

# Смысл игры “Escape From Tarkov”

---

Выполнил: Морсков Р.Ю.  
Преподаватель: Архипова С.В.

# История создания игры E.F.T.

***Escape from Tarkov*** (с англ. — «Побег из Тárкова») — многопользовательская ролевая онлайн-игра от первого лица, разрабатываемая компанией Battlestate Games, сочетающая в себе жанры FPS и RPG с MMO-элементами.

Разработчики полгода осваивали движок CryEngine и создали собственный демонстрационный уровень. Затем начался поиск инвесторов, но новой компании не удалось привлечь инвестиции, и проект был «заморожен».

В 2009 году разработчики продолжили прорабатывать вселенную «Россия 2028», в 2010 году занялись разработкой проекта Contract Wars на новом движке Unity. Затем была основана компания *Battlestate Games*. В 2011 году состоялся релиз игры Contract Wars, разработанной 8-ю сотрудниками. Часть сотрудников осталась в компании *AbsolutSoft* для доработки проекта *Contract Wars* и разработки его клиентской версии под названием Hired Ops. Разработка «Побега из Таркова» началась в марте 2014 года.

Разработчиком и издателем «Побега из Таркова» выступает компания *Battlestate Games*. Игра основана на движке Unity. Игра была анонсирована 5 ноября 2015 года. С 5 августа 2016 года началось закрытое альфа-тестирование, а с 29 декабря — расширенное. 28 июля 2017 года началось закрытое бета-тестирование.

# Сюжет игры.

События игры разворачиваются во вселенной «Россия 2028», созданной в 2009 году и ранее использованной в игре Contract Wars (с англ. — «Контрактные войны»). Место действия — вымышленный российский город Тарков в Норвинской области, в прошлом зона экономического сотрудничества России и Европейского союза. На момент игры город и его окрестности изолированы от внешнего мира миротворческими силами ООН и ВС России после политического кризиса, вызванного незаконной деятельностью транснациональной корпорации TerraGroup.

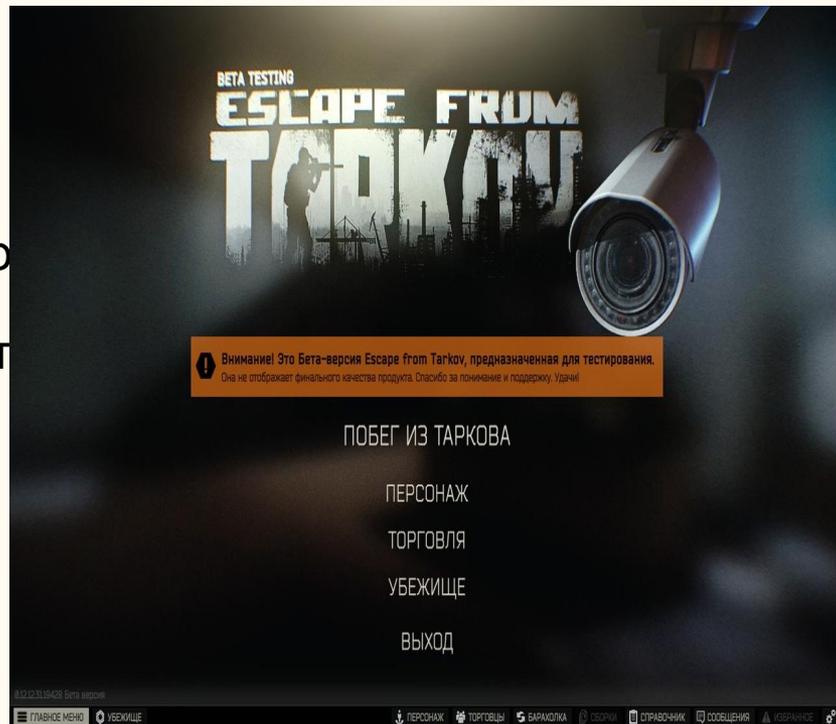
В городе идёт вооружённый конфликт между двумя частными военными компаниями: **USEC** защищает интересы корпорации, **BEAR** — формально нанятая властями Норвинской области, по слухам, созданная Правительством России. Игрок берёт роль бывшего наёмника, которому предстоит найти выход из осаждённого Таркова, чтобы выжить.

# Части игрового процесса.

1. Главное меню.
2. Выбор карт.
3. Статистика.
4. Умения.
5. Схрон.
6. Торговцы.

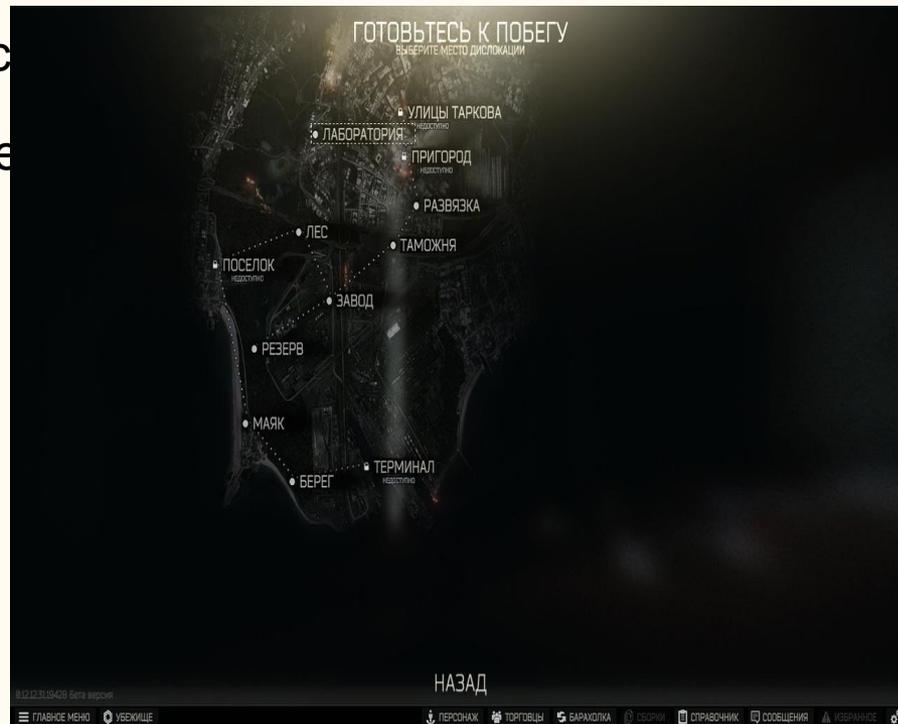
# Главное меню.

Главное меню ничем не удивит, лишь вкладки нужные для ориентирования по игре. Можете заметить, что игра до сих пор в Бета-версии, хотя ее выпустили в 2015 г. И да, в ней до сих пор присутствуют недоработки и баги.



# Выбор карт.

Для выбора, где нам поиграть, у нас есть сразу 8 доступных локаций. Остальные 4 еще в разработке, но и на этих 8 локаций не заскучаешь. Везде присутствуют ловушки в виде мин или боссов, которые имеют топовое снаряжение.



# Статистика.

В этой вкладке нам представляют все сведения о наших похождениях.

От пролитой крови при ранениях, до нанесенного урона по телу врага.

Также нужно заметить, что статистика обнуляется при “вайпах”. “Вайп” - это обнуление игровых достижений ради добавления новых обновлений, влияющих на игровой процесс.

The screenshot shows the 'BOSS BEAR' character's statistics page. The character is a soldier in green gear. The page is divided into several sections:

- General Stats:** R: 19, S/R: 52%, K: 51, K/D: 5.67, L/R: 0%, and 256,454. A level indicator shows '08'.
- Summary Cards:** 19 Рейды, 10 Выживаний, 9 Очертей, 0 Боев вестей, 0 (L) Похищено, 51 (K) Убиты, 296:427 Мин в сети, 0 (RT) Пробок, 52% (S/R) Класс выживания, 36:10 Среднее время жизни, 3 Массовых выживаний подряд, 0% (L/R) Класс похищения, 5.67 (K/D), and 81д Возраст аккаунта.
- STATISTIKA:** A table with two columns: 'Общая статистика' and 'Здоровье и физическое состояние'.

Общая статистика		Здоровье и физическое состояние	
Дата регистрации	21.07.2022	Крови потеряно	3.06л
Дата последней игровой сессии	09.10.2022	Частей тела потеряно	36
Классификатор выживальщика	Неизвестно	Наименее пораженная часть тела	ГОЛОВА
Опыт за убийства	11933	Здоровья восстановлено	810.49
Опыт за закат добычи	10179	Переломов	5
Опыт за лечение	1122	Контузий	5
Опыт за выживание	3808	Обезвоживаний	0
Лучшая серия успешных выживаний	3	Истощений	0
Текущая серия успешных выживаний	1	Выпито напитков	0
Стоимость всех предметов в сундуке	3950253	Принято пищи	0
		Медицинamentos использовано	5

**Добыча**

Км пройдено	7516	Урон нанесенный по телу	8995
ППП найдено	0	Утраты потрошенный флажок	3078

At the bottom, there are navigation buttons: ГЛАВНОЕ МЕНЮ, УСЛУЖИЕ, ПЕРСОНАЖ, ТОВАРЫ, БАРАКОЛА, СЕРВИС, СТРАХОВЩИК, СООБЩЕНИЯ, and ИБЕРИАНС.

# Умения.

Данная вкладка показывает нам сведения о наших навыках и уровень.

Навыки прокачиваются во время рейда тобишь игры на локации. От их уровня зависит как быстро вы перезаряжаете оружие или как тяжело вы переносите пулевые ранения.



# Схрон.

В схроне у нас находится все предметы которые мы добыли в рейде на локацию. Схрон имеет лимит, так что нужно уметь все хранить эргономично.



# Торговцы.

Выбор достаточно не скудный. 8 торговцев, которые специализируются на конкретном типе снаряжения.

Например, Терапевт на медикаментах, Прапор на советском снаряжении, Миротворец продает НАТО'вское обмундирование и т.п.



# В чём же смысл?

Игра не даст заскучать постоянными квестами и разными механиками. Весь игровой процесс заключается в “лутании” и выполнении квестов. Но не нужно забывать, что есть и другие игроки, которые также выполняют квесты, а некоторые запускаются в рейд только для того, чтобы набить “киллы” на своем новеньком “тактическом” АК. Так что, чтобы успешно играть и чтобы игра приносила удовольствие нужно иметь “скилл”.

Внимание

Спасибо за внимание