

Анализ визуальных предпочтений аудитории космосимов

Введение

Цель данного отчёта – исследовать художественные предпочтения целевой аудитории разрабатываемого ММО-космосима. Речь идёт о играх, увлечённых крупными космическими играми вроде **Star Citizen**, **Elite Dangerous**, **EVE Online**, **No Man's Sky**, **X4: Foundations** и аналогичных проектов. Эти mid-core/hardcore игроки (примерно 30-50 лет) ценят глубину и реализм игрового опыта, проводят много времени в виртуальных вселенных и часто сами являются ветеранами жанра. Необходимо выяснить:

- В какие ещё (не обязательно космические) игры играет эта аудитория, особенно с точки зрения **визуального стиля**, атмосферы и подачи мира.
- Какой **художественный стиль и подача мира** им импонируют – реализм или стилизация (ретрофутуризм, рисованный стиль, минимализм, sci-fi готика, low-poly и т.д.).
- Насколько уместно для нового проекта копировать визуальный стиль Star Citizen – будет ли это плюсом или, напротив, создаст завышенные ожидания и негатив?
- Какие **недооценённые визуальные стили** в sci-fi/космических играх могли бы свежо восприняться аудиторией, и при этом понравиться требовательным игрокам среднего и старшего возраста?

Отчёт структурирован следующим образом: сначала рассматриваются профиль и вкусы целевой аудитории в контексте известных космосимов, затем приводятся примеры визуальных стилей из других игр, которые находят отклик у этих игроков. Далее анализируется риск прямого копирования стиля Star Citizen. Наконец, предлагаются перспективные визуальные стили, которые редко используются в жанре, но потенциально привлекательны для аудитории. При анализе учитывается, что проект не обладает бюджетом AAA-уровня, поэтому важно найти стиль, вызывающий доверие и чувство присутствия, но не требующий фотorealистичного исполнения.

Профиль аудитории и основные игры жанра

Целевая аудитория космических симуляторов – в основном опытные игроки, нередко возрастом 30 лет и старше. Согласно сообществам, среди фанатов Star Citizen встречается немало «старичков» за 35 лет ¹, да и сам жанр сложных космосимов привлекает тех, кто помнит классические космические игры. Эти люди ценят **иммерсивность**, глубину и **масштаб** игрового мира. Для них важны детали – будь то модель звездолёта, правдоподобная физика или обширный лор вселенной. Они готовы тратить десятки часов на путешествия и развитие в игре, ищут **эффект присутствия**, когда чувствуешь себя частью космоса, даже сидя за экраном.

Основные игры, на примере которых формировались вкусы аудитории:

- **Star Citizen (SC)** – эталон графической планки в жанре. Стремится к **ультра-реализму** и кинематографичности: детализированные корабли и интерьеры, высокополигональные модели персонажей, планеты с реалистичным ландшафтом и атмосферой. SC

позиционируется как «симулятор жизни» в sci-fi-антураже, с максимальной достоверностью деталей ² ³. Многие фанаты SC – энтузиасты графики; они инвестировали в игру в том числе из-за её потрясающего визуального ряда. Показательно, что разочаровавшиеся игроки Elite Dangerous, попробовав SC, восторженно отмечали визуальную составляющую: «Зачем играть в Elite? Планеты в Star Citizen великолепны!**» – пишет один из перешедших в SC коммандеров ⁴. Таким образом, планка ожиданий по графике у сообщества SC чрезвычайно высока.

- **Elite Dangerous (ED)** – более сдержаный визуально, но тоже ориентирован на **реализм**. Это смесь симулятора космического полёта и боевика в открытой вселенной ⁵. Стиль ED – мрачноватый, научно-достоверный: тёмный космос с точками звёзд, реалистичные пропорции галактики (1:1 Млечный путь), детальные (хотя и не сверхфото-реалистичные) модели кораблей. **Атмосфера** – холодная и пустынная, акцент на ощущении себя маленьким пилотом в огромной вселенной. Игра привлекает тех, кому нравится идея **«реалистичного космоса»** и размеренный геймплей с элементами сима ⁶. Многие фанаты ED ценят **минималистичный интерфейс** и правдоподобность – например, модель полёта, эффект замедления времени в гипердвигателе и пр. Визуально ED не столь эффектна, как Star Citizen, но её аудитория привыкла к более сдержанному стилю, где красота — в масштабе галактики и точности моделирования.
- **EVE Online** – хоть и старше (2003 год), по-прежнему значимая игра для этой аудитории. Стиль EVE можно назвать стилизованным реализмом: космос тёмный, неоновые трассы от лазеров, модели кораблей детализированы для своего времени, хотя вид чаще удалённый (RTS-перспектива). Примечательно разнообразие дизайна фракций: от высокотехнологичных минималистичных форм до **готической архитектуры** (империя Амarr славится кораблями, напоминающими летающие храмы). EVE создаёт атмосферу холодной, бесчеловечной вселенной корпораций и войн. Комьюнити EVE – одно из самых хардкорных; игроки славятся терпимостью к сложному интерфейсу (шутят про «spreadsheets in space»). Им привычен упор на функциональность и **мрачный sci-fi-стиль**, без ярких «игрушечных» красок. Многие активные капсулёры EVE – люди взрослые, ценящие серьёзный тон.
- **No Man's Sky (NMS)** – выделяется из списка, так как изначально предлагала иную эстетику. **Визуальный стиль** NMS – **ярко стилизованный**, с упором на сочные цвета и фантазию, а не на реализм. Игра вдохновлена классической научной фантастикой 60–70-х годов, особенно книжными обложками того периода ⁷. Вместо тёмного и пустого космоса – психоделические пейзажи, красочные инопланетные фауна и флора, палитра из кислотных оттенков. Такой **ретрофутуристичный** стиль подавал космос не как холодную пустоту, а как полное чудес пространство, где технологии = надежда человечества ⁷. Интересно, что после неудачного старта в 2016, NMS сумела привлечь к себе и часть аудитории реалистичных космосимов. Например, ряд коммандиров ED, разочаровавшихся в дополнении Odyssey, переключились на No Man's Sky, отмечая, что им по душе **«несерьёзность»** и **уникальная визуальная атмосфера** NMS ⁸. В итоге сейчас даже хардкорные игроки признают: у NMS **«высоко стилизованный»** стиль, но он обладает особым шармом и чувством открытого приключения ⁹. Таким образом, определённый сегмент аудитории ценит и **нефотореалистичную**, но художественно цельную подачу мира.
- **X4: Foundations** – продолжатель серии X, представляет более **нишевый** угол жанра. По стилю X4 ближе к Elite: тёмный космос, достаточно реалистичные корабли, станций много, но графика ограничена средним бюджетом. Детализация ниже, чем в SC/ED, однако игра

берёт другим – **проработанной экономикой и «живым» миром**. Визуально X4 немного устаревшая, но старается поддерживать атмосферу научно-фантастической серьёзности. Фанаты X4 – энтузиасты космической **sand-box**-экономики; графика для них не на первом месте, но они ценят, если стиль не выбивается из реалистичного канона. После выхода дополнения *Odyssey* для ED некоторые игроки даже присматривались к X4¹⁰, что говорит о частично пересекающемся вкусе: им важна не только картинка, но и ощущение **масштабной космической жизни**, которое X4 передаёт.

Вывод по основным играм: можно условно разделить аудиторию на две группы по визуальным предпочтениям:

- **Сторонники реализма:** Их большинство среди фанатов SC, ED, EVE, X4. Они любят высокую детализацию, стремление к правдоподобности. Для них **«красиво» = максимально близко к реальности** (в рамках sci-fi). Такие игроки восторгаются фотorealизмом Star Citizen, ценят сдержанную, но достоверную графику Elite Dangerous. Им нравятся сложные приборные панели, **правильное освещение**, эффекты типа глобального освещения, тени, отражения – всё, что усиливает чувство, будто ты внутри космического корабля. Пример: в обзорах космического VR-симулятора **ADR1FT** многие игроки хвалили именно визуал и атмосферу. Один отзыв: «*Поиграл. Мне нравится. И прежде всего графикой – картинкой просто наслаждаешься – синева края Земли, огни ночных городов, сама разрушенная станция... всё очень здорово нарисовано*»¹¹. Это типичная реакция представителя аудитории реализма: его захватывает красота космоса и техники, даже если геймплей медленный.
- **Сторонники стилевой оригинальности:** меньшая, но заметная часть аудитории. Эти люди открыты к нетипичному визуальному опыту – особенно если он навеян классикой научфантазии или предлагает новую атмосферу. **No Man's Sky** привлек такую аудиторию своим **ретро-научфантастическим** настроением – “как на старых книжных обложках”⁷. Некоторые игроки прямо говорят, что **стилистика – самый важный критерий**, благодаря которому они заинтересовались игрой: «*Ретро-фантастика и отсылки к старым фильмам...*» – пишет пользователь на Playground.ru¹². Эти геймеры ценят **артистичность** и цельность художественного образа мира даже выше технической графики. Им может понравиться нарочито рисованный или минималистичный стиль, если он создаёт нужную атмосферу. Многие из них выросли на классических фильмах и книгах (Star Wars, «Чужой», Азимов, т.д.), поэтому получают удовольствие от стилизаций «под ретро». Например, **Mass Effect** в своё время произвёл впечатление, потому что его визуальный стиль отдавал дань уважения культовым фантастическим фильмам 70-80-х¹³ – для игроков 30+ это сразу вызвало ностальгию.

Стоит отметить, что эти группы не взаимоисключающие: значительная часть аудитории хотела бы и хорошую графику, и запоминающийся стиль. **Идеал** – когда визуальный ряд достаточно реалистичен, чтобы вызвать доверие, но при этом обладает уникальной «изюминкой», подчёркивающей атмосферу мира. Далее мы рассмотрим, какие визуальные стили вне жанра космосимов нравятся этой аудитории, и как сочетание реализма со стилизацией может работать.

Референсы вне жанра: любимые визуальные миры

Игроки, увлекающиеся космосимами, как правило, фанаты научной фантастики в широком плане. Они интересуются не только космосом, но и другими sci-fi мирами – киберпанком, постапокалипсисом, техно-триллерами и пр. Ниже перечислены **не-космические игры**, чья

визуальная стилистика особенно откликается у данной аудитории, а также **причины привлекательности** этих стилей:

- **Mass Effect (серия)** – кинематографичный sci-fi **реализм**. Аудитория ценит МЕ за ощущение качественного фильма: масштабные космические пейзажи, детально проработанные футуристические города и корабли, разнообразие инопланетных дизайнов. **Атмосфера** – эпопея в духе «Звёздных войн» и «Стартрека». Визуальный стиль Mass Effect намеренно создан как **«ностальгия по великим научно-фантастическим фильмам 70-80-х»**, по словам режиссёра Кейси Хадсона ¹³. Это напрямую попадает в интересы игроков 30–50 лет, выросших на этих фильмах. Кроме того, МЕ использует уникальные дизайнерские решения – например, всюду округлые формы и дуги, чтобы отличаться от ретро-эстетики Star Wars ¹⁴. **Почему нравится:** сочетает реалистичную графику с запоминающимся стилем (футуристическая элегантность), даёт чувство участия в космоопере с сильной художественной визией.
- **Cyberpunk 2077** – мрачный **киберпанк**. Хотя это игра про мегаполис будущего, многие поклонники космоса с интересом относятся к киберпанковской эстетике. Night City – огромный, детализированный город с неоновыми огнями, голограммами, переплетением высокотехнологичных и трущобных районов. **Визуальный стиль:** высокий реализм + ярко выраженная стилизация (неон, азиатские вывески, импланты). **Атмосфера** – густая, «грязная» футуристическая антиутопия. Для космосим-фанатов Cyberpunk привлекателен тем же, чем и любимые ими космо-игры: чувством **полноты мира**, масштабом и вниманием к деталям. Многие из них ценят продуманный дизайн окружения. Кроме того, киберпанк близок sci-fi по духу – технологии, корпорации, будущее – так что визуально такие игры нередко входят в круг интересов аудитории. **Почему нравится:** даёт контраст с космосом (плотный город вместо пустоты), но остаётся научной фантастикой; впечатляет графическим качеством и стилем одновременно.
- **Alien: Isolation** – эталон **ретрофутуризма** в играх. Этот survival-horror по мотивам фильма «Чужой» (1979) воспроизвёл на экране именно ту эстетику «будущего из прошлого»: ЭЛТ-мониторы, аналоговые приборы, кнопочные интерфейсы – то, что называют *cassette futurism* или *low-fi sci-fi*. Интересно, что на форумах многие отмечают очарование этой стилистики: «Это ретрофутуризм... (*Alien*, *Blade Runner*, *Deus Ex* и т.д.) Обожаю его. Завораживает, даже не знаю почему» ¹⁵. Другой игрок объясняет: «Нравится стиль *Alien*, потому что всё выглядит надёжным, механическим, с удовлетворяющими звуками. Будто русский танк Т-34 – не чудо технологий, но простой, крепкий, понятный – если что сломалось, можно стукнуть гаечным ключом и починить» ¹⁶. Эта точка зрения характерна для многих геймеров старшего поколения: им симпатична техника, которая ощущается физически реальной, пусть она и устаревшая. **Почему нравится:** «ретро» sci-fi стиль пробуждает ностальгию по эпохе ранней фантастики, даёт ощущение, что мир игры осозаем (туманные коридоры, мерцающие лампы, старые компьютеры – всё это кажется более физичным, чем гладкие голограммы). Для нашей аудитории, любящей детальность, такой стиль – приятное разнообразие от ультрасовременных образов, он добавляет достоверности через знакомую «аналоговую» эстетику.
- **Fallout (серия)** – **атомпанк/ретрофутуризм 50-х**. Хотя действие происходит на Земле, а не в космосе, визуальная стилистика Fallout заслуживает упоминания, поскольку очень узнаваема и любима многими геймерами 30–40 лет. Мир Fallout представляет собой альтернативное будущее, каким его представляли в 1950-е: кругом ретро-автомобили с атомными двигателями, роботы с дизайном из комиксов того времени, винтажная реклама. Этот **арт-стиль** – яркий, гротескный, вплоть до карикатурности, но он привлекает

своей необычностью. Космосим-аудитория ценит Fallout за лор и атмосферу, а визуально игра показывает, как можно нестандартно обыграть тему будущего. **Почему нравится:** ретро-стиль Fallout – пример смелой стилизации, которая *работает*. Она придаёт игре обаяние и выделяет её среди других постапокалипсисов. Многие фанаты sci-fi, возможно, были бы рады увидеть “**атомарипк**” стиль и в космосеттинге – например, мир, где космические корабли выглядят как ретро-ракеты из старых комиксов, с облезающей краской и винтажными логотипами. Пока таких игр почти нет, поэтому такой визуальный подход мог бы свежо восприниматься.

- **Warhammer 40,000 (игры вселенной) – готический sci-fi.** Warhammer 40K славится уникальным визуальным стилем: гротескные, чрезмерно детализированные и «средневеково-мрачные» космические декорации. Огромные боевые корабли в виде готических соборов, черепа, витражи, инквизиторская символика – всё это создает неповторимый облик. Как отмечают авторы, «*атмосфера [Warhammer 40K] уникальна: готический sci-fi с религиозными мотивами*»¹⁷. Для поклонников серьёзной фантастики, уставших от однотипных чистеньких футуристичных миров, такая эстетика – глоток свежего воздуха (точнее, мрачного смрада имперских храмов, что и нужно!). Многие mid-core игроки знакомы с этой вселенной по книгам или настолькам, и видеть её реализацию в играх (например, **Battlefleet Gothic: Armada**) им очень интересно. **Почему нравится:** Warhammer предлагает «тёмную грандиозность», эпический размах, которого нет в других sci-fi. Геймеры 30–50 лет ценят более «**взрослый**» тон, мрачную красоту. Готический стиль мало где применяется кроме WH40K – поэтому заимствовать некоторые его элементы (монолитные конструкции, мрачные цвета, смешение высокотехнологичного с архаичным) могло бы помочь новому проекту выделиться и привлечь любителей «grimdark»-эстетики.
- **Halo (серия) – героическая космо-фэнтези.** Визуально Halo отличается более яркой, «чистой» картинкой: футуристические архитектуры чужих миров, легендарные кольца-«Halo» на фоне туманностей, яркие цветовые схемы брони и техники. Это **стиль space opera** в духе 80-х, но с современной графикой. Многие нынешние 30-летние игроки росли на Halo в 2000-х, и у них сохранилась любовь к его визуальному стилю – сочетанию эпичного масштабного окружения с понятным дизайном. **Почему нравится:** Halo даёт ощущение грандиозности (один вид кольца, уходящего за горизонт, чего стоит!), при этом стиль достаточно **стилизованный**, не пытается быть фотorealистичным – он просто очень качественно сделан. Для нашего вопроса Halo интересен тем, что показывает: можно достичь чувства **масштаба и присутствия** даже без ультра-реализма, за счёт художественного приема (например, небесные объекты колossalного размера). Это ценный урок для проекта с ограниченным бюджетом.

(Также можно упомянуть, что фанаты космосимов нередко играют в авиасимуляторы и автосимуляторы – X-Plane, Microsoft Flight Simulator, DCS World, Assetto Corsa. Визуально эти симы предельно реалистичны, так что здесь интерес подтверждает тягу части аудитории к максимальной достоверности. Однако они вне нашего основного предмета – художественного стиля, так как стараются просто копировать реальность.)

Подводя итог, вне жанра космосимов аудитория отдаёт предпочтение **научно-фантастическим мирам с сильным визуальным образованием**. Будь то киберпанк, ретрофутуризм или космическая опера – важно, чтобы мир выглядел **атмосферно и целостно**. Игры, чья графика обладает узнаваемым почерком (как у Alien: Isolation или Fallout), западают в душу. Для нового проекта это означает: просто сделать «как у всех» – недостаточно; нужно предложить либо очень

высокий уровень реализма (что тяжело без AAA-бюджета), либо **оригинальный стиль**, созвучный вкусам игроков.

Копирование стиля Star Citizen – риск и ожидания

Отдельно рассмотрим вопрос: стоит ли новому космосиму **копировать визуальный стиль Star Citizen?** На первый взгляд, может показаться заманчивым ориентироваться на признанный эталон: реалистичная графика, проработанные модели, эффектные эффекты. Возможно, часть аудитории сразу обратит внимание на игру, если она будет похожа на SC внешне. Однако, проанализировав настроение сообщества и особенности восприятия, можно сделать вывод, что **слепое копирование SC – скорее минус, чем плюс.** Вот ключевые причины:

- **Завышенные ожидания.** Star Citizen за годы развития взрастил у фанатов огромные ожидания во всём – от графики до возможностей. Если новый проект подаёт себя визуально как «ещё один Star Citizen», игроков это невольно настроит на сравнение по масштабу и качеству. А соперничать с SC трудно: бюджет SC приближается к \$800 млн, за 12 лет разработки накоплен колossalный объём контента¹⁸. Инди или mid-budget проект просто физически не сможет предоставить такой же уровень проработки. Возникает опасность, что потенциальные игроки либо сразу скептически воспримут «SC-клон», либо зайдут в игру с ожиданием чуда и разочаруются. Например, в сообществе уже были случаи, когда крупные игры сравнивались с SC и критиковались за более простой визуал. С выходом Starfield некоторые фанаты замечали, что у него нет той «фотореалистичности», к которой привыкли в SC, хотя сравнение некорректно^{19 20}. Это показывает: планка, заданная SC, настолько высокая, что любое отклонение вниз вызывает нарекания у требовательных игроков.
- **Обвинения в плагиате и отсутствие уникальности.** Если дизайн кораблей, интерфейсов и городов будет копировать стиль SC, игру могут раскритиковать за отсутствие самобытности. Аудитория космосимов – люди наблюдательные и ценящие оригинальный лор. Они сразу увидят, если художники «слишком вдохновились» например, дизайном **Origin 600i или GrimHex из Star Citizen.** Вместо позитивного эффекта знакомости может возникнуть негатив: «Это мы уже видели, только хуже». В глазах хардкор-аудитории проект рискует прослыть вторичным. Гораздо лучше произвести впечатление своим **的独特的视觉风格**, нежели копировать чужой.
- **Несоответствие бюджета и стиля.** Гиперреалистичный стиль SC сам по себе **дорогостоящий** в производстве. Высокополигональные модели, топовые шейдеры, реалистичная анимация – всё это требует команды опытных специалистов и времени. Без внушительных ресурсов есть риск получить «дешёвую копию» – попытку сделать красиво, но не дотянуть полировку. Как отмечают специалисты, **реалистичный арт-стиль обычно присущ самым амбициозным проектам с большими бюджетами, тогда как стилизация часто выбирается в более скромных по ресурсам играх**²¹. Если студия ограничена в средствах, разумнее не ввязываться в гонку фотореализма, а вложиться в сильный стилизованный арт. Тем более, реалистичный стиль особенно беспощаден к качеству: игрок сразу видит огрехи (неестественные тени, размытые текстуры) и это ломает погружение. В стилизованной графике допущения прощаются легче.
- **Часть аудитории настроена скептически к самому SC.** Нельзя забывать, что у Star Citizen неоднозначная репутация. Наряду с преданными фанатами, есть и критически настроенные игроки (они даже прозвали проект «Scam Citizen»). В обсуждениях можно

встретить негатив, что SC – долгострой, красивый фасад без «игры». Если новый проект будет слишком стараться выглядеть как SC, скептики могут сразу повесить ярлык: «тоже мне, очередной старситизен – графоний гонят, а контента нет». На Steam-форуме No Man's Sky, к примеру, как только автор поста похвалил SC наряду с Elite и NMS, сразу кто-то ответил: «*Star Citizen — худший... моментально ерунда, раз упомянул Scam Citizen*»²²²³. Это показывает поляризацию мнений. Так что копирование стиля SC может оттолкнуть ту часть аудитории, что разочаровалась в нём или принципиально избегает.

Вывод: Опасения не беспочвенны – **имитация Star Citizen создаёт больше рисков, чем выгод.** Куда правильнее занять собственную нишу в визуальном пространстве жанра. Конечно, **перенимать лучшие элементы** у SC стоит: например, внимание к деталям кабины, высокое качество освещения, реалистичные эффекты (туман в ангараах, бликовые засветы звёзд и т.д.). Эти вещи задают планку **базового доверия** – игрок привыкает к ним и ожидает хотя бы частично увидеть в любой современной космической игре. Можно смело использовать наработанные общие стандарты (PBR-текстуры, динамический свет, более-менее реалистичные пропорции техники). Но при этом **нужно отличаться стилистически** – иметь свою художественную тему, цвета, формы.

Можно посмотреть на опыт других проектов: так, **Everspace 2** – космический экшен, который не стал гнаться за симуляторной точностью SC, а выбрал более **аркадный, эффектный визуальный стиль**. Разработчики открыто заявляли, что в отличие от «традиционных символов, сфокусированных на реализме», Everspace делает ставку на **быстрый arcade-экшен с яркими спецэффектами**²⁴. Игра от этого только выиграла, заняв свою нишу – фанаты ценят её за зрелищность и красоту, не требующую сверхреализма.

Другой пример – **No Man's Sky**, упомянутый ранее. Hello Games с самого начала понимали, что **не потянут конкуренцию по графике с гигантами**, и выбрали путь сильного **арт-дизайна**. Их команда из 10–15 человек создала визуально уникальный продукт, вдохновлённый винтажной научной фантастикой²⁵. В итоге, несмотря на технические упрощения (простые шейдеры, нет супердетализации моделей), NMS выглядит привлекательно и «богато» за счёт удачного стиля. Игроки чувствуют, что **разработчики вложили душу** в воссоздание духа старых фантастических историй, и прощают отсутствие фотorealизма.

Таким образом, **стратегия для нового проекта**: не пытаться переплюнуть Star Citizen на его же поле (реализм), а взять **оригинальный визуальный курс**. Это снижет давление ожиданий и позволит выделиться. Ниже рассмотрим, какие стили в sci-fi жанре пока недооценены и могут приятно удивить и заинтересовать целевую аудиторию.

Недооценённые визуальные стили: возможности для свежего подхода

Жанр космических игр чаще всего изображает будущее либо в ключе строгого реализма, либо в довольно шаблонном футуристическом стиле (металлические поверхности, неоновые огни, и т.д.). Однако, мировая фантастика богата разнообразными эстетиками, многие из которых почти не были воплощены в играх. Для mid-core/hardcore аудитории 30–50 лет, которая видела уже многое, **неожиданный, но грамотный визуальный стиль** может стать большим плюсом – при условии, что он вписывается в серьёзный тон игры. Ниже перечислены несколько **стилей**

визуального ряда, которые редко встречаются в sci-fi/space проектах, но потенциально могут «зайти» нашей аудитории и привнести ощущение новизны:

1. **«Cassette Futurism» / Ретро-технологии 70-х** – стиль, вдохновлённый представлениями о будущем из 1960–70-х. Его черты: аналоговые приборы, кассетные магнитофоны, ЭЛТ-мониторы, огромные кнопочные компьютеры, пультовые залы с кучей лампочек. В играх практически не встречается (исключение – *Alien: Isolation*, который строго следовал дизайну фильма). Однако этот стиль несёт мощный заряд **ностальгии и атмосферности**. Игрокам старшего поколения он напомнит эпоху первых космических миссий и классических фантастических фильмов (“Космическая одиссея 2001”, “Silent Running” и др.). Его ценность – он делает мир более **«осозаемым»**, правдоподобным на эмоциональном уровне. Механические объекты, хоть и устаревшие, воспринимаются реалистичнее высокотехнологичных абстракций. Как писал фанат на форуме *Alien*, «*всё звучит так круто, всё солидно и механично... нравится такое»*¹⁶. **Почему это сработает:** аудитория ценит реализм – а ретро-футуризм парадоксально добавляет реализма, потому что базируется на реальных технологиях прошлого. Можно представить, например, ММО про колонизацию космоса, стилизованную под альтернативные 80-е: в кабине корабля ЭЛТ-экраны с помехами, повсюду переключатели, бумажные карты звезд – это выглядело бы необычно, но правдоподобно. Такой стиль не требует сверхтекстур и современных графических наворотов, но способен создать убедительный **эффект присутствия**. Важно только соблюдать баланс, чтобы ретро-антурраж не выглядел пародией. При должной серьёзности исполнения (см. *Alien: Isolation*) аудитория воспримет его положительно.
2. **«Готическая научная фантастика»** – уже упомянутый стиль Warhammer 40K, но необязательно в столь экстремальном виде. Идея: привнести в космический дизайн элементы готики, барокко, темной религиозной символики. Например, космические станции, оформленные как соборы, с витражами и статуями; скафандрь с декоративными элементами (орнамент, пластины с гравировкой); интерфейсы в стиле старинных манускриптов (украшенные рамки, культовые знаки). Подобная стилизация сейчас встречается исключительно в рамках Warhammer. Но её можно адаптировать шире – скажем, цивилизация фанатиков в игре может иметь такой облик. **Почему это сработает:** многие игроки 30–40 лет знакомы с «готическим техно» по книгам, фильмам (тот же «Чужой» немного кассетно-готичен в дизайне «Ностромо»). Им это интересно как антипод стерильному hi-tech. Готический стиль добавляет ощущение **величия и тайны**. В контексте ММО это может усилить погружение: когда летаешь не просто между станциями, а между **бого-императорскими цитаделями в космосе**, это производит впечатление масштаба. Кроме того, тёмная эстетика ассоциируется с «взрослым» контентом, что соответствует аудитории. Визуально реализовать можно средствами не самых топовых технологий: важнее дизайн-модели и текстуры с орнаментом, чем полигональность. Поэтому стиль достижим и на среднем бюджете, но даст проекту **的独特ое лицо**.
3. **Минимализм и «чистый» дизайн** – неожиданный ход для sci-fi: вместо нагромождения деталей попробовать стиль минималистичной, почти абстрактной футуристики. Например, всё в мире выполнено из простых форм, с упором на цвет и свет. **Low-poly** стиль – частный случай: модели имеют намеренно невысокую детализацию, но при этом картинка художественно выверена (пример – инди-игра *Sable* с пустынным фантастическим миром в стиле монохромных комиксов). В контексте космосима минимализм мог бы проявиться в дизайне кораблей (гладкие поверхности, несколько ключевых линий без тысячи мелких панелек), в интерфейсе (лаконичные шрифты, графические символы вместо текстурных панелей) и даже в окружении (условно, планеты с плоскими оттеночными поверхностями, как концепт-арты). **Почему это сработает:** во-

первых, минимализм сейчас редкость в AAA, но популярен в арт-сообществе – он будет выглядеть **современно и стильно**. Во-вторых, он не перегружает глаза – а возрастным игрокам часто приятнее воспринимать чистую картинку, чем «визуальный шум». Такой стиль может подчеркнуть **атмосферность через цвет и композицию**, а не через полигональный мусор. При хорошем художественном вкусе минималистичная графика способна быть очень красивой и внушать чувство величия. Пример – космические пейзажи в **Homeworld (1999)**: фоновые туманности были рисованными и довольно условными, но в сочетании с лаконичным UI и музыкой давали потрясающее ощущение космоса. Для игрока важны эмоция и чувство масштаба, а их можно достигнуть и без фотографической детализации. Минимализм также прощает небольшие команды – легче отладить и оптимизировать. Конечно, есть риск, что часть аудитории назовёт такой стиль «слишком простым» или «мультяшным». Но всё зависит от исполнения: **стильная минималистичная графика может восприниматься как арт-ход**, а не упрощение. Если донести в позиционировании игры, что это осознанная эстетика (например, мир основан на некой футуристической виртуальности, где всё лаконично), то хардкор-аудитория может и оценить. Тем более, многие из них в юности играли в игры с примитивной 3D-графикой и могут увидеть в этом определённый шарм.

4. **Атомпанк / Дизельпанк в космосе** – смесь ретро и фантастики, но уже не 70-х, а 30-50-х годов XX века. Представьте космос, где дизайн кораблей навеян стилем арт-деко или стимпанка: ракеты с заклёпками, иллюминаторы с латунными ободами, скафандры как у первых космонавтов, но с вычурными элементами. Такой стиль можно увидеть в фильме «Небесный капитан и мир будущего» или игре *Bioshock* (наземный дизельпанк). В космическом сеттинге его практически не эксплуатировали. **Почему сработает:** старшая аудитория знакома с эстетикой ретро-футуризма довоенной эпохи – плакаты, первые комиксы о космосе, ретро-фильмы («Флэш Гордон» и т.п.). Им это близко по духу. Атмосфера «старого доброго будущего» может вызвать тёплые чувства и выделить проект. Плюс, такой стиль априори не сравняется с SC – он в другой плоскости, сравнивать техническую графику нет смысла. Конечно, важно не скатиться в кич; надо подать визуал серьёзно, с мрачноватым оттенком (например, как *Fallout* делает – улыбающийся ретромир, скрывающий трагедию). **Технически** воплотить можно средствами среднего уровня: ключевую роль сыграет дизайн-моделей (плавные обводы 50-х, классические «тарелки»-НЛО, роботы с лампочками). Текстуры могут быть стилизованы под старый металл, краску, эмаль – всё это выполнимо. Такой мир был бы свежим глотком для жанра, где обычно либо чистый хай-тек, либо мрачный милитари.

5. **«Космический вестерн»** – сочетание Sci-Fi с эстетикой американского Дикого Запада. Тематика ковбоев в космосе хорошо зашла в сериалах («Светлячок»/*Firefly* – культовый статус) и в нескольких играх (например, *Rebel Galaxy Outlaw* с её **space-western** саундтреком и визуалом). Но для ММО или крупного космосима подобное ещё не пробовали. Это может выразиться в дизайне: корабли с элементами ретро-автомобилей (потёртая краска, носовые «акулы пасти» как на самолётах WWII), интерьер в стилистике кантри (древесные панели, плакаты пин-ап на каютных отсеках). Цветовая гамма – более тёплые, земляные тона вместо холодного серого. **Почему сработает:** идея «космос как новый фронтир» очень близка духу *Elite Dangerous* и других игр, но визуально она мало подчеркнута. Аудитория 30–40 помнит *Firefly*, *Cowboy Bebop* – у этих произведений армия поклонников именно за атмосферу. Им хотелось бы почувствовать не только суровый военный космос, но и **романтику звездных странников**, немного анархичную, чуть более человечную. Space-western стиль делает мир более жилем: не корпорации и империи, а индивидуалисты-капитаны, кантри-музыка из радиоприёмника на борту, потерянные кожаные куртки вместо униформы. Такой визуальный и звуковой колорит придал бы

проекту душевность, которую ценят многие взрослые игроки. Кстати, это также сместит фокус ожиданий – вместо «конкурента SC» игру могут воспринять как почти новый поджанр. Технически опять же не нужен топ-графон – важнее арт: нарисовать постеры, подобрать шрифты и декорации «под старину», сделать шейдер пыли на корпусах. С учётом ограниченного бюджета, вероятно, не получится рендерить фотoreалистично ковбойский бар на космической станции с толпой NPC, но можно ограничиться мелочами, которые создадут настроение (автомат с колой в углу ангаря, шляпа на приборной панели и т.п.).

Конечно, перечисленные подходы – не панацея. Любой стиль нужно вписывать в концепцию игры. Важно, чтобы визуальный ряд поддерживал **тему и геймплей**. Например, если ваш ММО про жёсткое противостояние корпораций – готика или ковбои могут не подойти, а вот Cassette Futurism или минимализм легко впишутся в более «научный» сеттинг. Если сюжет, напротив, мрачный и религиозно-фанатичный – готика будет к месту, а яркий атомпанк нет. Решать следует, исходя из того, какое чувство вы хотите вызвать у игрока: **изумление и оптимизм** (тогда ретро-позитивная стилистика, как у NMS⁷), либо **тревогу и эпичность** (тогда тёмные стили), либо **nostальгию и уют** (ретро-техника,вестерн).

Но общий вывод такой: сейчас в sci-fi играх есть **ниши для новых визуальных решений**. Аудитория, хоть и требовательна, отнюдь не против стилизации – если она выполнена со вкусом и выдержанна сквозь весь проект. Более того, **стилизованная графика может вызвать больший отклик**, чем средненький фотoreализм. Как отмечено в аналитических статьях, **стилизация – частый выбор для менее бюджетных игр**, в то время как реализм тянут крупные проекты²¹. Наш случай – явно не AAA, поэтому выбор особого стиля не только вопрос креатива, но и прагматичная стратегия. Главное – донести до комьюнити, что это **осознанный художественный путь**, а не ограничение. Тогда mid-core/hardcore игроки это принимают. Например, многие изначально скептически смотрели на «мультишную» No Man's Sky, сравнивая с Elite. Но за последние годы NMS завоевала уважение именно тем, что её **визуальная идея оказалась цельной и полностью реализованной** – от интерфейса до саундтрека она пронизана духом классической фантастики²⁵. Теперь уже никто не говорит «слишком мультишно» – наоборот, хвалят уникальный стиль и атмосферу, которые отличают NMS от других космических игр. Значит, и новая игра может пройти этот путь: предложить что-то нестандартное, но попасть в сердце аудитории.

Выводы и рекомендации

Анализ предпочтений аудитории космосимов показывает, что визуальная сторона игры для них крайне важна – но важна **не столько техническая графика, сколько общий художественный образ мира**. Эта аудитория хочет верить в мир игры и чувствовать масштаб космоса. Добиться этого можно разными путями: через реалистичную графику или через сильный стиль. Кратко сформулируем ключевые инсайты и советы:

- **Иммерсивность и доверие через визуал.** Игроки 30–50 лет ценят, когда картинка способствует погружению. Высокая детализация – один из способов вызвать доверие (как в Star Citizen), но не единственный. Можно играть и на чувстве ностальгии, и на продуманности дизайна, и на масштабе сцен. Обязательны мелочи, усиливающие **«presence»**: детализация кабины пилота, эффектные небесные объекты, правдоподобные звездные поля, плавные анимации. Даже при стилизации такие элементы нужны, чтобы не было ощущения «детской» игры. В отзывах на Star Citizen люди восхищаются, например, рассветами на планетах и видом звёздного неба⁴ – это то, что создаёт

эмоциональную связь. Ваш проект, пусть и не фотореалистичный, должен найти свои «wow-моменты» (будь то уникальный дизайн корабля, необычное созвездие на небосклоне, потрясающий эффект прыжка в гиперпространстве и т.д.). Эти моменты запоминаются и формируют лояльность.

- **Копировать Star Citizen напрямую не рекомендуется.** SC – величина уникальная, со своим набором ожиданий и контроверсий. Копируя её стиль, легко попасть под прямое сравнение и критику. Вместо этого – взять за основу **качество реализации** (хорошие модели, современные графические технологии) на сколько позволяет бюджет, но оформить всё в собственном ключе. Помните, что **реализм = большие затраты**²¹, и будьте готовы либо соответствовать, либо отступить в сторону стилизации. Лучше быть **лучшим в своём стиле**, чем «вторым после SC» в чужом.
- **Аудитория играет не только в космисмы.** Их вкусы сформированы также и Mass Effect, и Alien, и другими проектами. Общий тренд – им нравится **серёзный, атмосферный sci-fi**. Комичную, слишком мультишную графику (уровня детских мультфильмов) они не принимают всерьёз. Но стили типа ретрофутуризма, киберпанка, тёмной фантастики – уважают. Вне жанра космоса их привлекают игры с сильной художественной направленностью, пускай даже не реалистичные. Значит, ставка на оригинальный арт-стиль имеет шанс завоевать их интерес, если он перекликается с каким-то известным им культурным кодом (будь то «Чужой», или «Светлячок», или «старые добрые книжки о космосе»). Обязательно изучите, что обсуждает ваше потенциальное сообщество – например, если фанаты на форумах жалуются, что «все современные sci-fi одинаковые, скучаю по стилю XYZ», это сигнал, что XYZ можно попробовать реализовать.
- **Недооценённые стили = возможность выделиться.** На основе нашего обзора можно рекомендовать несколько направлений: **ретро-tech (70s), готику, лоу-поли минимализм, вестерн-фантастику**. Каждый из них способен придать игре черты, которых нет у конкурентов. Главное – выдержать выбранный стиль на высоком уровне. Полумеры тут плохо работают: например, если сделать интерфейс в ретро-стиле, а корабли оставить ультрамодernовыми – возникнет диссонанс. Нужна **целостность визуального образа**. При ограниченном бюджете лучше сфокусироваться на нескольких ключевых аспектах (например, персонажи, корабли и интерфейс) и проработать их стилистически, чем пытаться охватить всё по чуть-чуть. В идеале, игрок с первого взгляда на скриншот вашей игры должен понять её фишку: «А, это та самая игра с <...> стилем». Если удастся этого добиться, у проекта будет своё лицо, что ценно для маркетинга и формирования комьюнити.
- **Масштаб без фотореализма.** Отдельно подчеркнем: ощущение масштаба – критически важно для космической игры. Игроки любят **грандиозность**, чувствовать «ух, вот это космос!». Это можно достичь не только с помощью 4K-текстур, но и грамотными художественными приёмами: небесные тела колossalных размеров, контраст малого корабля и гигантской структуры, удачно выбранная перспектива, эпичные небесные явления (кольца планет, туманности). Даже **стилизованный** проект должен включать такие элементы. Пример в цитате: «18 квинтиллионов планет... будущее не как что-то угрюмое, а как надежда» – так описывали No Man's Sky на этапе превью^{7 26}. Игра сумела передать масштаб через количество и разнообразие, а настроение – через цвет и стиль. У нас может не быть процедурных миллиардов планет, но мы можем сделать, например, одну очень необычную звезду или запоминающийся космический штурм, который игроки будут скриншотить. Такие вещи делают игру обсуждаемой. А с технической стороны они не

всегда требовательны – иногда достаточно хорошего художника концептов и грамотного шейдера.

- **Учитывать возраст и вкус 30-50-летних.** Эта аудитория выросла на совсем других мощностях и видела эволюцию графики. У них нет навязчивого требования ультрареализма ради самого реализма (они помнят и пикельные игры). Но они ценят, когда игра **уважает их как взрослых**. То есть визуал должен быть **стильным, атмосферным, без инфантильности**. Можно ярко – но не по-детски, можно мрачно – но не просто ради крови, а с глубиной. Идеально – вызвать у них чувство, будто они снова переживают лучшие моменты старых фантастических историй, но в современном интерактивном виде. Тогда ваше художественное решение найдёт отклик.

Заключение: Разрабатывая художественное оформление будущего ММО-космосима, следует опираться на богатый опыт жанра, но не бояться идти своим путём. Аудитория любит реализм Star Citizen и Elite, но она же способна полюбить и иной стиль, если он отдаёт честью классике или привносит новые нотки. Копирование Star Citizen один к одному, вероятно, вызовет больше проблем – от технических до имиджевых. Гораздо продуктивнее выбрать **недооценённый визуальный язык**, соответствующий теме игры, и тщательно его реализовать. Это может быть ретро-футуризм 70-х с «живой» аналоговой техникой, или мрачный готический оттенок, или бодрый ретро-вестерн – важно, чтобы стиль был **auténtичен и интересен самой аудитории**. Благо, мы видим, что среди любимых ими игр вне космоса есть примеры на любой вкус: и яркий ретро NMS ⁷, и суровый «Чужой» ¹⁵, и кинематографичный Mass Effect.

При ограниченном бюджете наиболее верный путь – **сделать ставку на творческое направление**, а не на гонку технологий. Хороший арт способен компенсировать отсутствие фотореализма. В конечном счёте игроки запоминают **атмосферу**. Если новый проект сумеет визуально передать ощущение грандиозного космического приключения, дать игрокам «мурашки» от вида звёзд, или уют корабельной каюты, или адреналин от захода в опасный сектор – он завоюет их доверие. И не важно, будет ли это через сверхточные HD-модели или через необычный художественный стиль – ведь «глаза» и воображение аудитории открыты для обоих вариантов, если сделано качественно и с душой.

Таблица: Основные космосимы и их визуальные стили (для сравнения)

Игра	Визуальный стиль и атмосфера (резюме)
Star Citizen	Фотореализм высокого уровня, кинематографичность. Детализированные модели, реалистичное освещение, стремление к полной достоверности sci-fi. Атмосфера – «живой» будущий мир, эффект присутствия на первом месте. Задаёт высочайшую планку графики ² .
Elite Dangerous	Реалистичный, но более сдержаный стиль. Темный космос, приближенные к реальным пропорциям галактики. Детали чуть проще, чем в SC, упор на масштаб и минимализм интерфейса. Атмосфера – холодная, пустынная, ощущение одиночества пилота в огромной вселенной ⁶ .
EVE Online	Полуреалистичный (с поправкой на старый движок) стиль. Богатые эффекты в космосе (лазеры, взрывы), художественные фоны. Уникальность – дизайны кораблей разных рас (от футуризма до готики). Атмосфера – мрачная, «spreadsheets in space», акцент на масштабных сражениях.

Игра	Визуальный стиль и атмосфера (резюме)
No Man's Sky	Сильно стилизованный, яркий ретрофутуризм . Палитра насыщенная, формы упрощенные, много процедурной генерации странных миров. Вдохновлена винтажной научной фантастикой (обложки книг 60-70х) ⁷ . Атмосфера – приключение, исследование, оптимистичный взгляд на космос.
X4: Foundations	Реалистично-функциональный, но графически скромный. Использует знакомые образы (станции, корабли) без особой стилистической изюминки, кроме разных технологий рас. Атмосфера – «симуляция жизни» в космосе, где визуал служит геймплею (экономике, боям) и не отвлекает.

Примеры визуальных референсов вне жанра (которые нравятся аудитории):

- *Mass Effect* – Серьёзная кинематографичная фантастика, **гладкий футуризм**, вдохновлённый классическими фильмами ¹³.
- *Alien: Isolation* – **Ретрофутуризм 70-х**, кассетная техника, мрачные коридоры; эталон атмосферы ужаса в sci-fi ¹⁵.
- *Cyberpunk 2077* – **Киберпанк**, мегаполис с неоном и грязью, высокая детализация и реализм окружения.
- *Fallout series* – **Атомпанк 50-х**, яркий стилизованный ретро-футуризм с сатирическим оттенком.
- *Battlefleet Gothic (Warhammer40k)* – **Готический sci-fi**, монументальные корабли-храмы, тёмная цветовая гамма ¹⁷.
- *Halo series* – **Space opera**, яркие цвета, простые но эффектные формы (кольцо-мир), эпичность и героизм в визуале.
- *Rebel Galaxy Outlaw* – **Space Western**, сочетание космоса с эстетикой 70-х-80-х Америки (рок-саундтрек, пестрые панели приборов, изношенный вид кораблей) ²⁷.

Каждый из этих стилей потенциально может быть переосмыслен для нового проекта, чтобы придать ему запоминающийся визуальный облик. Главное – помнить, что **аудитория ценит цельность и аутентичность**. Как только будет выбран художественный путь, следует последовательно придерживаться его во всех аспектах игры – от дизайна UI до музыки – тогда это сформирует уникальную атмосферу, которую игроки почувствуют и полюбят.

¹ Невышедшую Star Citizen уже купили более 1,7 млн игроков
<https://news.rambler.ru/games/49489579-nevyshedshuyu-star-citizen-uzhe-kupili-bolee-1-7-mln-igrokov/>

² ³ ⁵ ⁶ ⁹ NMS or Star Citizen? :: No Man's Sky General Discussion
<https://steamcommunity.com/app/275850/discussions/0/1621724915774811668/>

⁴ ⁸ ¹⁰ Одиссея к другим вселенным: наблюдение о взаимосвязях между аудиториями разных космосимов — Т. Шеантис на DTF
<https://dtf.ru/id277281/807447-odisseya-k-drugim-vselennym-nablyudenie-o-vzaimosvyazyah-mezhdu-auditoriyami-raznyh-kosmosimov>

⁷ ²⁶ No Man's Sky: Превью (факты) | StopGame
https://stopgame.ru/show/57118/no_mans_sky_preview_fakty

¹¹ Сообщество Steam :: ADR1FT
https://steamcommunity.com/app/300060/reviews/?l=russian&browsesfilter=toprated&snr=1_5_9_&p=1

12 Как я был восхищён, а затем разочарован игрой No man's Sky ...

https://www.playground.ru/no_mans_sky/opinion/

kak_ya_byl_voshischyon_a_zatem_razocharovan_igroj_no_mans_sky_dvazhdy-309825

13 Сравнение художественного стиля старой и новой версии. - Reddit

https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/mypcxb/mass_effect_legendary_edition_comparing_art_style/?tl=ru

14 Mass Effect и дизайн — Индустрия на DTF

<https://dtf.ru/gameindustry/33642-mass-effect-i-dizain>

15 16 70/80's retro-futurist art style name? :: Alien: Isolation Общие обсуждения

<https://steamcommunity.com/app/214490/discussions/0/365172408529919387/?l=russian>

17 Warhammer: Age of Sigmar против Warhammer 40K: Что выбрать и почему? - WAHAGRAY —

Збирая Грай Фарбуй

https://wahagray.com/ru/warhammer-age-of-sigmar-protv-warhammer-40k-shcho-vybraty-i-chomu/?srstid=AfmBOoowbXDGr2jaan5s8K_3jpwKuPq8o_9Mqk4Ih8hHHxJAAGbcbJIX

18 На Star Citizen потрачено почти \$800 миллионов и 12 лет. Что в ...

<https://ixbt.games/news/2024/10/18/na-star-citizen-potraceno-pocchi-800-millionov-i-12-let-cto-v-itoge-rassledovanie-zurnalista.html>

19 20 22 23 After years, this still looks better than Starfield :: No Man's Sky General Discussion

<https://steamcommunity.com/app/275850/discussions/0/3815166265402035799/>

21 Realistic vs Stylized Art in Video Game Development

<https://gamestudio.n-ix.com/realistic-vs-stylized-art-in-video-game-development/>

24 Testing the Outer Limits of EVERSPACE - Unreal Engine

<https://www.unrealengine.com/en-US/developer-interviews/testing-the-outer-limits-of-everspace>

25 These Alternate No Man's Sky PS4 Covers Look Just Like Classic Sci-Fi Books | Push Square

https://www.pushsquare.com/news/2016/07/these_alternate_no_mans_sky_ps4_covers_look_just_like_classic_sci-fi_books

27 Rebel Galaxy Outlaw - Review Thread : r/Games - Reddit

https://www.reddit.com/r/Games/comments/cq8eld/rebel_galaxy_outlaw_review_thread/