

Мод "Fallout" для [майнкрафт 0.14.0 полный](#) неожиданностей - она добавляет в эту игру песочницу от первого лица в большом открытом мире с различными задачами и прокачкой в самый что есть Fallout 4. Поэтому поговорим о том, чем этот мод отличается от того, что мы уже видели раньше.

Первое новшество, которое трудно не заметить, - это система прокачки персонажа. Помните, как разработчики игры Fallout разорвали пятую часть "Древних свитков", выбросив характеристики персонажа? Здесь есть что-то похожее. Уверенно идя путем отрубания всего дети и казуала могут принять слишком сложное, разработчики полностью лишили навыков. Так, этот мод, стал ролевой игрой но без навыков. Вместо них мы получили таблицу перков. Теперь к каждой характеристике системы S.P.E.C.I.A.L. прикреплены по десять различных перков. На каждом уровне игрок получает одно очко, которое можно потратить или на прокачку характеристик - силы, восприятия, выносливости, харизмы, интеллекта, ловкости или удачи, или на получение или улучшение одного из различных перков. Всего в игре есть семьдесят различных перков с несколькими степенями развития. Здесь стоит отдать разработчикам должное: улучшение перков существенно влияет на игровой процесс. Перед тем, как вложить новое очко в тот или иной перк, игроку следует хорошенько поразмыслить.

Изменения претерпела и система диалогов. Изначально игра Fallout всегда отличалась разветвленными разговорами, в которых выбор реплик главного героя позволял достичь различных результатов. Мод "Fallout " вежливо попросит вас забыть об обширный выбор реплик в общении с нипами. Отныне во имя святого геймпада выбор героя в большинстве диалогов ограничен четырьмя вариантами: "Да", "Нет", "Сарказм" и "Будьте добры, медленнее. Я записываю ". Последний позволяет поставить нипу несколько дополнительных вопросов. Конечно, бывают и более глубокие диалоги, в которых есть на выбор более реплик. Но в этом моде это скорее исключение, чем правило.

Прокопченная харизма иногда позволяет уговорить нипа поделиться дополнительной информацией, или убедить его заплатить больше за выполненное задание. Но, в отличие от оригинальной игры серии, здесь нет диалогов, в которых персонаж сможет выбрать нужный пункт благодаря своей осведомленности. Еще больше раздражает интерфейс диалогов.

К счастью, разработчик продолжают обновлять этот мод, который позволит с Фаллаут перенести полную систему диалогов в Майнкрафт.