Один из пользователей соцсети X спросил бывшего технического директора Rockstar North Оббе Вермея, была ли у разработчиков Grand Theft Auto: San Andreas идея создать масляные следы от автомобилей и позволить геймерам их поджигать. Оказалось, что команда занималась такой механикой.

Создатели игры пытались сделать так, чтобы при повреждении транспорта могла случиться утечка топлива. Такие авто оставляли бы за собой масляный след, который можно было бы поджечь при помощи выстрела из оружия.

Впрочем, реализация такой особенности оказалась сложной. Каждое пятно топлива отображалось как отдельный объект, поэтому со стороны процесс выглядел слишком беспорядочным. Вермей даже написал код для этой механики, но в конечном итоге ее решили совсем убрать из игры.

Бывший технический директор не помнит точно, в какой игре франшизы должны были появиться масляные пятна, и предполагает, что занимался этим еще во время создания GTA: Vice City. Геймеры же утверждают, что следы механики можно найти в файлах именно San Andreas. Поджигать бензин разработчики позволили гораздо позже — только в GTA 5.

Оббе Вермей постоянно делится разными интересными историями о разработке игр франшизы Grand Theft Auto. Ранее он рассказал, почему в классической трилогии серии не было мультиплеера, на дорогах появлялись автомобили-клоны, а Луна меняла размеры при стрельбе из снайперской винтовки.

Все права защищены