



HIDEOUT

Andrés Schumann López

HIDEOUT nació con la esperanza de ayudar a los jugadores del videojuego llamado “Escape from Tarkov” en sus partidas. Escape from Tarkov es un juego de rol/simulador de acción en primera persona de corte hardcore y realista con funciones de MMO y un recorrido guiado por la historia.

Todos los jugadores siempre se han visto en la necesidad de saber la compatibilidad de uso de objetos tales como armas, cargadores o balas entre muchos otros. Cuando a lo largo de una partida, gracias a las victorias que se van alcanzando en las batallas, se consigue como preciado botín un conjunto de armas-cargadores-balas, seguir avanzando en el juego con éxito depende mucho del buen uso que se haga de ellos.

HIDEOUT se centra en conocer la relación/compatibilidad entre los elementos más importantes en una partida “Las diferentes opciones de armamento disponibles”.

Escape From Tarkov se creó de una forma tan realista, tal que a modo de ejemplo no se puede usar una metralleta con munición de francotirador. Pero, ¿qué pasa cuando hablamos de centenares de modelos de metralletas o de balas?. La tarea de aprender la relación entre Armas-Cargadores-Balas se vuelve una tarea ardua.

Gracias a HIDEOUT esta dificultad queda de algún modo resuelta, haciendo la tarea de elección más fácil a los jugadores de Escape From Tarkov.