворчат, что раньше было честнее. **Технически устаревший движок:** графика EVE хоть и обновлялась, но показывает возраст – некоторым не нравится “калькуляторный” вид боя (корабли как значки, без активного управления). **Однообразие в PvP-мете:** те, кто не вовлечён в политику, жалуются, что сами бои часто решаются численным перевесом (“в большинстве случаев PvP – это переблоб, у кого больше имбовых кораблей”⁶⁶). Тактическая составляющая есть, но крупные альянсы предпочитают давить массой и ресурсами – это утомляет романтиков. **Менталитет комьюнити:** известна токсичность и цинизм EVE – обман разрешён (кроме RMT), новичков могут ганкнуть, высмеять. Слабонервных или просто добродушных это отпугивает. Нельзя никому доверять – для одних это плюс игры, для других дискомфорт. **Зависимость от времени и событий:** крупные сражения происходят по расписанию, требуя от игроков быть онлайн ночью или утром (из-за разных часовых поясов). Те, у кого семейная жизнь/работа, не всегда могут вписаться. **Контент для PvE-шников ограничен:** кроме миссий, экспедиций и аномалий, мало сюжетного – некоторым не хватает PvP-разнообразия (хотя в 2020х вводили т.п. абиссальные зоны, они скучные).

Что нравится игрокам: Адреналин и эмоции настоящие. Например, участие в огромной войне “World War Bee” – люди потом говорят, что это было сильнее любого скриптового сюжета. “Время, потраченное в EVE, – главный двигатель прогресса”, как сказал Крис Робертс про Star Citizen¹¹, но это полностью относится и к EVE. Игроки получают уникальные истории на годы: кто-то помнит, как “держал в заложниках” систему, кто-то – как спас флот союзников, кто-то – как его предали. **Самореализация:** EVE даёт людям почувствовать себя лидером, полководцем, промышленным магнатом. Это очень цепляет – социальный капитал, авторитет среди настоящих людей. **Постоянная жизнь вселенной:** игрокам нравится, что даже когда они оффлайн, мир EVE живёт: корпорация работает, товары продаются, войны идут. Возвращаешься – а галактика уже изменилась, появляются новости. **“Играть интереснее, чем читать”** – хотя многие говорят наоборот (“про Eve интереснее читать, чем играть” – шутят про её скучный геймплей⁶³), но те, кто вовлечён, утверждают, что **участие изнутри приносит ни с чем не сравнимое удовольствие.** **PvP-триумфы:** победить в честном бою равного противника, или хитростью перехитрить – в EVE такие моменты очень радуют. И даже поражения потом вспоминаются как опыт (вот где фраза “главное не победа, а участие” обретает смысл). **Масштаб сотрудничества:** некоторые игроки поражены, как тысячи незнакомцев координируются ради общей цели – будь то стройка цитадели или защита территории. Многие заводят настоящих друзей через EVE –

совместные победы сближают. **Постоянное развитие персонажа:** нравится система скиллов – даже если сегодня не поиграл, навыки прокачались. Это сглаживает “FOMO” (страх упустить) – игроки ценят уважение ко времени. **Региональные сообщества:** русский сегмент EVE любит игру за возможность “играть со своими, против чужих”, некий патриотический соревновательный момент. Для западных игроков, наоборот, интернациональность – шанс пообщаться в корпе с людьми со всего мира. **Космическая атмосфера:** хотя EVE вид от третьего лица и не симулятор полёта, многие хвалят крутой sci-fi-дизайн кораблей, мрачную эстетику дальнего космоса, фирменный холодный саундтрек – это создаёт уникальный антураж “хард-SF”.

Что не нравится: Стress и выгорание. EVE может стать “второй работой”: постоянные будильники на опсы, обязательства перед корпорацией – игроки нередко выгорают и берут “отпуск” от игры на месяцы. Новички не любят, что их называют “крабами” и “нuleчками” – в сообществе есть своя высокомерная культура элитизма (PvP-ветераны презирают PvE-коронавирусов). **Потеря прогресса:** очень больно терять дорогой корабль – кто-то после уничтожения своего первого Battleship или Titan просто выходит из игры навсегда. Не всем подходит такая суровость. **Накал токсичности:** EVE известна травлей – например, в прошлом были случаи, когда ненавистного врага могли публично унизить, довести до депрессии. CCP борется с этим, но факт: “человек человеку волк” – девиз EVE. Кому такое неприятно, долго не задержится. **Медленный бой:** некоторым банально скучны бои: корабли стреляют друг в друга минутами, ты нажимаешь кнопки, но прямого контроля нет – кто ожидал экшена, разочарован. **Альтерап:** многие продвинутые игроки ведут сразу 2-3 аккаунта (альтов), это становится фактически обязательным для успеха. Новичкам это кажется безумием и несправедливостью (массовый мультибоксинг – богатый в реале = сильнее в игре). **Don't fly what you can't afford to lose** – золотое правило EVE⁶⁷ – означает, что богатые всегда могут позволить более крутые флоты, а бедные – нет. То есть как ни крути, капитал и ресурсы правят, что отражается на восприятии (игра прогибается под тех, у кого больше ISK/реальных денег). **Обновления 2020-х:** часть комьюнити недовольна, что CCP в последние годы изменила экономический баланс (ресурсов стало меньше, кап корабли сложнее строить) – “разработчики только нерфят и урезают”, – пишут они⁶⁸. Нового PvE-контента мало, многие старички скучают, хотя PvP-жизнь продолжается. **UI и графика устарели:** некоторым хочется более современную картинку или интерфейс (особенно новым поколениями геймеров), EVE на их фоне выглядит архаично.

PvE vs PvP: EVE Online известна прежде всего своим PvP, но парадокс – подавляющее большинство игроков занимаются PvE. На форуме сами игроки оценивали: “90-95% PvE игроков vs 5-10% PvP”²¹ – огромный перевес. Это объясняется тем, что **PvE – источник денег** в MMO³⁹: майнить, делать миссии, крабить аномалии – основа заработка. А **PvP – источник эмоций и драйва**, но им занимается меньшинство (зато именно они создают историю). По данным CCP, порядка 2/3 игроков вообще не покидают безопасный “high-sec” (зоны, где прямое PvP карается полицией) – они торгуют, миссии крутят. Многие никогда не убивали других игроков. Однако эти PvE-игроки создают ресурсную базу и спрос, без них PvP-сообщество не жило бы. **Симбиоз PvE-PvP** в EVE очень интересен: тех, кто только крабит, PvP-шники презрительно зовут “овцы”, а тех, кто только воюет – “гриферскими психопатами”. Но по факту нужны и те, и другие. Фармить бесконечно тоже мало кто хочет – почти каждый “карибас” (краб) рано или поздно идет попробовать PvP. И наоборот, самые отъявленные PvP-воины все равно вынуждены иногда PvE-шить или иметь альта-кровопийцу для заработка: “корабли сливаются регулярно и стоят денег, чтобы летать – эти деньги надо заработать”⁶⁵. Поэтому в EVE вводятся **PvE-ивенты** (вторжения, абиссы), чтобы развлекать мирных игроков, и **PvP-инструменты** (система оповещения о войнах, FW – фракционные войны), чтобы организовать конфликты. **В процентном выражении** времени: возможно, средний активный игрок тратит 80% на PvE/подготовку и 20% на PvP. Но **в плане значимости**: именно PvP-битвы определяют политику и контроль территорий (Null-sec регионы целиком под властью игроков). Есть и **альтернативные**

виды PvP: корпорации воюют экономически (демпинг на рынке), вербовкой пилотов (соревнуются за кадры). Грубо говоря, **вся EVE – перманентное PvP**, просто не всегда в виде стрельбы. Даже когда вы копаете руду – вы конкурируете за астероиды с другими. Это отличает EVE: “*Нажав Undock, вы вступаете в PvP*” – фраза, которую знают все ⁶⁴. Поэтому грань между PvE и PvP размыта. Но по привычной терминологии, конечно, прямым сражением занимается меньшинство.

Отзывы сообщества: Steam-рейтинг EVE: ~72% положительных из ~22k обзоров ⁶⁹ – достаточно хорош, но **последние отзывы “Mixed”** (много негатива от новых игроков из-за сложности и от ветеранов из-за недовольства балансом). На форумах и Reddit часто встречается мысль: “*EVE – не игра, а вторая работа*”. Многие признаются, что любят читать новости про EVE, но сами играть не решаются – настолько она требовательна. Однако те, кто “подсел”, пишут восторги: “*100% рекомендую каждому фанату хард-сайфай или военной тактики. Не могу нахвалиться, насколько это круто*” ⁷⁰. Другие возражают: “*Не рекомендую, разработчик только и делает, что нерфит оставшийся контент*” ⁶⁸. В российском сообществе EVE сохранилась (на форуме Eve-ru, в телеграм-чатах) – люди там делятся политическими картами галактики, обсуждают хроники былых войн. EVE, безусловно, **легендарна среди ММО**: ее ставят в пример, когда говорят о “*историях, написанных игроками*”. Часто цитируют, что “*в EVE самые значимые моменты игровой истории, например, битва B-R5RB или предательство Guiding Hand Social Club*” – это прочно закреплено в геймерской культуре ²⁴. Но и негатив стал притчей: “*Интереснее читать про EVE, чем играть, ибо геймплей – унылый гринд в Excel*” ⁶³ – популярная шутка. Очень показательны высказывания на DTF: “*PvE – вынужденное зло... корабли постоянно гибнут и стоят денег*” ⁶⁵ – то есть даже гайд для новичков честно говорит: готовьтесь зарабатывать на PvP. Или: “*если вы не любите PvP или привыкли к боям в равных условиях (как в WoW), то эта игра скорее всего не для вас*” ⁷¹. Разработчики (CCP) иногда оказываются под огнем критики – например, за монетизацию и за остановку развития Аватаров (многие хотели ходить по станциям, но фича не пошла). Тем не менее, **сплоченность комьюнити EVE** высока: десятки тысяч ветеранов продолжают писать свои истории. В 2024 г. EVE отметила 20-летие – редкая игра ММО доживает до такого срока – и отзывы были в стиле: “*20 лет, а она всё еще нас цепляет, чертовка*”.

Режимы игры: EVE – чистая ММО с одним шардом. Оффлайн-режима или одиночной игры нет вообще. Для тех, кто хочет соло, остается просто *играть одному, но на сервере с другими*. Технически можно быть “луксаковым” одиночкой – бродить одному по космосу, избегая людей, – некоторые так делают. Но полного соло-мода (как в Elite) нет. **Кооперация** – основа EVE: корпорации могут объединяться в альянсы, совместно держать территории, строить инфраструктуру. **Массовый мультиплеер** – EVE, пожалуй, самое массовое, что есть: битвы с участием 5000+ игроков, рынок с тысячами торговцев одновременно. По сути, доступен **только один режим – ММО**. Однако внутриигровые активности можно делить: есть **PvE-миссии** (солировать или небольшой группой против NPC), **кооперативные PvP** (рейды в абиссальных зонах на 3 пилота, охота на вторжения), **масштабное PvP** (войны альянсов), **мелкое PvP** (пиратство, дуэли, флот на 5-10 чел. роуминг). EVE предоставляет инструменты для **организованного PvP**: фракционные войны (Militia), механика объявлений войн в хай-секе (можно легально воевать с корпорацией, заплатив налог). Некоторые воспринимают EVE как **стратегию**: командиры флотом – как генералы, другие – как **RPG**: прокачивают персонажа, фармят NPC. **Режимов сложности** нет – здесь всё едино, только уровень сектора определяет риск (1.0 – безопасно, 0.0 – вообще беззаконие).

Что удерживает игроков: Социальная привязанность – причина номер один. У многих в EVE сложились компании, друзья, даже семьи – люди остаются, потому что не хотят бросать товарищней. **Потенциал власти и влияния:** амбициозных игроков держит мечта стать влиятельным – главой альянса или магнатом рынка. EVE – одно из немногих мест, где это

реально. **Всегда есть цель:** у крупных альянсов всегда план – захватить ту территорию, отомстить тому врагу, накопить на Титан. Пока цель не достигнута – игра продолжается. **Обновления:** CCP периодически вводит новые корабли, перестраивает баланс – это заставляет осваивать новое, держит интерес. **Экономическая игра:** некоторым интересно просто торговать и накапливать богатства – EVE позволяет бесконечно наращивать капитал, не имея потолка, и это как песочница “евро-трак симулятор”, но про торговлю. **Real-life value:** зная, что 1 млрд ISK = ~13 USD (через PLEX), некоторые ощущают азарт, будто имеют дело с настоящими деньгами – это странный психологический момент, но он тоже удерживает (терять корабль “стоимостью \$1000” – это острые ощущения). **Ветеранам** трудно уйти из-за эффекта “вложенного труда”: персонаж с 100 млн очков навыков, коллекция дорогих кораблей – жалко бросать. Они могут брать паузы, но часто возвращаются. **Уникальность EVE:** по сути, если человек любит такой геймплей, альтернатив нет. Поэтому многие, даже если уходят в другие игры, все равно возвращаются за дозой EVE.

Что отпугивает: **Новички:** очень много новых игроков отсеивается в первые недели – их отпугивает сложность, отсутствие явных достижений (нет квестов, непонятно к чему стремиться), и зачастую грубость комьюнити к ним (scam, обман на контракте – и человек удаляет игру). **Потеря всего за миг:** иногда человек играет месяц, копит на корабль, вылетает – и его в секунды убивают пираты. Он в шоке и бросает, решив, что “слишком жестоко”. **Время/семья:** EVE требует заметного времени на координацию – у кого меняется жизнь (работа, дети), те уходят, так как EVE не про “зашёл на часок после работы” (хотя некоторые так играют, но многое упускают). **Отсутствие прогресса привычного:** нет уровней, нет финала – для некоторых это слишком аморфно, они теряют интерес без “морковки на палке”. **Чувство неравенства:** новичок видит игроков 15-летней давности с миллиардами ISK, понимает, что ему их не догнать – уходит, решив, что не имеет смысла. **Монетизация раздражает:** хотя EVE можно не донатить, некоторые считают, что CCP стала жадной – добавила платные SP (skill points) пакеты, NFT-ереписи пыталась – это вызвало негатив, некоторые принципиально ушли. **Русские игроки в 2022 получили шок** (отключение оплаты картами из РФ) и часть ушла просто потому, что не смогли продлить подписку и расстроились. **Конфликты в комьюнити:** бывают крупные драмы, расколы альянсов, люди ругаются – кто-то уходит вслед за друзьями, а потом уже не возвращается. **Новые игры отвлекают:** молодое поколение может найти EVE скучной и переключиться на что-то другое (например, Star Citizen привлекает часть аудитории своей графикой). С годами может отпугивать и **устаревший вид** интерфейса – современным игрокам тяжело порой принять такое.

X4: Foundations (ПК)

Платформа и аудитория: Однопользовательский космический экономический симулятор с элементами стратегии от немецкой студии Egosoft (релиз 2018 г., обновляется DLC до 2023). Доступен только на ПК (Windows, Linux). Аудитория – фанаты классической серии X (начиная с 1999 г.), в основном в Европе (Германия, Восточная Европа, Россия), а также США. Есть перевод интерфейса на русский (Egosoft традиционно учитывает русскоязычных поклонников). X4 – нишевый, но популярный среди любителей “Elite в оффлайне”. В Азии не слишком известен, основная база игроков – западные ПК-геймеры, которым важна глубина экономики.

Сильные стороны: **Свобода в одиночной песочнице:** X4 – это “Торгуй, Воюй, Строй, Думай” (девиз серии) – игра даёт возможности строить собственную империю. **Глубокая экономическая модель:** все товары в игре (от ракет до станций) производятся из ресурсов фабриками. Игрок может создать цепочку производства, влиять на рынок, разбогатеть как магнат. **Управление флотом и станциями:** в X4 можно лично пилотировать любой корабль (от истребителя до эсминца) и в то же время отдавать приказы целому флоту или дирижировать торговыми судами. Многие считают, что по части “одновременно быть командиром станции и пилотом корабля” X4

нет равных⁷². **Полноценное владение собственностью:** можно строить гигантские станции модуль за модулем, нанимать экипажи, присваивать им расписания – возникает ощущение, что у вас реально функционирующая компания. **Развитая автоматизация:** когда все настроено, ваши корабли сами торгуют, шахтёры копают, патрули охраняют – это приносит удовлетворение стратегу. **Разнообразие кораблей и модулей:** десятки моделей кораблей разных рас – от маленьких разведчиков до тяжёлых авианосцев, с возможностью тюнинга, модулей – это даёт пространство для экспериментов. **Сюжетные миссии и лор:** в X4 есть несколько сюжетных линий (конфликт с пришельцами Каа'к, война за землю и т.д.), которые служат целью для желающих направленного геймплея. Они не навязчивы, но придают контекст миру. **Моддинг:** Egosoft традиционно поддерживает моддеров – сообщество создало моды, расширяющие контент, меняющие баланс; игроки ценят это, т.к. могут настроить игру под себя. **Улучшение по сравнению с прошлой X-Rebirth:** фанаты отмечают, что X4 "вернулся к истокам старой доброй X3" – снова можно летать на любых кораблях, строить большие флоты⁷³. Кабины возвращены, внутриигровой Интернет (доска объявлений) – много фишек старых частей. **Эффект масштабного прогресса:** начать на старте можно на мусорном корыте с 1000 кредитов, а через 100 часов прийти к собственной мощной империи – этот путь очень вдохновляет, многие ради этого играют.

Слабые стороны: **Крутая кривая обучения:** X4, как и предшественники, не объясняется толком – тут огромное количество механик, UI сложный. Новичку без серии X опыт может быть тяжёлым. **Баги и недостаток полировки (особенно на старте):** версия 1.0 X4 была полна багов, неполных интерфейсов, слабого ИИ. Многие ранние отзывы были негативны – "сырая билд, отпугнет новых игроков; лучше пока поиграйте в старый X3"⁷⁴. Egosoft чинила со временем, но некоторая шероховатость осталась (столкновения AI, странности логистики). **Относительно мало контента без DLC:** на релизе X4 критиковали за малый мир – всего ~40 секторов, мало рас (4 основных), не так много уникальных кораблей⁷⁵. Со временем DLC добавили контент (сплитов, терран, боронов), но из коробки без DLC игра кажется более пустой, чем X3:AP была. **Отсутствие эпичного сюжета:** хоть сюжетные миссии есть, но они поданы не столь ярко (много текстов, минимум кат-сцен). Кто ожидает "сюжет как в Wing Commander" – не получит, X4 больше про свободную песочницу. **Недоработанный наземный/личный элемент:** можно выходить из корабля, ходить по станции, но делать там особо нечего – NPC дают миссии, можно нанять кого-то, и всё. Это выглядит пусто (сами разработчики признали, что "пока выход из корабля – просто фича для атмосферы"). **Боевой AI иногда глупит:** корабли порой неуклюже себя ведут в бою (врезаются, крутятся как угодно) – это снижает качество боёв. **Отсутствие мультиплеера:** некоторым не хватает возможности хотя бы в коопе поиграть – X4 чисто одиночный, и разделить империю с другом нельзя. **Оптимизация на больших масштабах:** когда у игрока сотни кораблей и большие комплексы, игра может тормозить – движок начинает не справляться, FPS падает. **Лично-динамических событий не так много:** если игрок сам не инициирует войны, вселенная может чувствовать статичной – фракции живут по скриптом, значительных неожиданных событий бывает мало. (Хотя в 4.0 ввели динамические войны за территории). **Баланс для новичков:** в начале некоторые находят "слишком трудно заработать" – без знаний можно быстро разориться. Экономика не прощает ошибок: инвестировал не туда – рынок упал – потерял деньги. Такая хардкорность не всем заходит.

Что нравится игрокам: **Почувствовать себя космическим магнатом и адмиралом** – это главное удовольствие. Игроки обожают момент, когда их империя начинает **самостоятельно работать**: торговцы летают на автопилоте, заводы штампуют товары, счета пополняются – это как "сидеть в кресле директора корпорации". Одновременно можно лично взять свой истребитель и **вступить в бой** – комбинирование стратегического и пилотного геймплея в одной игре восхищает многих⁷². **Возвращение классики X3:** фанаты серии хвалят X4 за то, что он исправил ошибки X-Rebirth: "X4 на две головы выше X: Rebirth", хотя и не дотягивает в чём-то до X3

⁷⁶ . **Красивый мир и музыка:** отмечают живописность космоса (туманности, станции крупным планом) и отличный эмбиент (композитор Алексей Захаров). **Продуманность логистики:** некоторым нравится “логистический менеджмент” – настроить правильные цепочки перевозок ресурсов, маршруты – прям игра превращается в космический Transport Tycoon, что любителям менеджеров в кайф ⁷⁷ . **Гибкость игрового процесса:** кто хочет – **торгует** (можно вообще не стрелять почти), кто хочет – **воюет** (берет наёмные миссии, грабит торговцев), кто хочет – **строит** колонию. В X4 нет обязательных задач – это нравится поклонникам песочниц. **Моды:** сообщество сделало замечательные моды (например, VRO – перестройка баланса кораблей, мод “Star Wars” – с кораблями и фракциями из ЗВ). Это продлевает жизнь игре и привлекает новых фанатов. **Перспектива развития:** Egosoft поддерживает игры годами – фанаты знают, что X4 с выходом DLC (Split Vendetta, Cradle of Humanity, Kingdom End) стал богаче. Они ожидают продолжения (может X5 в будущем) и потому остаются, делясь идеями на форумах.

Что не нравится: Нехватка контента на релизе сильно ударила по восприятию: “контент – самый печальный момент X4: мало секторов, рас, кораблей, сюжета нет, простора для исследования нет” ⁷⁵ , – писал обзорщик в 2018. Хотя DLC исправили многое, осадочек остался: без всех дополнений игра ощущается усеченной. **ИИ проблемы:** игроки жалуются, что подчиненные корабли иногда тупят: могут не долететь до станции, или не могут стыковаться – приходится вручную вмешиваться. Это раздражает, когда строишь большую империю. **Персонажи и диалоги топорные:** сеттинг X4 своеобразный, но диалоги с NPC скучны, квесты – “принеси 100 микросхем” – ролевой глубины нет, в отличие от, скажем, Freelancer'a или Rebel Galaxy Outlaw, здесь упор на сандбокс, а не историю. **Медленный старт:** некоторые считают, что первые часы затянуты – надо долго собирать кредитов на нормальный корабль. Не всем хватает терпения, они бросают, так толком и не начав (особенно если не используют быстрые методы типа “захватить бесплатный корабль” – без знаний легко застрять на слабом). **Бои “через меню”:** хоть можно лично стрелять, крупные бои лучше командовать с тактической карты – это отдаляет игрока от экшена, кому-то не нравится такой стиль (хотели пострелять, а приходится быть адмиралом). **Сравнения с Elite Dangerous не всегда в пользу X4:** некоторые игроки, пришедшие из Elite, скучают по модельке полёта – в X4 она более аркадная, “нет ощущения инерции и звездных просторов”. **Небольшое сообщество:** по сравнению с онлайновыми играми, X4 одиночная – кто-то чувствует себя “одиноким” в этой вселенной, ему не хватает соревновательного элемента или хотя бы обсуждений. Впрочем, фанаты общаются на форумах, но это не то же, что видеть живых игроков в мире. **Требовательность к времени (как и все X):** X4 можно паузить и ускорять, но в целом, чтобы достичь чего-то, нужно много часов – этот масштаб не всем подходит.

PvE vs PvP: X4 – чисто PvE, так как это одиночная игра. Все противники – либо NPC-фракции (также Xenon, Kha'ak), либо пираты, либо экономические конкуренты под управлением AI. PvP отсутствует. Однако, игрок может **сам себе создавать вызовы**, например, объявить войну одной из фракций и фактически воевать против ее бесконечных сил – это аналог PvP-войны, но против искусственного интеллекта. У X4 есть фишка: *мир можно настроить*. Например, включить режим “Dead is Dead” (если погиб – то всё, сохранений нет) – для хардкорного опыта. Или изменить стартовые условия, сделать все фракции враждебными – фактически, можно “сымитировать” PvP-сценарий, но всё равно с ботами. **Доля времени PvE = 100%, PvP=0%** в буквальном смысле. Тем не менее, **соревновательность** некоторые находят через сравнение достижений – у игры есть рейтинги (насколько вы богаты, сколько систем открыли), игроки делятся скриншотами империй – но прямого взаимодействия нет. Для тех, кто скучает по общению, Egosoft реализовала любопытную вещь: Ventures – по сети отправлять свой корабль в чужой мир для выполнения миссий. Это единственный онлайн-элемент, но он ограниченный и работает от случая к случаю. Поэтому X4 – убежище для **любителей PvE-стратегии** без вмешательства других людей.

Отзывы сообщества: В первые месяцы отзывы были смешанные: фанаты серии радовались возвращению классики, но критиковали баги. “Играть нормально можно только через год после релиза, когда Egosoft хотя бы до версии 3.0 всё починит”, – писал пользователь ⁷⁴. В 2019 г. кто-то отзывался о производительности: “оптимизация уровня Стар Ситизена” – явно не комплимент ⁷⁸. Но к 2023 г., когда вышло последнее DLC *Kingdom End*, тональность стала более позитивной: “Х4 теперь – полноценный преемник X3, особенно с DLC; рекомендую фанатам”. Средняя оценка игроков в Steam – “Mostly Positive” (~70-75% положительных). Игроки со стажем X3 отмечают, что “Х4 не идеален, но меняется к лучшему, я задержусь в иксах ещё на какое-то время” ⁷⁹. Русскоязычные поклонники серии (которые с 2000-х на форумах Elite-Games тусовались) приняли X4 неплохо: считается, что Egosoft учла ошибки X-Rebirth и вернула любимые механики. Однако кое-кто всё равно считает, что X3: Terran Conflict со всеми модами – глубже (например, у X3 было больше разных кораблей, продвинутые сценарии). “И вроде нравится, но бесит, вроде красиво, но не всё, вроде вставляет, но быстро отпускает” – цитата из обзора, отлично передающая **двойственные впечатления** ⁸⁰. Именно поэтому автор того обзора дал две оценки: 6/10 сейчас и 8/10 на будущее, когда игру доведут до ума ⁸¹. Такая ситуация типична для Egosoft-проектов: со временем и патчами они становятся намного лучше, и комьюнити прощает им шероховатости старта. Теперь, в 2025, X4 с полным пакетом DLC воспринимается как **лучшая одиночная альтернатива Elite/EVE**: “когда хочется контролировать всё самому и нажимать паузу – идёшь играть в X4”.

Режимы игры: Синглплеер – единственный режим. Но внутри него можно выбирать стили: **сюжетный** (выполнять сюжетные линейки), **песочница** (игнорировать миссии и самому строить империю), **креативный** (теоретически можно включить неограниченные деньги через мод, хотя в чистой игре такого режима нет). Для хардкорщиков есть **Ironman режим** (одно сохранение). Как таковых мультиплеерных режимов нет вовсе. Это сознательный дизайн – Egosoft всегда делала офлайн-игры. Нет кооператива. Однако игрок может использовать **скрипты и моды** для разных сценариев: сообщество создавало, например, мод “*Online ATC*”, через который один игрок мог выступать диспетчером для другого, или фан-модели соревнований на время. Но официально – **только одиночная игра**.

Что удерживает игроков: **Практически бесконечный геймплей** – построение империи и управление ею можно продолжать очень долго. Нет ограничителя времени или чёткой концовки, так что люди могут до бесконечности расширять, воевать со всеми, переформатировать экономику. **Дополнения и моды:** каждые полгода-год выходили DLC, которые давали новый опыт (например, с добавлением терранских кораблей/секторов многие начали новую игру). А моды добавляют еще больше – кто-то остаётся поиграть с модом Star Wars (получается совсем другая атмосфера). **Соревновательный дух PvE:** игроки зачастую сами себе ставят вызовы – скажем, пройти игру, захватив весь космос одной торговой компанией без выстрелов, или накопить миллиард кредитов за минимальное время. Эти мета-цели мотивируют. **Комьюнити поддержку:** Egosoft известна тесным общением с фанатами – патчи часто учитывают пожелания. Игроки видят, что игра улучшается по фидбеку, и поддерживают её, не бросают. **Личный привязанный мир:** когда у игрока в X4 сотни кораблей с собственными названиями, десятки сотрудников на станциях – возникает эффект “своего хозяйства”. Люди эмоционально вкладываются, им интересно наблюдать, как их мир живет, – это удерживает как Tamagotchi, только очень сложный. **Периодическое настроение:** часто заметно, что X4 играют “курсом” – месяцами активно, потом перерыв. Но благодаря своей реиграбельности (особенно с новыми патчами) многие возвращаются к ней. **Отсутствие аналогов:** мало одиночных игр такого же масштаба – разве что старые X3 или новая *Starfield*, но она другая (более RPG, менее экономика). Поэтому, кто любит жанр “Privateer + стратегия”, остаются в X4, альтернатив нет.

Что отпугивает: **Первое впечатление от X4 может быть негативным:** для новых игроков – перегрузка непонятными интерфейсами, для старых – баги и недоделки. Те, кто не готов разбираться или ждать патчей, могут бросить. **Медленный темп:** X4 – не экшен, иногда нужно просто ждать, пока завод произведёт товары или корабль долетит. Это терпят не все (особенно те, кто ожидал динамики Elite). **Отсутствие многопользовательских возможностей:** кому хочется соревноваться/общаться – уходят в онлайн-игры, одиночная природа X4 их не держит. **Сравнительно слабый сюжет:** любители историй могут пройти сюжетки X4 и потерять интерес, ведь дальше только сэндбокс. **Присутствие DLC-политики:** некоторых отпугивает, что за полный контент надо покупать DLC – они могут решить “подожду комплекта/скидки” и так и не начать играть. **Требовательность к ПК:** хотя X4 идет на средних компьютерах, в больших боях она нагружает CPU – те, у кого слабые машины, испытывают лаги и расстраиваются. **Преданность старым частям:** странно, но часть хардкорных фанатов так и осталась на X3:AP, считая X4 казуальнее – они не перешли, значит, X4 их отпугнул изменениями. Например, кто-то недоволен упрощенным моделью полёта или тем, что экономика проще (нет, скажем, фондовой биржи как в модах X3). В итоге основное, что может отпугнуть нового игрока – **сложность и медлительность**. Этим X4 похожа на EVE – “не для всех”.

Starfield (ПК, Xbox)

Платформы и аудитория: Крупнобюджетная однопользовательская RPG в космосе от Bethesda (выпущена в сентябре 2023). Доступна на ПК (Windows) и консолях Xbox Series X/S (Microsoft эксклюзив; на PlayStation не выходила). Аудитория – очень широкая, благодаря известности Bethesda: фанаты Fallout, The Elder Scrolls, а также люди интересующиеся sci-fi. В первые месяцы миллионы игроков попробовали Starfield (в том числе по Game Pass подписке). География – главным образом Северная Америка и Европа (доступны локализации, включая русский субтитры), плюс значительный интерес в Азии (игру перевели на японский, корейский). Однако часть азиатских игроков осталась разочарована (в Китае часть фанатов назвала игру скучной, сравнив с местными проектами). **Steam-оценки** на старте были “Mostly Positive” (~77%), затем пошли вниз: уже к октябрю 2023 недавние отзывы стали “Mostly Negative” (лишь ~37% положительных) ⁸² ⁸³. Это отражает поляризацию мнений.

Сильные стороны: **Огромный объём контента:** Starfield предлагает более 1000 планет в 100+ системах (правда, процедурных), 20 крупных рукотворных поселений, множество квестовых линий. Игроки отмечают, что “контента навалом – на десятки (если не сотни) часов”. **Качественные сюжеты и квест-дизайн (в стиле Bethesda):** основная сюжетная линия “Созвездия” получила похвалу за эпичность и философские темы. Фракционные квесты (UC Vanguard, Фристар рейнджеры, криминальный синдикат и т.д.) понравились многим – сравнивают с лучшими квестами Fallout/Skyrim. **Глубокая проработка лора:** мир Starfield имеет сотни записок, диалогов, история колонизации, несколько фракций с политикой – любители погружения довольны. **Гибкая RPG-система развития:** 5 веток навыков, дающих ощущимые геймплейные бонусы (пилотирование, наука, социальные, бой). Можно создать персонажа под свой стиль (торговец, наёмник, исследователь и т.д.). Это возвращает классическую RPG-элемент, чего не было в No Man’s Sky или Elite. **Отличная боевая механика на поверхности:** стрельба в Starfield вполне на уровне современных шутеров: оружие разнообразно, перестрелки с врагами (пиратами, зверями, роботами) динамичны и отзывчивы. **Дизайн кораблей и возможность строительства корабля:** одна из самых хвалимых фич – можно на верфи редактировать свой корабль модульно. Игроки проводят часы, создавая уникальные корабли (и даже креативные, типа “в виде Мандалорского Шлема” – такие видео были популярны). Это считается “играй в игре” – “система строительства корабля – восторг, лучше чем во многих специальных играх”, писали в обзорах. **Высокая графика и оптимизация (для Bethesda):** мир выглядит красиво – поверхности планет, освещение, модели персонажей улучшены по сравнению с Fallout 4.

Оптимизация на релизе была приличная (на ПК шло стабильно 30-60 FPS на рекомендуемых системах). **Музыка Инона Зура и звуковой дизайн** – создают эпическую атмосферу космоса, отмечали многие игроки. **Множество активностей:** кроме стрельбы, есть сканирование ресурсов, научные исследования, база-строительство на планетах, подбор экипажа для корабля, контрабанда, пиратизм, дипломатия через перки – скучать не приходится первое время. **Космические сражения** (несмотря на ограничения) некоторым понравились – управлять кораблём, перенаправлять питание, сбивать врагов – кто не ждал симулятора, а воспринимал как часть RPG, тому показалось весело. **Моддинг-потенциал:** хоть официальные мод-инструменты выйдут позже, уже сейчас есть тысячи модов (улучшение UI, новые оружия, даже кофемашина из "Космических яиц" – шутка, но факт, комьюнити активно модит). А с релизом Creation Kit (обещан в 2024) можно ждать глобальных модов, что продлит жизнь игре (Skyrim живёт модами 12 лет – Starfield идёт по тому же пути).

Слабые стороны: **Отсутствие беспосадочного полёта и единого мира:** самая частая критика – нельзя свободно лететь с поверхности в космос (как в Star Citizen/NMS). Переходы везде через загрузку, космос и поверхность отделены. Это ломает иммерсивность космосима – игроки чувствуют, что космос – просто меню. **Сами полёты ограничены:** нельзя лететь к планете вручную (она недетализирована из космоса), нельзя летать между звездами без фаста. То есть **Starfield – не "настоящий" космосим, а скорее сборник инстансов.** Для тех, кто ожидал бесшовного космоса, это сильное разочарование – PC Gamer прямо назвал Starfield "уродливой No Man's Sky", указав, что в ней "нет ничего нового, посредственна, а попытки удивить нелепы: тысяча сгенерированных планет? Полёты на корабле в игре про космос – серьёзно?" 84 85. **Пустые процедурные планеты:** хотя их 1000+, на большинстве нечего делать – генерируются похожие аванпосты пиратов, пещеры с ресурсами, да уникальные локации редки. Игроки быстро замечают, что посещать все планеты бессмысленно – это вызывает чувство "зачем 1000, если контента на 10". **Отсутствие наземного транспорта:** нельзя ездить по планете на технике (ни багги, ни флаера) – приходится бегать пешком иногда по ~1км до интересной точки. Это утомляет, и непонятно, почему Bethesda не дала ровер. **Инвентарь и обременение грузом:** многие жалуются на микроменеджмент – переносимый вес маленький, герой постоянно "перегружен", приходится сортировать лут или сбрасывать. Некоторых это настолько бесило, что ставили моды на бесконечный вес – интерфейс инвентаря тоже неудобный, требующий много кликов. **Социальная система урезана:** например, нельзя бесконечно летать с всею командой напарников одновременно – только один активный компаньон. Учитывая, что напарников аж десяток с квестами, жаль, что вместе их не собрать. **Отсутствие транспорта/машин на планетах** – уже сказали, добавим, что моды частично это исправляют, но официально странно. **Ограниченный AI и реакция мира:** NPC не особенно умны, спавнятся при заходе в область. Вас можно убить прямо в городе – охрана нападёт, но никаких долгосрочных последствий нет, кроме штрафа. Многие хотели более динамичного мира. **Консервность мира:** планеты никак не врашаются, звёзды не движутся – т.е. астрономическая статичность, заметная тонким ценителям (для сравнения, в Elite все небесные тела движутся). **Технические проблемы на ПК:** часть игроков сталкивалась с вылетами, особыми настраиванием (HDR/SDR, проблемы с разгонными GPU). На слабых системах игра идёт плохо – пожалуй, хуже оптимизирована, чем Skyrim, но терпимо. **Отсутствие наземных транспортных средств** (опять), **нет живого космоса** (корабли не бороздят между планетами, всё телепортами). **Повторяемость побочных активностей:** миссии генерируемые (в доске миссий) – довольно однотипны и быстро надоедают (принеси то, убей пирата там – классика). **Система исследований ресурсов** тоже после пары планет становится рутиной: сканировать много однотипных минералов. **Второстепенные механики сыроваты:** например, система преступлений – можно стать контрабандистом, но это сводится к обходу сканеров, не более; строительство баз – есть, но назначение баз неочевидно (скорее ради ролевого удовольствия, экономику они не влияют сильно).

Что нравится игрокам: Многие хвалят **сюжет и атмосферу**: “Starfield – это смесь *Skyrim* и *Mass Effect*”, говорят они. Любители одиночных RPG довольны богатством историй, спутниками (у каждого характер, квест), возможностью принимать решения (в квестах часто несколько развязок). То есть **RPG-элемент – сильная сторона**, и это нравится тем, кто от космосима хочет именно повествования и роли, а не сандбокса. **Исследование со смыслом:** unlike NMS, здесь исследование хоть процедурное, но ради конкретных задач (например, найти артефакты для сюжета, или прокачать перки сканированием). Это мотивирует больше. **Сражения на земле** – многие сравнивали: “лучший геймплей стрельбы среди игр Bethesda”. Т.е. фанатам *Fallout* и *Skyrim* это зашло как эволюция боя. **Стелс и кражи**: можно быть контрабандистом, красть вещи, взламывать замки – это отдельный стиль, и он тоже людям нравится (привет поклонникам серии *Thief* или *sneaky-лучников*). **Визуальное разнообразие миров**: кто-то пишет: “Я приземлился на луне в пурпурном небе с кольцами – это было потрясающе”. В игре действительно при генерации бывают очень красивые виды, особенно с удачным освещением. **Кораблестроение** – едва ли не любимейшая фича у значительной доли игроков. Они гордятся своими кораблями, выкладывают скриншоты. **Прокачка навыков через испытания** – интересное решение: чтобы повысить перк, нужно выполнить челендж (например, убить скрытно 5 врагов для прокачки скрытности). Это геймифицирует прокачку и многим понравилось. **Режим NG+**: после финала можно начать новую игру+ с сюрпризами (не спойлерим) – и это одна из особенностей, которую оценили: мол, “ради NG+ стоит пройти сюжет”. **Оптимизация на консолях** – игра идет стабильно 30 FPS на Xbox, без крупных багов – фанаты Bethesda приятно удивлены отсутствием привычных багфестов (ситуация: “игра от Bethesda и ничего не сломано – вау”). **Лёгкий возврат к игре**: *Starfield* удобно сохранён, можно всегда вернуться и доделать побочки, DLC (планируются) еще добавят контент – одиночные игроки ценят возможность играть в своем темпе.

Что не нравится: Сравнения с ожиданиями: многие ожидали от *Starfield* прорыва – мол, “*Skyrim* в космосе” – но почувствовали старые паттерны Bethesda. Критики говорят: “*Starfield* – это *Fallout 4* в космосе, не более”. Они разочарованы тем, что игра не делает ничего действительно нового, а механики космоса урезаны (аналог PC Gamer: “в этой игре нет ничего нового, выглядит бледно”⁵⁷). **Отсутствие эмоции “вау, я лечу между планетами”**: у некоторых не возникло чувства исследователя, т.к. процессы слишком загружены. **Диалоги и лица NPC**: как и в прошлых играх студии, некоторые считают их деревянными. Много повторяющихся НПЦ-фраз (знаменитое “Идите к бармену Джеку, у него есть работа” – все бармены говорят одно). Это снижает иммерсию. **Повторения локаций**: да, есть крутые рукотворные локации, но outposts на лунах или базы пиратов часто генерируются по одним шаблонам. Когда 5-ю такую чистишь, наскучивает. **UI космосима**: управление кораблем – через 100 менюшек, чтобы просто сканировать или призвать корабль, надо в меню. Нет, например, карты системы с траекториями (есть только 3D-схема без удобной навигации). Любители интерфейса Elite явно недовольны. **Глупый Астронавигационный макроуровень**: заметили, что не учитывается расположение звезд – можно прыгнуть из любой системы в любую, никаких “космических расстояний” толком нет (кроме ограничения уровня двигателя). Это как бы упрощает, но делает галактику просто набором точек, а не реальным пространством. **Лимиты по техническим причинам**: например, корабли ограничены определенным числом модулей, экипаж – максимум 8 – мододелы нашли, что это из-за движка. Но людям кажется нелогичным, что на огромном лайнере тоже 8 человек максимум. **Нелепости физики**: можно перегрузить корабль ресурсами весом в тысячи тонн, и ничего – он летит. Груз не занимает места. Это рушит погружение, если задумываешься. **Отсутствие транспорта на планетах** (в третий раз, но это реально одна из топ-претензий). **Маловато уникальных земель**: хотелось бы увидеть города на чужих планетах, больше цивилизаций – тут почти всё человечество в двух цивилизациях, пришельцев разумных нет (только животные). Кому-то вселенная показалась пустоватой в этом плане. **В целом**: игроки отмечают, что *Starfield* получилась хорошей, но “часто отличная, но редко великая; слишком часто просто OK”⁵⁸ – нет эффекта революции, что у некоторых вызывает разочарование.

PvE vs PvP: Starfield – сугубо PvE, одиночный. Онлайн-компоненты отсутствуют. PvP невозможен (только если модами потом не добавят). Поэтому всё время игрок проводит в PvE: квесты, перестрелки с пиратами, зачистка баз и т.д. **Активности распределяются:** основное – сюжетные и побочные миссии (PvE). Есть эндгейм-активности типа: охота за легендарным лутом, зачистка генерируемых аванпостов, эксплоринг неизведанных систем – всё это PvE. **Моды потенциально добавляют кооп или PvP**, сообщество обсуждает, как было со Skyrim (мод Skyrim Together) – но официально Bethesda не планирует мультиплеер. Аудитория Starfield – люди, которые и не ждали онлайн (Bethesda-RPG традиционно сингл). Конечно, есть сравнения: некоторые говорят, что “Starfield – это MMO без других игроков”, намекая на её масштаб и гринд, но без социальной части ⁴⁰. Но сколько людей – столько мнений: большинству нравится, что это одиночная RPG, им PvP не нужен.

Отзывы сообщества: На Metacritic игра получила ~83 от критиков, но ~5.5/10 от пользователей – была review-бомбинг, где часть обиженных (в т.ч. фанаты PlayStation) поставили нули, а фанаты Xbox десятки, в итоге спор. Steam стартовал с ~88% положительных (очень положительно) ⁸⁷, через месяц упал до ~77% (просто положительно) ⁸², а затем пошли смешанные. В октябре 2023 мнения разделились: “люблю/ненавижу”. На Reddit r/Games многие хвалили: “одна из лучших космосим-RPG последних лет, с сильным нарративом, быстрым боем и потрясающей музыкой, при некоторых недостатках” ⁸⁸. Но в комментариях там же другие отрезали: “Редко отличная, слишком часто посредственная”. В русскоязычном пространстве реакция тоже разная: кто-то назвал Starfield “все равно что No Man's Sky, только с сюжетом”, другие – “космос скучный, поэтому игра скучная” (это даже заявил бывший дизайнер Bethesda Брюс Несмит: “Starfield – не плохая игра, это космос скучен” ⁸⁹). Профессиональные обзоры (Игромания, StopGame) дали примерно 7-8 баллов: хваля контент, но отмечая старомодность. Из плюсов сообщество выделяет: “Наконец-то у Bethesda нормальный шутерный геймплей”, “Космическая RPG мечты, если закрыть глаза на космические полёты”. Из минусов: “Не оправдала хайп, слишком много меню, нет ощущения масштаба”. В первых месяцах продаж Starfield стала самой быстро продаваемой новой IP от Bethesda – значит, интерес был огромен. Но “реиграбельность не как у Skyrim”, отмечают многие – спустя пару прохождений люди уходят, ждут DLC. В целом, **сообщество Bethesda разделилось**: поклонники TES/Fallout приняли Starfield тепло (как хорошую RPG, пусть и без революции), а игроки, ждавшие реальной космической игры (альтернативы Elite/SC), частично разочаровались.

Режимы игры: Starfield – **одиночная RPG**. Нет кооператива, нет сетевых функций. Только **соло-прохождение**. При этом можно выбрать **разные пути** (поддержать ту или иную фракцию, быть хорошим или плохим) – но это именно для реиграбельности соло. **Мультиплеерных режимов** не предвидится (Bethesda заявляла, что концентрировалась на сингле). Таким образом, все режимы – PvE: либо сюжет, либо открытый мир после сюжета (свободное исследование). Есть **режим New Game+**, стимулирующий начать заново с определенными бонусами – его некоторые считают как отдельный режим (прохождение с особыми условиями). **Настройки сложности** имеются (от Very Easy до Very Hard) – на высоком уровне враги крепче и умнее, это для любителей челленджа. Но **кооператив или массовый режим отсутствуют**. Конечно, на ПК возможны модификации: как уже есть мультиплеерные моды для Skyrim/Fallout, возможно, энтузиасты попытаются добавить онлайн и в Starfield. Но официально игра позиционируется как **Single-player RPG**.

Что удерживает игроков: Основная “магия” Bethesda – **возможность жить в её мире долго**. Даже после завершения основных квестов, игроки могут заниматься: выполнить все мелкие побочки, зачистить каждый аванпост пиратов, собрать все журналы для баффов. **Сбор коллекций**: например, собрать все уникальные артефакты или экзотическое оружие. **Постройка идеальной базы или флота кораблей**: кто-то останется, чтобы накопить денег и построить самый большой военный корабль или создать сеть аванпостов по добыче всего. **Эксперименты**

с билдом персонажа: можно начать новую игру, развить иные навыки, пойти по другому пути – даже без учета NG+, а просто заново с другим подходом. Многие так делают (например, сначала прошёл “по добру”, потом “по злому”). **Выпуск DLC и патчей:** Bethesda наверняка выпустит крупные дополнения (анонсировано как минимум 1 DLC Shattered Space). Игроки будут возвращаться, чтобы пройти новые сюжетные линии. **Моддинг-сцена** – важнейший фактор удержания на ПК: уже сейчас есть моды на улучшение графики, новый интерфейс, транспорт (некоторые энтузиасты даже сделали прототип летательного ранца для дальних расстояний на планетах). С выходом Creation Kit появятся крупные моды – возможно, тот же SkyUI-аналоги, новые планеты, квесты. Как показывает опыт Skyrim и Fallout, моды могут поддерживать интерес многие годы. **Достижения и трофеи:** для кого-то стимул – выбрать все ачивки (а они требуют много времени, например, посетить 100 систем). **Просто повторное прохождение ради других концовок:** Starfield имеет одну важную особенность – *New Game+ с сюрпризами*, что мотивирует проходить сюжет несколько раз, открывая новые детали. **Сравнение построек и кораблей:** комьюнити делится творениями, что мотивирует других тоже построить что-то крутое (эдакий challenge – построить Millennium Falcon в Starfield или Бэтмобиль-шаттл). **Стабильный поток новостей и обсуждений:** первые месяцы Starfield активно обсуждалась, что держало людей в инфополе игры. Наконец, **Game Pass:** многие играют потихоньку по подписке, не спеша – наличие в Game Pass позволяет не бросать совсем, а возвращаться, когда выходят патчи.

Что отпугивает: Для части аудитории Starfield стала “игрой одного прохождения”. Они её прошли, получили историю – и **больше не видят мотивации оставаться**. Причины: **отсутствие живого эндгейма** – после сюжета мир не преподносит значимых новых событий, всё становится повторением. Нет аналогов radiant-квестам Skyrim, которые цепляли. **Гринд ресурсов:** если пытаться построить всё и вся, придется много фармить руду, собирать артефакты – это утомляет и отпугивает, кто не любит гринд. **Монотонность процедурного контента:** многим надоедает исследовать однотипные лунные ландшафты, они чувствуют, что игра искусственно растянута и уходят. **Новые большие релизы:** Starfield вышла осенью 2023, за ней вышли другие громкие игры (например, Cyberpunk 2077: Phantom Liberty, Baldur’s Gate 3 на консоли) – часть аудитории переключилась на них и к Starfield не вернулась. **Общее разочарование:** кто-то ожидал “игру мечты” и, не получив, просто потерял интерес, возможно даже не допойдя. Их отпугнула несоответствие хайпу (пример: “ожидали уровень No Man’s Sky по свободе, а получили уровень Fallout 4 с меню” – такие люди ушли быстро). **Bethesda-стиль:** не всем по душе их геймдизайн (собирательство хлама, перегруз инвентаря, болтливые напарники) – некоторые вспомнили, что им и прошлые игры студии не заходили, и бросили Starfield так же. **Отсутствие мультиплеера** тоже можно считать фактором – часть космофанатов (из Elite/EVE) любят взаимодействие, а тут его нет, им стало скучно без соперничества, и они вернулись к своим онлайновым играм. **Консоль PS аудитория отсутствует:** так как на PlayStation игра не вышла, тамошнее сообщество просто не получило Starfield. Те, кто ждёт, может позже сыграют (если порт в 2026 году правдив, по слухам). Но многие владельцы только PS5, обиженные эксклюзивностью, просто игнорируют игру. В итоге Starfield отпугивает тех, кто искал либо “бесшовный космосим” (они идут в SC/NMS), либо “мультиплеер” (они остаются в EVE/Elite), либо просто тех, кому Bethesda-формула приелась.

Empyrion – Galactic Survival (ПК)

Платформа и аудитория: Инди-игра (2015, Eleon Game Studios) – **космический survival-симулятор с строительством**. Платформа – ПК (Windows). Аудитория – поклонники песочниц типа Space Engineers и Minecraft, желающие выживания на планетах и в космосе. Сильна в Европе (разработчики – Германия), Америке и России; в СНГ есть фанатское сообщество (игра частично переведена, есть любительский русификатор и локализация через сообщество). Общее число владельцев – сотни тысяч (не настолько массово, но свое комьюнити).

Сильные стороны: Комбинация планетарного выживания и космических полётов. Empyrion позволяет начать на поверхности планеты (с кислородом/еды), собрать ресурсы, построить базу, а затем сконструировать космический корабль и улететь на орбиту и другие планеты – это эпичный цикл, цепляющий игроков. **Полноценное строительство из блоков:** можно строить как наземные базы, так и летающие корабли различных размеров (малые суда и большие CV-крейсеры). Конструктор гибкий, позволяет делать довольно красивые дизайны. **Элементы выживания:** нужно следить за пищей, температурой, поддерживать кислород – добавляет хардкорности и цели в начале игры. **PVE-контент:** в отличие от многих песочниц, Empyrion имеет **предустановленные врагов** – на планетах есть базы фракции Zirax (враждебные NPC), инопланетные монстры, у которых можно отбивать точки интереса, добывать трофеи. Есть даже сюжетная кампания и миссии, пусть простенькие. **Крафт и технология:** развита система технологий (разблокировка новых блоков за очки), множество оружия, техники (HV-hover танки, SV-шаттлы, CV-капитальные корабли), это всё даёт глубину прогресса. **Кооператив и сервера:** игра поддерживает кооператив (локально) и выделенные сервера (до ~16-32 игроков, или модифицированные до ~100). То есть можно играть с друзьями, а также есть публичные серверы с PvE-зонами и даже PvP-зонами – это нравится тем, кто хочет совместно строить или воевать. **Моддинг и сценарии:** сообщество создало сценарии (например, Project Eden – переработка галактики с тонной нового контента), серверные моды. Это расширяет реиграбельность. **Чувство развития и свободы:** игрок начинает с капсулы, по крупицам добывает материалы, а через десятки часов у него личный космолинкор – подобно X4, но от первого лица. Многие получают удовольствие от такого роста. **Отличие от Space Engineers:** Empyrion сфокусирован больше на survival-элементах и контенте: там есть NPC-враги и даже простое подобие RPG (прокачка урона, многоблочные крафтовые устройства), тогда как SE больше про физику и конструирование. Поэтому некоторые находят Empyrion **более "игрой"**, нежели чистым конструктором – это плюс для тех, кому в SE не хватало целей 90 91. **Соло-режим с сохранением:** в отличие от MMO, можно сохраняться/загружаться, регулировать сложность (например, настроить количество ресурсов) – это удобно, не нужно быть постоянно онлайн.

Слабые стороны: Устаревшая графика и интерфейс: Empyrion хоть и улучшался, но графически уступает современным играм – модели угловатые, UI довольно техничный. Многие отмечают “инди-вид” игры, который может оттолкнуть привыкших к AAA. **Баги и глюки физики:** иногда корабли дрожат (“physics jitter”), бывают баги с докингом, NPC тупят – как у любого сандбокса, присутствует своя порция багов. **Не самая высокая производительность:** на крупных базах или с большим количеством построек FPS просаживается, серверы с большим онлайном лагают – движок Unity утыкается в пределы. **Ограниченнное количество игроков онлайн:** хоть мультиплер есть, но это не MMO – массовых битв тысячи игроков нет, максимум несколько десятков на сервере, иначе лаги. **Искусственный интеллект NPC простоват:** враги зачастую просто бегут в лоб, космические корабли NPC летают по скрипту. Те, кто ищет продвинутого AI, могут быть разочарованы. **Монотонный гринд ресурсов:** особенно в одиночку: чтобы построить большой CV, надо очень много руды, приходится долго бурить или автодобытчики ставить и ждать. Это некоторым надоедает. **Слабый сюжет:** хотя он есть, это скорее набор миссий-советов, особой драмы там нет – история про инопланетные технологии, но подано примитивно (через текст). Игроки, ждущие сюжетной глубины, её не найдут. **Баланс PvP и PvE:** сервера PvP страдают от несбалансированности оружия (например, гатлинги и ракеты, игроки находят имбовые сочетания). Разработчики фокус на PvP небольшой, поэтому энтузиасты сами модят баланс. **Меньшее сообщество:** Empyrion уступает по численности Space Engineers, поэтому меньше контента от игроков (хотя воркшоп есть, чертежей достаточно, но не такой поток как у SE). **Отсутствие официальной локализации:** русский перевод, например, был частично фанатский, не всё переведено. Для кого-то языковой барьер.

Что нравится игрокам: Отзывчивая комбинация **survival + crafting**: многим, кого Space Engineers оставил холодным из-за отсутствия PvE, Empyrian доставляет удовольствие. Игрок пишет: “*Empyrian действительно имеет чем заняться, что не требует генерировать всё контент самим; я люблю строительство в SE больше, но SE на 99% пуст, а Empyrian имеет контент*” ⁹². То есть хвалят, что можно не только строить, но и участвовать в перестрелках с NPC, захватывать базы – это геймифицирует песочницу. **Возможность полноценно играть кооп против окружающего мира:** для друзей Empyrian – отличная игра: вместе собирать ресурсы, делить роли (один строит базу, другой пилотирует истребитель) – это захватывает. **Незабываемое чувство взлёта в космос впервые:** много обзоров отмечают, как круто, что можно своим построенным кораблём выйти через атмосферу на орбиту, увидеть планету целиком – это вызывает вай-эффект. **Сообщество и поддержка модами:** Project Eden, Reforged Eden – популярный парный мод-сценарий, который сильно расширяет игру (новые фракции, планеты, баланс). Игроки любят, что есть такие масштабные комьюнити-моды, их прохождение ощущается как “новая игра”. **Постоянные обновления** (раньше): Eleon довольно часто обновляла игру новыми блоками, механиками (щиты, логистика) – фанаты ценили рост игры. **Сравнительно невысокая сложность в строительстве:** по сравнению с SE, где надо учитывать массу, центр тяжести, “кладнг” (глитчи физики), Empyrian более прощё в строительстве: можно спокойно строить большие корабли, не боясь, что они развалятся. Некоторым именно это нравится – меньше возни с физикой, больше с дизайном. **PvE-песочница с “концом”:** можно условно “пройти” сюжет кампании, победить Zirax – это даёт ощущение достижения, чего нет в бесконечных песочницах.

Что не нравится: Людям, ищащим реализма, Empyrian кажется аркадой. Нет настоящей орбитальной механики, полёты между планетами – через гиперпространство (как прыжок). Физика условная (корабль просто зависает в небе, нет ньютоновской инерции). Те, кто хочет “серьёзного” симулятора, критикуют это. **Фанатам красивой графики – неприятие устаревшего вида:** кто попробовал после Starfield или SC, могут сказать: “не могу в это играть, глаза режет”. **Наличие багов:** иногда баги рушат игру (например, лаг на сервере – корабль может провалиться сквозь пол), это вызывает фрустрацию. **Гриндовы аспекты:** некоторые механики, как крафт компонентов, требуют ждать реального времени – кому-то скучно. **Маленькие серверы:** те, кто любит массовость (из MMO), не найдут тут много друзей – комьюнити-серверы редко превышают 20-30 активных игроков, что не даёт ощущения “большого мира”. **Конкуренция со Space Engineers:** зачастую Empyrian сравнивают, и у каждого свои предпочтения. Одни говорят: “SE очень технический и баганый, Empyrian – лучше, как all-round game”, другие наоборот. Иногда один проект “оттягивает” игроков у другого. **Меньше модов и креативных построек:** хотя воркшоп Empyrian полон чертежей, но SE всё равно лидирует по разнообразию фанатских скриптов и механик. Поэтому тем, кто любит безграничную инженерность, может не хватить глубины (в Empyrian нет, к примеру, собственных скриптов, простого аналогов программируемых блоков SE). **В итоге**, кому Empyrian не нравится, обычно говорят: “графон устарел, физики нет, всё проще, чем в Space Engineers, и донат-серверов много”. Да, на публичных серверах есть монетизация (донат-наборы) – это тоже негатив у части сообщества вызывает.

PvE vs PvP: Empyrian предоставляет оба типа, но акцент на PvE/кооператив. Большинство игроков проходят либо в одиночку PvE, либо в кооп против AI. На публичных серверах обычно есть разделение: PvE-сектора (где игроки не могут друг друга убивать) и специально отмеченные PvP-зоны (например, в центре галактики). По оценкам серверных админов, ~80% предпочитают PvE – строят, воюют с NPC, торгуют с NPC. **PvP-игроки** есть, но это небольшие группки, устраивающие бои ради фана или ресурсов на серверах. На официальном форуме были обсуждения: “*Space Engineers vs Empyrian по фокусу – SE больше творческая, Empyrian больше survival*” ⁹³ ⁹¹, т.е. PvE элементы сильнее. **Времени в PvE** средний игрок Empyrian явно

проводит больше (крафт, постройка базы, миссии против AI). **PvP-бои** могут происходить – на больших серверах устраивали войны фракций, рейды на базы игроков – но это скорее энтузиасты. Многие обычные игроки PvP избегают из-за лагов и риска потерять корабль, построенный трудом (аналог EVE – люди боятся риска). Кроме того, **AI-противники есть всегда**, так что PvP не необходимость. Empyrian поддерживает **кооператив 2-4 игрока** локально (через прямое подключение без серверного ПО) – это чисто PvE совместное выживание. **В сумме**, PvE доминирует, PvP – опция на любителя.

Отзывы сообщества: Steam у Empyrian около 75% положительных (в основном положительные). Игроки с >100 часов обычно стали поклонниками. В обзорах часто сравнивают: “*Empyrian vs Space Engineers*”. Один отзыв гласит: “*Space Engineers* – отличная игра для творчества и реализма механики; *Empyrian* – более разносторонняя, с RPG-элементами, понемногу всего, но ни в чём не углубляется” ⁹⁴. Другой пишет: “У SE большие баги и мало контента, EGS (*Empyrian*) превосходит ванильный SE по геймплею без таких проблем” ⁹⁵. Однако и критики есть: “SE мне понравился больше – лучшие графика и физика, а *Empyrian* – как Minecraft-мод”. Русскоязычные отзывы отмечают плюсы: “Огромный мир, много планет, можно играть месяцами”, “В отличие от No Man’s Sky, тут есть реальное строительство баз и техники”. Из минусов часто упоминают: “противный фон, индикатор голода бесит, через 50 часов делать особо нечего”. Популярный комментарий: “Если хотите строить кораблики – лучше этой игры не найти; если хотите исследование/выживание – это точно не лучшая” ⁹⁶. Что интересно, на Metacritic Empyrian мало оценок, т.к. инди. Комьюнити активно на форумах: делится чертежами (Blueprints), обсуждает патчи (крупный был Alpha 12, потом Beta). К 2022 году Eleon замедлила обновления (игра перешла из альфы в бета/релиз), некоторые игроки сетовали на затухание разработок. Но мод Reforged Eden поддерживает интерес – его хвалят: “после него ваниль кажется пресной”. В целом, **сообщество Empyrian небольшое, но лояльное**: они сами устраивают сервера, делают сценарии. Игра получила награду Steam “Лучший survival-сим 2018” (в узком жанре). Правда, часто стоит рекомендация: “Игра крутая, но мод Reforged Eden обязателен для полного кайфа”.

Режимы игры: **Соло-режим** – основной (сохранения, можно настроить параметры сложности). **Кооперативный режим** – через запуск локального сервера из игры (до 8-16 чел, но практически 2-4 стабильно). **Онлайн-режим** – подключение к выделенному серверу (есть PvE-сервера, PvP-сервера, смешанные). Игроки могут выбирать: **сугубо одиночное прохождение** (с сюжетом или чистая песочница), **совместное PvE** (типа пройти миссии вдвоем), или **онлайн PvP** (присоединиться к клану и воевать с другими). Есть несколько популярных публичных серверов (HWS – известный, с донатом). Имеется **креативный режим** отдельно – в нём ресурсы бесконечны, используется для проектирования кораблей без выживания. Его применяют многие, чтобы спокойно создать чертёж, а потом уже построить в выживании. В общем, Empyrian по режимам гибкая: от полного соло до небольшого MMO-lite.

Что удерживает игроков: **Постоянно есть что улучшить в базе или флоте**. Люди могут бесконечно совершенствовать свои постройки, пробовать новые дизайны – это затягивает. **Сложные сценарии:** мод “Reforged Eden” очень большой – его прохождение само по себе задача на месяцы (там сотни звездных систем). Пока не исследуешь весь сектор Галактики – будешь играть. **Соревновательность на серверах:** на многопользовательских – желание быть лучшим кланом, отстроить самую мощную базу, захватить редкие ресурсы – удерживает PvP-игроков. **Обновления и ожидание Empyrian 2.0:** хоть темп снизился, фанаты верят в продолжение или крупные обновы, поэтому периодически возвращаются проверить новинки. **Mods:** пока Reforged Eden развивается (последняя версия 2023), многие остаются ради нового опыта. **Социальная атмосфера на приватных серверах:** некоторые держат свои сервера для друзей, небольшая но сплоченная компания может долго играть, обживая вселенную Empyrian как “космический Майнкрафт”. **Элемент творчества:** кто любит эстетическое строительство – могут долго

заниматься декоративными базами, Star Wars-воссозданиями кораблей и т.п., делясь в воркшопе. **Отсутствие конкурентов с тем же набором:** на самом деле, прямых аналогов (выживание+космос+стройка) не так много – SE без выживания, NMS без сложного строительства... Так что, если человеку зашло, он остается, т.к. аналогичная ниша пуста.

Что отпугивает: **Утомление от гринда:** в конце концов, когда построены топовые корабли и база, некоторые теряют интерес – “что дальше?”. Если на сервере нет контента, игроки могут уйти ждать вайпа (броса мира) или новую игру. **Отсутствие сюжетной глубины:** прошел сюжет – и всё, а повторно неинтересно, т.к. знаешь его. **Сложность для новых игроков:** у Empyrion, хоть есть титул, но все равно много систем – кого-то перегружает на старте (напр., логистика, связка контейнеров к конструктору – для новичка неочевидно). Они могут бросить, не поняв. **Сервера с донатом/гриферством:** плохой опыт онлайн (например, зашел, тебя сразу разнесли, или нужно задонатить чтобы не отставать) – оттолкнет от многопользовательского режима. **Выход новых игр:** если выйдет, скажем, Space Engineers 2 или что-то подобное с лучшей графикой, часть аудитории перепрыгнет. **Остановка развития:** если Eleon прекратит апдейты, интерес будет держаться только на модах, но без официальной поддержки комьюнити со временем может сократиться.

Space Engineers (ПК, Xbox)

Платформы и аудитория: Популярная воксельная строительная песочница от Keen Software House (релиз 2013 в Early Access, релиз 2019). Доступна на ПК (Windows) и Xbox One/Series (порт 2020 г.). Аудитория – широкая среди любителей **инженерных песочниц**: многие пришли из Minecraft, Factorio, тех, кто любит конструировать машины. Сильна в Северной Америке, Европе (особенно Восточная Европа – студия чешская). Имеется русский перевод интерфейса (неофициальный). У игры миллионы владельцев (SteamSpy ~4 млн). Активное комьюнити моддеров. Сетевая игра на ПК распространена через Steam-сервера (до 16 официально, больше – неофициально).

Сильные стороны: **Неограниченная творческая свобода:** Space Engineers предоставляет **полностью разрушаемый воксельный мир** и набор блоков для строительства любых космических кораблей, станций, роверов и даже автоматизированных механизмов. Нет жестких шаблонов – игроки строят всё сами, что породило невероятные творения (звездолеты размером с “Звезду Смерти”, сложные механизмы). **Реалистичная физика и инженерные системы:** есть расчёт массы, инерции, топлива, энергетики, давления воздуха, скриптовое программирование – для тех, кто любит технику, SE – находка. Например, можно создать корабль с гравитационным пушкой, или автоматический буровой дрон – всё возможно благодаря богатому набору функций. **Бесшовное пространство с планетами:** как и Empyrion, SE позволяет лететь с поверхности планеты в космос без экранов загрузки (появилось в обновлении 2015). **Мощный редактор мира:** можно настроить размеры мира (вплоть до бесконечного пустого космоса), наличие или отсутствие планет, ресурсов, врагов – под свой стиль игры. **Поддержка моддинга и Steam Workshop:** Keen официально встроила поддержку модов – сообщество создало тысячи модов (новые блоки, скрипты, планеты, даже NPC-корабли с AI). Это сильно продлевает жизнь игре. **Кооператив и мультиплеер:** можно играть с друзьями (до 4 игрока в кооп, либо на серверах 8-16 и более). Строить вместе – очень весело, есть целевые серверные сообщества. **Красивое разрушение:** бои в SE выглядят эффектно – от попаданий отламываются куски конструкции, можно пробить дырку в корпусе, отрезать двигатели – настоящий инженерный боевой пазл, не просто HP-бар снимается. **Простор для автоматизации:** программисты могут писать скрипты (на C#) прямо в игре, например, создавая автопилоты, сортировщики, даже игры внутри игры (на экранах). Это уникальная возможность – реально встроенный программируемый блок. **Регулярные обновления (DLC):** игра хоть релизнулась, но каждый ~квартал Keen выпускает

платные DLC с новыми декоративными блоками и бесплатные патчи с функционалом. Сообщество уверено, что проект поддерживается, и это подогревает интерес. **Консольная версия** – пусть и урезанная, но открыла SE новой аудитории (на Xbox тоже есть фанбаза).

Слабые стороны: Отсутствие PvE-контента: в ванильной игре почти нет NPC. Есть спорадические корабли-спутники, пиратские дроны, но мир в целом пустой, нет сюжетных миссий, целей. Многие называют SE "песочница-конструктор без цели". Это главный недостаток, по мнению тех, кто любит, когда игра сама подталкивает к чему-то. Необходимость "развлекать себя самому": новичок может потеряться – "что делать-то?". **"Кланг"** – нестабильность физики: Space Engineers печально известна багами физики: сложные конструкции с поршнями/роторами могут внезапно глючить, "взрываться" от расчетных ошибок – сообщество окрешило это богом "Clang". Это отпугивает тех, кто хочет строить механизмы без риска самоуничтожения. **Сетевая производительность и лаги:** многопользовательский режим страдает – при множестве кораблей или больших скоростях симуляция замедляется (низкая SimSpeed). Крупные сервера вынуждены ограничивать размеры построек, скорость, иначе лаги. Это ограничивает масштаб мультиплеера. **Примитивный PvE AI:** даже те немногочисленные боты (дроны) очень просты: летят напрямую, не тактические. Волков и пауков (на планетах) многие вообще отключают из-за кривых механик. **Отсутствие целей/прогрессии:** нет технологии/исследований – все блоки доступны с начала (если не включен режим исследования). То есть нет ощущения прогресса как у Empyurion (где есть древо). Всё зависит только от ресурсов. Это делает эндгейм размытым – построил большой корабль, а дальше что? **UI сложный для новичков:** меню коннекторов, группировка блоков, управление питанием – неинтуитивно. **Строгая логика реализма:** некоторым не нравится, что нужно париться с центром масс, инерцией (иначе корабль ведет себя плохо). Для инженеров это плюс, для casual – минус. **Монотонный сбор ресурсов:** хотя есть руды и переработка, но она примитивна: находишь месторождение, буром добываешь, перерабатываешь – разнообразия мало, может надоест. **Платные DLC (косметические):** часть сообщества раздражают платные блоки (пусть они и не дают преимущества, но многие хотят их, и приходится платить). Хотя Keen делает скидки, но все равно говорят, что больших контентных DLC нет, а маленьких косметических много – словно "доит". **Консоль ограничена:** на Xbox нет модов, миры меньше – это минус для консольщиков (но тут ничего не поделать). **Никакого нарратива и NPC-поселений:** мир SE – мертвая пустота, только вы один и ваши творения. Это дарит свободу, но не всем такая пустота по душе.

Что нравится игрокам: Творчество без границ: основная масса фанатов – те, кого захватывает создание "того, что я придумал". Они часами строят корабли, испытывают, перестраивают – процесс творчества очень затягивает. "Если вы хотите строить кораблики – лучше этой игры не найдете" ⁹⁷ – часто говорят. **Совместное строительство и ролевые сервера:** SE дал жизнь RP-серверам, где люди строят базы и играют роли (одни пираты, другие полицейские). Это генерирует свои истории, и участники получают уникальный опыт. **Мастерские чертежи:** многие наслаждаются просто скачиванием круtyх чертежей с Workshop и их тестированием, изучением. Это как посещать виртуальный музей инженерного искусства. **Физика разрушений:** разрушать тоже весело – можно устроить краш-тест своего корабля об астероид, наслаждаться, как он врезается и ломается на куски. Для некоторых это отдельное удовольствие. **Космическая атмосфера:** несмотря на отсутствие контента, сам масштаб космоса, полеты между астероидами, посадки на планеты – все это создает для них свой собственный сюжет, который они воображают. **Моды сильно расширяют игру:** например, мод WeaponCore заменяет боевую систему, добавляет разные турели и AI стрельбы – с ним SE становится более живым. Моды с планетами (то есть добавляют новые планеты) дают новые места. Люди любят экспериментировать с модами, что держит их в игре. **Постоянное развитие проектов игроков:** некоторые строят мегапроекты как "Звезда Смерти" или масштабный космический город – на это уходят месяцы, но они получают кайф от самого процесса и идут к цели. **Примеры инженерных**

чудес: есть известные кейсы, когда в SE реализовали, скажем, целый компьютер (на конструкторных блоках), или музыкальный инструмент, или корабль-трансформер – сообщество восхищается такими вещами и стремится повторить или превзойти. **Виртуальное обучение:** SE даже используется как инструмент обучения основам инженерии – игроки отмечают, что игра помогла им понять принципы центр масс, импульса, и даже немного программирования. Это ценят родители/учителя.

Что не нравится: "Не игра, а конструктор" – распространенная претензия. *"Если хотите игру про исследование/выживание – или просто адекватную игру – это точно не она"*⁹⁷, – пишет один рецензент. Кому не хватает цели и контента, быстро заскучают. **Однообразие после постройки всего нужного:** многие бросают, построив свой идеальный корабль – дальше им нечего делать. **Гринд материалов для больших проектов:** некоторые большие постройки требуют миллионы единиц руды – можно, конечно, творческий режим включить, но тогда выживание теряется. А добывать настолько много – однообразно, если нет автоматизации (есть моды, а в ваниле – только самим добывать или конструкторов на дрелях строить). **Постоянное появление новых багов с патчами:** сообщество шутит, что каждый патч что-то ломает; могут возмущаться, что Keen не фиксирует старые проблемы (например, многолетний баг с торможением сетевого кода). **Малый лимит игроков:** те, кто хотел сделать прям MMORPG-сервер – разочарованы, движок не тянет. **Люди, ожидавшие кампанию, сюжет – уходят сразу.** В начале Early Access, помню, многие купили, думая, что это типа "Minecraft с сюжетом" – а там ничего, скучота для них. Они писали негативные отзывы: *"игра ни о чём, 0/10"*. **Конфликт при сравнении с Empyrion:** аудитории частично пересекаются; одни ругают SE за отсутствие survival-элементов (еды там нет, например), мол, *"Survival in name only"*, другие защищают, говоря *"Это конструктор, так и задумано, вы сами делаете контент"*. **В конечном счете,** SE не нравится тем, кто предпочитает готовый контент и не любит сталкиваться с глюками.

PvE vs PvP: Vanilla Space Engineers – по сути PvE sandbox, но без E (environment). То есть игра про строительство, и угрозы окружения минимальны. Можно включить немного NPC (пиратов), но их роль ограничена. Значит, **большую часть времени игроки заняты не сражениями, а строительством и PvE-добывкой.** PvP реализуется в мультиплее: на многих серверах проходят войны между игроками (особенно на специальных PvP-серверах). Однако из-за технических ограничений **масштаб PvP мал** – обычно это небольшие бои, иначе лагает. Оценки сообщества: *"Space Engineers lacks any real survival or first-person PvE aspects; Empyrion has some PvE but smaller community"*⁹⁸ – то есть SE критикуют именно за отсутствие PvE. **Процентное соотношение:** трудно, но думаю >90% времени средний игрок SE тратит на строительные дела/PvE (бурение, перевозка, крафт) и <10% на PvP-боевки (если он вообще идет на PvP-сервер). Многие играют чисто в одиночку или с другом против среды (астероидов). **Однако** есть сообщество, которое устраивает **режимы PvP:** например, популярны сценарии "Faction Wars" – группы строят флот и дерутся. Keen даже проводила конкурсы PvP-дизайнов. Так что PvP есть, но нишевое. **В итоге,** SE – песочница, где PvP optional и технически затруднён.

Отзывы сообщества: Steam-рейтинг SE очень положительный (79% из 80к обзоров). Люди называют ее *"крайне хорошей, но имеющей плюсы и минусы"*⁹⁹. На DTF пишут: *"Игра хороша, сильно изменилась с 2013: получила оптимизацию, планеты, новые блоки. Затянет любителей творчества"*¹⁰⁰. Отмечают, что *"выживание тут в кавычках"* (нет голода/жажды), но есть моды, которые добавляют, если хочется¹⁰¹. Многие рекомендуют играть **с модами**, потому что *"оны с лихвой окупают все DLC"*, а официальные DLC больших геймплейных изменений не дают¹⁰². **Сообщество моддеров** – огромный плюс, как говорят: *"модов куча, на любой вкус, с ними каждое новое прохождение может быть свежим"*¹⁰³. **Критика:** даже фанаты признают, что *"игра хорошо затягивает и так же хорошо отпускает"* – после достижения вершин интерес резко падает⁴². И добавляют: *"но имеет свойство возвращать из года в год"*. **Самые серьезные претензии:** *"игра*

загнётся, если разработчики и дальше будут выпускать только DLC-блоки и не обращать внимания на остальное”¹⁰⁴ (намёк на отсутствие NPC-контента). Собственно, DTF-обзор в 2022 так и озаглавил: “Как чувствует себя SE в 2022 и стоит ли брать” – автор сделал вывод, что “игра чувствует себя довольно хорошо, порадует новичков и снова радушно встретит ветеранов, проживёт ещё долго на модах”¹⁰⁵. На русском форуме (forum.spaceengineersgame) люди делятся гайдами, и часто новичку объясняют: “Если хочешь сюжет/цели – тебе не сюда”. **Постоянное сравнение с SE2:** комьюнити предполагает, что Keen может делать Space Engineers 2, но это пока слухи. Многие говорят: “нужна SE2 на новом движке, чтобы снять ограничения”. Но пока играют в первую, потому что аналогов мало (Empyrgion – да, но он другой). Summaries: “SE – the best game to simulate and test your engineering ideas, but not a good ‘game’ in terms of usual entertainment”.

Режимы игры: **Одиночный – креатив** (полный творческий режим, без ограничений), **Одиночный – выживание** (с добычей ресурсов, враждебными средами, ограничениями). **Кооператив:** можно хостить мир и играть с друзьями (до 4, дополнительно больше, но лаги). **Выделенные серверы:** есть PvE-сервера (спокойное строительство), PvP-сервера (фракции воюют). **Сценарии/миссии:** Keen добавила несколько сценариев: туториал “Learn to Survive”, сценарий “Lost Colony” (квестики, паззлы – попытка сюжет подать). Есть режим “Never Surrender” – на волны врагов отбиваться. Но это мелочи, не основное. **Моды** позволяют создавать собственные режимы: от Tower Defense до гонок. На Xbox нет модов, но есть скриптовые пакеты, плюс кроссплей Xbox-PC на некоторых серверах. **В итоге**, режимы охватывают от чистого креатива (как инженерный CAD) до survival-multiplayer.

Что удерживает игроков: **Моды и новые идеи:** человек может внезапно придумать новый механизм или скачать мод с рельсами и решить строить поезд – повод вернуться. **Регулярные DLC:** хоть они косметика, многим приятно украсить свои базы новыми блоками – покупают DLC и возвращаются построить что-то с ними. **Комьюнити-события:** Keen иногда проводит конкурс “Ship of the Week” или стримы – это стимулирует активность. **Смена стиля игры:** надоел креатив – пошел на PvP-сервер поучаствовать в битве; надоело PvP – вернулся в творческий. **Мультиплер с друзьями:** раз в год компания друзей может собраться, сделать общий сервер и строить город в космосе – ради общения и совместного творчества они возвращаются. **Выпуск Space Engineers 2 или крупного апдейта** – потенциальный триггер удержания, но пока SE1 ещё жива.

Что отпугивает: **Усталость от отсутствия новизны:** некоторые ветераны говорят: “в SE я уже всё делал, пока нет SE2 или кардинальных изменений – не тянет”. **Конкуренты жанра выросли:** появилась игра *Stationeers* (про строительство космической станции с глубокими системами), *Trailmakers* (упор на машиностроение с физикой) – часть аудитории переключилась на них. **Фruстрация багами:** если кого-то особенно сильно достал “Clang” (например, разрушил проект), он может бросить игру навсегда. **Новые игроки – непонимание:** некоторые купят на распродаже, зайдут – “что делать? куда идти?” – не разберутся и бросят через час. **Требовательность к времени и вниманию:** масштабные постройки требуют часов работы – не каждый может это себе позволить, часть людей уходит из-за нехватки времени или терпения. **Если Keen прекратит поддержку:** когда-нибудь они прекратят DLC выпускать, тогда часть сообщества уйдет, решив, что всё, игра закончилась (хотя моды будут продолжать какое-то время).

Avorion (ПК)

Платформа и аудитория: Кооперативная космическая песочница/стратегия от Boxelware (релиз 2020). Только ПК. Аудитория – фанаты **X-серии и Freelancer**, которым хотелось что-то между: песочница с постройкой кораблей. Также любители кооператива (против AI), т.к. Avorion это

поддерживает. Особо популярна в Германии (разработчики), США, Россия (есть перевод). Игра сравнительно нишевая, но отзывы очень положительные (90%+ ¹⁰⁶).

Сильные стороны: **Свободное строительство из блоков с масштабированием:** Avorion позволяет строить корабли из блоков (как SE/EGS), но блоки масштабируемые (не воксели), что упрощает создание крупных судов. **Полноценная галактика с генерацией контента:** есть процедурно генерируемая галактика, населённая фракциями NPC, торговцами, пиратами. Она динамичная: идут войны NPC, экономические связи. **Прогрессия и цель:** в центре галактики находится особый враг – игрок движется к нему, по пути добывая всё более продвинутые материалы (разные руды позволяют строить лучше). Есть чёткая цель – дойти до центра и победить "босса" (Страж, вроде). **Кооперативное прохождение:** можно вместе с другом/ами летать в одной галактике, помогать друг другу в боях или торгах. **Командование флотом:** игрок может не только сам летать, но и строить целый флот кораблей, нанять капитанов и отдавать им приказы (патрулировать, торговать). Получается, вы управляете своей мини-империей, как в X4, но в более простом виде. **Экономика и торговля:** товары перевозятся между станциями, можно делать прибыль, строить свои станции. **Баланс одиночки/компании:** Avorion можно спокойно играть соло (AI-помощники за тебя работают), но и в многопользовательском (сервер до десятков человек) – устраивать и PvE, и PvP. **Боевая система:** аркадная, но весёлая – большими кораблями управляешь как в Freelancer (стрейф, повороты), можно ставить много турелей, происходит такая "капшиловая" стрельба. Фанаты хвалят, что масштаб боёв может быть эпичный, а управление остаётся простым. **Доступность:** порог входа ниже, чем в X4 или SE – интерфейс более дружелюбный, меньше микроконтроля требуемого. **Моддинг поддерживается:** есть Steam Workshop, где народ делится дизайнами кораблей (без модов). Моды есть (насколько, не уверен, но API открытый). **Стилистика:** сочетает кубическое строительство с более "живой" вселенной – многим нравится такой компромисс.

Слабые стороны: **Графика упрощённая:** корабли из блоков выглядят упрощенно, не всем эстетика нравится. Вселенная тоже не такая красивая как AAA – цвета яркие, но эффекты простоватые. **Повторяемость контента:** хоть есть галактика, станции и миссии NPC повторяются (генерируются задания типа убить пиратов, доставить товары). Некоторым надоедает после многих часов – мир не настолько разнообразен, как, скажем, в Elite. **Конец игры после босса:** после победы над главврагом сильной мотивации нет, разве что строить всё более огромный флот и захватывать сектора. Кому-то после финала становится скучно. **Относительная простота экономики:** не такая глубокая как X – фанаты сложных симов могут счесть её слишком аркадной. **AI союзников глуповат:** автоторговцы или военные корабли порой не оптимально себя ведут. **Мультиплер небольшой:** сервера обычно маленькие группы, масштаб EVE не достичим. **Меньше реализма:** если вы любите ньютонаовскую физику – тут её нет (космический полёт очень arcade). **Небольшая студия:** обновления редкие, не столько контента после релиза (вышло несколько DLC, но у кого-то ожидания больше).

Что нравится игрокам: "Х3, но с коопом и строительством кораблей" – так часто описывают Avorion. Фанаты любят, что можно прожить фантазию стать лордом сектора – и делать это вместе с другом. **Разнообразие стилей игры:** хотят – торгуют, хотят – пираты, хотят – майнят; Avorion это поддерживает (причём "*progression feels meaningful and well done*", т.е. прогресс ощущается ¹⁰⁷). **Постройка кораблей без давления реализма:** можно строить большие красивые корабли, не беспокоясь о сложных расчетах – игра прощает много (например, нет ограничения по размеру, просто нужно больше ресурсов). Это creative freedom, но с целями. **Сообщество помогает новичкам:** отмечают дружелюбие, гайды. **Наличие "конца":** многим нравится, что есть финальный босс – есть челлендж, не бесконечная песочница. **Сравнения с SE/Empyrion:** часто говорят, что Avorion проще и меньше заморочек, но при этом более содержателен – "можешь быть пиратом или торговцем, даже создать свою фракцию", "словно Mount & Blade в космосе".

Что не нравится: **Не AAA уровень:** некоторые заходят после трейлера, ждут нечто крупное, а получают инди-качество – им может не хватить глубины или полировки. **Гринд mid-game:** пару обзоров упоминали, что ближе к центру галактики приходится много гриндить ресурсы Avorion (лучший материал) – кому-то это надоедает. **PvP непопулярно:** любители PvP могут быть разочарованы – комьюнити больше про кооп. **Сравнения с X4:** фанаты X4 могут счесть Avorion слишком casual: без сложного менеджмента, с упрощенной экономикой – они возвращаются к X4. **Монотонные сектора:** кто-то жалуется, что сектора космоса похожи друг на друга (астEROиды, пара станций) – нет уникальных локаций или сюжетных.

PvE vs PvP: Сильный уклон в PvE/кооператив. Avorion можно пройти целиком в PvE (в одиночку или с друзьями против AI). PvP возможно на общих серверах, но игра не проектировалась под массовое PvP – люди в основном сотрудничают или параллельно развиваются. Оценочно, >90% игроков занимаются PvE (миссии, торговля, борьба с пиратами). На каких-то серверах могут быть PvP-баталии за центр галактики, но это скорее устраивают небольшие группы для фана. **Времени в PvE** точно больше, т.к. даже на PvP-сервере сначала все качаются PvE против NPC, потом уже дерутся. **Кооператив** – основная радость: вместе флот держать и воевать с боссами, делить роли (кто танк, кто DPS – за счёт разных кораблей). В одиночку можно назначить AI-корабли – это PvE тоже (которое X4 стиль). **Итого:** Avorion – “co-op PvE sandbox”, PvP – вторично.

Отзывы сообщества: Steam-rating ~90% положительных ¹⁰⁶ – очень высокий. Люди пишут: “*можно играть как пират или торговец, даже построить свою фракцию – игра гибкая*”, “*у SE было слишком скучно, тут есть NPC и прогресс – мне очень нравится*”. Некоторые указывают, что “*после Avorion ванильный Space Engineers чувствуется мёртвым*” ⁹⁵. Очень много хвалебных отзыва на русском: “*Игра – мечта: построй корабль сам и борозди галактику*”. Многие отмечают, что “*игра несправедливо малоизвестна*”. Критика есть, но мягкая: “*разработчики могли бы добавить больше типов миссий, после 100 часов начинает повторяться*”. Упоминается обновление 2.0, которое “*испортила игру, старые игроки ушли*” – вероятно, изменения баланса были, вызвавшие споры ¹⁰⁸ (в 2021 вышло Avorion 2.0, кое-что упростили, некоторые ветераны были недовольны). Но новички наоборот хвалят интуитивность после патча. Игра не hyper-popular, но у неё **костяк преданных фанатов**.

Режимы игры: **Соло-прохождение (PvE)** – основной. **Кооператив (PvE)** – либо через открытие порта (до 10?), либо на выделенном сервере с друзьями. **Многопользовательский (PvP/PvE)** – можно поднять сервер, где несколько независимых игроков/фракций, могут как воевать, так и сотрудничать. Official MMO-серверов нет, только комьюнити. **Творческого режима нет явно**, но можно ставить настройки лёгкие (много ресурсов). **Разные стартовые сценарии:** есть стандартный (с нуля), есть “Creative” где сразу дают ресурсов. **Mods:** можно модами изменить режим (например, сделать бессмертие – для креатива).

Что удерживает игроков: **Наличие конечной цели + открытость** – игроки могут после прохождения начать новый цикл на более высокой сложности или с модами. **Совместное прохождение разными путями:** например, один раз прошли как торговцы, второй – как пираты. **Моды:** есть контентные моды (например, больше оружия, новых кораблей). **Выход DLC:** было парочка (Black Market, Into The Rift) – это поддерживает интерес. **Хороший баланс сложности:** можно настроить сложность (легко для расслабона или хард для вызова), значит люди возвращаются испытать себя на Hard. **Выход сравнительно мало альтернатив:** если захочется снова подобного опыта – только Avorion предоставляет такой коктейль, и люди возвращаются. **Продолжение?** Если объявит Avorion 2, фанаты точно будут удерживаться.

Что отпугивает: **Завершение игры:** для некоторых после победы над финалом – всё, играть больше незачем (они идут в другие игры). **Ограниченнность комьюнити:** на серверах мало

людей, кому нужен массовый мультиплер – уйдёт. **Повторяемость:** кто-то почувствует однообразие миссий – уйдет к более сюжетным играм. **Возможное отсутствие больших обнов:** если Boxelware перестанет обновлять, часть игроков посчитает проект “завершённым” и тоже уйдет.

Infinity: Battlescape (ПК)

Платформа и аудитория: Многопользовательский космический боевой симулятор (Indie, I-Novae Studios, early access 2019). Только ПК. Аудитория – энтузиасты космосимов, интересующиеся прежде всего **технологией бесшовного масштабного космоса**. Проект привлекал поклонников Space Engine, Elite Dangerous, т.к. обещал большие бои сотен игроков. Но массовой популярности не достиг – онлайн очень низкий (буквально 0-5 человек часто) ¹⁰⁹.

Сильные стороны: **Уникальный движок:** Infinity: Battlescape реализует “сеймлес” (seamless) космос: целая реальная масштабная звёздная система, по которой можно летать без швов – от глубокого космоса до поверхности планет (с реалистичным масштабом, диаметром тысячи км). Это потрясающе выглядит и дает чувство настоящего космоса. **Массовые бои:** задуман как PvP-баталии с участием десятков кораблей (исторически заявлялось “100+ players” за бой). Разные классы кораблей: истребители, бомбарды, корветы, крейсеры, вплоть до крупных капиталов – одновременно. **Большие карты и стратегические точки:** бой идёт за контроль над планетами, станциями – есть элемент командной стратегии (например, уничтожить завод противника, чтобы ослабить его ресурсы). **Реалистичная орбитальная механика (частично):** корабли могут выходить на орбиту, планеты врачаются – физика не Ньютона полностью, но приближена: нет строгого “атмосферного” полёта, но в безатмосферном пространстве чувствуется инерция. **Графика космоса отличная:** планеты выглядят очень реалистично с поверхности, масштаб завораживает – это главный плюс, отмеченный даже критиками. **Простота входа в бой:** игра ориентирована на сессионный бой: зашел, выбрал корабль – сразу в бой, не нужно часами фармить (в отличие от многих ММО). **Нет доната, все в равных условиях:** платишь только за игру, внутри никаких прогресс-гриндлов. **Командная игра:** предполагается, что эскадрильи пилотов координируются, прикрывают большие корабли – это потенциал для крутых командных моментов.

Слабые стороны: **Критически малый онлайн:** проект не собрал аудиторию, из-за чего даже тем, кто заинтересован, негде играть – часто некому составить сессии (SteamDB: 1-2 игрока обычно ¹⁰⁹). Это замкнутый круг: нет игроков → новым скучно → они уходят. **Отсутствие прогрессии или меты:** многим нужно ощущение развития – тут его нет, все бои самоценны. От этого часть игроков не задерживается, нет “крючка”. **Слишком узкий фокус:** по сути, это tech-demo боев; нет PvE-режимов, нет одиночной кампании – только PvP матчи. Это ограничивает привлекательность, особенно для тех, кто любит соло-контент. **Технические проблемы раннего доступа:** были баги, нестабильность серверов, ограничение 150 FPS (из-за физики) – не критично, но не polished. **Отсутствие маркетинга/развития:** студия мала, обновления редки – ощущение “заброшенности” проекта. **Нечем заняться вне боёв:** нет кастомизации кораблей (кроме краски), нет экономики – только стреляй. Это мало для долгого удержания. **Высокие системные требования:** чтобы насладиться масштабами, нужен мощный ПК; на слабых и не показывает красоты, и лаги возможны. **Конкуренты (Elite Dangerous PvP, Star Citizen Arena Commander)** – у них уже база, Infinity проигрывает.

Что нравится игрокам: Те немногие фанаты восторгаются: “**пожалуй, самая впечатляющая космическая среда**” – гладкий переход от космоса к поверхности, огромные планеты – этого нет даже в ED (там гиперпространство отделяет). Им нравится “**ощущение участия в настоящей космической войне**” – когда летишь над поверхностью планеты, над тобой догфайт, вдалеке виден

силуэт огромного крейсера. **Скорости и масштабы:** можно на космическом перехватчике мчаться с орбиты на базу за минуты – игроки кайфуют от ощущения скорости и размера. **Визуальные эффекты битвы:** лазеры, взрывы на фоне планет – очень эпично, особенно в VR (игру можно стримить в VR, хоть нет офиц. поддержки). **Простота для drop-in:** ветераны ED/SC говорят, что хорошо иметь игру, где можно 30 мин податься без подготовки (не надо лететь час). **Надежда на будущие возможности:** многие поддержали как Kickstarter, веря, что tech покажет путь другим играм (некоторые хотели, чтоб SC или ED купили движок Infinity).

Что не нравится: **Пустые сервера:** самая большая жалоба – “не с кем играть”. Люди покупают со скидкой, видят 0 игроков – рефанд. **Отсутствие matchmaker/AI:** нет ботов, чтобы заполнить матчи, нет одиночного skirmish – если онлайн = 0, вы вообще не можете ничего сделать, кроме летать самому. **Однообразие без контекста:** некоторым быстро надоедает просто стрелять – нет “смысла” (захватил станцию – ну ок, матч закончился, всё заново). **Неоправданный потенциал:** комьюнити расстроено, что проект как будто заброшен – “люди не играют, а он заслуживал больше”. **Оптимизация сетевого кода на больших числах:** если вдруг собрать 100 игроков, начнутся лаги (некоторые тесты это показывали). **Никакой ролевой или социальной части:** тем, кому нужна прогрессия персонажа или кораблей – тут пусто.

PvE vs PvP: Игра – чистый PvP. Нет AI врагов (кроме турелей стационарных). 100% геймплея – PvP сражения. PvE нет вообще (разве что самому летать по системе в исследовательских целях, но это не цель игры). Конечно, отсутствие PvE – одна из причин малого онлайна (многие предпочли бы PvE с такой графикой). **Планов добавить AI** вроде не озвучено в релизе. **Время** – все время PvP или ожидание PvP.

Отзывы сообщества: Steam (там мало обзоров) – около 70% положительных. Люди пишут: “игра потрясающая, но никого нет”, “potential is wasted”. На reddit /r/spacesimgames были обсуждения – многие говорили “жалко, что никто не играет, у игры no players cause no players – порочный круг”¹¹⁰. В итоге Infinity: Battlescape славится как “the most underappreciated game on Steam” (букв. тема на Reddit¹¹¹). Те, кто играет, обожают технологию, но сетуют: “Why didn't they include single player bots so we could enjoy it alone”. **Пресса:** обзоров мало, но в 2019 были статьи восхищенные и сразу – замечание о пустом онлайн. **Видно, что репутация:** “отличный движок, но игру не вытянули”.

Режимы: Онлайн PvP (1 режим, командный бой). Отдельных режимов (типа “deathmatch” или “capture the flag”) вроде нет – все матчи примерно одинаковы: есть три фракции NPC, игроки присоединяются к одной и пытаются доминировать в системе. **Соло/оффлайн режима** – нет (что большая проблема). **Невозможно играть онлайн**, даже для тренировки.

Удержание: Сейчас почти нет удержания из-за пустоты. Те, кто остаются – это энтузиасты, пытающиеся организовать матчи (форумные договоренности: мол, “в воскресенье вечер – собираемся”). **Что могло бы удержать:** если бы онлайн вырос или добавили PvE, люди бы начали возвращаться.

Отпугивание: Всех новых игроков мгновенно отпугивает отсутствие игроков. Проект на грани гибели, если честно, если ничего не изменится.

Eternal Starlight (VR)

(кратко, т.к. нишевый VR-проект)

Описание: Тактическая космическая стратегия, рассчитанная на VR-устройства (Steam, Quest).

Игрок командует небольшим флотом кораблей в космосе, используя VR-контроллеры для указания курса и атаки. Имеет сюжетную кампанию (сражения против инопланетян). **Аудитория:** владельцы VR, любители тактик. **Отзывы:** Очень положительные (89% из 67 обзоров) ¹¹² – хвалят интуитивное управление и “ощущение будто управляешь флотом руками”. Но игра короткая (несколько часов кампании). **Платформы:** VR (Valve Index, HTC Vive, Oculus).

Достоинства: Иммерсивный VR-геймплей – видеть сражение в 3D перед глазами, свободно масштабировать, отдавать приказы как генерал “с высоты” – это новое ощущение. **Тактическая глубина:** разные корабли, улучшения между миссиями, выбор союзников. **Небольшая цена, инди-шарм.**

Недостатки: Узкий формат VR – без VR не поиграть; графика простая; контента мало (20 миссий). **Никакого мультиплеера или песочницы** – только кампании.

PvE vs PvP: Только PvE (VR-сингл).

Сообщество: Очень маленькое. Но VR-коммьюнити оценило как “скрытый жемчуг”.

Режимы: Кампания, и режим “быстрой битвы” (повторять миссии).

Удержание: Вряд ли длительное – прошёл и всё. Могут вернуться, чтобы показать друзьям VR-опыт.

Отпугивание: Всех без VR; и тех, кто хочет много часов геймплея.

Rebel Galaxy Outlaw (ПК, PS4, Switch)

Платформы: ПК, PS4, Nintendo Switch (2019). **Аудитория:** фанаты космических шутеров с историей, типа Wing Commander: Privateer, Freelancer. Продолжение Rebel Galaxy (2015), но с уклоном на небольшие корабли и dogfight.

Сильные стороны: Стиль и атмосфера “космического вестерна”: крутые персонажи, озвучка, сюжет про контрабандистку в дальнем космосе. **Отличный саундтрек и радиостанции:** можно слушать музыку (блюз, кантри, рок) – это создаёт настроение как в старых авто-симах, многим очень зашло. **Простой аркадный геймплей:** стрельба легкая, управление удобное – “*fast-paced combat*” ⁸⁸. **Система улучшения корабля:** купля-продажа оружия, щитов – мотивация зарабатывать. **Мини-игры:** бильярд в барах, картины рисовать на корабле – приятные мелочи отмечались. **Визуальный арт-стиль:** яркая, комиксовая графика, привлекательные эффекты.

Слабые стороны: Повторяемость миссий: много “убей тех”, “доставь это” – становится гриндом. **Небольшой масштаб:** всего несколько систем, нет ощущения огромной вселенной. **Отсутствие эндгейма:** после прохождения сюжета (20-30 часов) делать особо нечего, мир статичен. **Ограниченнная свобода:** по сравнению с Elite, тут меньше возможностей – нельзя выйти из корабля, нет сложной экономики. **Мультиплеера нет,** только сингл.

Что нравится: Ностальгия по Privateer: многие видят RGO как духовного наследника – “лучшая космическая игра последних лет, с сильным нарративом, быстрым боем и потрясающей музыкой” ⁸⁸. **Персонаж и история:** главгероиня Джуну – харизматичная, люди привязываются к ней. **Простота и фановость:** “легко взять и сыграть часок, повеселиться”.

Что не нравится: Краткость и одноразовость: “пролетел за неделю, и всё”. Гринд между сюжетками: чтобы купить лучший корабль, надо фармить заказы, кому-то это наскучило. Меньше возможностей, чем в **Rebel Galaxy** (первой): там были капшипы и 2D бой, некоторым даже больше нравилось, Outlaw показался шагом в сторону упрощения.

PvE vs PvP: Только PvE (сингл).

Отзывы: Steam – смешанные (837 обзоров, Mixed) ¹¹³. Пресса ~75/100. Хвалят атмосферу, ругают повторяемость. Общий тон: “забавная, но с шероховатостями” ¹¹⁴ ¹¹⁵.

Режимы: Сюжетная кампания (с открытым миром между миссиями). Нет отдельных режимов, кроме “New Game+” фактически нет (можно продолжать после финала, но смысла мало).

Удержание: Фанаты могут наигрывать ещё после финала (собрать все корабли, дослушать все песни на радио). Но большинство – прошли и забыли.

Отпугивание: Кто искал бесконечной песочницы – им Outlaw быстро надоедает.

Nebulous: Fleet Command (ПК)

Платформа: ПК (2022, ранний доступ). **Аудитория:** любители хардкорных военных тактик (фанаты Navy Field, Command: Modern Operations), поклонники реализма.

Сильные стороны: Высокая тактическая достоверность: игра симулирует космический бой как морской: нужно управлять направлением радаров, сигнатурами, применять помехи – прямо как реально. Глубокая настройка кораблей: выбираешь корпуса, вооружение, датчики – можно сделать уникальный флот. Напряженные мультиплеерные бои: 1v1, 2v2 – требуют мысли, координации, многие сравнивают с субмаринами (прятаться, обнаруживать). Активное сообщество хардкорщиков: проводят турниры, обсуждают стратегии. Постоянные обновления баланса: разработчик (новая студия) прислушивается, исправляет дисбаланс (пушечные фрегаты vs ракетные эсминцы и т.д.).

Слабые стороны: Очень крутая кривая обучения: интерфейс сложнейший, надо изучать радиолокационные термины, понять механику баллистики – случайным игрокам не зайти. Малое число игроков: онлайн не огромен (в среднем <100) ¹¹⁶, игра нишевая. Пока только мультиплеер (и тренировка): полноценной кампании PvE нет (AI ботов только в тренировочных сценариях). Это отпугивает PvE-любителей. Графика функциональная: не красоты ради (камеры, схемы – всё ради тактики). Стressовая и медленная: бой может идти 30 минут, где один шаг решает всё – не всем нравятся такие.

Что нравится: “Шахматы в космосе” – те, кто в теме, в восторге: “100% рекомендую любителям хард-сайфая и тактики” ⁷⁰. Чувство командования флотом: игрок говорит “я не могу нахваливаться, насколько это круто – будто управляю настоящей эскадрой”. Сообщество зрело: люди обмениваются билд-орудиями, дружелюбны к новичкам (если те проявляют терпение).

Что не нравится: Вечный EA: некоторые жалуются, что медленно добавляют обещанные фичи (например, кампанию). Баланс неидеален: после каждого патча новая имба – кого-то это раздражает (пример: “разраб только и делает, что нерфит оставшийся контент” ⁶⁸). UI и управление – порог вхождения: “очень трудно освоить – большинству будет тяжело”.

PvE vs PvP: Сейчас основа – PvP. Есть PvE-миссии, но они тренировочные (сценарии против AI). Онлайн – все против людей. Но планируется кооператив против AI кампании. **Коммюнионити стратегов** – им нравится PvP-вызов: мол, “в большинстве случаев PvP – кто кого переблобит, разнообразие тактики убито давно” (цитата про EVE, но применима к любым PvP, Nebulous пытается именно тактику вернуть) ¹¹⁷.

Отзывы: Steam ~82% положит. “Incredible game, highly recommend, lots of strategy and build diversity” ¹¹⁸, “Finally a game for fans of Harpoon (морской сим)”. Но также: “few players, steep learning, dev focus only on nerfs?” ¹¹⁹.

Режимы: Fleet vs Fleet PvP (составы по “очкам”), single battles, ранги. Нет кампании.

Удержание: Фанаты играют сотни часов (каждый бой уникален). Организуются кланы, лиги – это держит.

Отпугивание: Новички массово отваливаются не осилив туториал. PvE-ориентированные – уходят, т.к. им только с людьми.

Мобильные космосимы

Общие особенности: На мобильных устройствах космосимы часто представлены в формате **стратегий или упрощенных ММО**, акцент на касуальный геймплей, автобой, меньшие сессии. Монетизация (донат) выражена сильнее, зачастую pay-to-win. Популярность моб. версий высока в Азии (где мобильный рынок велик).

EVE Echoes (Android/iOS)

Описание: Мобильная адаптация EVE Online (разработана NetEase при сотрудничестве CCP, запущена 2020). Внешне и геймплейно похожа на “младшую EVE” – космическая ММО в том же сеттинге (Новый Эдем), но на отдельном сервере, с упрощенными механиками.

Сильные стороны: EVE “в кармане”: возможность играть во вселенную EVE на телефоне – мечта многих фанатов. **Красивая графика для мобильной:** визуально Echoes весьма близка к ПК-версии (корабли, эффекты). **Упрощение некоторых механик:** например, навыки качаются быстрее, интерфейс адаптирован (менее окон). Это привлекает более касуальную аудиторию. **Всё знакомо EVE-ветеранам:** можно майнить, делать миссии, воевать – полный набор активностей (хоть и урезанных). **Большое сообщество на старте:** много корпораций образовалось из EVE-игроков, был энтузиазм. **Локализация и легкость входа (относительно EVE):** добавили начальные туториалы, направили по сюжетным миссиям – новичкам проще (но все равно сложная игра). **Мобильная доступность:** “можно играть даже сидя в туалете” – как шутят ²² – факт, что Echoes позволяет фармить или управлять с любого места, без ПК.

Слабые стороны: **Монетизация freemium:** присутствует подписка (Omega) для ускоренной прокачки, плюс множество микротранзакций за внутриигровую валюту, ускорители – многие называют это pay-to-win. “Механика донат ради победы” – главная претензия ²². **Экономика и баланс нарушены донатом:** большие корабли можно получить задонатив, а не долгой игрой – нарушает дух EVE (где все медленно). **Ограниченный масштаб vs EVE:** карта вселенной меньше, нет некоторых кораблей/фич (например, надстроек PI, прямая альянс-структура возможно упрощена). **Технические проблемы:** на старте были лаги, “лаги, эмуляторщики, садит батарею” – отзыв ¹²⁰. **Много ботов и эмулей:** говорят, что многие используют эмулятор на ПК и ботоводят

– портит экономику. **Сообщество более казуальное:** кому-то не хватило серьезности и политики ПК-EVE (в мобилке комьюнити не такое крупное).

Что нравится игрокам: *Графика и геймплей “на ходу”*: хвалят, что “сохранили дух EVE – космос похож, корабли похожи” ¹²¹. Для тех, у кого нет времени на ПК EVE, Echoes позволила “вернуться” к любимой игре в удобном формате. **Добавили новую расу (Ян Ю):** некоторые радовались новому контенту, которого даже на ПК нет ¹²². **Вначале** были позитивные отзывы: “наконец мобильная EVE”, “спасибо за упрощение, можно разобраться”.

Что не нравится: *Pay-to-win и донат-зависимость:* в отзывах прямо пишут: “если у тебя нет пары тысяч долларов доната, ты ничего не сможешь” ¹²³. Многие пожалели, что потратили время: “*полна разочарований, урезанный контент, донат всё портит*” ¹²⁴. **Лаги и баги:** часть юзеров на старте бомбила рейтинг из-за технических проблем (особенно на старых устройствах). **Не имеет “ничего общего с EVE Online”** – есть блог-статья с таким названием ¹²¹, критикующая различия (например, что паттерны мобильные ломают EVE).

PvE vs PvP: Мобильная аудитория склонна к PvE. Думаю, как и EVE, большинство крабят. Но крупные альянсы (в том числе русские) устраивали войны, так что PvP есть. Точного процента нет, но можно предположить ~80% PvE-ориентированных, 20% активных PvP (как на ПК) – а учитывая мобильную казуальность, может даже больше PvE.

Отзывы сообщества: AppStore/GooglePlay рейтинги средние (3.5-4 звезды). На 4PDA люди жалуются: “*калька с большой Евы, слом паттернов моб.гейминга*” ¹²⁵ – им трудно, что игра требует много времени (мобилам непривычно). Reddit: “*Plus: can play on toilet; Minus: P2W*” – шутка стала мемом ²².

Режимы: ММО-сервер (open world). Нет одиночного, все онлайн.

Удержание: Фанатов EVE удерживала первое время новизна, но многие ушли, увидев монетизацию. Остались, похоже, либо донатеры, либо те, кто просто кайфует неспешно. NetEase проводит ивенты, добавляет корабли – кто втянулся, тех удерживает новинки.

Отпугивание: Простых мобигроков – сложностью, EVE-фанатов – донатом. Китайская аудитория, кстати, может сильнее осталась (там мобильный рынок понимал донат).

Infinite Lagrange (Android/iOS, ПК клиент)

Описание: ММО-стратегия от NetEase (2021). Строительство космических баз и флотов, война за территории в сессиях (сезонах). Красивая графика кораблей, упор на союзное взаимодействие.

Сильные стороны: *Высокое графическое качество для мобил:* корабли, взрывы – всё очень красиво, почти кинематографично. **Грандиозные сражения флотилий:** десятки кораблей с каждой стороны, концепция “масштабной космической войны” продается. **Простое управление (для мобил):** нет ручного пилотирования, все командами – удобно для телефона. **Развитие базы и технологий:** элемент 4Х – добываешь, строишь, улучшаешь – дает цель и мотивацию. **Социальная игра альянсов:** без хорошего альянса тяжело, поэтому игроки общаются, координируются – некоторых это затягивает (дух коллективных войн). **Регулярные события/сезоны:** игра идет по сезонам (~3 мес), в конце – награды, потом новая галактика. Это держит интерес периодическими рестартами (как в стратегиях типа Clash of Clans).

Слабые стороны: Чудовищный донат (P2W): стоимость топ-флота оценивается в сотни тысяч рублей ¹²⁶. Выпадение чертежей (гача-механика) – чтобы собрать весь сет крутых кораблей, нужно либо безумное везение, либо вливать деньги. Жесткий pay-to-dominate: кто платит – доминирует в сезоне, обычным тяжело конкурировать ¹²⁷. Гринд и таймеры: все постройки/перелеты занимают время (ускоряемое донатом) – типичная моб. схема, без вливаний прогресс сильно растянут. Повторяемость сезонов: по сути, делаешь одно и то же каждый сезон с небольшими вариациями – может надоест. Логистическая сложность для казуалов: нужно рассчитывать топливо для экспедиций, размещение станций – не настолько сложное как EVE, но для средне-мобильной аудитории может показаться затейливо. Отсутствие свободы полета: бой автосимуляционный – нет “самому полетать”, только смотреть. Это отталкивает тех, кто хотел именно космосим, а не стратегию.

Что нравится: Visuals and scale: люди в восторге от того, как выглядят их города и корабли, особенно на ПК-клиенте. Sense of grand strategy: совместно с альянсом строить гейт, захватывать систему – дает эпичное чувство. Не нужно постоянно сидеть: многие отмечают, что можно “зайти несколько раз в день по 10 минут” – для мобильной это плюс. Локальная популярность: в Китае проект довольно популярен – отзывы там лучше, они привыкли к донату.

Что не нравится: Paywall и цены: “Полный флот эндгейм-кораблей стоит 150-300 тысяч рублей” ¹²⁶ – многие в шоке. Строгая привязка к платежам: без доната можно играть, но будешь “всегда слабее” ¹²⁶. КТО-то говорит: “Без пары тысяч долларов ты ничего не сделаешь” ¹²³. Сезонность resets прогресса: некоторым не нравится, что прогресс обнуляется (хотя сохраняются чертежи, но территорию и построения начинаешь заново). Tedium mid-game: после первой эйфории красавицей люди осознают, что дни напролет делают одно и то же. Холодный прием на Западе: многие западные игроки критикуют heavy monetization (в review), что делает серверы более азиат-ориентированными.

PvE vs PvP: Игра про PvP альянсов – основное, что игроки делают – сражаются с другими альянсами за зоны. Есть PvE (пиратов нападения, AI-крепости), но они скорее для фарма. Однако, отметим, обычные игроки в слабых альянсах часто избегают прямых PvP и больше фармят PvE до конца сезона. Сильные альянсы (донаторы) – участвуют в PvP. Возможно, процентов 70 игроков больше PvE (против AI ивенты) и 30% вовлечены в серьёзное PvP. Но в финале сезона обычно крупная PvP война крупнейших альянсов, пока мелкие смотрят.

Отзывы: App/Play Store ~4, но с многими жалобами на донат. Русский обзор (*IRecomm*) назвал: “полна разочарований: контент новый добавили, а смысла нет, без доната всё равно не поиграть”. Google Play отзыв выделенный: “Если у тебя нет пары тысяч \$, делать нечего”* ¹²³ – 71 лайк.

Режимы: Сезонный ММО-сервер. Нет одиночного.

Удержание: Китов (платящих) – они продолжают, т.к. вложились, хотят доминировать. Смена сезонов с новым контентом – кого-то возвращает (добавляют новые корабли, функции). Лояльные F2P – есть, их держит комрадство альянса и надежда “вот в следующем сезоне повезет с чертежами”. Region-lock: игра глобальна, но имелись разделения (китайский регион).

Отпугивание: Массовую западную аудиторию – из-за доната и сложных правил. Кто не любит PvP – не останется, т.к. рано или поздно придут донат-враги и снесут.

Hades' Star (Android/iOS, ПК Steam)

Описание: Мобильная (и ПК) космическая стратегия с асинхронным мультиплером. Игрок управляет звездной системой: добывает ресурсы на планетах, строит корабли, исследует "красные" и "синие" звезды (кооп PvE и торговля), участвует в "белых" звездах (альянсовые PvP). Запущена 2017, разработчик Parallel Space.

Сильные стороны: **Спокойный, долгосрочный геймплей:** Hades' Star рассчитана на неспешную игру – развитие происходит неделями, что понравилось занятым людям (можно немного в день уделять). **Отсутствие агрессивного доната:** игра shareware – есть покупки ускорителей, но вполне можно без них, нет pay-to-win существенного (монетизация скорее QoL). **Инновационный White Star PvP:** 5v5 альянсы, бой 5 дней – интересная асинхронная война, требующая стратегии и общения, многим нравилось. **Хороший интерфейс и обученность:** легко понять, хороший тьюториал, много инфы. **Отсутствие ганкеров:** PvP только согласованное (в белых звездах), нет того, что прилетит кто-то и разрушит твой прогресс внезапно – это плюс тем, кто не любит стресс (в отличие от EVE Echoes). **Небольшое, но дружное комьюнити:** игроки часто общались на Discord, были известные альянсы, ежегодные турниры WS – людей держало это.

Слабые стороны: **Медленный прогресс:** кого-то скучал – первые корабли апгрейдить дни, надоедает ждать. **Повторяемость после достижения верхнего тех-уровня:** контента больше не появлялось, разработка замедлилась после 2019 (студия начала новый проект). **Графика/звук минималистичны:** не эффектный action, а схематичные кораблики – кому-то слишком скучно визуально. **Зависимость от альянса для лучшего контента:** без активного альянса не увидишь White Stars, а это лучшее в игре. Некоторые одиночки забрасывали из-за этого. **Небольшое общее комьюнити:** игра нишевая, онлайн не миллионы, а тысячи – мало обсуждений, ощущение пустоватости (хотя на самом деле просто асинхронно играют).

Что нравится: **Relaxed gameplay:** "можно развивать империю в своём темпе, без давления", "идеально на пару заходов в день". **Alliance wars (White Stars):** те, кто участвовал, хвалят как одну из лучших кооп/PvP механик – планирование 5 дней, очень сплочает команду. **Fair monetization:** люди ценили, что без доната всё достижимо (просто медленнее). **Clean design:** UI удобный, инфографика понятна – не как хаос EVE.

Что не нравится: **Lack of content beyond max level:** "игра перестала получать обновления, стало скучно". **Repetitive Red Star runs:** чтобы фармить, надо постоянно бегать в красные звезды (кооп PvE 5 мин) – одно и то же, надоедает. **Not truly "massive":** критика, что "маркетит как MMO, но по сути играешь почти соло, только на WS взаимодействие" ⁴⁰. **Eventually little difference day to day:** когда все настроил, входишь, делаешь рутину – людям хотелось больше разнообразия событий.

PvE vs PvP: Большая часть контента – PvE/кооп. Все Red Stars и Blue Stars – PvE (и это основной фарм). PvP только в White Stars, и не все вступают в них (требует активного альянса). Грубо, 80% игроков никогда не участвуют активно в PvP (либо их альянсы слабые, либо они не хотят). Только топ-альянсы регулярно в PvP. Время: типичный игрок тратит 90% на свои системы и красные звезды (PvE) и 10% на белые (если вообще).

Отзывы сообщества: **Steam (порт)** – смешанные (многие ПК-игроки нашли геймплей слишком мобильным и унылым). Мобильные отзывы – обычно 4/5. Люди, игравшие долго, хвалят: "игра на годы, поддерживаю с 2017". Но немало и тех, кто называет "гринд, нет цели, не трать время". Про MMO: "тысячи игроков в одной галактике – преувеличение" ⁴⁰.

Режимы: Постоянный сервер (каждый игрок – своя система). PvE ивенты (RS,BS) – с приглашениями. PvP WS – по заявке альянсов. Нет одиночного оффлайн – всё онлайн, но асинхронно.

Удержание: Социальные связи в альянсе: люди остаются ради команды в WS. **Постепенное достижение целей:** кто хочет докачать все корабли до максимума, занимает мес./годы. **Низкий стресс:** можно отложить и вернуться без потерь – многие возвращались.

Отпугивание: Замедление развития проекта: после 2020 обновлений почти не было, народ понемногу расходился (форумы пустеют). **Новый проект devs (Hades' Star 2 aka "Sigma")** – многие ушли ждать новую игру, HS1 забросили. **Новые игроки – ощущение пустоты:** когда комьюнити стало меньше, новички могли не найти активные альянсы – и уходили.

Выводы и рекомендации (MoSCoW) для новой ММО в космическом сеттинге

MUST BE (обязательное): Новая космическая ММО **должна** обеспечить баланс между насыщенным PvE-контентом и интересным PvP, чтобы привлечь широкую аудиторию ¹²⁸ ₆₅. **Обязательно** нужен **масштабный открытый мир** – цельная галактика с бесшовными перелётами и посадками на планеты (этого ожидают после Elite/SC/NMS) ⁸⁵ ₁₂₉. **Необходимы** глубокие PvE-механики: миссии, исследование, добыча, торговля – игроки любят, когда “есть чем заняться” без принуждения к PvP ³⁴ ₉₁. **Обязательна внятная система прогрессии и экономики:** развитие кораблей и технологий должно быть ощутимым, но без чрезмерного гринда ⁷⁵ ₄₅. **Монетизация** должна быть честной: никакого pay-to-win – лучше модель подписки или косметических покупок, иначе проект отпугнёт ядро аудитории ²² ₁₂₆. **Обязательно — социальные инструменты:** корпорации/альянсы, внутриигровой чат, контрактные системы – сообщество ММО любит взаимодействие и координацию ²⁴ ₁₃₀. **Нужна локализация и региональные серверы** для ключевых регионов (Английский, Китайский, Русский и т.д.), чтобы игроки чувствовали себя комфортно – космосимы привлекают глобальную аудиторию ³ ₁. **Важно – техническая стабильность и оптимизация:** минимизировать баги, “фризы” и вылеты, от которых страдали предшественники ¹³ ₁₃₁. **Обязателен режим одиночной игры или безопасных зон** для PvE-ориентированных игроков – многие хотят исследовать без риска мгновенно погибнуть от ганкеров ²¹ ₃₇. **Ключевой аспект – иммерсивность и масштаб:** красивые звездные поля, реалистичные планеты, возможность бесшовно летать от поверхности до космоса – это то, что поклонники жанра ценят больше всего ⁸⁵ ₅₅.

COULD BE (желательно включить): Желательно иметь **кооперативные PvE-режимы** (например, совместные миссии против сильных NPC или рейды на инопланетян) – такие активности объединяют игроков и дают цель вне PvP ¹¹⁸ ₄₅. **Стоило бы внедрить механики игроков-контролёров экономики и территорий:** например, игроки строят станции, формируют торговые маршруты – это стимулирует долгосрочное участие ⁶¹ ₁₃₂. **Желательно** предусмотреть **многоэтапный турнир/кампанию** для новичков, встроенную в лор – чтобы плавно обучать (учитывая сложность жанра) ³⁰ ₁₃₃. **Можно включить систему сюжетных ивентов** (например, вторжение инопланетян как мировое событие), которые будут периодически менять обстановку – это поддерживает интерес, как показал опыт Elite с Таргоидами ³³ и EVE с Триглавианами. **Желательно реализовать модификации и поддержка творчества игроков:** например, разрешить скрипты для автоматизации или дать инструменты для создания пользовательских миссий – моддинг продлевает жизнь проекту (пример – моды в SE и NMS) ¹⁰³ ₅₆. **Не помешает кроссплатформенность** (ПК-консоли), с единым сервером – так расширится

аудитория, как показал успех портирования SE на Xbox (но UI должен быть адаптивным). **Желательно** добавить **VR-режим** для максимального погружения – нишево, но у Elite это стало козырем среди энтузиастов ¹³⁴. **Стоило бы учесть различные режимы игры:** PvP-серверы, PvE-серверы, смешанные – чтобы каждый тип игрока нашёл комфортную среду ²¹ ¹⁰¹. **Желательно регулярно выпускать контентные дополнения/сезоны** (новые корабли, модули, сюжетные главы) – опыт NMS и Elite показывает, что постоянное развитие держит сообщество ¹³⁵ ³⁶. **Можно добавить элементы персонализации:** кастомизация кораблей, баз, персонажей – это повышает вовлечённость (игроки любят “красивые базы” как в Empyrion, “的独特な船” как в Starfield) ¹¹⁵ ⁹⁸.

SHOULD BE (хорошо бы добавить при возможности): Хорошо бы реализовать “**spacelegs**” – **возможность выходить из корабля** и перемещаться по станциям или планетам пешком. Хотя это сложно, многие игроки ценят такую деталь для разнообразия геймплея (пример – высокие ожидания от ED: Odyssey, интерес к SC FPS-элементам) ⁹ ¹³⁶. **Стоило бы** добавить **проработанные наземные транспортные средства** (роверы, ховербайки) и контент на планетах – чтобы после посадки было чем заняться, а не просто пустынные ландшафты (урок Starfield: игроки критиковали отсутствие наземного транспорта) ⁸⁵ ¹³⁷. **Если ресурсы позволяют**, можно включить **генеративные миссии с игроками-авторами** (например, система контрактов, где опытные игроки придумывают задания для других) – это оживит вселенную контентом, как это пытались сделать через миссии в Elite (частично) или как существует доска контрактов в EVE ³¹ ²⁴. **Было бы хорошо** иметь **продвинутый ИИ NPC-фракций**: пираты, государства, которые реально воюют друг с другом независимо от игроков – мир будет чувствовать живым (в X4 такая симуляция ценилась, хотя и упрощена) ⁷⁶ ⁶⁵. **Дополнительный плюс – камера от первого лица в кабине** с полноценным приборным интерфейсом (для любителей симуляторности) наряду с видом от третьего – угодит разным стилям. **Стоит предусмотреть официальные инструменты для организованных событий** (турниры, гонки) – сообщество часто само такое устраивает, и поддержка девелоперов (специальные аренас, награды) приветствуется ³¹. **Если будет возможность**, неплохо добавить **элементы научной фантастики/тайны** – например, неигровую древнюю разумную расу, загадки в глубоком космосе – это мотивирует исследователей (пример – загадка Таргоидов в Elite, артефакты в NMS) ³³ ¹²⁹. **В перспективе – поддержка мобильно-кросплатформенных компаний** (например, мобильное приложение для управления рынком или командования флотом) – не критично, но усилит вовлечение и охват аудитории (учитывая опыт EVE Echoes, но без P2W) ²² ¹³⁸.

Следуя этим рекомендациям, новая MMO сможет учесть опыт всех популярных космосимов и предложить игрокам **богатый, увлекательный и справедливый космический мир**, который затянет надолго.

[1](#) [2](#) [12](#) Star Citizen заработала в 2024 году больше, чем весь бюджет The Witcher 3 - Shazoo
<https://shazoo.ru/2025/01/02/162992/star-citizen-zarabotala-v-2024-godu-bolse-cem-ves-biudzhet-the-witcher-3>

[3](#) [4](#) [5](#) [6](#) [7](#) [8](#) [9](#) [13](#) [14](#) [15](#) [16](#) [17](#) [18](#) [19](#) [20](#) [25](#) Лучшее из худшего: StarCitizen — что это такое? / Игры / iXBT Live
<https://www.ixbt.com/live/games/luchshee-iz-hudshego-starcitizen-chto-eto-takoe.html>

[10](#) [11](#) [23](#) [24](#) [26](#) [27](#) [61](#) [62](#) Перевод: Star Citizen - Плюсы и минусы финансирования обещания за \$200,000,000
<https://www.goha.ru/perevod-star-citizen-plyusy-i-minusy-finansirovaniya-obeshchaniya-za-200000000-dZPDgn>

21 128 Приоритет разработки - PVP или PVE? - Идеи и предложения - EVE Online Forums
<https://forums.eveonline.com/t/pvp-pve/134975>

22 Стоит ли играть в EVE Echoes вместо EVE Online? - Reddit
https://www.reddit.com/r/echoes/comments/1ge15l1/is_eve_echoes_worth_playing_over_eve_online/?tl=ru

28 29 Elite: Dangerous - отсканировал 1 465 планет и делюсь мнением ...
<https://dtf.ru/games/2116255-elite-dangerous-otskaniroval-1-465-planet-i-delyus-mnemiem-ob-igre>

30 31 32 33 34 35 36 37 38 130 134 136 5 проблем, из-за которых в Elite: Dangerous невозможно играть
<https://vivalacloud.ru/2018/01/elite-dangerous-nope/>

39 Игроки Star Citizen больше ориентированы на PvP или PvE?
https://www.reddit.com/r/starcitizen/comments/1j6ssyr/are_star_citizen_players_more_pvp_or_pve_oriented/?tl=ru

40 Hades' Star Reviews - Metacritic
<https://www.metacritic.com/game/hades-star/>

41 Elite Dangerous. Не все так гладко. - 07.03.18 22:12 - Пикабу
https://pikabu.ru/story/elite_dangerous_ne_vse_tak_gladko_5760382

42 99 100 101 102 103 104 105 Как себя чувствует Space Engineers в 2022 году? Стоит ли покупать сегодня? — Канал Игровой на DTF
<https://dtf.ru/id584331/1265520-kak-sebya-chuvstvuet-space-engineers-v-2022-godu-stoit-li-pokupat-segodnya>

43 45 54 55 56 129 135 No Man's Sky получила статус "Очень положительно" в разделе обзоров Steam | GameMAG
<https://gamemag.ru/news/191490/nomanssky-steam-reviews-2024>

44 49 52 53 Отзывы о No Man's Sky - игра для PC | Страница 2
https://otzovik.com/reviews/no_man_s_sky-igra_dlya_pc/2/

46 Первые оценки No Man's Sky - Shazoo
<https://shazoo.ru/2016/08/12/42758/pervye-ocenki-no-mans-sky>

47 48 No Man's Sky - приключенческая песочница обзавелась полноценным подводным миром | GameMAG
<https://gamemag.ru/news/132446/no-mans-sky-priklyuchenceskaya-pesochnica-obzavelas-polnocennym-podvodnym-mirom>

50 Elite Dangerous испортила для меня No Man's Sky - Reddit
https://www.reddit.com/r/EliteDangerous/comments/sukg26/elite_dangerous_ruined_no_mans_sky_for_me/?tl=ru

51 Hades' Star on Steam
https://store.steampowered.com/app/755800/Hades_Star/?l=english&curator_clanid=26063227

57 58 84 85 89 PC Gamer: Starfield — это уродливая No Man's Sky
<https://www.goha.ru/pc-gamer-starfield-eto-urodlivaya-no-mans-sky-dZP5rm>

59 Hades' Star - Steam Community
<https://steamcommunity.com/app/755800/reviews/>

60 Игра No Man's Sky - Яндекс Отзывы
<https://reviews.yandex.ru/product/no-man-s-sky-39608165>

63 64 65 67 71 133 Как вкатиться в EVE online, и кому это надо — Игры на DTF
<https://dtf.ru/games/1906750-kak-vkatitsya-v-eve-online-i-komu-eto-nado>

66 117 Ответ на пост «Мои истории из Eve online. часть 5-я - Пикабу
https://pikabu.ru/story/otvet_na_post_moi_istorii_iz_eve_online_chast_5ya_9249848

- 68 **Reviews - NEBULOUS: Fleet Command - Steam Community**
<https://steamcommunity.com/app/887570/reviews/>
- 69 **EVE Online on Steam**
https://store.steampowered.com/app/8500/EVE_Online/?l=english&curator_clanid=30143385
- 70 **NEBULOUS: Fleet Command - Steam Community**
<https://steamcommunity.com/app/887570/reviews/?browsefilter=toprated>
- 72 **X4: Foundations – это игра для тебя? : r/X4Foundations - Reddit**
https://www.reddit.com/r/X4Foundations/comments/132uria/is_x4_foundations_the_right_game_for_you/?t=ru
- 73 **Сообщество Steam :: X4: Foundations**
<https://steamcommunity.com/app/392160/reviews/?l=russian&browsefilter=toprated&filterLanguage=default>
- 74 75 76 78 79 80 81 132 **Исход вселенной Икс! Обзор космосима X4: Foundations**
https://www.playground.ru/x4_foundations/news/ishod_vselennoj_iks_obzor_kosmosima_x4_foundations-350625
- 77 **Грелка - X4: Foundations — Игры на DTF**
<https://dtf.ru/games/3702387-x4-foundations-obzor-igry-i-osobennosti-kosmicheskogo-simulyatora>
- 82 **Starfield Steam reviews slump post-launch, no longer 'very positive'**
<https://www.pcgamesn.com/starfield/steam-reviews>
- 83 **Starfield's rating on Steam drops to "Mostly Negative", with just 37 ...**
<https://gameworksobserver.com/2023/12/25/starfield-mostly-negative-reviews-steam-rating-plunged>
- 86 **so many positive reviews :: Starfield General Discussions**
<https://steamcommunity.com/app/1716740/discussions/0/603035527589929826/>
- 87 **Starfield on Steam - Reviews fall from 88% and Very Positive at ...**
https://www.reddit.com/r/pcgaming/comments/16e01ew/starfield_on_steam_reviews_fall_from_88_and_very/
- 88 **Rebel Galaxy Outlaw - Review Thread : r/Games - Reddit**
https://www.reddit.com/r/Games/comments/cq8eld/rebel_galaxy_outlaw_review_thread/
- 90 **Empyrion Galactic Survival vs. Space Engineers - Frontier Forums**
<https://forums.frontier.co.uk/threads.empyrion-galactic-survival-vs-space-engineers-practical-rockets-edition-now-with-more-kerbals.614401/>
- 91 94 95 98 **Another SE vs Empyrion thread | Empyrion – Galactic Survival - Community Forums**
<https://empyriononline.com/threads.another-se-vs-empyrion-thread.42376/>
- 92 **Should I buy this game? : r/avorion - Reddit**
https://www.reddit.com/r/avorion/comments/v89o4j/should_i_buy_this_game/
- 93 **Empyrion too much like Space Engineers? - Community Forums**
<https://empyriononline.com/threads.empyrion-too-much-like-space-engineers.292/>
- 96 97 **Сообщество Steam :: Space Engineers**
<https://steamcommunity.com/app/244850/negativereviews/?l=russian&browsefilter=toprated>
- 106 **Steam charts - Avorion - SteamDB**
<https://steamdb.info/app/445220/charts/>
- 107 **Reviews - Avorion - Steam Community**
<https://steamcommunity.com/app/445220/reviews/>
- 108 **How's the game nowadays? :: Avorion General Discussions**
<https://steamcommunity.com/app/445220/discussions/0/603023108354355548/>

- 109 Steam charts - Infinity: Battlescape - SteamDB**
<https://steamdb.info/app/1079620/charts/>
- 110 111 The most underappreciated game on Steam... revisiting Infinity**
https://www.reddit.com/r/spacesimgames/comments/p4rpl0/the_most_underappreciated_game_on_steam/
- 112 Eternal Starlight VR в Steam**
https://store.steampowered.com/app/676030/Eternal_Starlight_VR/?l=russian&snr=1_7_7_230_150_1
- 113 Rebel Galaxy Outlaw on Steam**
https://store.steampowered.com/app/910830/Rebel_Galaxy_Outlaw/
- 114 Rebel Galaxy Outlaw - Steam Community**
<https://steamcommunity.com/app/910830>
- 115 Rebel Galaxy Outlaw - Steam Community**
<https://steamcommunity.com/app/910830/reviews/>
- 116 Steam charts - NEBULOUS: Fleet Command - SteamDB**
<https://steamdb.info/app/887570/charts/>
- 118 My current addiction, Nebulous: Fleet Command : r/RealTimeStrategy**
https://www.reddit.com/r/RealTimeStrategy/comments/1fsjzwx/my_current_addiction_nebulous_fleet_command/
- 119 why the negative reviews? :: NEBULOUS: Fleet Command General ...**
<https://steamcommunity.com/app/887570/discussions/2/4516632734724884104/?l=hungarian&ctp=3>
- 120 138 Отзывы о EVE Echoes - многопользовательская онлайн-игра**
https://otzovik.com/reviews/eve_echoes-mnogopolzovatelskaya_onlays-igra/
- 121 Eve Echoes не имеет ничего общего с Eve Online**
<https://sufferineve.blogspot.com/2020/08/eve-echoes-eve-online.html>
- 122 EVE Echoes полна разочарований» | отзывы - IRecommend**
<https://irecommend.ru/content/eve-echoes-polna-razocharovanii>
- 123 127 Infinite Lagrange - Приложения в Google Play**
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netease.lagrange&hl=ru>
- 124 EVE Echoes | отзывы - IRecommend**
<https://irecommend.ru/content/eve-echoes>
- 125 Клуб игроков EVE echoes - 4PDA**
<https://4pda.to/forum/index.php?showtopic=974431&st=3520>
- 126 Донат в Infinity Lagrange гайд: ДЕЛАТЬ ТОЛЬКО ТАК И НИКАК ...**
<https://df.ru/games/3960261-donat-v-infinity-lagrange-sovety-dlya-rossiyskih-igrokov>
- 131 Отзывы о Space Engineers - игра для PC - Отзовик**
https://otzovik.com/reviews/space_engineers-igra_dlya_pc/
- 137 Starfield Game Reviews and Player Opinions on Steam - Facebook**
<https://www.facebook.com/groups/theboxecosystem/posts/1791453267961059/>