

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.

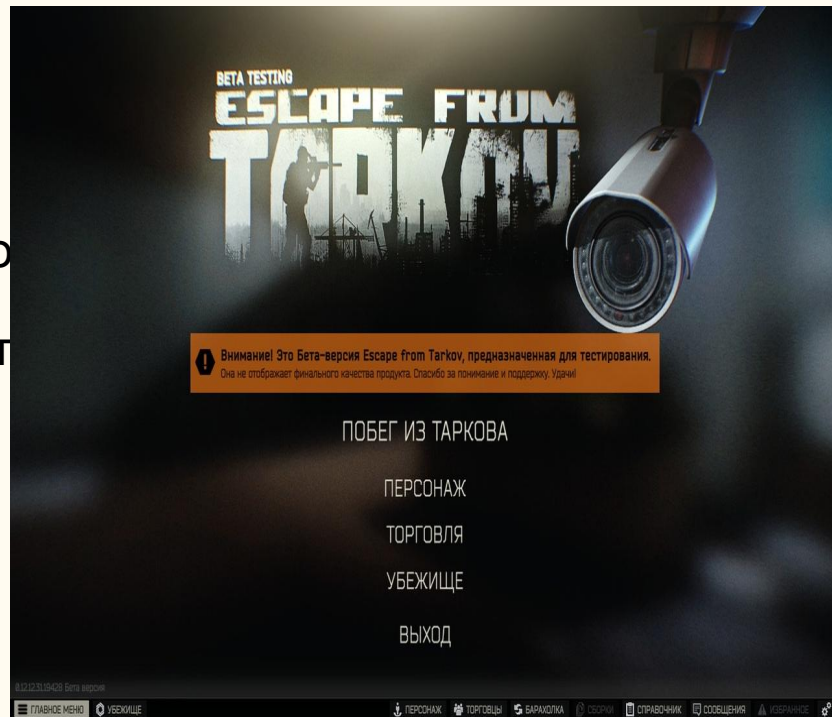
В городе идёт вооружённый конфликт между двумя частными военными компаниями: **USEC** защищает интересы корпорации, **BEAR** — формально нанятая властями Норвинской области, по слухам, созданная Правительством России. Игрок берёт роль бывшего наёмника, которому предстоит найти выход из осаждённого Таркова,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

Части игрового процесса.

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

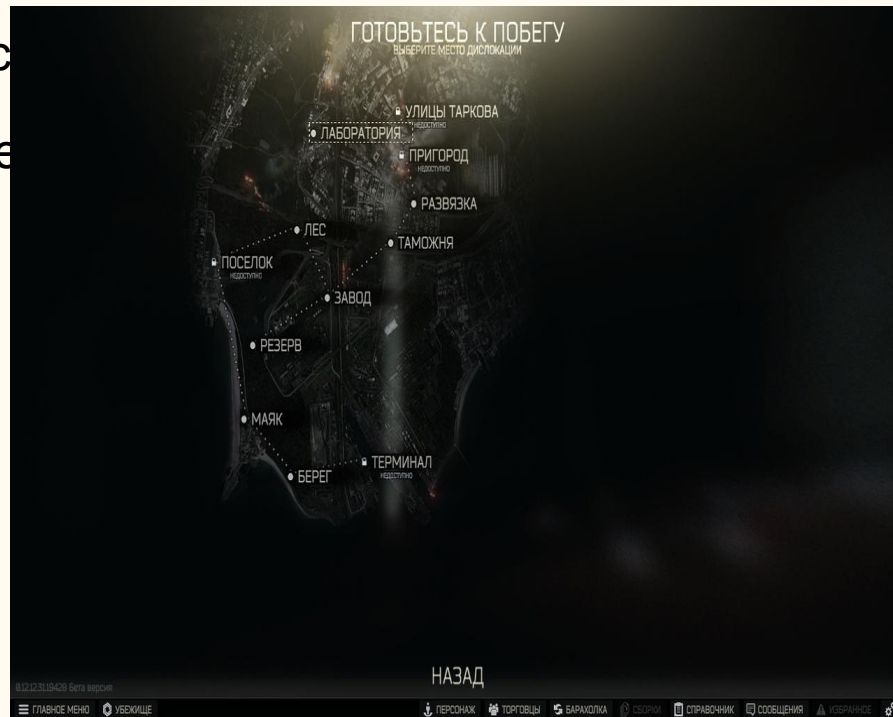
Главное меню.

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 game's statistics interface. At the top, there are navigation tabs: ОБЩЕЕ (selected), ВЕЩИ, ЗДОРОВЬЕ, УМЕНИЯ, КАРТА, ЗАДАЧИ, and НАЗАД. The main area features a character model of a soldier in green gear, labeled '08' and 'Vo11', with a kill count of 41 and a score of 314. To the right, a summary dashboard displays various stats: 19 Рейды, 10 Выживаний, 9 Очертей, 0 Боев вестей, 0 Точных, 51 Убийств, 296427 Мин в сети, 0 Пробок, 52% Клас. выживаний, 36:10 Среднее время жизни, 3 Массовых выживаний подряд, 0% Клас. поединки, 5.67 К/О, and 81д Возраст аккаунта. Below this is a 'СТАТИСТИКА' section with two columns of data. The first column lists general statistics like registration date (21.07.2022), last session (09.10.2022), and various experience levels. The second column shows health and physical status, including blood loss (3.06л), body part loss (36), and current health (ГОЛОВА). At the bottom, there are tabs for 'Добыча' (loot) and 'Бой' (combat), with 'Добыча' showing 7516 items and 0 items, and 'Бой' showing 8995 damage and 3078 items. The footer contains navigation icons and a language selector.

СТАТИСТИКА	
Дата регистрации	21.07.2022
Дата последней игровой сессии	09.10.2022
Классификатор выживальщика	Неизвестно
Опыт за убийства	11933
Опыт за закат добычи	18179
Опыт за лечение	1122
Опыт за выживание	3808
Лучшая серия успешных выживаний	3
Текущая серия успешных выживаний	1
Стоимость всех предметов в сундуке	3950253
Крови потеряно	3.06л
Частей тела потеряно	36
Наименее пораженная часть тела	ГОЛОВА
Здоровья восстановлено	818.49
Переломов	5
Контузий	5
Обезвоживаний	0
Истощений	0
Выпито напитков	0
Принято пищи	0
Медицинamentos использовано	5
Урон нанесенный по телу	8995
Утраты потерянный боеприпас	3078

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