

Глава Take-Two объяснил перенос выхода GTA VI стремлением к совершенству

По словам менеджера, в игре было обнаружено множество ошибок, с которыми продукт нельзя было выпускать. Однако дело не в ошибках и не в их исправлении, а в том, что разработчики «стремятся к совершенству».

К тому же для них очевидно, что, как бы компания не хотела достичь апогея качества, вряд ли удастся создать опыт и впечатления, с которыми игроки никогда не сталкивались до этого. Потому что стоит учитывать, что GTA VI — сиквел.

Зельник также отметил, что крайне трудно воспроизвести все особенности Флориды, в которой по сюжету приходится действовать главному герою. В открытом мире игры трудно удержать в кадре «дикость Флориды».

«Однако в случае с необычной игрой, на которую возлагаются большие надежды, дело не в ошибках. Речь идёт о создании впечатлений, которые никто не видел раньше, и Rockstar Games стремится к совершенству. Совершенство трудно измерить. С одной стороны, я не уверен, что Rockstar сможет создать опыт, который никто не видел раньше, учитывая, что GTA 6 — это сиквел, так насколько он может быть другим? Но, кроме того, первый трейлер ясно показывает, как Rockstar использует дикость штата Флорида, которую невозможно воспроизвести просто потому, что там ежедневно происходит множество невероятных глупостей», — сказал глава компании.