



Grand Theft Auto V



- Интерфейс переключения персонажей разделен аж на четыре секции. 3 игровых персонажа: Майкл, Франклин, Тревор и ваш игрок в мультиплеере.

Переключение из одиночной игры в мультиплеер и обратно будет происходить в одно касание без загрузки карты.

Нельзя переключаться между персонажами, если вы в розыске или в некоторых миссиях.

У персонажей будет 3 полосы: жизнь, броня и «мана» - для разных скилов.

У каждого персонажа есть работа, можно выполнить ее, либо выполнить на автомате с помощью ИИ.

Здоровье автоматически восстанавливается до 50%.

Тревор задыхается и паникует при виде акул.

Умения героев

Появилась РПГ составляющая, которая позволит прокачивать разные умения. Прокачка как и в Сан Андреас – больше пользуетесь, раньше апнетесь, только распространяются они не только на оружие.

У каждого персонажа свои навыки. Их уровень будет влиять на разные параметры: сила, выносливость, стрельба, скрытность, вождение, пилотирование, погружение под воду и ремонт.

У персонажей будут уникальные способности: Франклина может замедлять время при вождении.

Тревор получит что-то вроде берсеркера – сможет наносить двойной урон, а получать в два раза меньше повреждений. Майкл сможет стрелять как Макс Пейн в булеттайме.

Способности можно применять, когда заполнена шкала умений.

Все могут водить разные транспортные средства. НО. Тревор будет лучшим пилотом. Франклин лучшим водителем, а Майкл - лучшим стрелком. Хотя все будут иметь, например, навык пилотирования и смогут его улучшат.





GTA 4 разрабатывается на движке RAGE от Rockstar Games... Следовательно, сама графика и физика превзойдут предыдущую часть - GTA San Andreas. Графические достижения игры наиболее очевидны на примере решеток канализации: можно прекрасно рассмотреть, что находится под ними внизу, а свет реалистично просачивается сквозь металлические прутья. В отличие от всех предыдущих частей, в GTA 4 настоящее время, то есть 2007 год. Анимация персонажей будет более реалистичной и будет изменяться при смене рельефа поверхности. Rockstar обещают, что игра будет выглядеть намного лучше. При входе или выходе из зданий загрузок не будет, их не будет вообще, ну разве, что в самом начале! Главный герой научится пользоваться банкоматами и в нужное время снимать деньги. К сожалению, как и во всех GTA, нельзя разрушать здания... Появятся различные способы угона автомобилей, один из которых - разбивание стекла. В игре реализовано расписание движения общественного транспорта, можно встать на остановке и подождать автобуса, ну или все таки угнать тачку. Разработчики постарались сократить использование в игре таких нереалистичных элементов, как маркеры и стрелки.

Главного героя GTA IV зовут Нико Беллич. Нико никогда бы не попал в Либерти, если бы не его кузен - Роман. По электронной почте Роман сообщает кузену о великолепной американской мечте, которую он испытал в ЛС. Но кузен лжет, скрывает свои жизненные неудачи, ведь на самом деле он совсем не богат и завяз в куче проблем. Роман - это единственный человек, которого знает Нико во всем городе. В начале игры именно он служит основным контактом, мотиватором и другом. Нико предстанет перед нами духовно сильным героем, в то время, как Роман больше похож на дружелюбного клоуна. Беллич — прекрасный атлет, поскольку способен взобраться куда только можно: и на телефонный столб, и вверх по пожарной лестнице. Некоторые встречи будут проходить высоко в офисах небоскрёбов. Сказано, что ты сможешь сбрасывать людей с крыш. Роман, кузен Нико, владеет убыточной службой такси, по уши в долгах и у него проблемы с некоторыми из криминальных группировок Либерти-Сити. Возраст Нико указан как находящийся между 35 и 40 годами. Арест Нико, учитывая его криминальное прошлое и статус нелегала, будет означать для игрока более серьёзные последствия, чем в прежних играх. Нико конечно же умеет плавать. Оружие больше не появляется в руках. Например, в демонстрации для журналистов, Нико достал пистолет из-под куртки. Нико может использовать сотовый телефон для заказа различных услуг, например, вызова такси. Беллич может получать на мобильный телефон текстовые сообщения. Мы вряд ли увидим персонажей из предыдущих игр серии. Они были созданы для предыдущего игрового мира и отработали в нем свое. В данном случае нам бы хотелось создать героев, которые бы вписались в новый мир, поэтому персонажи из разных миров не смогут сосуществовать (Дэн Хаузер)

Главный персонаж (Нико) станет чем-то похож на главного героя из игры Splinter Cell. Он так же припадает к стенам и передвигается вдоль них; может выхватывать оружие у противников; появится возможность выглядывать из-за угла, оставаясь при этом под прикрытием; когда Нико достает оружие, камера смещается ему на плечо, а в центре экрана появляется прицел; наш герой сможет зафиксировать цель и перемещаться в сторону. Ручное прицеливание подверглось серьёзным усовершенствованиям и стало гораздо проще. Рукопашный бой стал намного более естественным и реалистичным.

Полностью переработана физика всех транспортных средств! К сожалению в игре не будет самолетов, ибо город всего один и далеко лететь не требуется.

Самолеты в GTA 4 заменят самые обычные вертолеты. Rockstar желает внести в игру большую степень реализма, поэтому появятся: рельсовая "надземка", автобусы и целая система метро!

Город в GTA 4 - это Liberty City, тот же Нью-Йорк, смоделированный с большой точностью и детализацией. Жители виртуального Нью-Йорка ведут себя очень натурально: курят сигареты, сидят на скамейках, читают книги и едят...



Вот уже близится к выходу **новая GTA**. И

снова она покорит сердца всех любителей пострелять, угнать, убежать от полиции, и просто устроить дестрой в городе. Но давайте капнем глубже? С чего же все зарождалось?

Начнем с того что сначала не было Rockstar Games, и никаким GTA даже и не пахло. Под руководством Дэвидом Джонсом родом из Шотландии была создана студия DMA, в 1988 году подписав контракт с британским издателем Psygnosis, DMA выпустила свои первые игры это Menace и Blood Money, ни кто и не мог подумать, что космические стрелялки смогут заинтересовать не только игроков но и критиков. Позже DMA портировала свои игры на Commodore 64, DOS и Atari ST.

Настоящим прорывом DMA в игровой индустрии произошел в 1990 году после выпуска игры Lemmings (логическая игра). Lemmings разошлась по миру с тиражом больше чем 20 миллионов копий, и портировалась на 20-ти различных систем.

В то время как DMA прославились своими играми на весь мир, ими заинтересовалась команда Nintendo, которая предложила помочь им с разработкой Nintendo 64 вместе с другими известными разработчиками Rare, Paradigm, Midway Games и LucasArts.



После успешного **выхода Grand Theft Auto**, DMA заинтересовались британское издания Gremlin Interactive, GI успешно провели переговоры с DMA, и купили компанию, после чего Джонс стал

творческим директором обеих компаний. В 1999



оду компания Gremlin Interactive закрылась, и была продана за 40 миллионов долларов и переименована в Infogrames Sheffield House

французской интернациональной холдинговой компании Infogrames. После компания переименовались в Rockstar Games. И тогда, Infogrames продала DMA издателю Take-Two. В этом же году Rockstar Games выпускает GTA 2 для PC, PlayStation и Dreemcast и после выхода игры компанию покидает основатель бывшей DNA Дэвид Джонс, и создает новую студию в Данди (Шотландия), один из филиалов компании Rage Software.



T

Спустя год, в октябре 2004 выходит **Grand Theft Auto: San Andreas** на PS2,

ретья 3D игра в серии, и пятая в линейке

остальных проектов. В 2005 игры была портирована на PC и xbox. В игру добавили нововведения которые очень понравились публике, добавили новое средство передвижение, теперь по городу можно было гонять на велосипеде, и воевать с врагами можно будет не только в подворотнях и на улицах, теперь бой можно вести в авто-транспорте, в машину можно было посадить еще трех своих людей из группировки

Либерти-Сити, внешне скопированный с Нью-Йорка. А также добавились разные варианты концовок. В игру добавили новые средства коммуникации: телефон, Интернет, полицейский компьютер, телевидение. Так же, как и в Liberty City Stories и Vice City Stories (эксклюзивы для PSP и PS2), присутствует возможность многопользовательской игры. После выхода оригинальной игры, за ним поспели два DLC (дополнение), Theft Auto IV: The Lost and Damned вышел 17 февраля 2009. Главным героем был байкер под именем Джонни Клебитца –члена банды The Lost. Второе дополнение The Ballad of Gay Tony вышло 29 октября 2009 года. В этой части нам предстоит участь играть за Луиса Лопеза. В первом, как и во втором дополнении, внесли изменение в виде транспортных средств и амуниции, которых не было в оригинальной **GTA I**

