

Игра Grand Theft Auto: Vice City с открытым миром вышла в далеком 2002 году, однако продолжает сохранять за собой статус одной из самых любимых проектов геймеров, благодаря притягательной атмосфере 80-х годов. Один из ключевых геймдизайнеров игры и уже бывший сотрудник Rockstar Оббе Вермейдж поделился закулисными секретами производства этой части серии. Как оказалось, в Vice City было совсем непросто добавить полицию.

По словам Вермейджа, для Grand Theft Auto: Vice City команда разработчиков спланировала сразу две системы, которые должны были отвечать за поведение полиции в игре. Причем обе хорошо функционировали, дополняли друг друга и даже добрались до релизной версии проекта.

Разработчик вспоминает, что первая система отвечала за точки появления сотрудников полиции и их машин. В изначальной версии планировалось просто задать определенные места на карте мира, где будет появляться полиция. Несмотря на простую задумку, реализовать ее оказалось очень сложно из-за особенностей движка, поэтому был создан более простой метод спавна, но первая версия также сохранилась, хоть и в обрезанном виде.

Первую систему появления полиции можно легко проверить на побережье. Если спровоцировать представителей закона возле отеля, должна активироваться точка спавна полицейских. Этот же случай позволяет понять, почему в итоге от полной реализации идеи в итоге пришлось отказаться. Точка активируется только если игрок движется со стороны отеля, другие места движения банально не учитываются.