

Аналитический отчёт: типы игроков ММО-космосимуляторов и рекомендации по дизайну

Введение

Разработка ММО-космосимулятора с упором на безопасное PvE, исследования, кооператив и технологическое развитие требует глубокого понимания различных **типов игроков**. В жанре космосимов аудитория неоднородна: от хардкорных пилотов-ветеранов до казуальных исследователей и любителей строительства. Ниже представлен анализ существующих типологий игроков (классическая таксономия Бартла и её расширения) применительно к космическим ММО, а также выделены основные кластеры игроков на основе практики игр 2020–2025 годов (*Star Citizen*, *EVE Online*, *Elite: Dangerous*, *No Man's Sky*, *X4: Foundations* и др.). Для каждого типа описаны предпочтительные активности, необходимые игровые механики и отталкивающие факторы. В завершение даны рекомендации, на какие аудитории делать акцент в дизайн-документе кроссплатформенного космосима (ПК, мобильные, веб) и как учитывать особенности разных платформ, чтобы агрессивное меньшинство не разрушало опыт большинства.

Типологии игроков и их применение к космическим ММО

Классическая типология Бартла. Одним из базовых подходов к сегментации игроков является модель Ричарда Бартла, выделяющая четыре психотипа: **Накопители (Achievers)**, **Исследователи (Explorers)**, **Социальщики (Socializers)** и **Киллеры (Killers)**^{1 2}. Модель основана на двух осях: **действие vs. взаимодействие** и **ориентация на игроков vs. на мир**³. На пересечении осей получаются четыре категории (см. рис.) – каждая характеризует основные мотивы поведения в игре. **Накопители** стремятся воздействовать на игровой мир, добиваясь прогресса и богатства; **Исследователи** взаимодействуют с миром, изучая контент и механики; **Социальщики** ориентированы на взаимодействие с другими игроками; **Киллеры** воздействуют на других игроков силовыми методами (доминирование, PvP)^{2 4}.

Рис. 1: Классическая “квадратная” диаграмма Бартла, показывающая четыре типа игроков на осях «игроки-мир» и «действие-взаимодействие».

В контексте космосимуляторов эти типы проявляются следующим образом: **Накопители** ценят развитие персонажа и флота – улучшение кораблей, накопление ресурсов и технологий, повышение званий и статусов. **Исследователи** получают удовольствие от свободного полёта по обширной вселенной, открытия новых систем, аномалий и лора вселенной. **Социальщики** фокусируются на общении, кооперативных миссиях и жизни в сообществе (корпорации, флотилии). **Киллеры** ищут преимущественно соревновательного геймплея – сражений с другими пилотами, пиратства, турнирного PvP. Практика показывает, что доли этих групп могут различаться от среднего. По оценкам Бартла, в среднем по играм **Накопители** являются крупнейшей категорией (около 40% аудитории), **Киллеры** – самой малочисленной (~10%), а доли **Социальщиков** и **Исследователей** примерно сопоставимы (по 20–25% каждый, в зависимости от проекта)^{5 6}. В русскоязычной аудитории традиционно несколько больше Киллеров, но

Карьеристы-Накопители **доминируют численно** даже у нас ⁵. Хорошая ММО обычно предоставляет контент для всех четырёх типов, балансируя их соотношение ⁷. Например, в PvE-ориентированных космосимах вроде Elite: Dangerous **Киллеров минимум ($\lesssim 10\%$)**, а большую часть составляют исследователи и карьеристы ⁸ ⁹; напротив, в более соревновательных песочницах (EVE Online) доля PvP-ориентированных игроков может быть выше (15%+), хотя и там они в меньшинстве ⁸ ⁶.

Современные расширения типологии. Модель Бартла была дополнена и уточнена рядом исследований. Сам Бартл предложил **расширенную модель из 8 типов**, добавив ось «явное vs. неявное» поведение ¹⁰. Это разделило каждую категорию на два подтипа: например, «Киллеры-гриферы» (неявные) – агрессоры, получающие удовольствие от причинения хаоса другим, vs «Киллеры-«главари» (явные) – стратеги и политики, манипулирующие людьми для власти, часто стремясь к положительной репутации в сообществе ¹¹. Аналогично, **Накопители** делятся на **оппортунистов** (используют любые найденные лазейки, избегают трудностей) и **планировщиков** (ставят долгосрочные цели и методично их достигают) ¹²; **Социальщики** – на «друзей» (общаются в узком кругу знакомых) и «агрегаторов» (активно расширяют сеть новых контактов) ¹³; **Исследователи** – на «хакеров» (ищут скрытые нестандартные возможности, баги) и «учёных» (системно собирают и анализируют информацию об игре) ¹⁴. Кроме того, более современные модели мотиваций (например, исследования Ника Йи и Quantic Foundry) показывают, что у каждого игрока есть **的独特ный профиль из нескольких мотивов** – например, творческое выражение, стратегическое мышление, погружение в историю и т.д. Тем не менее, базовые категории Бартла по-прежнему полезны для высокого понимания аудитории. Далее мы рассмотрим основные кластеры игроков космических ММО с опорой на эти типологии и реальные данные сообществ.

Основные кластеры игроков в ММО-космосимах (2020–2025)

Анализ сообществ современных космосимов позволяет выделить несколько ключевых групп игроков. Ниже приведена сводная **таблица основных типов** с ориентировочной долей каждой группы в общей аудитории, их любимыми активностями, требованиями к игре и потенциальными рисками/проблемами.

| Тип игрока | Доля | Ключевые активности | Потребности (must-have) | Отталкивает / |
|--|-----------|---|---|---|
| Исследователи <i>(explorers)</i> | ~30% ☆ | Исследование звёздных систем, поиск аномалий; Выживание и путешествия (PvE); Сюжет и лор, квесты; Творчество: строительство баз, настройка кораблей. | Открытый мир с свободой полёта и многообразием контента ¹⁵ ¹⁶ ; Вызовы для ума – секреты, сложные задачи ¹⁷ ; Атмосфера и лор – проработанный мир, история ¹⁸ ; Инструменты творчества – крафт, постройка, кастомизация. | Rutina и одиночество ¹⁹ ²⁰ ; (для части аудитории) Жёсткие времена или пурельсы) ²¹ ; новизны – отпугивают любителей новизны. |

| Тип игрока | Доля | Ключевые активности | Потребности (must-have) | Отталкивает / |
|---|------|---|--|--|
| Накопители (<i>achievers / индустриалисты</i>) | ~35% | <p><i>Прогресс и прокачка:</i> развитие персонажа, технологий; <i>Экономика:</i> торговля, накопление богатства</p> <p>²³; <i>Производство:</i> добыча ресурсов, крафт оборудования; <i>Боевое PvE:</i> миссии против NPC, зачистка врагов.</p> | <p>Система прогресса – навыки, уровни, корабли, которые можно улучшать</p> <p>²⁴; Награды за достижения – медали, звания, редкий лут</p> <p>²⁵; Развитая экономика – рынок, торговля, прибыльный фарм</p> <p>²⁶; Корпорации/кланы как средство достижения целей</p> <p>²⁷ (совместные рейды, доступ к контенту).</p> | <i>Отсутствие</i> целей, всё доступное ²¹ ; <i>Сброс</i> вайпы убивают играть ²⁹ ; <i>不平衡</i> баланс экономики (дисбаланс) – мешает соревноваться; к PvP: риск потерять карьеру |
| Социальщики (<i>socializers / кооперативщики</i>) | ~25% | <p><i>Коммуникация:</i> чаты, форумы, ролевое общение; <i>Кооператив:</i> групповые миссии, совместное строительство баз</p> <p>³¹; <i>Корпоративная игра:</i> управление корпорацией, дипломатия; <i>Ивенты:</i> внутриигровые встречи, акции, праздники.</p> | <p>Развитые соц. инструменты – удобный чат, список друзей, клубы/корпорации</p> <p>³²; Совместимые цели – клановые задачи, рейды, где нужна команда</p> <p>²⁷; Ивенты и конкурсы – регулярные активности сообщества</p> <p>³³; Публичное признание – рейтинги, титулы, косметические награды для самовыражения.</p> | <i>Слабое соц. окружение</i> отсутствие общего интереса и ганкера: враждебное окружение отпугивает дружелюбных и ³⁴ ; <i>Низкая удерживаемость</i> «заглянуть и уйти» мероприятий; ³⁵ удерживать события); <i>влияние:</i> если не влияет на миросозерцание социальщикам |

| Тип игрока | Доля | Ключевые активности | Потребности (must-have) | Отталкивает / |
|--|------|--|--|---|
| Киллеры <i>(killers / PvP-ориентированные)</i> | ~10% | <p><i>PvP-сражения:</i> дуэли, схватки, охота на игроков³⁶; <i>Конкуренция:</i> рейтинги, турниры, аренные бои; <i>Политика и захват:</i> войны корпораций за территории, пиратство; <i>Силовое доминирование:</i> ганк, вымогательство, контроль ресурсов силой.</p> | <p>PvP-механики – системы дуэлей, арен, <i>опциональные</i> войны корпораций³⁷; Стимул соревноваться – рейтинговые таблицы, звания чемпионов³⁸; Правила и санкции – «законы» игры для баланса (статус розыска, охота за пиратами), чтобы PvP было осознанным, с риском для агрессора; Призы для победителей – ценные PvP-награды, турниры с призами.</p> | <i>Отсутствие PvP</i> скучно, могут уйти вовсю; <i>Жёсткость на PvP – не любят подрасться</i> без последствий; <i>Грифингу новичков</i> остальных игроков ³⁸ ; <i>Малочисленность</i> группа сама по себе нужна «жеребьевка» чисто PvP-игра (необходимо добиваться PvP-целей) ³⁸ . |

▲ Примечание: проценты ориентировочные и могут меняться от игры к игре. В космосимах с упором на безопасное PvE (как предполагается в проекте) доля Киллеров обычно снижается до нижней границы (~5-10%)⁸, тогда как аудитория исследователей и кооперативщиков возрастает. В полностью PvP-песочницах (EVE и др.) “Киллеры” могут активнее проявляться (до ~15-20%), но всё равно остаются в меньшинстве.

Краткий анализ кластеров: Опираясь на данные популярных игр, можно охарактеризовать эти группы подробнее:

- **Исследователи.** Этот кластер очень значим для космосимов – многие игроки приходят ради **атмосферы космоса и чувства открытия неизведанного**. Например, в Elite: Dangerous одним из главных козырей считается покорение реальной галактики: бесшовные путешествия от планеты к планете, возможность выйти из гиперпространства у звезды или сгореть в ней – свобода исследований захватывает фанатов³⁹⁴⁰. В No Man's Sky после обновлений миллионы игроков оценили практически бесконечное процедурное исследование вселенной и красоту аудио-визуального опыта: «ничто в других играх не сравнится с ощущением путешествия одинокого странника»⁴¹. Исследователи ценят большой выбор активностей и глубину: они любят, когда «чем больше игровой мир, тем лучше»⁴², обожают скрытый контент, загадки, непрямые пути. Для них желательны встроенные **сюжетные линии и знания о мире**, хотя чрезмерная линейность нежелательна – лучше, когда лор раскрывается через экспедиции, журналы, диалоги. Часть исследователей интересуется творческими аспектами: строительством баз, модификацией кораблей, экспериментами с физикой. Особенно молодые «песочники» ценят возможность *крафта и строительства*. Так, успех No Man's Sky и Space Engineers показал большой сегмент игроков, которым нравится строить колонии, космические корабли, собирать ресурсы и **не стремиться к конфликту**⁴³²⁶.

В то же время другая часть исследователей – более **ностальгирующие любители сюжета** – могут скучать без чётко заданной цели. По анализу PvE-режимов, некоторым пользователям NMS не хватало структурированного сюжета: «основной цикл скучноват... по сути здесь нечего делать», жаловались те, кому нужен явный финал и цель ²⁰. Поэтому в дизайне стоит предусмотреть хотя бы опциональную **сюжетную кампанию или цепочки миссий** – чтобы увлечь тех, кто выброс на Wing Commander, «Космических рейнджеров» и ожидает увлекательной истории ⁴⁴. В целом же для исследователей ключевое – **богатый контент и свобода выбора**. Они готовы сотни часов заниматься своим делом в мире игры (совершать открытия, сканировать планеты, фотографировать красоты космоса ⁴⁵ ⁴⁶), но только пока не ощущают пресыщения. Риск в том, что если контент окажется однообразным, **исследователи первыми почувствуют «пустоту»** и могут покинуть игру или громко критиковать недостаток разнообразия ²¹. Поскольку эта аудитория обычно **лояльна** (высокий retention) ⁴⁷ ⁴⁸, стоит постоянно подбрасывать им новые вызовы, места и загадки – тогда они останутся надолго и будут защищать проект даже при его недостатках ⁴⁹.

- **Накопители (Achievers) и индустриалисты.** Для прогресс-ориентированных игроков космосимы привлекательны возможностью **выращивать своё могущество** – будь то флот из крутых кораблей, максимальные ранги, богатейшие торговые ведомости или влиятельная корпорация. Многие ветераны жанра – именно карьеристы: они стремятся «прокачаться» до топа. Так, в EVE Online исторически сильна прослойка промышленников и финансистов: игроки, готовые часами добывать ресурсы, строить корабли и играть на рынке ради прибыли. **Экономическая игра** – мощный стимул для них. В нашем фокусе (игра с корпорациями как двигателем экономики) такие игроки особенно важны. Им необходима **развитая внутриигровая экономика**: система торговли между игроками, биржи, производство предметов – чтобы можно было разбогатеть или построить торговую империю. В Star Citizen, например, уже сейчас есть мирные профессии вроде добычи ресурсов, грузоперевозок, которые привлекают значительную часть пилотов ⁵⁰. Большинство игроков SC занимаются именно PvE-добычей кредитов и выполнением миссий, поскольку «фарм денег проще на PvE» – по оценкам самих фанатов, **90–95% активности в SC – PvE и кооп**, а PvP удел небольшой группы ~5–10% ⁸. Это свидетельствует, что **большинство предпочитают прогресс без прямого конфликта**. Карьеристы любят **зарабатывать и получать награды** – им нужны различные медали, достижения, редкие вещи, которых можно достичь упорством ²⁴ ²⁵. Они готовы тратить время (и даже деньги) на ускорение развития ⁵¹. Показательно, что у Star Citizen есть программа Concierge для игроков, потративших >1000\$, а отдельные энтузиасты **вложили десятки тысяч долларов в покупку кораблей** – это платёжеспособная аудитория, готовая инвестировать в проект, если он даёт им то, чего они ждут ⁵². В их понимании это: «**богатый космосим с упором на пилотирование и исследования, без излишней рутинности**» ⁵³. То есть карьеристам важен **смысловой прогресс, а не бесконечный гринд рутинных действий**. Отталкивают их ситуации, где усилия пропадают впустую. Например, в текущей альфе SC многие жалуются на *войны прогресса*: «нет смысла упорно зарабатывать деньги или репутацию, если всё скоро сбросят» ²⁹. **Потеря достигнутого** для накопителя крайне болезненна ⁵⁴ ³⁰ – такие вещи лучше минимизировать (например, обеспечить сохранность купленных за реал предметов, наличие страховых механизмов для кораблей, чтобы смерть не отбрасывала на ноль). Другой риск – **дисбаланс или нечестность**. Карьеристы не любят ощущение pay-to-win: «не любят докупать за реальные деньги то, что достижимо внутриигровым путём», они ценят, чтобы превосходство было достигнуто собственными усилиями ⁵⁵. Если игра предлагает донатные ускорители прогресса, эта группа может негодовать, хотя парадоксально они же и платят за удобство развития (важно тонко настроить F2P-модель, не превращая её в

прямое p2w). Наконец, карьеристы могут **уйти, если в игре кончатся цели**. Пример Elite: Dangerous – некоторые командиры, достигнув элитных рангов и накопив достаточно кредитов, отмечали: «*стало нечего делать*», т.к. все звания получены, лучший корабль куплен, а новых миссий нет ⁵⁶. Поэтому для этой аудитории нужно всегда иметь **мета-цели**: новые ранги, фракционные репутации, глобальные проекты (например, строительство станции общими усилиями) или соревновательные PvE-лиги. В сумме, **Накопители – самая массовая и монетизируемая группа** ^{5 57}, двигатель экономики игры. Их важно удерживать контентом прогресса, при этом защищая от излишне агрессивных Киллеров (см. далее) – иначе, если карьеристы начнут уходить из-за ганкеров, пострадает вся экосистема ³⁰.

- **Социальщики и кооперативные игроки.** Для заметной части аудитории ценность ММО – это **люди и связи**. В космических играх социальная составляющая тоже играет роль, хотя жанр исторически более склонен к одиночной игре. Тем не менее, примеры есть: EVE Online прославилась сложной социально-политической системой – масштабные альянсы, дипломатия, шпионаж. Те, кто этим увлечён, приходят реализовать себя как **лидеры корпораций, стратеги, дипломаты** ⁵⁸. Наш проект, предполагающий корпорации как двигатель экономики, должен привлечь таких игроков возможностью создать и развить своё сообщество. Им необходимы **гильдийные механики**: создание и развитие корпораций, коллективные казны, совместные цели, управление территориями. Даже в более казуальных космосимах ценность соц. функций заметна. Например, в Star Citizen игроки сами организуют мероприятия: гонки, дуэли, масштабные встречи – игра предоставляет “песочницу”, а сообщество генерирует контент ⁵⁹. Elite: Dangerous, хоть и не имеет встроенных кланов, всё же объединяет всех пилотов в одном галактическом сообществе с общим **Background Simulation** – игроки совместно выполняют комьюнити-задачи, влияя на власть фракций на станциях ⁶⁰. Разработчики Elite также вводили **кооперативные цели** (например, борьба с инсургентами или строительство мегакораблей), что побуждало игроков действовать вместе. Для Socializers подобные возможности – обязательный элемент: «*им нужны конкурсы, чаты, сходки, ивенты, форумы – всё, что касается массового взаимодействия*» ³³. При проектировании стоит учесть **кросс-платформенную социальность**: например, единый аккаунт и чат между ПК и мобильными, поддержка внешних соцсетей, локализация для международного общения (русскоязычное комьюнити космосимов тоже заметное, ~7-10% в EVE/SC/Elite) ⁶¹. Социальные игроки слабо удерживаются контентом игры (они могут легко уйти к друзьям в другой проект) ⁶², но **приводят с собой других** и часто становятся евангелистами. Многие новички остаются в игре благодаря отзывчивому сообществу: в том же Star Citizen отмечают, что «*новичкам помогают, сообщество отзывающее*», и это сглаживает крутой порог входления ⁶³. Поэтому рекомендуется стимулировать ветеранских игроков обучать и брать под крыло новичков (программы наставничества, бонусы за рефералов). Главный риск – **токсичность**. Если чат заполнится агрессией, оскорблением, а на стартовых локациях будут безнаказанно орудовать грифера, социально ориентированные пользователи быстро уйдут. В Elite эту проблему почувствовали: отсутствие опций модерации и open-PvP режим, где «*грифера охотятся на новичков*», портило впечатление многим пилотам ³⁴. Решения – вводить фильтрацию коммуникации, систему репутации и охраны (например, защищённые зоны, куда **Киллеры не допускаются** без последствий). Также стоит помнить, что **социальщики не любят излишне сложных меню и выбора** ⁶⁴ – им важнее удобство общения, чем глубина механик, поэтому интерфейс социальных функций должен быть простым и интуитивным (особенно на мобильных устройствах).
- **Киллеры (PvP-ориентированные игроки).** Агрессивно настроенное меньшинство игроков способно оказывать непропорционально большое влияние на динамику ММО. В

космосах **классический пример** – EVE Online, где войны и пиратство стали “легендой жанра”. Группа хардкорных PvP-игроков (часто организованных в военизированные альянсы) там невелика числом, но именно они создают новости о крупнейших сражениях, задают «эндгейм» для остальных и обеспечивают движ в экономике (спрос на военные корабли, потери, трофеи). Для нашего проекта, однако, PvP **не является основным способом прогресса** – оно ограничено договоренностями (арены, войны по заявке, турниры). Это значит, что роль киллеров будет вспомогательной. **Совсем игнорировать** их нельзя: отсутствие возможностей помериться силами отпугнет тех, кто жаждет соревнования. По опыту, даже миролюбивые сообщества признают привлекательность риска: «*элемент опасности от внезапной атаки живого противника добавляет адреналина*»⁶⁵. Некоторые игроки со временем сами хотят попробовать пиратство из любопытства. Поэтому **рекомендовано включить в дизайн контролируемое PvP**: например, специальные боевые зоны или сектора с низкой безопасностью, **арену** (симуляцию боёв) или систему дуэлей по согласию. Такой подход используется в Elite: Dangerous – там есть режим CQC Arena (отдельный от основного мира), хотя из-за слабой интеграции он не стал популярным⁶⁶. Лучше, когда PvP встроено в вселенную, но **не наносит ущерба остальным без их согласия**. Star Citizen планирует решить это географически: сделать **зоны с разным уровнем безопасности** – в центре обитаемого пространства PvP минимально, на окраинах – полный open-PvP для желающих риска⁶⁷. Также обсуждается механика «закона»: статус преступника, охота на пиратов NPC-полицией и охотниками за головами, чтобы ограничивать хаос. В нашем случае имеет смысл предусмотреть, что **«агрессивное меньшинство» должно играть по правилам**. Иначе говоря, надо поощрять **«Киллеров-явных» (конкурентов, военачальников)** и сдерживать **«Киллеров-гриферов»**¹¹. Первые могут получать удовольствие от честных турниров, организованных войн корпораций (например, по взаимной декларации конфликта) – это добавит игре зрелищности и не прогонит мирных игроков. Вторые же – те, кто нападает на слабых ради злого веселья – должны встречать жёсткие наказания (потеря репутации, охота стражей, тюремные механики и пр.), либо не иметь возможности нападать на не-ПвПшников вообще. Как отмечают сами ветераны, **устойчивость ММО зависит от того, не дают ли хищникам уничтожить всех «овец»**: «*для PvE-игроков наличие PvP вообще не нужно, а вот PvP-ориентированные зависят от жертв. Если дать им волю, они просто выжгут других – так долго игра не проживёт*»³⁸⁶⁸. История жанра показывает, что **слишком вольное PvP приводит к оттоку массовой аудитории**, остаётся лишь горстка «пионеров с большим эго» – коммерчески это провал. Поэтому наш проект ставит PvP в рамки **организованного досуга**, а не средства прогресса. Доля таких игроков, вероятно, не превысит 5–10% (по аналогии со Star Citizen и PvE-серверами других игр)⁸, и это нормально. Их вклад будет в создании контента для стримов, эмоций соревнования и чувства непредсказуемости, но **контролируемого** – как острота, которую добавляют по вкусу. При этом основной дизайн не должен заставлять всех участвовать в PvP: агрессивное меньшинство надо «избегать или сдерживать» там, где речь о мирном прогрессе остальных. В частности, **недопустимо, чтобы PvP был единственным путём получения ключевых ресурсов** – иначе мирные игроки окажутся вынуждены стать мишениями. Лучше ценнейшие ресурсы сделать доступными и в опасных зонах (для тех, кто рискует), и альтернативно через сложное PvE (для осторожных). Тогда и те, и другие будут довольны.

Рекомендации по акцентам в дизайн-документе

Опираясь на вышеизложенное, можно дать следующие рекомендации по фокусам дизайна кроссплатформенного космического ММО-проекта:

1. Приоритетные аудитории и их поддержка. Основной акцент стоит сделать на **Исследователях, Накопителях и Кооперативных играх** – именно они составят ядро проекта, ориентированного на безопасное PvE, исследования и экономику. Эти группы частично пересекаются (многие карьеристы любят PvE, а исследователи не прочь прогрессировать), и вместе могут достигать ~80–90% всей аудитории. Необходимо обеспечить:

- **Для исследователей** – богатый открытый мир, разнообразие PvE-контента и отсутствие жёсткого навязывания PvP. Сделать упор на **исследование**: процедурные сектора, тайны, аномалии, неожиданные находки. Ввести **кооперативные экспедиции** (как Expeditions в NMS³¹) и элементы PvE-коопа против окружения. Добавить продуманный **лор и сюжетные линии** (необязательные, но мотивирующие) – это привлечёт и ностальгирующих фанатов одиночных космосимов⁴⁴. Избегать избыточного гринда и пустоты: после 2020 г. планка качества PvE выросла, игроки ждут событий и задач, а не только «летай и любуйся». Необходим живой мир с событиями, генерируемыми ИИ и игроками (пример – BGS в Elite, реагирующая на действия игроков⁶⁰).
- **Для накопителей/достиженцев** – глубину прогрессии и экономики. Продумать **развитие технологий и кораблей**: например, древо модернизации корабля, различные специализации (научный, военный, промышленный и т.д.), чтобы был смысл зарабатывать и улучшать. **Корпорации** должны играть роль как инструмент коллективного прогресса: дать им уровни, общие проекты (строительство станции, исследование звёздного сектора, колонизация планеты и пр.). Обязательно внедрить **рыночные механики**: аукционы, торговля между игроками, контракты – это удержит экономически мыслящих игроков надолго. Учесть, что **игра F2P** – следует монетизировать аккуратно: продавать косметику (например, скины кораблей, что любят социальщики⁶⁹) и удобства, но не прямую мощь. Карьеристы хорошо монетизируются на ускорителях развития, но не терпят pay-to-win⁵⁵, поэтому донат должен экономить время, не давая недостижимых честным путём преимуществ. Также важно **не сбивать достижения**: по возможности избегать полного обнуления прогресса, вместо этого – долгосрочные цели, сезонные рейтинги (reset которых воспринимается легче, как новая гонка). Уделить внимание **балансу ресурсов**: экономические «синяки» (например, дюпинг, инфляция) могут подорвать доверие целевой аудитории, многие из которой – люди с техническим складом (в EVE много игроков с тех/военным образованием⁷⁰) и они ценят честность симуляции. - **Для социальных/кооперативных** – создать условия для сообщества. Обязательны **встроенные каналы общения** (текстовые, голосовые каналы для групп, может быть, интеграция Discord API), **корпоративные возможности** (иерархия, управление членством, корпоративные задания и бонусы). Предусмотреть **ивенты**: мировые события, праздники, на которых сообщество собирается (это особенно важно для удержания socializers⁶²). Учитывать разные стили общения: кому-то комфортнее небольшие PvE-группы друзей (надо поддерживать режимы приватных сессий, как в Elite), а кто-то ищет массового взаимодействия (нужны общие серверные каналы, глобальные цели). Желательно внедрить **систему наставничества** или поддержки новичков – это традиционно улучшает комьюнити и снижает отток новых игроков из сложных игр. Например, можно поощрять опытных пилотов брать новобранцев стажерами на корабль, делиться с ними наградой. Такая кооперативная механика одновременно обучает и привязывает людей к коллективу.

2. Ограниченно учитывать и направлять агрессивное меньшинство. PvP-ориентированные игроки должны иметь место в проекте, но их активность следует **строго регламентировать**. Рекомендуемые меры:

- **Отдельные режимы или зоны для PvP.** Сделать возможным сражения по договорённости: арены, дуэли, корпоративные войны по согласию сторон. В остальном игровом мире – **высокий уровень безопасности** (патрули, защита мирных зон), чтобы случайный игрок не стал жертвой, не дав на то согласия. Такая модель (опциональное PvP) давно просится сообществом SC⁷¹ и показала себя в других играх (PvE-серверы и флаги безопасности).

- **Система наказаний за агрессию.** Если кто-то нападает вне оговорённой формы (например, атакует караван в нейтральной зоне), игра должна реагировать: разыскивать пирата (ставить метку, награду за голову), усложнять ему жизнь (закрыть доступ в ядро цивилизации, отправить на «чёрный рынок» и т.п.). Это отфильтрует «гриферов» – им станет просто невыгодно портить жизнь другим. При этом **организованное PvP** можно вознаграждать: провести, скажем, регулярный турнир корпораций с призами, где агрессоры смогут проявить себя «легитимно». Таким образом, проект не отпугнёт любителей хорошего боя, но лишит их интереса в травле случайных игроков.
- **Коммуникация и правила сообщества.** Чётко обозначить политику «fair play». Новичкам – безопасные стартовые сектора. Ввести удобный интерфейс жалоб/репорта нарушителей, активных ГМ-ов. **Токсичная коммуникация** должна пресекаться (фильтры, муты), чтобы агрессивное меньшинство не доминировало в инфополе.

По сути, **Киллеров стоит сдерживать в узких коридорах**, превращая их из потенциальных разрушителей опыта в актёров на специально отведённой «арене». Это позволит избежать исхода мирных игроков, которых, повторимся, большинство⁸. Как говорил один из фанатов: «если хотите долгосрочного успеха, не давайте одним игрокам уничтожать других»⁶⁸ – эту мысль следует взять за правило.

3. Аудитории, которых не стоит активно привлекать. Избегать акцента на тех, чей стиль противоречит концепции «безопасного PvP». В первую очередь это **любители полного loot-PvP и жесткого соревновательного гринд-тяжелого геймплея**. Таких игроков лучше оставить нишевым проектам (например, Star Citizen частично привлекает PvP-энтузиастов, но даже там они в меньшинстве⁸). Не стоит пытаться сделать игру «для всех» ценой компромиссов, которые испортят основной аудитории впечатление. Агрессивный PvP-контент нужно дозировать. Также нецелесообразно ориентироваться на чисто одиночных игроков, которые вообще не приемлют онлайн – они, вероятно, предпочтут офлайн игры. Однако можно предложить **режим solo/ко-оп** (как у Elite) для плавного перехода таких игроков в онлайн-мир без стресса.

4. Учёт кроссплатформенности (ПК, мобильные, веб). Проект планируется кроссплатформенным, что расширяет охват, но предъявляет требования к геймдизайну:

- **Интерфейс и сессии.** Как отмечено в анализе, мобильная аудитория моложе, географически разнообразнее и предпочитает играть короткими сессиями⁷². Необходимо спроектировать UI, который масштабируется под сенсорные экраны и загружает мозг по минимуму – «упрощённый интерфейс, возможность играть короткими сессиями»⁷². Глубокие механики (торговля, чертежи, управление корпорацией) надо сделать доступными, но не обязательными для мобильных пользователей сразу. В идеале – многоуровневый интерфейс: простые задачи можно выполнить с телефона парой тапов (например, отправить дронов на добычу ресурсов, просмотреть карту), а сложное планирование удобнее проводить на ПК. HTML5-клиент позволит заходить в игру с любого устройства – это плюс для социальных игроков (они смогут оставаться онлайн и общаться, где бы ни были).

- **Разделение геймплея по платформам.** Следует учесть и **баланс «PC vs Mobile»**. Известно, что в кроссплатформенных PvP-играх игроки на ПК имеют преимущество в скорости и точности управления⁷³. Поэтому, если планируются одновременные бои, стоит внедрить системы **автоприцеливания, помочь мобильным или даже раздельный матчмейкинг** по платформам. Например, Fortnite и другие проекты либо дают опцию отключить кроссплей, либо автоматом подбирают схожие input (геймпад к геймпаду, тач к тачу). Для нашего космосима это означает: **в PvP-режимах, требующих реакций (дуэли, аркадные битвы), лучше отделить мобильных игроков от ПК**, иначе первые могут чувствовать себя «легкой добычей». С другой стороны, стратегические аспекты (торговля, дипломатия, экономические войны) могут быть общими для

всех – здесь платформа не даёт такого перевеса, а совместная игра ПК и мобильных обогащает мир. Возможно, имеет смысл реализовать **асинхронное PvP** (например, экономическое соперничество, биржевые войны) и **совместный PvE-контент** кроссплатформенно, а вот **технически сложные боевые операции** – либо ограничить по устройствам, либо очень тщательно сбалансировать.

- **Типы игроков по платформам.** Ожидается некоторое саморазделение аудитории: **ПК-платформа** притянет более **хардкорных энтузиастов** симуляции (ветераны SC, Elite, EVE) – людей, которые ценят графику, сложный геймплей, готовы тратить часы за сессией и использовать продвинутые устройства (HOTAS, VR и пр.). Эти игроки – костяк глубокой экономики и долгих экспедиций. **Мобильная платформа**, наоборот, откроет двери для более **казуальных и молодых** игроков, многих из Азии и развивающихся регионов, где доминирует мобильный гейминг⁷². Среди них вероятно больше **социальщиков и бойцов коротких схваток**: привычная модель мобильных космических игр – сессионные бои, быстрый прогресс, элементы стратегий типа Infinite Lagrange. Им может быть ближе немного иная мотивация: не столько долгий путь к цели, сколько **быстрые достижения** и соревновательные события. Таким образом, на мобильных ожидаем относительно большую долю Achiever-игроков (гриндающих уровень, заходя несколько раз в день по чуть-чуть) и Socializer-игроков (играющих потому, что там друзья, чат и движ). **Explorer**-ориентированные игроки тоже придут на мобильные (особенно фанаты NMS, KSP, которым интересна научная сторона), но удержать их сложнее, если игра потребует длительного внимания – надо обеспечить им контент, разбиваемый на короткие этапы (например, исследование, которое можно приостановить и продолжить в любой момент, автопилоты и др.). **Web-версия (HTML5)**, вероятно, будет использоваться для **вспомогательного доступа** – быстро проверить состояние дел, поуправлять экономикой с рабочего ПК, не устанавливая клиента. Это удобно для карьеристов, которые даже вне дома контролируют производство и торговлю. Значит, ключевые интерфейсы (маркет, корпоративный кабинет, чат) стоит сделать доступными через браузер.

Учитывая эти платформенные различия, в дизайн-доке стоит описать, какие активности доступны или удобны на каких устройствах. Например: **боевой шутерный модуль** – только на ПК/консолях; **стратегический режим** (управление флотом, постройка баз) – кроссплатформенный; **экономика и чат** – даже через веб. Главное – обеспечить всем типам игроков ощущение единого мира, в котором каждый может найти свою нишу, не чувствуя себя «второсортным» из-за устройства.

Выводы

В жанре космических ММО чрезвычайно разнообразная аудитория, и успех проекта зависит от умения удовлетворить основные ее сегменты, не позволяя одному подавлять другие. **Анализ типологий** показывает, что большинство игроков – не агрессоры, а исследователи, достижены и кооператоры, ищащие богатый PvE-контент, социальное взаимодействие и постепенно нарастающий прогресс. Именно на них нужно ориентировать основной геймплей: разветвлённая PvE-песочница, дружелюбная к новичкам и группам друзей, с глубоким экономическим и научным потенциалом. **Агрессивное меньшинство (PvP)** следует канализировать в добровольные форматы – тогда они добавят игре остроты и конкуренции, *не разрушая опыт* основной массы игроков³⁸. Кроссплатформенная стратегия способна привлечь и удержать разные демографии – от ветеранов ПК-симов до мобильных геймеров нового поколения, – однако потребует гибкого подхода в UI/UX и балансе. В дизайн-документе рекомендуется чётко определить приоритеты: **удерживаем и развиваем** PvE-ориентированные и социальные группы, **учитываем ограниченно** интересы PvP-игроков (давая им арены, но не контроль над прогрессом), **избегаем/сдерживаем** грифинг и токсичность. Такой подход соответствует тенденциям 2020–2025 гг., когда успешные космические игры (NMS, Elite, Star

Citizen) движутся к тому, чтобы предоставить богатый кооперативный опыт, сохраняя возможность соревнования строго по согласию. Балансируя интересы всех типов (по Бартлу и не только) и учитывая специфику платформ, новый проект сможет построить **устойчивую вселенную**, где и мирный исследователь, и амбициозный адмирал, и дружный корпорат найдут для себя космос мечты.

Источники:

- Анализ целевой аудитории космических ММО (2023) 15 53 8 44
- Обзор популярных космосимов (2023) 50 67 34 41
- Статья о психотипах игроков (Бартл) на Хабре 5 6 33 38
- Lesmer.ru – расширенная модель Бартла 11 12
- Данные сообществ: форумы Star Citizen, Elite Dangerous и др. 68 56 20
- Статистика: возраст и предпочтения игроков Elite (2019), EVE (2010), продажи NMS и Elite 74 43
- Кроссплатформенность: опыт EVE Echoes, Infinite Lagrange (2021) 72 ; обсуждения баланса PC vs Mobile 73

1 5 6 7 17 24 25 27 30 32 33 35 37 42 47 48 49 51 54 55 57 62 64 69 Психотипы

Бартла и балансировка аудитории / Хабр

<https://habr.com/ru/companies/vk/articles/263839/>

2 3 4 10 11 12 13 14 23 © George Lesmer → Психотипы игроков, их предпочтения и методы монетизации

<https://lesmer.ru/blog/bartle-player-types>

8 19 28 29 34 36 39 40 50 56 59 60 63 65 66 67 71 Популярные космические симуляторы_обзор и анализ.pdf

file:///file_00000000bc7872438e36f9af18f90f46

9 15 26 43 44 52 53 58 61 70 72 74 Анализ целевой аудитории для космического ММО-симулятора.pdf

file:///file_00000000d8cc7243bfa348a67167a31d

16 18 20 21 31 41 45 46 PvE-кампании в популярных космических играх_ сравнение и анализ.pdf

file:///file_0000000098d87243b3387dcc5008ee39

22 Bartle taxonomy of player types - Wikipedia

https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types

38 68 Star Citizen has a griefer problem - Video | TEST Squadron - Premier Star Citizen Organization

<https://testsquadron.com/threads/star-citizen-has-a-griefer-problem-video.21540/>

73 Smartphone/Tablet Vs PC/Mac in PVP - Albion Online Forum

<https://forum.albiononline.com/index.php?Thread/6408-Smartphone-Tablet-Vs-PC-Mac-in-PVP/>