

Директор Fallout: New Vegas советует игрокам, которые не понимают спорную карточную игру: "Попробуйте еще раз"

Спустя более десяти лет после выхода Fallout: New Vegas игроки все еще испытывают проблемы с порицаемой карточной мини-игрой, но директор ролевой игры дает совет, что все должны просто пробовать и пробовать снова. Джош Сойер из Obsidian Entertainment — режиссер New Vegas, Pillars of Eternity и Pentiment — на протяжении многих лет неоднократно защищал карточную мини-игру "Караван", утверждая, что их война с тремя колодами на самом деле не так запутанна, как может показаться на первый взгляд. Совсем недавно один из ветеранов Fallout New Vegas написал в своем X, что ему "стыдно" за то, что он не понял и не выиграл ни одного матча в "Караван" после 257 часов, проведенных в Пустоши Мохаве. Несведущий караванщик не одинок в своих чувствах. Только около 6% игроков Steam получили достижение "Знающий прикуп", которое требует от выживших в Пустоши выиграть три матча в Караване. На Xbox этот показатель составляет всего 5,2%.

В ответ Сойер сказал, что игроку не должно быть стыдно, но "вам стоит попробовать еще раз [на мой взгляд]". Режиссер дал похожие комментарии после бума сериала Fallout, признав, что Караван был "сложнее, чем Ланскенэ Сэмюэля" в его недавней приключенческой игре Pentiment, "но в целом не так уж и труден". Тем, кто хочет смахнуть пыль с колоды карт и отправиться на поиски достижения, стоит переиграть голозапись "Как играть в Караван", которую Ринго дает игрокам после того, как объяснит правила Каравана. Найти его можно в Гудспрингсе.