

학번	이름	과제	제출일	연락처
2022180024	유영빈	3차 발표	2025.06.04	-

# Escape from Tarkov



---

# 목차

1. 히스토리
2. 루트 슈터 장르
3. 루트슈터 하위 계열
4. Escape from Tarkov 개요
5. Escape from Tarkov 진행 흐름
6. Escape from Tarkov 시스템
7. 핵심 메커니즘
8. 매우 불편한 게임
9. Escape from Tarkov & Arena Breakout

# 히스토리

일시	작성자	제목	비고
2025.03.14	유영빈	제안서 및 학업계획서 작성 시작	
2025.04.07	유영빈	1차 발표 작성 시작, 기획 컨셉 수정	
2025.04.07	유영빈	게임 흐름, 파밍, PVPVE, 탈출 방법, 텔레포트 이동 목차 추가	
2025.04.08	유영빈	게임 목표 수정	
2025.05.01	유영빈	2차 발표 작성 시작, 게임 맵 추가	
2025.05.04	유영빈	적대 AI 추가	
2025.05.06	유영빈	희귀 코어 추가	
2025.05.24	유영빈	수정	

---

# 루트 장르

루트는 "전투와 파밍, 생존과 리스크"가 결합된 하이브리드 장르로, 전투를 통해 얻은 보상을 플레이어가 직접 수집하고 추출해야 진짜 자신의 것이 되는 게임 구조를 말한다.

# 루트 슈터 장르 하위 계열 분류

하드코어 탈출 루트 슈터



파밍형 루트슈터



# 루트 슈터 장르 하위 계열 분류

오픈월드 생존형 루트슈터



로그라이크 루트슈터



# Escape from Tarkov 개요



개발사 : Battlestate Games

플랫폼 : PC (런처 독점)

출시 : 2017년 베타테스트

- 정식 출시 예정: 2025년 내 (1.0 버전)

장르 : 하드코어 PVPVE 루트슈터

특징 :

- 극사실적 총기 및 데미지
- 탈출이 목표인 세션 기반 오픈월드 전투
- 사망 시 모든 루팅 아이템 손실
- 복잡한 탄약, 파츠, 장비 시스템
- 심리적 긴장감을 기반으로 한 리얼리즘 경험

세계관 : 러시아 가상 도시 '타르코프'에서 민간군사기업들 간의 분쟁

# Escape from Tarkov 진행 흐름



1. 레이드에 필요한 아이템을 상인에게 구매한다.

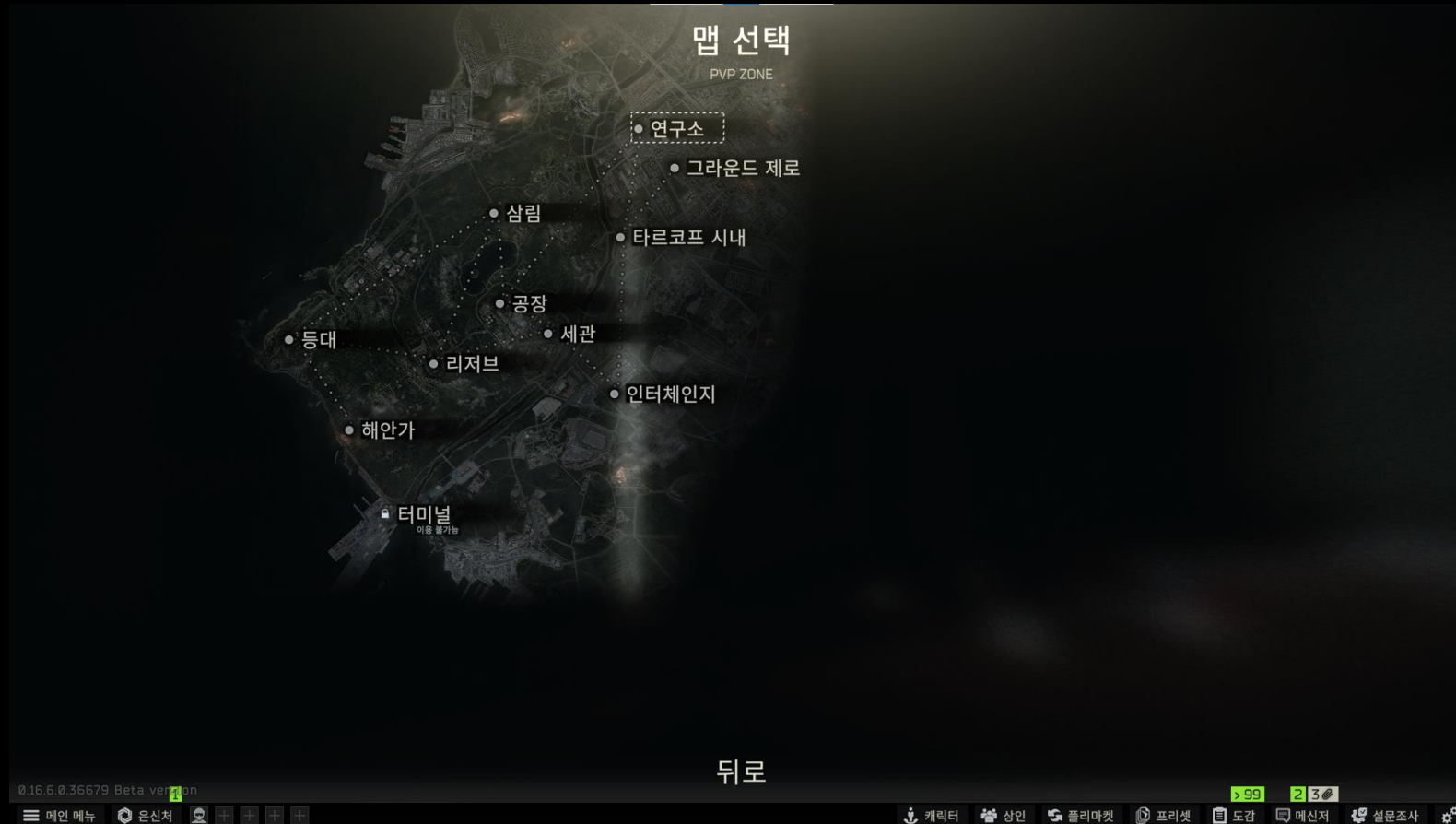


# Escape from Tarkov 진행 흐름



2. 창고에서 레이드에 필요한 무장을 장비한다.

# Escape from Tarkov 진행 흐름



3. 원하는 맵을 선택하여 레이드를 시작한다.

# Escape from Tarkov 진행 흐름



## 4. 루팅 & 탐색 & 교전 & 퀘스트



# Escape from Tarkov 진행 흐름



5. 탈출 성공 시 전리품 확보 / 실패 시 전리품 전부 손실

# Escape from Tarkov 진행 흐름



6. 은신처(기지) 업그레이드, 무기 세팅, 상점/거래소 활용

# Escape from Tarkov 시스템

## 총기 커스터마이징 시스템



수십 개의 부품을 조합해 성능/반동 등 조절



# Escape from Tarkov 시스템

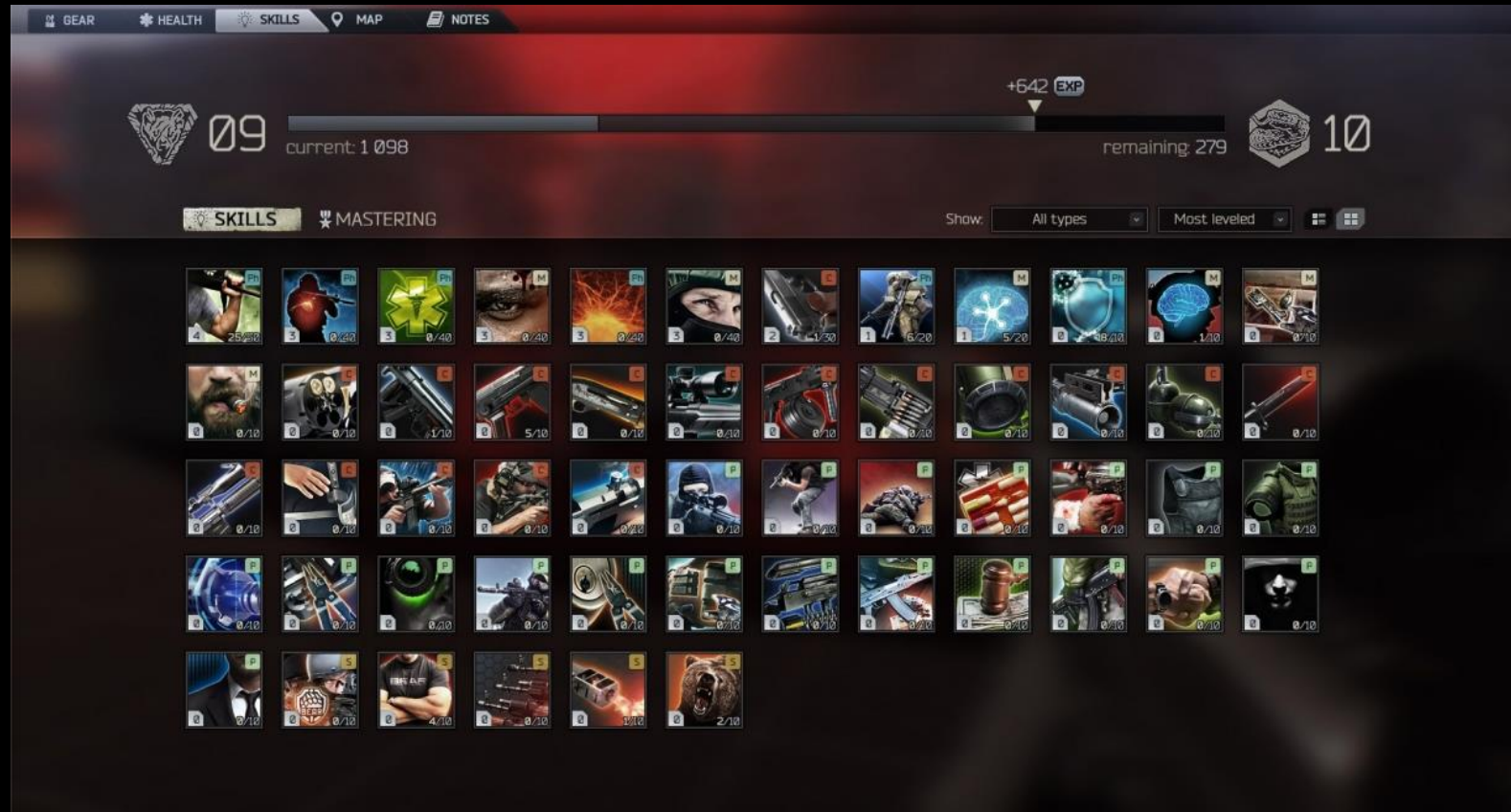
## 은신처 시스템



파밍해온 아이템으로 은신처에서 사용이 가능함

# Escape from Tarkov 시스템

## 스킬 시스템



사용 기반 성장 (달리기, 총기, 응급처치 등)



# Escape from Tarkov 시스템

## 플리마켓 시스템

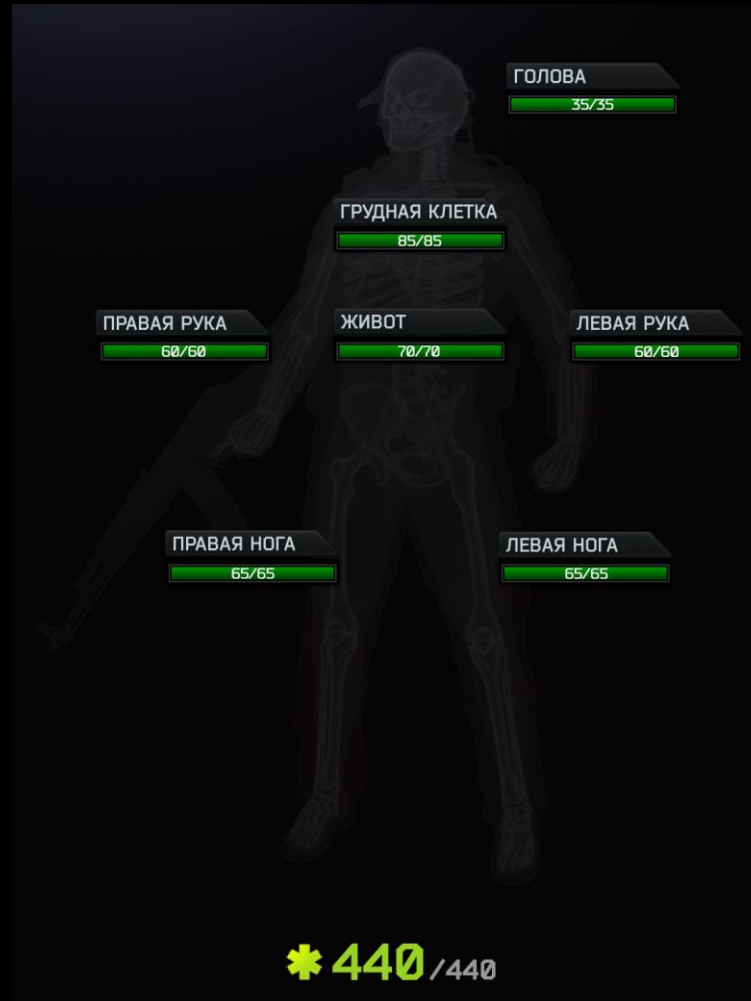
The screenshot displays the 'Flea Market' section of the Escape from Tarkov game interface. On the left, a 'Browse' sidebar lists various item categories, with 'Assault rifles' selected. The main area shows a table of items for sale, including details like merchant ratings, item names, prices, and expiration times. The bottom of the interface features navigation tabs for 'CHARACTER', 'DEALERS', 'FLEA MARKET', 'PRESETS', 'HANDBOOK', 'MESSENGER', and 'WATCHLIST'.

ID	Merchant (rating)	Offer	Price	Expires in	Action
11546005072	XwCoke_- (0.62)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	25 999 ₺	11h	PURCHASE
11545857749	calvinson (9.11)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 99.8/100	26 000 ₺	11h	PURCHASE
11546002445	lucky-guess (4.79)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	26 500 ₺	11h	PURCHASE
11545979194	NDMGrackemrack (19.02)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	26 999 ₺	11h	PURCHASE
11545878068	DaLanXiong (6.55)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	27 000 ₺	11h	PURCHASE
11545789682	KortlanTV (12.11)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 99/100	28 420 ₺	11h	PURCHASE
11545837986	lys614 (9.94)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	28 888 ₺	11h	PURCHASE
11545779726	Lin128 (6.91)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	29 000 ₺	11h	PURCHASE
11545871628	BTrainR (85.28)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	29 000 ₺	11h	PURCHASE
1154587204	Kuikko (9.65)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	29 000 ₺	11h	PURCHASE
11545764121	DudeTotallyKyle (9.17)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 100/100	29 399 ₺	11h	PURCHASE
11545746357	Andrizzle (18.07)	AK-104 7.62x39 assault rifle (1) 99.9/100	29 495 ₺	10h	PURCHASE

유저 간 거래, 시세 변동, 자유 경제

# Escape from Tarkov 시스템

## 체력 시스템



체력, 출혈, 골절, 탈수  
등 다양한 상태 이상

---

# Escape from Tarkov

## 핵심 메커니즘

### 1. 극한의 리스크-보상 구조

플레이어는 매 세션에서 생존을 위해 전리품을 수집하고 탈출해야 하며, 사망 시 모든 장비를 잃게 됩니다. 이러한 설계는 플레이어에게 강한 긴장감과 성취감을 제공합니다.

---

# Escape from Tarkov

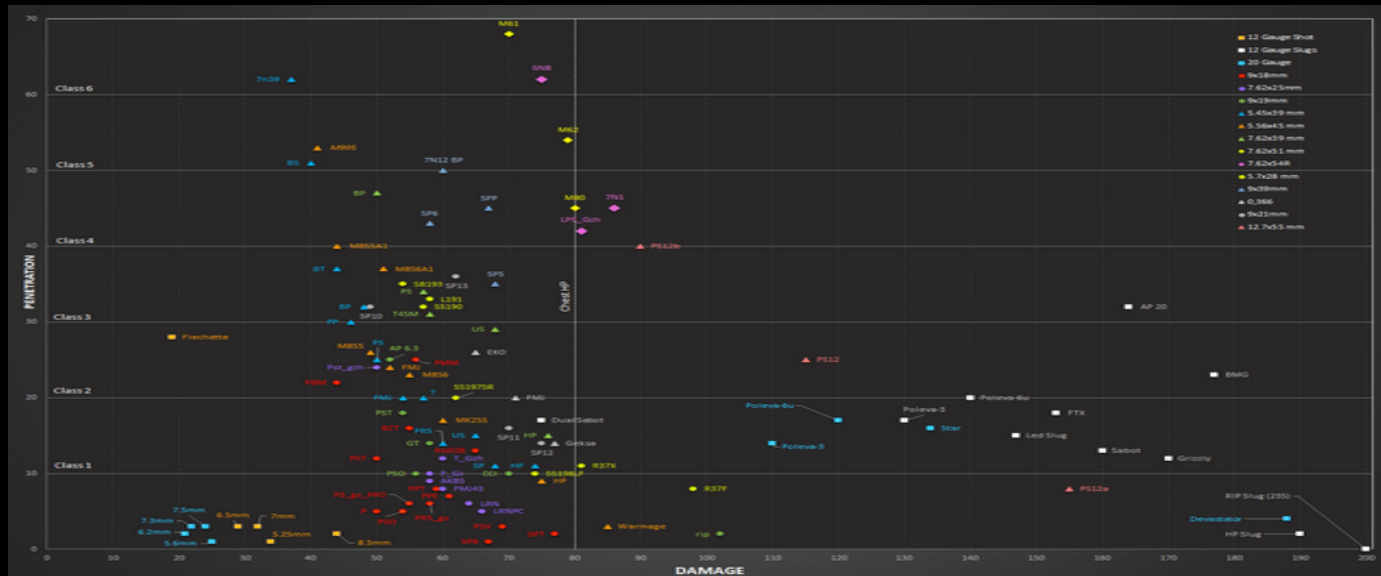
## 핵심 메커니즘

### 2. 플레이어 주도 학습과 정보 탐색

게임 내 정보 제공이 제한적이기 때문에, 플레이어는 외부 자료를 활용하여 맵 구조, 탈출 지점, 아이템 가치 등을 학습해야 합니다. 이러한 구조는 플레이어의 탐험 욕구를 자극하고, 커뮤니티 기반의 정보 공유를 활성화합니다.

# Escape from Tarkov 핵심 메커니즘

## 3. 현실적인 시스템과 몰입감



총기 커스터마이징, 탄약 종류, 생존 요소(출혈, 골절, 탈수 등) 등 현실적인 시스템이 구현되어 있습니다. 이러한 요소들은 플레이어에게 실제 전투 상황과 유사한 경험을 제공하며, 몰입감을 극대화합니다.

---

# Escape from Tarkov

## 핵심 메커니즘

### 4. 플레이어 선택의 다양성과 전략성

플레이어는 각 세션에서 다양한 전략을 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 무장을 최소화하고 은밀하게 탈출을 시도하거나, 강력한 장비를 갖추고 적극적으로 전투에 참여할 수 있습니다. 이러한 선택은 플레이어의 스타일에 따라 다양한 게임 경험을 제공합니다.

# Escape from Tarkov

## 매우 불편한 게임

### 치료 시스템

- 각 부위 별 치료
- 치료 시간이 매우 오래 걸림
- 회복 아이템 종류도 다양하고, 상황별 판단이 매우 중요

Escape from Tarkov - Healing Guide patch - 12.8

	Item	Use Time (s)	Restores HP (max hp per use)	Removes this Effect					
				Heavy Bleed	Light Bleed	Pain	Contusion	Fracture	
Medical Kits	Brandy	5	175	✓ [uses 130 dura]	✓ [uses 40 dura]		✓	✓ [uses 50 dura]	
	Salve	3	85	✓ [uses 150 dura]	✓ [uses 45 dura]				
	Car	3	70		✓ [uses 50 dura]				
	IFAK	3	50		✓ [uses 30 dura]				
	AI-2	2	50						
Drugs & Injury Treatment	Bandage	2,2			✓				
	Hemostat	3,5		✓					
	Esmarch								
	CMS	16	Fixes blacked limbs not head or thorax						
	Surviv	20	Fixes blacked limbs not head or thorax					✓	
	Alu Splint	3,5						✓	
	Splint							✓	
	GoltenStar	7				✓ [400 sec]	✓		
	Ibuprofen	5				✓ [280 sec]	✓		
	Vaseline	6				✓ [300 sec]			
	Augmentin	5				✓ [150 sec]			
	Painkillers	3				✓ [100 sec]			

Created by DUNKDADAT



# Escape from Tarkov

## 매우 불편한 게임

전체적으로 느린 게임 속도





---

# Escape from Tarkov

## 매우 불편한 게임

게임 세션에 들어가기  
위한 준비 과정

- 1. 창고 정리 → 2. 총기 모딩 → 3. 방어구 무장
- 4. 총기에 맞는 탄약, 탄창 무장 → 5. 퀘스트 확인 → 6. 맵 선택
- 8. 세션 진입 (시즌 초 : 15분~30분, 시즌 말 : 3분 ~ 10분)
- 9. 게임 플레이

대략 10~20분 준비를 통한 게임 플레이

---

# Escape from Tarkov

## 매우 불편한 게임

**어느 파밍게임의  
현실적인 시스템**



다시 말해

---

# Escape from Tarkov

## 매우 불편한 게임

### 그 외

1. 튜토리얼 없음
2. UI 매우 적음 (피아식별 불가능)
3. 서버 열악함
4. 정보 제공 없음
5. 유저를 불편하게 만드는 패치
6. 맵 제공 X (독도법 요구)
7. 인벤토리 정리가 매우 불편
8. 조작 체계가 복잡함 (조작 학습 필요)
9. 초보자 퀘스트도 난해함
10. AI 난이도 과도함 (SCAV 보스 등)
11. 피아식별 불가로 팀킬 빈번
12. 가격

---

# Escape from Tarkov

## 매우 불편한 게임

이 불편함이 왜 의도된 것인가?

플레이어가 시행 착오를 통해서 학습하고, 현실 전장처럼  
깨달아 가는 경험을 중시하면서, 정보를 얻어가는 과정을  
하나의 콘텐츠로 설계

실제 전장을 게임 플레이로 만들기 위해서 물자 관리 자체  
가 플레이 일부이고, 매우 느린 게임 플레이와 모션을  
구현함으로써 매우 높은 긴장감을 유지

---

# Escape from Tarkov

## 매우 불편한 게임

이 불편함이 왜 의도된 것인가?

이러한 의도된 불편함은 -> 플레이어 시간 투자 유도

시간 투자가 클수록 리스크가 매우 커짐 (시간을 투자하기 때문에)  
준비한 시간이 많을수록 **한 번의 죽음**이 더 **뼈아픔**  
이것이 **죽음 = 심리적 손실** 이라는 감정을 유발

---

# Escape from Tarkov

## 매우 불편한 게임

높은 리스크가 높은 몰입도와 보상감으로 이어짐

죽으면 다시 무장 해야 된다는 압박감으로 인해 긴장감이 극대화됨  
-> 교전 시, 긴장감 극대화

이로 인해 탈출 성공 시, 순수한 성취감이 아니라 안도감+보람이 느껴짐  
이로 인해 더 깊은 보상을 느낄 수 있음

---

# Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?

항목	Escape from Tarkov (EFT)	Arena Breakout: infinite (AB)
플랫폼	PC 기반	모바일 -> PC
설계 철학	하드코어 현실성	UX 중심 간결화
타겟 유저	하드코어 FPS 유저	미드~하드코어 FPS 유저
맵 구조	자유 루트 + 고난도 탐색	짧은 미션형 집중 구조
경제 메타	유저 주도 시장 (Flea Market)	유저 주도 시장 (Flea Market)
전투 스타일	느리고 전략적인 교전	빠르고 직관적인 전투

---

# Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?

요소	Escape from Tarkov (EFT)	Arena Breakout: infinite (AB)
시스템 복잡성	매우 높음 (총기/치료/파츠/스킬 등)	단순화 (빠른 장착, 회복도 직관적)
사전 준비 시간	10~30분 이상	1~5분 내 진입
정보 학습 난이도	외부맵/탄약/상인까지 숙지 필요	UI와 튜토리얼로 대부분 해결 가능
피아식별	없음 → 판단 필요	팀원 표시 등으로 스트레스 없음
리스크 체감	한 판 죽으면 큰 손해	죽어도 부담 낮음 (보험/보정 많음)



# Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?



# Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?



# Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?



타르코프에서 불편함만 싹 뺀 게임 | 아레나 브레이크 아웃

조회수 7.9만회 • 1년 전



레지나Rezina ✓

아레나 브레이크 아웃 PC 버전은 현재 베타 테스트 중이며 추후 스팀에서도 출시 될 예정입니다 #타르코프 #아레나브레이크아웃 ...

4K

---

# Escape from Tarkov & Arena Breakout

같은 하드코어 루트슈터 아브아는?

아브아는 시스템적으로 편하지만, 플레이 타임이 짧아 몰입이 적고,  
긴장감이 매우 낮음, 타르코프에 비해 만족감과 성취감이 크지 않음

왜?

편의성은 높지만 시간이 그만큼 덜 투자되었기 때문에  
리스크가 낮아 그에 대한 보상이 낮음

---

# Escape from Tarkov

타르코프가 어떻게 장르의 대표가 되었는가?

1. 의도된 불편함으로 설계된 몰입
2. 리스크 - 보상 구조의 완성도
3. 학습을 통한 자기 성장 설계
4. 게임적 허용 따위는 절대 사용하지 않는 철학

---

# 참고 문헌

<https://www.youtube.com/shorts/MvPGbjpqyq8>

<https://namu.wiki/w/Escape%20from%20Tarkov>

<https://namu.wiki/w/Arena%20Breakout>

<https://www.escapefromtarkov.com/>