

PvE-кампании в популярных космических играх: сравнение и анализ

No Man's Sky (Hello Games, 2016 – наст. время)

- **Сильные стороны PvE:** Благодаря регулярным бесплатным обновлениям No Man's Sky превратился из разочарования в образец поддерживаемой PvE-песочницы. Игра предлагает практически бесконечное исследование процедурно генерируемой вселенной, собирание ресурсов, выживание на разнообразных планетах, строительство баз и улучшение технологий. Постоянное развитие проекта повысило его репутацию: через 8 лет после запуска общая оценка игроков в Steam стала «очень положительной», что отражает огромную работу разработчиков над улучшением игры ¹. Многие отмечают потрясающую аудио-визуальную атмосферу исследования – **«ничто в других играх не сравнится с этим ощущением путешествия одинокого странника»** ². Для кооперативного PvE введены **Экспедиции** – ограниченные по времени события, где игроки совместно выполняют задания, а также **Нексус** (онлайн-хаб), предлагающий PvE-миссии на группу.
- **Слабые стороны PvE:** Основной сюжет кампании (линия «Артемиды», «Атлас» и финал у Центра галактики) есть, но по сравнению с традиционными RPG довольно прост. Многие задания сводятся к сбору ресурсов и сканированию, что может становиться однообразным. Хотя игру улучшили контентом, у некоторых игроков остаётся ощущение пустоты: **«основной игровой цикл довольно скучный... планеты со временем кажутся однотипными, станции однообразны, по сути здесь нечего делать»** ³ – пишут часть пользователей, которым не хватает чёткой цели. Для любителей чётко структурированных сюжетов отсутствие явного финала может быть минусом: **«имейте в виду, здесь нет явной цели – только чувство свободы ♥»** ⁴.
- **Типы PvE-контента:** *Исследование и выживание* – ключевые активности, игрок волен посещать миллиарды звёздных систем, искать новые виды флоры и фауны, переживать экстремальные погодные условия. *Сюжетные миссии* включают поиск таинственных сигналов путешественника (Артемиды), выполнение поручений Атласа и квесты для инопланетных рас. *Крафт и строительство* – создание базы, фермы, владение звездолётами (вплоть до больших фрегатов) и их улучшение. *Торговля* – сбор и продажа редких ресурсов, выполнение контрактов гильдий. *Кооперативные задания* через Нексус позволяют группе игроков вместе сражаться с пиратами, исследовать планеты или строить колонии. Регулярные *генеративные миссии* (еженедельные/ежедневные) добавляют занятие даже после прохождения сюжетной линии.
- **Длительность и глубина кампании:** Основная сюжетная линия No Man's Sky относительно короткая – порядка 30 часов при целенаправленном прохождении, однако игра рассчитана на **сотни часов геймплея** для энтузиастов исследований. Многие игроки проводят **100+ часов**, не исчерпав контент: **«Я сделал столько скриншотов, и легко могу представить, что буду играть сотни часов – всегда найдётся чем заняться»** ⁴. После завершения истории игра не заканчивается – можно бесконечно путешествовать,

заниматься терраформированием баз, искать все виды существ (коллекционирование), выполнять миссии Нексуса. Формального «эндгейма» нет – end-game контентом становится сам процесс бесконечного исследования и творчества игрока. Разработчики регулярно добавляют новое (например, подводный мир, меха, хоррор-биомы, обновление космических сражений и пр.), расширяя глубину PvE на высоких стадиях прогресса.

- **Отзывы игроков и оценки:** Путь No Man's Sky – пример того, как поддержка PvE-контента возвращает доверие сообщества. Сейчас **90% отзывов за последние 30 дней – положительные** ⁵. Игроки хвалят ощущение масштаба и свободы. Особенно ценятся регулярные обновления: **«Невероятно, как далеко ушла эта игра. Нового контента добавляют бешеными темпами»** ⁶. Вместе с тем некоторые указывают, что, несмотря на все улучшения, No Man's Sky остаётся больше «игрой про медитацию и созерцание», чем про чётко структурированный сюжет – это надо учитывать перед началом. В целом на 2025 год No Man's Sky воспринимается как одна из лучших практик PvE-песочницы: разработчики не бросили свой проект и добились любви игроков, исправив слабости оригинала ⁷ ⁸.
- **Удержание игроков:** Точных метрик удержания нет, но наблюдается устойчивая тенденция: каждые крупные обновления (Beyond, Origins, Frontiers, etc.) привлекают волну вернувшихся игроков, многие из которых остаются надолго исследовать новые возможности. Показательно, что спустя 8–9 лет после релиза онлайн No Man's Sky на Steam стабильно держится, а количество рецензий превысило 370 тыс., с общим рейтингом «Очень положительно» ¹. Такой долгосрочный успех свидетельствует об эффективном удержании аудитории через постоянное расширение PvE-контента (*пример успешной пост-релизной поддержки*).

Starfield (Bethesda, 2023)

- **Сильные стороны PvE:** Starfield предлагает традиционную сильную сюжетную кампанию в духе Bethesda. Главная линия (поиски артефактов и разгадка тайны Создателей) обладает кинематографичным размахом, а отдельные ветки фракций получили высокие оценки. Игроки особо выделяют квесты пиратской фракции: **«линия “Багрового Флота” — одна из лучших историй, что я видел у Bethesda»** ⁹. Также хвалят цепочку корпоративного шпионажа Ryujin Industries за киберпанковскую атмосферу ⁹. Игра даёт большую свободу действий: можно в любой момент отвлечься от сюжета и заниматься исследованием планет, зачисткой аванпостов, выполнением побочных поручений для колоний. **Разнообразие контента** – сильная сторона: от перестрелок в стиле FPS на поверхности лун до сражений кораблей в космосе, от научных экспедиций (сканирование флоры/фауны) до крафта модификаций и постройки собственных аванпостов. Многие считают боевую систему лучшей в истории Bethesda – стрельба, особенно с реактивным ранцем в невесомости, ощущается динамично ¹⁰. Визуальная составляющая и масштаб мира тоже впечатляют: **«игра выглядит зрелищно, особенно открытый мир – на ультра-настройках просто шик»** ¹¹. Таким образом, Starfield привносит в космический сеттинг качественный PvE-кампейн AAA-уровня с множеством активностей.
- **Слабые стороны PvE:** Несмотря на богатый контент, Starfield критикуют за ряд компромиссов. **Главный сюжет оказался довольно пресным** – многие игроки отмечают, что он не дотягивает до уровня лучших RPG: **«основная история пресная и невдохновляющая, персонажи плоские и незапоминающиеся»** ¹². События кампании не дают по-настоящему драматичных выборов – влияния решений мало, что **«для RPG от**

Bethesda — серьёзный недостаток» ¹². Ещё один частый минус – *раздробленность и загрузки*. Мир Starfield не бесшовный: перелёты между планетами и даже вход в здание вызывают экран загрузки. **«80% отзывов жалуются на вечные экраны загрузки – Bethesda не изменилась»** ¹³, пишут на DTF. Это бьёт по погружению: нельзя свободно сесть с орбиты на планету, как в Elite или Star Citizen, что для космосима воспринимается некоторыми как шаг назад. Контент генерируемых побочек тоже подвергается критике за однотипность – после десятков *генеративных миссий* (например, зачистка аванпоста) многие чувствуют усталость. И хотя в игре сотни планет, большая их часть пустынна: исследования далеких миров часто сводятся к сбору ресурсов без уникальных открытий, что снижает мотивацию.

- **Типы PvE-контента:** *Сюжетные миссии:* основная кампания + крупные линии фракций (Вольные звезды, Объединённые колонии, Пираты и корпорация Ryujin) – это десятки полноценных квестов с диалогами и выборами. *Побочные квесты:* множество маленьких историй на разных планетах и городах, часто многоступенчатые (например, расследования, помощь поселениям). *Исследование:* сканирование планет на наличие ресурсов и жизни, поиск артефактов, обследование заброшенных баз – всё это награждается данными и материалами. *Боевая PvE-активность:* зачистка логов пиратов и руин, квесты по уничтожению монстров фауны, а также *космические сражения* с пиратскими кораблями (NPC). *Торговля и крафт:* можно заниматься торговлей между системами, прокачивать навыки управления экономикой, а также создавать оружие, броню, модификации корабля. *Строительство:* система аванпостов позволяет строить собственные базы на планетах (для добычи ресурсов) – это тоже PvE-элемент, требующий защиты базы от нападений диких животных или рейдеров. Отдельно стоит отметить *Нью Гейм Плюс* – после финала игры можно начать новую итерацию вселенной, где появляются небольшие изменения (альтернативные версии персонажей и событий). Этот элемент привносит повторяемость в PvE-кампанию для хардкорных фанатов, желающих пройти сюжет несколько раз ради тонких отличий.

- **Длительность и эндгейм:** Основной сюжет Starfield довольно обширен (20–30 часов), плюс ветки фракций могут занять ещё 30–40 часов. В сумме на единичное прохождение с частью побочек уходит порядка **50–70 часов**, что для сюжетной PvE-игры весьма прилично. Однако многие отмечают, что **контента не хватает на «сотни часов»** в рамках одной игры: «*в целом, хорошая игра, но хорошая игра на 50 часов, а не на 100 или 200*» – отмечает один из отзывов ¹⁴. После выполнения всех основных квестовых линий чётких эндгейм-целей нет – мир существует, генерирует повторяющиеся задания, но значимых новых PvE-челленджей не появляется. Некоторые игроки после финала переключаются на строительство идеального корабля или баз, охоту за редкими легендарными пушками, либо начинают New Game+ ради альтернативных сцен. Но по сравнению с MMO или песочницами, эндгейм в Starfield ограничен – это особенность синглплеер-RPG. Таким образом, глубина PvE-кампании отличная на протяжении первых десятков часов, но после раскрытия всех сюжетных карт мотивация продолжать может снижаться.

- **Отзывы игроков:** Запуск Starfield вызвал поляризацию мнений. С одной стороны, множество фанатов Bethesda хвалили масштаб и техническую реализацию: **«новый движок впечатляет – гравитация, постройка кораблей и космические бои ощущаются очень хорошо»** ¹⁵. С другой – часть аудитории выразила разочарование, о чем свидетельствовали оценки в Steam (спустя пару месяцев после релиза недавний рейтинг опустился до «смешанного», ~57% положительных) ¹⁶. Негативные отзывы концентрировались на шаблонности планет и слабой подаче истории: **«мир бездушный, сборная солянка космических клише... нет ощущения цельности»** ¹⁷. Многие

сравнивали ожидания «Skyrim в космосе» с реальностью и считали, что игра не предлагает ничего кардинально нового для жанра. Тем не менее, **92% русскоязычных обозревателей рекомендовали игру к прохождению** – отмечая, что Starfield получился самым масштабным и амбициозным проектом Bethesda ¹⁸. На форумах хвалят перестрелки и ряд побочных квестов (например, про колонию в Неоне или секту в Аквиле), но ругают устаревшие элементы (инвентарь, компаньонов) и, конечно, загрузки. В целом отзывы сходятся, что Starfield – **хорошая PvE-игра на десятки часов, но вряд ли «игра на десятилетия»**, которой её пытались преподнести разработчики ¹⁹.

- **Удержание игроков:** Как и многие сюжетные RPG, Starfield имеет основной всплеск активности на старте (в сентябре 2023 онлайн в Steam превысил 300k). Затем, по мере того как ядро игроков прошло сюжет, активность снизилась. Bethesda не предоставляет метрик Day 1/7 retention, но по достижениям Steam видно, что значимая доля купивших игру дошла до финала сюжета (что хорошо для длинной игры). Однако после завершения контента часть аудитории покидает игру – это нормально для синглплеера. Для удержания на 2024+ годы планируются DLC (например, дополнение **Shattered Space**) и поддержка моддинга сообществом. Моддеры уже добавляют миссии, механики – в будущем это может продлевать «жизнь» PvE-кампании. В итоге удержание Starfield в краткосроке неплохое (многие играли 50+ часов), но в долгосрочной перспективе оно зависит от появления нового контента. Без свежих PvE-поводов возвращаться (DLC, моды) активная база постепенно сократится – в этом отличие от сервисных игр.

Elite: Dangerous (Frontier Developments, 2014 – наст. время)

- **Сильные стороны PvE:** Elite Dangerous славится своим **реалистичным масштабом галактики** и свободой действий для PvE-ориентированных игроков. Игра воссоздаёт Млечный Путь с 400 миллиардами звёздных систем, давая беспрецедентные возможности для исследования. **«Игра потрясает – реально чувствуешь, насколько огромна вселенная»** ²⁰, отмечают пилоты. Этот масштаб и научно достоверная модель космоса (орбиты, спектральные классы звёзд, физика полёта на супресевете) создают иммерсивное PvE-приключение для любителей космоса. *Экономическая деятельность* и *профессии* также разнообразны: можно заниматься торговлей между системами, добычей полезных ископаемых из астероидов, выполнять курьерские и пассажирские миссии, заниматься охотой за головами NPC-пиратов или, наоборот, пиратством против торговых конвоев под управлением ИИ. **Разнообразие того, чем можно заняться, радует глаз – особенно удивляет множество контрактов с самого старта** ²¹, делится впечатлением один из новичков. Большой плюс – *кооператив*: Elite позволяет объединяться в крылья и вместе выполнять PvE-задачи (например, вчетвером чистить районы от пиратов или охотиться на редких пришельцев). Наконец, **мировые события**: разработчики проводили в галактике сюжетные ивенты – самые известные это появление инопланетной расы таргоидов. Периодически игра получает обновления, в которых происходят крупные PvE-события, влияющие на всех игроков (например, вторжение таргоидов в человеческие системы). Подобные **«сюжетные мировые события – как у Elite с таргоидами – здорово поддерживают интерес»** ²², обеспечивая ощущение живого вселенского сюжета даже в открытой sandbox-модели.
- **Слабые стороны PvE:** Главный недостаток Elite Dangerous как *кампании* – отсутствие связного нарратива и сценария. Игра не ведёт игрока по истории, вместо этого предоставляя песочницу. Многие сюжетные события подаются через новости или лор, но *классических сюжетных миссий* немного. Российское комьюнити метко подмечает: **«для соло/кооп нужна годная история, а в “Элите” за 10 лет – пару страничек**

сценария» ²³. Действительно, личная сюжетная линия за пилота здесь практически отсутствует. После обучения игрока не ждёт эпическая кампания – только цели, которые он сам себе придумает (стать Элитом в торговле, облететь галактику, купить самый большой корабль и т.д.). Для некоторых такая свобода равносильна отсутствию мотивации. PvE-активности со временем превращаются в *гринд*: набор заданий на станциях генерируется процедурно и начинает повторяться (перевези X тонн туда-то, убей Y пиратов и т.д.). Без внешней цели эти миссии могут приесться. Также **боёвка против ИИ не очень сложна**, и опытные игроки быстро перестают чувствовать челлендж, если не летают против таргоидов или в зонах войны. *Однообразие* – частый упрёк: после 100–200 часов многие чувствуют, что «видели всё». «100 часов можно легко наиграть прежде чем заскучать... дальше игра имеет право надоесть» ²⁴, писал один из ветеранов. Ещё один минус – *сложность порога входа*: Elite не прощает ошибок в управлении, интерфейс сложный, tutorial долгое время был скудным (хотя позже улучшен). Новички нередко бросают, не разобравшись. И, наконец, технические проблемы: сеть P2P вызывала лаги и проблемы с подключением в коопе, а выход дополнения Odyssey в 2021 был омрачён багами и плохой оптимизацией, что оттолкнуло часть PvE-аудитории.

- **Типы PvE-контента:** *Полёты и исследования*: можно бесконечно путешествовать по звёздам, сканировать новые миры (особенно после введения поверхностного сканера, поисков биомов и аномалий). Исследователи занимаются картографированием далёких систем и могут даже найти что-то первым. *Боевые миссии*: на станциях доступны задания по уничтожению пиратов или преступников в указанных системах; существуют «*регионы опасности*» (HazRes, Conflict Zones) – места для бесконечного PvE-фарминга боёв с волнами NPC. *Охота за головами*: игрок патрулирует зоны астероидов или навигационные маяки, выискивая NPC с статусом «Wanted» и получая за их уничтожение награду. *Карьерные миссии*: доставка грузов, перевозка пассажиров на туристических лайнерах, поиск конкретных редких ресурсов – всё это генерируется станциями. *Горнодобыча*: отдельный пласт PvE – от раскалывания астероидов лазером до глубоководной добычи на газовых гигантах. *Инженеры*: разблокировка специальных NPC-инженеров через PvE-задачи (сбор редких материалов) позволяет улучшать оборудование корабля, добавляя долгосрочную PvE-цель. *Таргоиды и иные таинственные объекты*: в определённые моменты игроки могут натолкнуться на таргоидский корабль, что запускает уникальную последовательность (сканирование, или бой, если провоцировать) – позднее с обновлениями появились полноценные сражения с таргоидами с использованием специального оружия. Также есть заброшенные базы, генерирующие хоррор-атмосферу и лор-записи (например, базисы Стражей). Таким образом, контент в Elite богат: от мирных профессий до высокоуровневого PvE-энкаунтера с пришельцами.

- **Продолжительность и эндгейм:** Elite Dangerous по сути не имеет концовки – это бесконечный открытый мир. Кампанией можно считать разве что достижение *ранга «Элита»* в одной из сфер (боевой, торговой, исследовательской) – на это уходит десятки часов гринда. Некоторые также ставят целью получить военные звания Федерации/Империи для доступа к топ-кораблям или накопить на *флит-кэрриер* (огромный мобильный авианосец). Всё это – долгосрочные PvE-цели, достижение которых можно расценивать как условный эндгейм. После их достижения остаётся либо переключиться на другую роль, либо ждать новых ивентов от разработчиков. Конец 2022 – 2023 гг. ознаменовался *масштабной войной с таргоидами*: в обновлении **Elite Dangerous: Aftermath** инопланетяне начали массово атаковать сектора. Это создало своего рода эндгейм-PvE для сообщества – совместными усилиями защищать системы, строить протеиновые супероружия, отбивать захваченные станции. У многих ветеранов вернулась мотивация играть, и **поддержка сезонными сюжетами удерживает сообщество** ²⁵.

Тем не менее, когда активных событий нет, эндгейм Elite для PvE-игрока выглядит как «придумай себе занятие сам». Некоторые уходят в дальние экспедиции (вспомним миссию *Distant Worlds* – путешествие тысячи игроков к краю галактики), другие совершенствуют флот. Но без внешних целей игра после долгих часов может приесться.

- **Отзывы и оценки сообщества:** Elite Dangerous на старте в 2014–2015 имела смешанные отзывы (жаловались на нехватку обучающего контента и оффлайн-режима), но к 2020-м сумела собрать лояльное ядро космосим-фанатов. На Steam у игры **«Mostly Positive» (~80% положительных)** ²⁶, но отзывы очень полярны: симмеры восхищаются глубиной, а казуальные игроки ругают скуку. Типичная похвала: **«честно, объективно – одна из лучших космосандбокс-игр. Глубина, свобода – огромная песочница, делай что хочешь»** ²⁷. А типичная критика: **«как игра – она адски скучная! Трудно объяснить, сколько багов и проблем тебя ждёт...»** (перевод по Steam-рецензии) ²⁸. Русскоязычные фанаты отмечают великолепие масштабов, но сетуют на отсутствие полноценного нарратива и необходимость «играть в своей голове». Примечательно, что Дэвид Бребен (создатель) лишь спустя годы признал, что стоило уделить больше внимания сюжетному контенту – позднее попытались исправить через гиперврат и таргоидов. На форумах Frontier не раз вспыхивали споры PvE vs PvP, где PvE-ориентированные просили ввести режим без открытого PvP. Компания частично пошла навстречу – существует режим *Solo* (приватный PvE). В итоге репутация Elite Dangerous в части PvE – **игра для любителей свободы и симуляции, но не для тех, кому нужна история**. Одни считают это вершиной жанра, другие – «потрясающим космосимом, но посредственной игрой» ²⁸.

- **Удержание игроков:** По словам разработчиков, Elite Dangerous за годы продана тиражом 4+ млн копий, однако активный онлайн ниже, чем у ММО – обычно несколько тысяч в день. Удержание во многом циклично: крупные обновления (введение посадки на планеты в Horizons, выход Odyssey, сюжетные события) возвращают множество командеров, но в периоды затишья многие уходят. Новички же часто отваливаются на ранних стадиях: отсутствие сильного туториала раньше приводило к тому, что значительная часть новых пилотов не проходила и тренировочной миссии. У Frontier нет публичных цифр retention D1/D7, но косвенно можно оценить по достижению: менее 40% игроков на Steam получили достижение за первый прыжок между системами, что намекает на слабое удержание новичков. В сообществе признают проблему: **«как удержать новых игроков?»** – вечная тема на форумах. Часть решения – сообщество **Fuel Rats** и другие, которые помогают новичкам бесплатно (спасают от гибели, обучают). Это уникальный случай, когда retention PvE-аудитории поддерживается самим комьюнити. В целом Elite сохраняет костяк преданных фанатов годами (многие играют с 2014-го до сих пор), но привлечь и удержать новую аудиторию ей сложно из-за специфики песочницы без кампании.

X4: Foundations (Egosoft, 2018)

- **Сильные стороны PvE:** X4: Foundations – глубокая **однопользовательская** космическая песочница, продолжатель серии X, предлагающая богатейшие PvE-возможности для любителей стратегии и симуляции. Главное преимущество – **“живая” вселенная с развитым ИИ**. В игре симулируется **автономная экономика всего звездного сектора**: фабрики NPC производят товары, торгуют, фракции (государства и корпорации) воюют и заключают союзы независимо от игрока. Такой **продвинутый ИИ фракций** создаёт ощущение настоящего мира: пиратские кланы совершают рейды, Ксеноны (враждебный ИИ-вид) захватывают секторы, даже если игрок бездействует ²⁹. Это задаёт динамичный PvE-фон – всегда есть конфликт или дефицит ресурса, которым можно заняться. Второе

ключевое достоинство – **глубина управления и строительства своей империи**. Игрок может пилотировать любой корабль (от истребителя до авианосца), а может выступать в роли стратегического командира, отдавая приказы флоту в режиме карты. Доступно создание своей торговой компании или военной армады, строительство станций, вербовка управляющих – фактически, игра позволяет пройти путь от одиночки до лидера мегакорпорации. «Глубина, свобода – большой песочника, где можно делать что хочешь», – отзывы сравнивают Х4 с EVE Online, но в сингл-плеере ³⁰. Также хвалят *разнообразие геймплея*: **«разнообразие того, чем можно заняться, радует... особенно разнообразие заданий-контрактов с самого старта»** ²¹. В Х4 присутствуют сгенерированные миссии: боевые (уничтожить цель, отбить станцию), транспортные, исследования, поиск тайников и пр. Эти задания помогают не заскучать в перерывах между «большими делами». Графика и детализация кораблей/станций в Х4 улучшились со времени Х3, плюс интерфейс стал удобнее для новых игроков (есть режимы быстрого приказа). И наконец, **возможность «ходить по станциям»** – хоть реализована просто, но даёт иммерсивность (можно выйти из корабля, лично нанять экипаж, осмотреть ангар), что ценят фанаты (эта фишка появилась раньше, чем аналог в Elite).

- **Слабые стороны PvE:** Несмотря на богатый симуляционный геймплей, Х4 часто критикуют за слабую сюжетную составляющую. **«Внятной сюжетки здесь нет»** – пишут в обзорах ³¹. История в Х4 подаётся фрагментарно: при старте можно выбрать предысторию, связанная с ней цепочка миссий служит скорее расширенным обучением, чем полноценной кампанией ³². В сравнении с прошлыми частями серии (где были сценарии), Х4 практически убрала сюжет – это разочаровало некоторых фанатов лора. Задания сводятся к серии поручений без глубокой драматургии. Таким образом, любителям сюжетных кампаний Х4 покажется пустоватой. Ещё одна слабость – *крутая кривая обучения и интерфейс*. Хотя разработчики упростили управление по сравнению с Х3, игра всё равно очень сложна для новичка: множество менюшек, терминологии. Требуется время, чтобы разобраться, как эффективно торговать или настроить автологистику кораблей. Некоторые механики плохо объяснены в игре – приходится обращаться к вики или сообществу. *Баги и производительность* тоже вызывали жалобы, особенно на запуске: Х4 в 2018 вышла сыроватой, были «багдромы» с заданиями и просадки FPS ³³. Патчами многое исправили, но осадок у части игроков остался (Metacritic user score ~6.4 ³⁴ – средний). Наконец, часть игроков отмечает, что *эндгейм* после постройки большой империи становится монотонным – победить всех нельзя, вселенная стремится к балансу, поэтому «захватив половину карты, начинаешь играть в экселевскую табличку, наблюдая за доходами». То есть кому-то не хватает *конечной цели* или сценария победы.

- **Типы PvE-контента:** *Строительство экономики:* игрок строит станции (шахты, фермы, заводы), налаживает производственные цепочки – это ключевой контент на mid- и endgame, требующий расчетов и планирования. *Флот и сражения:* можно собирать флотилии кораблей и участвовать в сражениях против NPC-фракций. Например, помочь одной империи отбить сектор у Ксенонов или подавить пиратскую базу – всё это PvE-бои в реальном времени с большим числом участников. *Исследование и сканирование:* хотя вселенная не процедурно бесконечна, она большая – есть тайники, заброшенные корабли, скрытые jump-проточины. Игроки могут искать секреты, разблокировать уникальные технологии. *Сюжетные мини-линии:* в игре несколько фракционных цепочек (например, поиск terraformer'ов для фракции Землян из DLC) – они дают лор и особые награды, хотя и короткие. *Миссии/контракты:* генерируются бесконечно на станциях – от простых (курьер, доставка) до сложных (шпионаж, вербовка пилота-ветерана, постройка определенной станции для заказчика). *Менеджмент персонала:* отдельный PvE-элемент – найм экипажа, прокачка их навыков, выполнение ими ролей (капитаны, управляющие

станции, пилоты истребителей). Игрок взаимодействует с NPC, что тоже часть окружающего PvE-мира. Таким образом, контент Х4 сфокусирован на симуляции жизни мира и росте могущества игрока внутри него, а не на линейном сюжете.

- **Продолжительность и эндгейм:** Х4 – потенциал на **сотни часов**. Нет финального ролика или определённого финала – цель геймплея игрок определяет сам. Некоторые считают конечной точкой **полную зачистку врагов**: например, уничтожение всех секторов Ксенонов. На практике это может занять десятки часов войны и не всегда возможно без модов, т.к. экономика врагов возрождается. Другой условный эндгейм – *монополизация экономики*: захватить все торговые ниши, максимизировать прибыль, скупить все лучшие корабли и улучшения. Опять же, формального экрана «Вы победили» не появится, но такие цели стимулируют долго играть. Многие фанаты серии играют годами, дожидаясь DLC (каждое добавляет новый сюжет и фракции, тем самым продлевая PvE). Например, DLC **Cradle of Humanity** (2021) добавило линию с земной федерацией, **Tides of Avarice** (2022) – пиратскую сюжетку. Эти истории невелики, но служат «тематическим сезоном». После их прохождения игроки обычно возвращаются к своей песочнице – кто-то начинает заново с новым патчем, кто-то продолжает развивать империю. Отсутствие четкой концовки – двояко: с одной стороны, нет удовлетворения от завершения кампании; с другой – играть можно бесконечно. Практика показывает, что **некоторые геймеры проводят в Х4 тысячи часов** (особенно с модами), наслаждаясь постоянными переделами галактики. Таким образом, глубина кампании Х4 зависит от целей игрока – игра дает все механики для длительного PvE, но не навязывает ни одной.

- **Отзывы игроков:** Сообщество Х4 довольно узкое, но преданное. На Steam у игры ~80% положительных рецензий (Mostly Positive) ²⁶. Поклонники называют её **лучшей космической стратегией/симулятором для одиночной игры**, отмечая, что аналогов с таким уровнем проработки экономики нет. Приводят сравнение: «Х4 – это как EVE Online, но синглплеер и с более лёгким входом. Империя как в Mount & Blade, только в космосе» ³⁰. Многие хвалят разработчиков Egosoft за поддержку – игра получила множество патчей, улучшивших ИИ и производительность. Однако новые игроки иногда оставляют негатив, пожаловавшись на баги или сложность. Журналисты встретили Х4 холодно (оценки ~6/10) из-за технического состояния на старте, но патчи изменили картину к лучшему, что отражается в отзывах пользователей. Русскоязычные обзоры отмечают слабый сюжет: **«сюжетная часть пробила дно своим отсутствием»** ³¹, но тут же добавляют, что фанатам Х это не помешало наслаждаться игровым процессом. В целом Х4 воспринимается как **нишевая, но успешная PvE-игра**: не для всех, но в своём сегменте – ориентир лучших практик симуляции вселенной (автономный мир, сложная экономика, свобода стиля игры).

- **Удержание игроков:** Поскольку Х4 – игра офлайновая (без обязательств ежедневного захода), метрики удержания неприменимы напрямую. Однако косвенно можно отметить: ядро фанатов остаётся с игрой на долгие сроки, возвращаясь с выходом дополнений. Egosoft сообщала, что продажи DLC превышают ожидания, что говорит о сохранении активной базы. Новички же – кто преодолевает первые сложности, тот «подсаживается» надолго. Кто нет – те уходят в первые дни (что типично для сложных симов). Точных цифр D1, D7 нет, но likely retention у хардкор-аудитории высокое: многие купившие Х4 продолжают периодически играть спустя годы, особенно благодаря модам и обновлениям. Для одиночной «песочницы» это хороший показатель того, что PvE-начинка способна удерживать интерес в длительной перспективе.

Star Citizen (Cloud Imperium Games, 2012 – наст. время, альфа-тест)

• **Сильные стороны PvE:** Хотя Star Citizen всё ещё находится в альфа-стадии, уже сейчас в нём реализованы многие важные для PvE механики. Главное – это **масштаб и реализм симуляции**. Игра предлагает бесподобную по детализации модель космоса: сотни звёздных систем (пока доступны ~2 системы в PU), полная симуляция корабельных систем, реалистичная физика полёта (с учётом массы, инерции) ³⁵. **Иммерсивность на высоте:** например, можно без швов выйти из корабля в открытый космос, сесть в другой корабль, пройти по детализированным палубам – всё это создает ощущение жизни внутри вселенной. Для PvE-ориентированных игроков важна *возможность играть кооперативно против окружения*. В Star Citizen уже есть **совместные PvE-миссии**, рассчитанные на нескольких человек: например, в эвентах против пиратов или пришельцев требуются пилоты истребителей, транспортников и даже медики, работающие сообща ³⁶. Такими эвентами (проводятся периодически: *Xenothreat, Ninetails Lockdown, Jumptown*) CIG демонстрирует удачную практику PvE **“мировых событий”** в ММО, где десятки игроков объединяются против угрозы. Помимо специальных событий, имеются **PvE-контракты** от NPC-фракций: патрулирование маршрутов, охота за преступниками, сопровождение грузов ³⁷, спасательные операции и т.д. Их разнообразие постепенно растёт – в патчах 2024 года добавились миссии с изменяемыми условиями (преследовать движущийся поезд, отбивать орбитальные платформы и проч.). Очень сильная сторона SC – *разнообразие профессий*: уже можно заниматься **шахтёрством** (добыча полезных ископаемых с планет и астероидов), **торговлей** (перевозка грузов между станциями), **навигацией/поиском** (сканировать и находить аномалии, точки интереса) помимо очевидных боевых миссий. Всё это – PvE-активности в рамках persistent universe. Экономическая система пока проста, но цены реагируют на действия игроков, а NPC создают трафик – заложен фундамент *глубокой экономики* ³⁸, которая со временем должна стать базой PvE-геймплея (доставлять дефицитные товары на планеты, защищать конвои и т.п.). Ещё один плюс – *графика и атмосфера*: **«фотореалистичная картинка, детализированные корабли... каждый полёт – настоящее приключение в безкрайних просторах»** ³⁹, описывают обзоры. Для PvE это важно: ощущение путешествия и открытия нового мира мотивирует не меньше, чем сюжет. И наконец, у Star Citizen уникальная **социальная составляющая**: игроки объединяются в организации, вместе берутся за задания, делятся ролями (пилот, стрелок, инженер на корабле) ⁴⁰. PvE, выполняемое сплочённым экипажем мультиэкипажного корабля, приносит огромное удовольствие – немногие игры предлагают такой опыт.

• **Слабые стороны PvE:** Главная проблема очевидна – **игра не завершена**, и контента PvE всё ещё мало по меркам ММО. **“Основной контент всё ещё в альфе”** ⁴¹, прямо говорят обзоры 2025 года. Нет полноценной сюжетной кампании внутри PU (сюжетная игра Squadron 42 разрабатывается отдельно и пока недоступна). PvE-миссии во вселенной однотипны и генерируются через mobiGlas; лишь изредка встречаются уникальные миссии с озвученными «giver’ами». Поэтому многие PvE-игроки жалуются на *повторяемость*: например, охота за преступниками сводится к одному и тому же бою с парой пиратов, только в разной локации. Контракты на перевозку – те же маркеры без сюжетного обоснования. Cloud Imperium в недавних патчах пытается это исправить, добавляя повествовательные элементы (в 4.3 появились первые намёки на сюжет с Бендиктом Дулин, который можно исследовать). Но по состоянию на конец 2025, **внятного PvE-нарратива в Star Citizen нет** – и это большой минус, если рассматривать *кампанию*. Другой существенный недостаток – *техническая нестабильность*, которая бьёт в том числе

по PvE. Баги могут ломать прохождение миссий (например, цель не спавнится), сервер может вылететь посреди длительного задания, что очень раздражает. Оптимизация слабая: **игра требовательна к железу и всё равно бывают лаги** ⁴², из-за чего PvE-энкаунтеры (особенно массовые эвенты) порой превращаются в «слайд-шоу». Ещё – *отсутствие офлайн-режима или соло-сервера*. PvE-ориентированные пользователи на форуме не раз просили безопасный режим без PvP, чтобы спокойно выполнять миссии ⁴³. Пока этого нет: даже мирные игроки могут стать жертвой ганкеров, что снижает удовольствие от PvE (рискуешь потерять груз и прогресс). В итоге часть PvE-фанатов Star Citizen **«сидят и ждут Squadron 42»** – одиночной сюжетной кампании, которая обещает кинематографический опыт Wing Commander'a. Без неё текущий SC ощущается больше как технодемо, чем как завершённая PvE-игра. Также экономика пока сырая: заработки на миссиях несбалансированы, крафта нет, профессии не до конца реализованы (например, медицинский геймплей введён, а спасательные миссии – в зачатке). Все эти недоработки – следствие незавершённости проекта.

- **Типы PvE-контента:** Уже присутствующие: (1) *Боевые миссии:* охота на пиратов по контрактам разных уровней сложности (ECN Alert, Bounty Hunter лицензии до Very Hard), зачистка точек против банд (bunker missions FPS-шутер), сопровождение конвоев. (2) *Социальные миссии:* доставка посылок, перевозка локальных грузов, поиск пропавших персонажей (найти разбившийся корабль и забрать чёрный ящик). (3) *Добыча ресурсов:* горное дело на планетах (сначала на небольших кораблях типа Prospector, позже – на больших ROC и Mole) – поиск месторождений и их выработка. В будущем планируется добыча газа, салваж (частично уже введён: сбор обломков с помощью корабля Reclaimer/Vulture). (4) *Торговля:* купить дешевле на одной станции – продать дороже на другой, с риском быть ограбленным пиратами. Это PvE-циклы доставки с элементами планирования и угрозами от NPC-корсаров. (5) *Исследование и поиск:* например, миссии «Investigation» – осмотреть заброшенную станцию, найти там улики или останки – по сути, PvE-квест на внимательность в стиле квест-комнаты. (6) *Кооперативные эвенты:* Xenothreat – оборона грузовых конвоев от флота чужих, Jumptown – захват нарколабораторий с NPC-охраной (и PvP конкуренцией), NineTails – блокада станции пиратами, которую игроки пробиваются, и т.д. Эти события длятся ограниченное время и дают большие награды, сплачивая игроков против сильных NPC. (7) *Arena Commander и Swarm:* отдельно от PU есть симулятор боёв – режим PvE-противостояния волнам ботов на корабле или в FPS. Он отточен лучше, но воспринимается как тренировка, а не часть кампании. В финале, когда выйдет Squadron 42, добавится (8) *Сюжетная кампания:* линейные миссии с катсценами и звёздным актёрским составом, но это отдельный продукт.

- **Длительность и эндгейм:** Пока говорить о цельной кампании рано – её просто нет (PU-миссии нескончаемы, а S42 не вышел). Тем не менее, некоторые игроки играют *persistent universe* десятки и сотни часов, выдвигая себе собственные цели: накопить на дорогой корабль, исследовать все луны системы, выполнить все возможные миссии разных типов, прокачать репутацию у фракций до максимума. Все эти меты занимают время. Например, полная цепочка лицензий охотника (от новичка до элитного Eradicator) требует пройти несколько десятков миссий с ростом сложности. Кампанией можно условно назвать карьеру персонажа – от стартового «авантюриста с одним кораблём» до владельца флота и богатого наёмника. На это уходит сотни часов игры (учитывая, что прокачка навыков как таковых отсутствует, прогресс выражается в деньгах и флоте). **Эндгейм-контент** как таковой в PU отсутствует, ибо нет финального босса или сюжетной черты. Однако роль эндгейма выполняют самые сложные PvE-вызовы: высокоуровневые bounty-миссии на особо опасных асов (где награда >250k aUEC, а враг – эскадрилья на топ-кораблях), участие в масштабных эвентах (они не всегда доступны, но когда идут – это вершина PvE). Также

эндгеймом можно считать освоение самых дорогих кораблей класса “Capital” – их применение в больших групповых операциях против НПС. На 2025 год, например, игроки устраивали собственные PvE-рейды – собирались флотом на 50 человек и штурмовали самый опасный форпост Ксенотрона (эвент из патча 4.x). Такие события уже близки к тому, что будет считаться рейдовым эндгеймом в будущем SC. Таким образом, сейчас длительность PvE ограничена интересом игрока: кто-то «выгорает» через 20 часов, увидев все шаблоны миссий, а кто-то живёт в вселенной SC годами, просто кайфуя от атмосферы и социальных взаимодействий. Полноценная же кампания (Squadron 42) обещает ~20 часов сюжетного геймплея, но её нужно будет оценивать отдельно после релиза.

- **Отзывы игроков:** Star Citizen – один из самых спорных проектов. С одной стороны, у него более 4 миллионов зарегистрированных игроков и культовое сообщество бэкеров ⁴⁴, которые восторгаются каждой мелочью: «масштаб и глубина детализации не имеют аналогов в индустрии» ⁴⁵ – такая точка зрения нередко звучит. С другой, скептики (и разочарованные вкладчики) критикуют медленное развитие и отсутствие финального продукта: в русском сегменте выходили статьи вроде «Star Citizen 2020 – НЕкраткий FAQ хейтера» с перечислением всех провалов. Если фокусироваться на PvE, то отзывы позитивные касаются атмосферы и возможностей (“можно быть кем угодно – шахтёром, торговцем, наёмником”), а негативные – технических проблем и недоделанности контента. Пример положительного отзыва: «Star Citizen – одна из самых амбициозных игр, предлагающая невиданный persistent universe» ⁴⁵; «каждый полёт – приключение» ³⁹. Пример отрицательного: «игра требует уйму времени на изучение и мощный ПК; кроме того, будучи альфой, она полна багов и нестабильна» ⁴⁶ ⁴⁷. На форумах периодически всплывает тема PvE vs PvP: часть аудитории просит отдельный PvE-сервер, аргументируя что «в SC много вещей, делающих PvP неинтересным... главное – сколько времени ты можешь потерять впустую из-за чужой прихоти» (цитата с reddit). Но CIC пока придерживается общей вселенной, пытаясь поощрять кооперацию против общего врага (те же эвенты). В целом, текущая репутация SC в плане PvE – **огромный потенциал, местами реализованный впечатляюще, но ещё не раскрытый полностью**. Игроки ждут большего: сюжетных миссий, более умного ИИ, новых систем для исследования. Проект называют «игрой мечты», которую ещё предстоит довести до ума.

- **Удержание игроков:** Показатели удержания аудитории в SC специфические. Поскольку игра пока технически не релизнута и продаётся как доступ в альфу, её аудитория состоит в основном из энтузиастов, готовых мириться с проблемами. Многие из них возвращаются в игру на каждый крупный патч (раз в квартал) – то есть retention “патчевой” частоты довольно высокий. Однако широкую аудиторию удерживать сложно: бесплатные «Free Fly» акции привлекают тысячи новых пилотов, но далеко не все остаются покупателями пакетов. Новички часто пугаются багов и сложности: без tutorиала и с возможностью мгновенно погибнуть от руки грифера часть отпугивается в первый же день. Точных D1/D7 данных нет, но можно предположить, что из пришедших на бесплатную неделю немногие продолжают активно играть по её окончании. Сами разработчики признают, что проект ещё не готов для mass market – они не тратят бюджет на рекламу именно поэтому. Тем не менее, есть признаки лояльности: регулярные отчёты показывают десятки тысяч уникальных игроков ежемесячно, несмотря на отсутствие подписки. Многих удерживает **социальный фактор** – они состоят в оргах, летают вместе, устраивают PvE-ивенты самостоятельно. В целом retention ядра хорош: люди играют годами, следя за обновлениями. Но retention новых игроков пока страдает из-за альфа-состояния. Ожидается, что с выпуском Squadron 42 (сингл) и более полного PU, удержание PvE-ориентированных игроков возрастет, ведь появится больше контента и стабильность.

EVE Echoes (NetEase/CCP, 2020)

• **Сильные стороны PvE:** EVE Echoes – мобильная адаптация EVE Online – сделала упор на более доступный PvE для казуальной аудитории. Главное её преимущество – **возможность играть в космос в любое время на смартфоне**, с упрощённым интерфейсом и механиками. Многие новички, которым оригинальная EVE казалась сложной, оценили Echoes: *«она достаточно хороша для мобильной игры»*, хотя и не дотягивает до глубины ПК-версии ⁴⁸. В плане PvE Echoes предлагает **спокойный режим для не-PvP игроков**: в высокосекьюрных системах полностью запрещены атаки между игроками, чего нет в “большой” EVE. *«Highsec значит highsec – никакого PvP»*, подчёркивает один из игроков, называя это главным плюсом Echoes ⁴⁹. Таким образом, PvE-ориентированные пилоты могут безопасно выполнять миссии и майнить, не опасаясь внезапного уничтожения – это заметно снижает стресс и позволяет расслабленно получать удовольствие от PvE-контента. В Echoes присутствуют **сюжетные миссии («story missions»)** – фактически аналог эпик-арок из EVE, но встроенных в прогрессию. Выполняя простые поручения (Encounters), игрок постепенно разблокирует более сложные сюжетные задачи ⁵⁰ ⁵¹. Это придаёт чувство цели, которого порой не хватало в оригинале. Также мобильная игра более *легко вводит в механику*: упрощена экономика, понятнее навыки. Первые PvE-часы проходят гладко, что подтверждают отзывы: *«интерфейс упрощён и понятен, нет перегрузки – жена попробовала Echoes после PC и ей понравилось»* ⁵² ⁵³. Контент, знакомый по EVE, присутствует: миссии агентов (здесь через меню Encounters), космические аномалии с пиратами для зачистки (ratting), майнинг, производство, даже исследование (сканирование). То есть на мобильной платформе удалось воспроизвести ключевые PvE-элементы EVE. Отдельно игроки хвалят **темп игры**: Echoes *«в целом более казуальна и не такая тайм-синковая»* ⁵⁴, т.е. не требует сидеть часами у компьютера – можно зайти, сделать пару миссий за 15 минут на телефоне. Это удобство – большая сильная сторона для удержания PvE-геймеров, у которых мало свободного времени или нет возможности играть на ПК.

• **Слабые стороны PvE:** Однако, переняв многие системные аспекты EVE, Echoes унаследовала и недостатки. PvE-контент хоть и есть, но многими воспринимается как **«урезанная версия»**. Мир Echoes меньше, типов активности чуть меньше (например, не сразу были эпик-арки или аналоги Wormholes). Важная проблема – **монетизация и “pay-to-win” элементы**, характерные для китайских мобильных ММО. Игроки жалуются, что разработчик (NetEase) активно продвигает донат: *«гемблбоксы/гача присутствуют... NetEase постоянно лезет в карман за бустерами»* ⁵⁵. Это подрывает честность PvE-прогресса: можно ускорить прокачку за деньги, что некоторым портит удовольствие. Хотя донат и даёт новичкам шанс догнать ветеранов (что похвально отмечается: *«хотя донат и есть, он позволяет новым игрокам чуть быстрее нагнать старых...»* ⁵⁶), все же общего негатива от P2W меньше не становится. Ещё один минус – **упрощение и “обеднение”** по сравнению с ПК EVE. Экономика более примитивна, баланс хуже: *«баланс хуже, чем в EO, и инфляция сильнее...»* ⁵⁷. Заработки, цены – всё настроено иначе, иногда во вред PvE-игрокам (называют проблемы с чрезмерным гриндом). Прогрессия тоже показалась некоторым слишком медленной без вложений: *«намного более тяжёлый гринд, я играл месяц и бросил»* ⁵⁸ – пишут те, кто ожидал лёгкой игры. Т.к. Echoes ориентирована на мобильный рынок, там ввели капитал-шпы довольно быстро и сделали их основой эндгейма – *«Echoes усиленно пушит капиталы как цель»* ⁵⁹, из-за чего баланс экономический страдает (куча ресурсов уходит на дорогие корабли). Также **проблема ботов и мультиакков** оказалась даже серьёзнее, чем в EVE: *«ботят все кому не лень, мамы и бабушки через эмуляторы мультиводят, экономика перегрета»* ⁵⁸. Для честных PvE-игроков это означает, что рынок наводнён дешёвым фармом и их вклад обесценивается. И

последняя слабость – *неясное будущее проекта*. Некоторые на форумах сомневались: «*Echoes – это спин-офф чтобы выжать денег из имени EVE... не стоит думать о ней как о альтернативе, у неё нет будущего*» ⁶⁰. В 2022–2023 появлялись новости об оттоке игроков, т.к. NetEase агрессивно вводила донат-события. Если аудитория сократится, PvE-контент некому будет потреблять и развивать, что рискованно.

- **Типы PvE-контента:** *PvE-миссии (Encounters)*: основной источник PvE-деятельности для одиночки. Они подразделяются на обычные и сюжетные. Обычные генерируются постоянно (боевые – убить пиратов, курьерские – доставить груз, т.д.), а выполнив их определённое число, игрок открывает **Story Mission** – более сложное задание с большим вознаграждением ⁵⁰ ⁵¹. Эти сюжетные миссии можно выполнять совместно с корпорацией, они рассчитаны на групповой бой (новичку одному трудно). Награда – крупные суммы ISK или чертежи. *Аномалии и “ratting”*: как и в EVE, по системам разбросаны пиратские аномалии разных уровней. Игрок сканирует их и вступает в бой с несколькими волнами NPC. Это бесконечный PvE-контент для зарабатывания денег. *Ивенты*: Echoes проводит ограниченные по времени PvE-ивенты (например, ивент против “дронов-санша” и пр.), которые дают уникальные награды. Обычно это набор миссий со своей мини-сюжетной подоплёкой. *Добыча ресурсов*: астероидная добыча проще, чем в EVE – достаточно отправить корабль на астероид и дожждаться заполнения трюма. Руда нужна для производства – крафтовая система урезана, но присутствует. *Производство*: игроки могут строить свои станции (в ограниченном виде) и производить модули, корабли – это PvE-активность для экономистов. *Fleet PvE*: недавно ввели **кооперативные PvE-режимы**, например, “*Faction Wargames*” – 10v10 PvE/PvP арена без потерь (противоборство за рейтинг). Хотя Wargames скорее PvP-режим, но тренироваться там можно и против ИИ. Также анонсировали вторжения пиратских армад – групповые PvE-encounter для корпораций. В общем, Echoes старается отзеркалить EVE: те же виды PvE, но в мобильном формате и с некоторыми упрощениями.

- **Длительность и глубина кампании:** Формальной концовки в Echoes, как и в EVE, нет – это MMO-сэндбокс. Однако наличие *story missions* даёт ощущение прохождения кампании на начальных этапах. Новичок может постепенно выполнить все доступные сюжетные линии (например, за каждую основную фракцию) – на это уходит несколько недель игры. После этого структурированного контента становится меньше, и игра переходит в фазу открытого геймплея: копи ISK, покупай крутой корабль, участвуй в войнах корпораций. Глубина PvE ограничена уровнем разработанного контента: на старте Echoes не было таких сложных PvE-ивентов, как Incursion в EVE, но со временем часть эндгейм-PvE появилась (например, Spatial Complexes – аналоги бездн). Тем не менее, многие отмечают, что **PvE-кампания Echoes проигрывает EVE по глубине**: «*PvE – шутка и там и там, но в онлайн-овой EVE оно глубже*» ⁶¹ ⁶². Это связано с тем, что крупные сложные активности (типа совместных рейдов) Echoes внедряет медленно. Endgame для PvE-игрока в Echoes – либо вступать в крупную корпорацию и вместе фармить самые прибыльные места (что несёт риск PvP), либо заниматься рынком/производством. В целом, одиночкам после определённого момента делать становится мало чего – экономика контролируется альянсами, редких PvE-контентов не так много. Поэтому глубина кампании для casual’a – умеренная (на несколько месяцев контента), а дальше либо заканчивай, либо становись частью соц. групп.

- **Отзывы игроков:** На старте в 2020 Echoes получила неплохие оценки для мобильной MMO. На Google Play у неё ~4.0, на Apple App Store 4.3 ⁶³. Игроки хвалили графику (для мобильной очень достойная 3D-картинка), интуитивный UI и масштаб: **«арт-стиль приятный, UI понятный... легко двигаться между меню, базами, флотами»** ⁶⁴. В то

же время, ядро ветеранов EVE встретило Echoes скептически – многие на форумах писали, что это «урезанный клон ради доната». Через пару месяцев после релиза стали появляться жалобы на засилье ботов (китайские фермы ISK) и доминирование китайских мегакорпораций на серверах – *«игра сейчас это несколько мега-альянсов, кемпящих всех, портя игру»* ⁶⁵. Русскоязычные отзывы отмечали, что **Echoes хороша как введение во вселенную EVE**, но не заменяет основную игру – мол, «поиграл пару недель на телефоне и либо бросил, либо пошёл на ПК-вариант». В самом начале многие получили удовольствие: *«потрясающее качество для мобильной игры, отдельная шикарная часть франшизы... сижу на диване, взрываю нубов – обожаю»* – писал один из пользователей ⁶⁶ ⁶⁷. Но удержать всех не удалось: кто-то, как комментатор на MMORPG.com, *«попробовал, но удалил через пару дней – не зацепило, ничего уникального»* ⁶⁸. В целом, Echoes удалось завоевать свою нишу: сейчас (2025) у неё небольшое, но стабильное сообщество, в том числе и русскоязычные корпорации. Она воспринимается скорее как «лайт-версия» EVE для тех, кто не может посвящать игре много времени или хочет играть на ходу. PvE-контент в ней оценивают средне: **«PVE – это шутка в обеих играх»** ⁶¹, говорят ветераны, имея в виду, что ни Echoes, ни оригинал не блещут сценарным разнообразием. Однако для мобильного стандарта Echoes предлагает необычно богатый и сложный PvE, что и заслужило ей немало похвал.

- **Удержание игроков:** Как и у многих F2P-мобильных проектов, у EVE Echoes высокий приток новичков и существенный отток по мере прогрессии. Конкретные цифры не публиковались. Из общих тенденций: через месяц после старта игра сообщала о 5 млн созданных персонажей, но реально активных осталось гораздо меньше. Мобильная аудитория часто пробует и уходит – вероятно, **D1 retention у Echoes был в районе 30-40%**, D7 мог упасть до 15% или ниже (типичные цифры жанра). В самом CCP признавали, что главный фактор удержания в EVE – вовлечение в социальные связи ⁶⁹. В Echoes похожая история: если игрок вступил в корпорацию, шансы что он останется на долго, гораздо выше. Те, кто играл соло, часто бросали после выполнения всех сюжетных миссий или первой потери дорогого корабля. Отток европейских/американских игроков также связывают с доминированием азиатских таймзон – когда основная активность происходит ночью по их времени. Таким образом, удержание PvE-игроков в Echoes осложняется тем, что без PvP и политики endgame-контент скуден. Тем не менее, у игры есть постоянный костяк, поддерживаемый регулярными обновлениями от NetEase (пример – введение *Faction War Games* увеличило онлайн). В 2023м появились слухи о спаде популярности, но официально серверы активны, и проект, похоже, приносит доход. В итоге можно сказать: удержание новичков слабое (многие пробуют и не остаются), удержание вовлечённых (в корпорации) – довольно высокое, пока у людей есть компания и цели.

Infinite Lagrange (NetEase, 2021)

- **Сильные стороны PvE:** Infinite Lagrange – мобильная/PC кроссплатформенная ММО-стратегия про космические флоты. Её ключевая особенность – **“сезонная” PvE-кампания, развивающаяся на сервере с участием всех игроков**. В начале каждого сезона все игроки попадают в относительно мирный сектор и постепенно расширяют свою базу, сражаясь с небольшими пиратскими НПЦ-флотами. Прогресс сервера представлен неким сюжетом: цель всех – построить ретранслятор “Врата Лагранжа” и соединить сектор с остальной галактикой ⁷⁰. Это придаёт смысл PvE-деятельности: **“есть история, и каждый игрок своим вкладом двигает общий прогресс”** ⁷¹. Такое решение – удачная находка: даже любя соперничество, люди чувствуют общую PvE-цель. *Кооперация в союзе (Union)*: игра поощряет объединяться в союзы, вместе защищать и захватывать территории. Для PvE это значит, что вы можете общаться и координироваться против сильных NPC-врагов

(например, флотов пиратов, охраняющих стратегические узлы). Отзывы отмечают, что играть коллективно очень увлекательно, переводя мобильную стратегию на уровень социального опыта. *Импрессивная графика и эпичность*: для мобильного/легкого клиента IL выдает отличную картинку космоса – модели кораблей, спецэффекты сражений, огромные космические города ⁷¹. Битвы флотилий выглядят зрелищно (можно наблюдать в 3D), что усиливает вовлечение в PvE-битвы. *Простота в освоении*: отмечают, что UI понятен, управление базой интуитивно – можно быстро разобраться, как собирать ресурсы, строить корабли, атаковать цели. Это плюс для удержания PvE-публики, не желающей долго учиться. *Переводчик встроенный*: игра международная, и наличие кнопки “перевести” в чате помогает общению разных языковых групп ⁷² – социальный аспект, влияющий и на совместный PvE (легче набрать мультинациональный союз). В целом, Infinite Lagrange делает упор на **PvE-исследование и строительство** в первом этапе каждого сезона: игроки открывают новые сектора, сталкиваются с загадками (например, заброшенные объекты с историями). Это даёт схожее на PvE-кампанию ощущение последовательности и прогрессии.

- **Слабые стороны PvE**: Основной недостаток – ближе к mid/late-game **PvP неизбежен**, и чисто PvE-игрокам становится некомфортно. Пока сервер молодой, все сражаются в основном с NPC (пиратами), но чтобы продвинуться к центру карты, союзам приходится воевать друг с другом за контроль городов. Многие жалуются, что несколько мега-альянсов монополизировали контент: *«пара огромных альянсов доминирует и кемпит всех остальных, портя игру»* ⁶⁵. То есть мирный игрок рано или поздно упирается в “стену” – либо вступай к сильным и участвуй в PvP-войне, либо проигрывай сезон. Для тех, кто искал именно PvE, это минус. Также *монетизация NetEase*: IL хотя и позиционируется как стратегический F2P, содержит гача-механику чертежей кораблей (выпадают случайно). *«Прогресс привязан к рандомному дропу кораблей, донат рулит»*, отмечают некоторые игроки ⁷³. Это создаёт ощущение *pay-to-win*, особенно в PvP, но и PvE-шнику неприятно медленно собирать флот без доната. *Ограничения действий (таймеры и очки действий)*: в игре есть Action Points (АП) – энергия на совершение операций, которая восстанавливается со временем ⁷⁴. Активному игроку 150 АП хватает ненадолго – буквально на 15 боёв, после чего ждать часы. Это сделано для баланса, но воспринимается как препятствие: *«если активно воюешь, за пару боёв тратишь все АР и потом нужно спать 7-8 часов чтобы восстановить»* ⁷⁴. Ждущие таймеры строительства (многие часы) тоже могут фрустрировать – контент растягивается искусственно. Ещё слабое место – *повторяемость сезонов*: хотя каждый цикл добавляют новые события, по сути стратегия одна и та же, что игрокам приедается. Некоторые признаются, что после 2-3 сезонов интерес PvE-новинки угасает. И, наконец, *смещение фокуса с PvE на PvP к концу сезона* означает, что чисто PvE-контента конечное число (убить пиратов, пройти сюжет, дальше только война). Это ограничивает аудиторию – любители исключительно кооперативного PvE могут уйти, не желая участвовать в клановых разборках.

- **Типы PvE-контента**: *Строительство базы*: игрок начинает с одной станции и постепенно строит модули – верфи, исследовательские центры и т.д. Это PvE-процесс, требующий ресурсов, которые добываются на карте (захват астероидных полей, рудников). *Исследование карты*: сектор поделен на узлы, сначала неизвестные. Игроки отправляют разведку, открывают новые зоны – иногда находят **“город”** (ключевую PvE-цель захвата) или **аномалию** (специальное PvE-событие). *Боевые столкновения с NPC*: в неосвоенных узлах обитают пираты разной силы. Надо очистить точки от них, прежде чем строить там базы. Есть и *особые PvE-враги* – например, опасные “Angulum” объекты (древние машины) в поздних сезонах. *Кооперативное PvE*: союз может совместно атаковать мощные пиратские крепости. Присутствуют и **Галактические события** для всех – например, появление

особого флота, которого всем сервером надо победить. *Крафт и апгрейд флота*: игрок конструирует корабли (фрегаты, крейсера, авианосцы) из найденных чертежей. Комбинация флота – важная PvE-механика (нужно подбирать контрмеры против определённых NPC). *Торговля и переговоры*: есть базовые механики обмена ресурсами, а также договоры между союзами – это косвенно PvE (дипломатия против окружения). Наконец, *сюжетные вставки*: между фазами сезона показываются катсцены, описывающие успехи игроков (например, построен очередной участок гиперворота). Они добавляют narrativa, хоть и неглубокого.

- **Длительность кампании и эндгейм**: Каждый “сезон” Infinite Lagrange длится ограниченное время (несколько месяцев). За это время проходит условная кампания: от старта базы до кульминации – строительства Врат (endgame событие). В конце сезона прогресс обычно сбрасывается (или игроки переходят в новый сектор, сохранив часть накопленного). Таким образом, **кампания по сути циклична**. Это нестандартный подход: нет перманентного мира, но каждый цикл можно считать отдельной кампанией с началом, серединой, концом. Длительность одного цикла ~90 дней, и всё это время есть PvE-задачи. Эндгейм-содержимое сезона – это последние недели, когда идёт борьба за центральные узлы. Для PvE-игроков эндгейм состоит в крупнейших PvE-битвах (если PvP не доминирует): например, финальный штурм столицы пиратов при поддержке всех союзов. Но чаще эндгейм перерастает в PvP войну топ-альянсов за контроль над постройкой Врат. После завершения кампании победители получают награды, стартует новый цикл. Это похоже на “сессионную ММО”. С одной стороны, отсутствие постоянного прогресса может отпугнуть – всё, чего добился, обнуляется. С другой – каждый сезон привносит что-то новое (разрабы могут кардинально менять правила или вводить новые PvE-фракции). В плане глубины PvE: IL не имеет бесконечной глубины, она скорее рассчитана на повторное прохождение. Если игроку надоело – он может уйти, вернуться через пару сезонов, там будет новый контент. Эдакий “**roguelike**” элемент для ММО. Endgame строго PvE-контента немного: после уничтожения всех NPC остаётся только PvP соперничество до конца сезона. Это ограничивает чистый PvE-эндгейм. Впрочем, разработчики вводят *PvE-режимы вне основного сервера* – например, оборона базы от волн врагов – которые можно запускать для разнообразия.

- **Отзывы и оценки**: В сторах IL имеет крепкие ~4.2/5.0. Игроки хвалят атмосферность: **«огромная солнечная система, полная погружение в PvE-вселенную»** ⁷¹. Нравится сюжетный подход: *«история продвигается со всеми игроками – захватывающе, будто участвуешь в большом событии»*. Также отмечают визуал и дизайн кораблей. Однако по мере развития проекта стали слышны и негативные голоса: на reddit жалуются на **дисбаланс** – *«игру испортили огромные альянсы и гринд»*, *«экономика шутится донатерами»*. Тем не менее, в жанре мобильных стратегий Infinite Lagrange выделяется как **одна из самых качественных и необычных** – её часто рекомендуют за свежий Sci-Fi опыт. Пресса (Gamesradar, MMO.com) отмечала, что IL сочетает PvE и PvP, но со временем *«главная проблема NMS (No Man's Sky) наоборот – IL слишком хорош, а теперь не знает, что дальше дать игрокам»* ⁷⁵, намекая на нехватку контента. В российском сообществе игра не очень широко известна, но те, кто пробовали, говорят: *«начало затягивает, но потом либо донатить, либо стой в сторонке»*. В целом отзывы сводятся к тому, что **Infinite Lagrange – красивая стратегическая PvE/PvP-игра, которая хорошо удерживает первые пару месяцев, но потом повторяется**. Её PvE-решения интересны (кооп, единый сюжет для сервера), но мобильные механики могут оттолкнуть хардкор-аудиторию.

- **Удержание игроков**: Как и многие стратегии, IL показывает сильный отток после старта сервера. Первые недели онлайн большой, к середине сезона активных игроков остаётся,

как правило, в разы меньше. Многие новички бросают, не выдержав конкуренции или медленного прогресса. Те, кто остаются, обычно входят в крупные союзы – именно они составляют костяк retention. Конкретно, Day1 retention типично высокий за счёт рекламной кампании NetEase, а вот к Day30 остаётся небольшая доля. Один из опытных игроков на форуме писал: «сезон начинается с сотен активных, к концу остаются десятки» – что намекает на слабое удержание на длинной дистанции. NetEase пытается повысить retention, вводя новые режимы и улучшая баланс. Например, добавляли PvE-контент в середине сезона, чтобы не было скучного зстоя – **«добавлены новые катсцены и события в начальных системах, чтобы удержать интерес»** ⁷⁶. Однако картина всё же такая, что Infinite Lagrange – игра циклами: кто “догорел” на одном сервере, может не пойти на следующий. Некоторых удерживают межсезонные мета-прогресс (часть флота и технологий переносятся). Но таких меньшинство. Таким образом, retention PvE-игроков в IL средней силы: первый месяц хороший (новизна, кооп), затем проседает, а с новым сезоном часть людей возвращается. Это скорее модель сезонного привлечения, чем постоянного удержания.

Сводная таблица сравнения PvE-кампаний

Игры упорядочены от **самых успешных практик PvE** к менее удачным, исходя из глубины PvE-контента, качества кампании и отзывов игроков:

Игра	Сильные стороны PvE-кампании	Слабые стороны PvE-кампании
No Man's Sky	Огромная открытая вселенная для свободного исследования; постоянные бесплатные обновления с новым PvE-контентом; крафт, строительство баз и кооператив; отличное аудио-визуальное погружение ⁴ ⁶ .	Отсутствие чёткой сюжетной линии и конечной цели (игрок сам придумывает смысл); после длительной игры могут ощущаться повторяемость задач и однообразие процедурных миров ³ .
Starfield	Качественный сюжетный контент AAA-уровня: основная история + фракционные линии; проработанные квесты (особенно пиратская и корпоративная ветки) ⁹ ; разнообразие активностей (бой, исследование, базы); высокая кинематографичность и постановка.	Основной сюжет и персонажи воспринимаются пресными ¹² ; множество загрузок рушит цельность мира ¹³ ; после ~50-100 часов контент исчерпывается, эндгейм слабый ¹⁴ ; огромный мир частично пуст и генерирует повторяющиеся миссии.

Игра	Сильные стороны PvE-кампании	Слабые стороны PvE-кампании
Elite: Dangerous	Реалистичный масштаб галактики (400 млрд звёзд) – бесконечное PvE-исследование и чувство космического масштаба ²⁰ ; разнообразие ролей (торговля, майнинг, охота на пиратов, пассажирские перевозки); мировые события и враги (вторжение таргоидов) добавляют сюжет в песочницу ²² ; кооператив в крыльях позволяет вместе выполнять PvE-миссии.	Почти полное отсутствие сценарно прописанной кампании – минимум сюжета за 10 лет ²³ ; высокий порог входа и сложный интерфейс отпугивают новичков; контент гриндового характера – миссии повторяются, прогресс требует монотонности; без внешней цели игрок может заскучать (нет чёткой конечной точки).
X4: Foundations	Глубокий одиночный космосим с живой экономикой и войнами NPC-фракций – вселенная развивается сама ²⁹ ; игрок может строить свою империю, управлять флотом, станциями – максимальная свобода PvE-сэндбокса; множество типов деятельности (бой, торговля, исследование, строительство) внутри игры ²¹ ; поддержка модов и доп. контента расширяет PvE на сотни часов.	Сюжет практически отсутствует, игра не предлагает связной истории ³¹ – кампании как таковой нет, только генератор миссий; сложность и перегруженность механик – тяжело освоиться без гайдов; были технические проблемы на старте (баги, оптимизация); некоторым игрокам не хватает ощущения прогресса или финальной цели в такой песочнице.
Star Citizen (alpha)	Непревзойдённая иммерсивность и детализация космического мира – EVA, походы по кораблю, реалистичная физика ³⁵ ³⁹ ; разнообразие PvE-активностей уже сейчас: миссии охоты на пиратов, перевозки, майнинг, исследования; кооперативные PvE-события объединяют игроков против сильных врагов (масштабные эвенты); социальные возможности – организации, мультиэкипаж – делают PvE опыт уникально коллективным.	Игра не завершена – контента мало и он повторяется (типовые миссии без сюжета) ⁴¹ ; <i>отсутствие сюжетной кампании</i> (Squadron 42 пока недоступен); много багов и технических проблем мешают прохождению PvE (вылеты, баг миссий); нет офлайн/solo режима – PvE-шники не защищены от PvP-гриферов; высокие требования к ПК.
EVE Echoes	Доступный космосим на мобильной платформе – играть можно везде; упрощённый UI и вводная кампания лучше вовлекают новичков ⁵² ; наличие сюжетных миссий и безопасных зон для PvE (high-sec без PvP) ⁴⁹ ; много знакомых активностей EVE (миссии, аномалии, майнинг) в казуальном формате; менее требовательна по времени – подходит для коротких PvE-сессий.	Упрощённая, “разбавленная” версия EVE – глубины и сложности оригинала нет; сильная монетизация: ускорители прогресса, гача-чертежи – ощущение pay-to-win ⁵⁵ ; экономический дисбаланс, инфляция и боты портят PvE-опыт ⁵⁸ ; эндгейм-контента мало для соло-PvE (после прокачки остаётся только PvP или рутинный фарм).

Игра	Сильные стороны PvE-кампании	Слабые стороны PvE-кампании
EVE Online	Невероятно богатый sandbox-вселенная: игроки в PvE могут выбрать из множества профессий – от боевого пилота до промышленника; сложные групповые PvE (например, совместные Incursion против NPC-нашествия) дают челлендж; живой лор и регулярные ивенты (вторжения пиратских наций, Triglavian и т.д.) временами добавляют миру динамику ²² ; экономическая система и крафт – одни из самых глубоких в жанре.	Отсутствие режиссированного PvE-сюжета: после туториала игрок предоставлен сам себе, миссии однотипны и выполняются ради заработка; крайне крутая обучаемость – 89% новых игроков уходят в первую неделю ⁷⁷ ; PvE часто сводится к гринду (“крэббингу”) без повествовательной отдачи, что многим наскучивает ⁶¹ ; лучшие аспекты игры раскрываются лишь во взаимодействии с другими (что уже выходит за рамки чистого PvE).
Infinite Lagrange	Красочная стратегия с кооперативной PvE-целью: все игроки сервера совместно продвигают сюжет сезона ⁷⁰ ; строительство базы и флота, исследования – увлекательны первые недели; графика и дизайн кораблей на высоком уровне для мобильной игры, эпичные бои флотилий; переводной чат облегчает координацию в PvE-союзах, сообщество помогает новичкам.	Строгий таймерный F2P: лимиты действий (энергия) и долгие постройки могут раздражать ⁷⁴ ; PvE-контент ограничен этапом начала сезона , далее доминирует PvP – мирным игрокам становится нечего делать; донат влияет на скорость развития (рандомные чертежи кораблей), что бьёт по балансу; кампания повторяется от сезона к сезону, устаёшь от однообразия спустя несколько циклов.

Удачные и неудачные решения PvE-кампаний

1. Удачные решения, которые стоит перенять:

- **Свободное исследование и открытый мир с постоянным развитием.** Игры вроде No Man’s Sky и Elite: Dangerous показывают, что огромная вселенная для исследования мотивирует PvE-игроков надолго. Возможность бесшовно летать от планеты к планете, находить новые локации и тайны (древние артефакты, инопланетные расы) – это то, что *цепляет* аудиторию космосимов ⁷⁸ ⁷⁹. Добавление скрытых загадок (например, монолитов в NMS или заброшенных генераторов в Elite) стимулирует интерес к PvE на месяцы и создает «сарафанное радио» обсуждений находок.
- **Сюжетные мировые события и групповой PvE-контент.** Лучшие практики – устраивать в живом мире периодические события, меняющие обстановку. Пример: вторжение таргоидов в Elite или появление Триглавиан в EVE ²². Это вплетает сюжет в песочницу и побуждает игроков участвовать сообща, даже если ранее они играли в одиночку. Кооперативные миссии и рейды против мощных NPC (*Xenothreat* в Star Citizen, *Incursion* в EVE, групповые миссии в Echoes) – то, что удерживает игроков, даёт цель собрать команду ³⁶ ⁶². Такой PvE-контент повышает социальное взаимодействие и вовлечение.

- **Разнообразие PvE-активностей и ролей.** Успешные игры предлагают заняться *не только* боем. Можно делать карьеру торговца, майнера, исследователя, строителя базы – или всё понемногу ⁸⁰ ³⁵. Важно балансировать, чтобы каждая мирная профессия была интересна: напр. в X4 экономика реагирует на действия игрока, в EVE рынок диктуется вкладами майнеров – игрок *чувствует значимость* своего PvE-труда. Чем больше выбор ролей, тем шире аудитория PvE.
- **Интеграция обучения и сюжета.** Хороший подход – плавно вводить игроков в лор через цепочку начальных миссий. Echoes и Starfield демонстрируют ценность внятного tutorиала с историей. Многоступенчатое обучение в контексте мира (как эпик-арка Sisters of EVE в начале EVE Online или первая кампания в X4) помогает новичкам освоиться и не бросить игру ⁸¹. Это напрямую улучшает retention. Новая космическая ММО должна «дать PvE-игрокам занятие без принуждения к PvP» с самого старта ⁸² ⁴³.
- **Регулярные обновления с новым PvE-контентом.** No Man's Sky стала любимцем во многом благодаря постоянным апдейтам: новые истории (Expeditions), биомы, квесты – игроки знают, что каждые несколько месяцев будет повод вернуться ⁶. Elite также удерживает часть комьюнити сезоном обновлений (добавление наземного контента в Odyssey, сюжет Aftermath) ⁸³. Такая «сезонность» без вайпа, как сервисная модель, – удачное решение для поддержания интереса PvE-аудитории.
- **Глубокая симуляция и живой мир.** Игроки высоко ценят, когда вселенная живёт независимо от них. Пример – автономная экономика и AI-войны в X4 ²⁹ или динамическое изменение безопасности систем в EVE в ответ на вторжения. «Продвинутый ИИ NPC-фракций», которые воюют и строят империю сами ⁸⁴, делает PvE более значимым: игрок вступает как фактор в уже идущие процессы, а не дерётся с болванчиками на спавне. Это повышает вовлечение, т.к. результаты PvE (например, победил флот Ксенонов) видны в мире (сектор очищен, торговля возобновилась).
- **Безопасные PvE-зоны и соло-режим.** Чтобы привлечь PvE-ориентированных игроков в ММО, полезно иметь механики защиты от нежелательного PvP. Элементы вроде *solo mode* в Elite, high-sec правил в Echoes (запрет PvP) ⁴⁹ или частных серверов – удачные ходы для расширения аудитории. Многие хотят исследовать и воевать с NPC, не опасаясь ганкеров, хотя бы в начале. Давая убежище PvE-шникам, разработчики повышают удержание тех, кто иначе бросил бы игру из-за агрессии других.
- **Мощный контент-редактор и генерация миссий.** Продление жизни PvE-кампании возможно через *генеративные или пользовательские задания*. EVE известно тем, что опытные игроки устраивают PvE-ивенты для других (напр. конкурсы охоты на скрытые объекты). В будущем, инструменты, позволяющие игрокам создавать миссии для сообщества, могут стать прорывом (этого ждут, ссылаясь на идеи Elite/EVE) ⁸⁵. Уже сейчас процедурные миссии (mission boards) – стандарт, но стоит развивать и *UGC (user-generated content)* для PvE.
- **Качественный лор и нарративные тайны.** Даже в сандбоксах ценят проработку мира. Расположение артефактов, дневники, скрытые квесты – всё, что позволяет любознательным PvE-игрокам копать глубже. Elite удачно ввела загадки Стражей и Ruini (разгаданные сообща через год), NMS – арки Атласа. «Нарратив и тайны (древние цивилизации, загадки в космосе)» ⁷⁸ – отличная практика, удерживающая PvE-сообщество долгими обсуждениями и экспедициями.

2. Неудачные подходы, которых стоит избегать:

- **Отсутствие направляющей руки для игроков.** Слишком бросать новичка на произвол – плохая идея. EVE Online пострадала от этого: 90% ухода в первую неделю ⁷⁷ – прямое следствие того, что игрок не знает, чем заняться, и не видит цель. *“Пара страниц сюжета на 10 лет”* ²³ – такой репутации лучше избежать. Даже в открытом мире нужно дать хотя бы начальную кампанию или цели, иначе многие не дойдут до интересного контента.
- **Чрезмерный grind и однообразие заданий.** Если PvE-задачи сводятся к повторению одних и тех же действий (убей 10 пиратов, перевези 5 ящиков – по кругу), игроки быстро выгорят. Отзывы о NMS до обновлений или Elite без нарратива указывают на скуку от рутинных миссий. Нужно или разнообразить сами механики миссий, или вводить повествовательные контексты, или ограничивать grind. Grind ради гринда – ошибка, ведущая к тому, что *«ядро игрового цикла становится скучным, и что ни добавь – не спасёт»* ³.
- **Сильный дисбаланс в пользу PvP в ущерб PvE.** Infinite Lagrange и EVE показывают, что если конечная игра целиком переключается на PvP, то PvE-аудитория чувствует себя брошенной. В IL мирные игроки выпадают к середине сезона из-за войны мегакланов; в EVE высокоуровневый PvE затруднён без риска от других игроков. Это *снижает удержание PvE-игроков*. Следует равномерно развивать и PvE-эндгейм, иначе после “обязательного PvP-порога” люди уходят.
- **Pay-to-Win и агрессивная монетизация влияющая на PvE.** Многие космические игры избегают P2W, зная, что аудитория этого жанра терпеть его не будет. Пример Echoes и отчасти IL: донат ускоряет прогресс или даёт боевое преимущество – комьюнити крайне негативно. *«NetEase лезет в карман... гача...»* ⁵⁵ – такие отзывы портят имидж. PvE-игрок хочет соревноваться с окружением, а не с кошельком соседа. Потому лучше ограничиться косметикой или подпиской, но не продавать ресурсы/мощь – иначе PvE-смысл теряется (нет чувства достижения).
- **Слабая техническая реализация, мешающая PvE.** Баги, вылеты серверов, плохой ИИ – всё это убивает удовольствие. В Star Citizen, напр, эвент мог “поломаться” из-за бага – разочарование для десятков участников. Если PvE-миссия зависит от скриптов, нужно особое внимание стабильности. Также важен умный ИИ: в играх, где NPC тупые болванчики, интерес быстро пропадает. Игроки сразу замечают, если противники не представляют сложности или ведут себя неестественно. Инвестиции в AI окупаются: сложные и варьирующиеся PvE-враги (как адаптирующиеся таргоиды или враждебные флотилии с разной тактикой) продлевают жизнь контенту.
- **Отсутствие обновлений и поддержки.** Противоположность удачного подхода: если выпустить игру и не обогащать PvE-контентом, она быстро потеряет PvE-аудиторию. Пример – стагнация PvE в Elite в некоторые периоды приводила к оттоку, тогда как всплески интереса совпадали с новыми событиями. Космические игры – сервисный жанр, тут нужна *“постоянная подпитка сообщества”* новыми целями ⁸³. Неудачным будет бросить PvE-компонент ради фокуса только на PvP или продажах – массовые игроки уйдут искать новый опыт.
- **Излишняя сложность интерфейса и отсутствие качественного tutorials.** Много игр грешат перегруженным UI (старая EVE, X4). Если игрок не может разобраться, как взять

миссию или стрелкнуть, он не будет мучиться. Нужно избегать состояния, где «игра тратит время игрока тупо неудобствами» (как жаловались на X4 интерфейс) ⁸⁶. Удобство – не враг хардкору, а друг PvE-геймдизайна.

В итоге, анализ показывает, что лучшая PvE-кампания в космическом MMO – это гибрид увлекательной истории и богато симулированного открытого мира, где игрок всегда находит себе цель, будь то поставленную разработчиком или рожденную из песочницы. Удачные игры поддерживают интерес постоянными событиями и разнообразием занятий, а неудачные оставляют игроков без цели или заставляют тонуть в однообразии и гринде. Следуя удачным практикам (нарратив + песочница + кооп + обновления) и избегая перечисленных ошибок, новый проект в космическом сеттинге сможет надолго завлечь PvE-аудиторию.

¹ No Man's Sky all-time steam reviews turn Very Positive 8 years later

https://www.reddit.com/r/Games/comments/1h1decq/no_mans_sky_alltime_steam_reviews_turn_very/

² ³ ⁴ ⁶ ⁷ ⁸ Steam Community :: No Man's Sky

<https://steamcommunity.com/app/275850/reviews/>

⁵ Save 60% on No Man's Sky on Steam

https://store.steampowered.com/app/275850/No_Mans_Sky/

⁹ ¹⁰ ¹² Обзор Starfield - Вселенная компромиссов

https://www.playground.ru/starfield/opinion/obzor_starfield_vselennaya_kompromissov-1774886

¹¹ ¹⁹ Сообщество Steam :: Starfield

[https://steamcommunity.com/app/1716740/reviews/?](https://steamcommunity.com/app/1716740/reviews/?l=russian&browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_&filterLanguage=english)

[l=russian&browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_&filterLanguage=english](https://steamcommunity.com/app/1716740/reviews/?l=russian&browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_&filterLanguage=english)

¹³ Отзыв на Starfield от преданного фаната игр Bethesda [ЛОНГ] - DTF

<https://dtf.ru/games/2603075-otzyv-na-starfield-ot-predannogo-fanata-igr-bethesda-long>

¹⁴ Недавние отзывы о Starfield в Steam теперь "Смешанные", а не ...

https://www.reddit.com/r/Starfield/comments/1ajz1je/the_recent_steam_reviews_for_starfield_are_now/?tl=ru

¹⁵ Reviews - Starfield - Steam Community

<https://steamcommunity.com/app/1716740/reviews/>

¹⁶ Starfield on Steam

<https://store.steampowered.com/app/1716740/Starfield/>

¹⁷ Starfield - Reviews - Steam Community

https://steamcommunity.com/app/1716740/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_

¹⁸ Starfield: обзор игры, сюжет и геймплей, системные требования

<https://t-j.ru/starfield-review/>

²⁰ opinion on the current state of Elite Dangerous : r/EliteDangerous

https://www.reddit.com/r/EliteDangerous/comments/1fyqed0/opinion_on_the_current_state_of_elite_dangerous/

²¹ X4: Foundations... - 04.12.20 16:38 - Пикабу

https://pikabu.ru/story/x4_foundations_7873737

²² ²⁵ ²⁹ ⁴³ ⁷⁸ ⁷⁹ ⁸⁰ ⁸² ⁸³ ⁸⁴ ⁸⁵ MoSCoW для нового космосима.docx

<file:///file-4TVSr81YRSbomboVwt6AE3>

²³ PVE vs PVP (тема для споров и рождения истины). - Frontier Forums

<https://forums.frontier.co.uk/threads/pve-vs-pvp-tema-dlja-sporov-i-rozhdenija-istiny.445476/post-6996770>

- 24 Elite Dangerous. Не все так гладко. - 07.03.18 22:12 - Пикабу
https://pikabu.ru/story/elite_dangerous_ne_vse_tak_gladko_5760382
- 26 X4: Foundations Steam Charts - SteamDB
<https://steamdb.info/app/392160/charts/>
- 27 X4: Foundations - Steam Community
<https://steamcommunity.com/app/392160/reviews/>
- 28 Reviews - Elite Dangerous - Steam Community
<https://steamcommunity.com/app/359320/reviews/>
- 30 X4 Foundations Review - An Indie Space Empire Builder - YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=b1HTDxKDrno>
- 31 Исход вселенной Икс! Обзор космосима X4: Foundations
https://www.playground.ru/x4_foundations/news/ishod_vselennoj_iks_obzor_kosmosima_x4_foundations-350625
- 32 81 DLC X4: Tides of Avarice, обсуждение и прочие спойлеры.
<https://www.elite-games.ru/conference/viewtopic.php?p=3720991>
- 33 Полный Обзор X4: Foundations - Исход вселенной Икс! - YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=Lx0x1YLLIq>
- 34 X4: Foundations Reviews - Metacritic
<https://www.metacritic.com/game/x4-foundations/>
- 35 36 37 38 39 40 41 42 44 45 46 47 Star Citizen: Полное руководство по космической MMORPG 2025
https://igrosup.ru/listing/star_citizen/
- 48 49 54 55 56 59 61 62 Is this game worth getting into for an Eve Online player? : r/echoes
https://www.reddit.com/r/echoes/comments/12caglf/is_this_game_worth_getting_into_for_an_eve_online/
- 50 51 Making ISK in encounters and story missions in Eve Echoes | by Babybloke | babybloke | Medium
<https://medium.com/babybloke/making-isk-in-encounters-and-story-missions-in-eve-echoes-8f002a836059>
- 52 53 57 58 60 echoes vs eve online :: EVE Online 総合掲示板
<https://steamcommunity.com/app/8500/discussions/0/2962768718557656125/?l=japanese>
- 63 70 71 72 74 Infinite Lagrange (Review): Cross-Platform Space-Themed Strategy Game – Indowhiz
<https://www.indowhiz.com/articles/en/review-infinite-lagrange/>
- 64 Infinite Lagrange Review & User Ratings - MiniReview
<https://minireview.io/strategy/infinite-lagrange>
- 65 Current state of game? : r/InfiniteLagrange - Reddit
https://www.reddit.com/r/InfiniteLagrange/comments/1do2emi/current_state_of_game/
- 66 67 68 EVE Echoes Review — MMORPG.com Forums
<https://forums.mmorpg.com/discussion/490662/eve-echoes-review>
- 69 CCP: You know the answer for new player retention, why aren't you ...
https://www.reddit.com/r/Eve/comments/ofq4ea/ccp_you_know_the_answer_for_new_player_retention/
- 73 Infinite Lagrange - Steam Community
https://steamcommunity.com/app/1755920/reviews/?browsefilter=toprated&snr=1_5_100010_
- 75 No Man's Sky's biggest problem in 2025 is being too good, and now ...
<https://www.gamesradar.com/games/adventure/no-mans-skys-biggest-problem-in-2025-is-being-too-good-and-now-im-trapped-in-a-vicious-cycle/>

76 About: Infinite Lagrange (iOS App Store version) | | Apptopia

<https://apptopia.com/ios/app/1485549629/about>

77 EVE Online Developers Discuss Ways To Stop New Players From Leaving The Game - Kotaku

<https://kotaku.com/eve-online-developers-discuss-ways-to-stop-new-players-1835909279>

86 Поехали! (впечатления об игре)

https://x3tc.net/x3_forum/?tid=1943&p=14