

Штраус Зельник, глава издательства Take-Two, поделился своим мнением касательно ценообразования на игры издательства, в том числе на франшизу Grand Theft Auto.

По словам Зельника, издательство всегда стремится создать такой продукт, который полностью оправдывает цену игры и предложит игроку контента даже больше, чем они за нее просят — для Take-Two и Rockstar Games это всегда было стандартом.

Предыдущая игра Rockstar Games, Red Dead Redemption 2, предложила игрокам десятки часов контента (50 часов на сюжетную кампанию и 190 часов на полное прохождение) — на релизе многие игроки были удивлены тем, что разработчик бесплатно включил в игру эпилог, который посвящен Джону Марстону, и не стал продавать его отдельно в виде DLC — многие игроки остались очень довольны таким шагом издателя. Вероятно Grand Theft Auto 6 порадует игроков не меньшей продолжительностью.