

Grand Theft Auto — Lurkmore



БЛДЖАД!

Эта статья полна любви и обожания.
Возможно, стоит добавить немного [критики](#)?

grand theft auto

«Я бы помог, Тёрк, но я играл только в Распан и GTA, и там все ограничивалось угоном машин и стоянием на стреме. »

— «Клиника». Сезон 7.

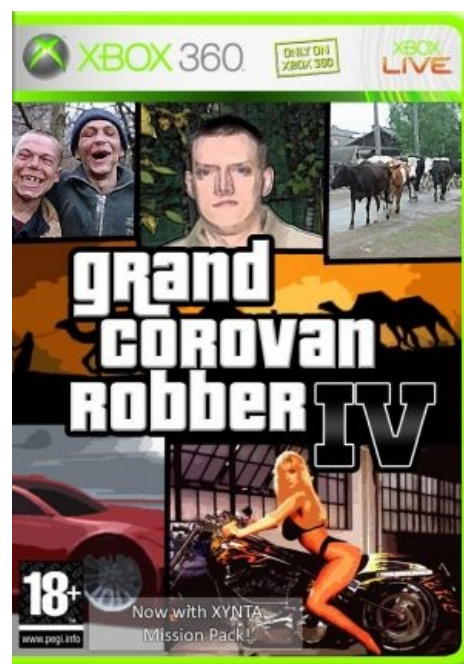
Grand Theft Auto (рус. *Большая автоугоня*, [пиндосск.](#) *Автоугон с отягчающими обстоятельствами*, [промт.](#) *Великий автомобиль воровства*, [школьн.](#) *ГэТэА, ГэТэАшка*) — игровая франшиза в жанрах [action-adventure](#) и [life simulation game](#), получившая широкую известность благодаря смешению в правильных пропорциях лулзов, экшна, насилия и всяких незаметных на первый взгляд мелких деталей, классно дополняющих общую картину веселья. Одна из самых ненавистных игр в среде [моралфагов](#), постоянно доёбывающих её создателей Rockstar Games. Но последние от этого ничуть не переживают, продолжая радовать как старых поклонников игры, так и новых, со временем вводя всё больше фиш, делающих игру ближе к [реальной жизни](#), и добавляющих возможность угонять уже не то что автомобили, а даже [корованы](#).

За двадцать лет игра эволюционировала из примитивной аркады с видом сверху в гоночный шутан от любого лица с кооперативом, обзавелась портами и спиноффами на все платформы и стала общепризнанным лидером в области городских песочниц в стиле фильмов про плохих парней. Все сюжеты сводятся к одному: [пацаны идут к успеху](#), но в живых из них остаётся только один. Игра является официальным менторезом всяя США, уныло пытается петросянить на общеизвестных мемах и клише, выезжает за счет радио и атмосферы, ЧСХ разной и глубокой: дождливый NY, пекло ниггерского района, радужное Майами 80-х, Техас с [хиллбилли](#), Брайтон Бич, портовый Сан-Франциско, вот это всё.

По задротским тратам на гамы сабж [располагается на пятом месте](#), уступая только [мультяшным поделяям](#) от [Нины](#) и [Тетрису](#).

О самой GTA

Выражение «Grand theft auto» используется копами в [звёздно-полосатой стране](#) как юридический термин для обозначения угона автомобиля, чья остаточная стоимость позволяет классифицировать кражу как оную в крупном размере. Поэтому изначально в игре угон автомобилей и был основным заданием. Позже рокстаровцы смекнули, что неплохо бы [увеличить](#) контингент, разнообразив число всевозможных правонарушений, добавив туда [dratsing, krasting и tolchoking](#). Заодно и капусты можно срубить, и в мировую историю игродела себя вписать. Так игра начала развиваться, превратившись из пиксельного 2Д с видом сверху, где можно было только угонять машинки, в проработанные детализированные города и острова, где [можно делать не всё, но очень многое](#). Таким образом, история GTA в чём-то похожа на историю сего прекрасного сайта.



Grand Theft [Xynta](#)

[ПОЛИЦИЯ GTA В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ](#)
[Штампы в компьютерных играх](#)
[серии GTA IRL](#)

На раннем этапе [Уютненькое](#) задумывалось как энциклопедия об интернет-субкультурах, в частности, об [имиджбордах](#), [Фидо](#) и [ЖЖ](#). Позже тематика статей расширилась и вышла за рамки описания интернет-жизни, подтверждением чему может служить и данная статья.

Первый релиз игры состоялся аж в 1997 году и, как уже было замечено выше, позволял игроку попробовать себя в роли [Юрия Деточкина](#), скрещённого с Батчем Стейном. Но в сердцах тогдашних игроманов сие творение нашло радостный отклик. Был тогда, конечно, и [Carmageddon](#), но понятно было, что именно вот эта вещь далеко пойдёт.



Самая первая игра.
Город Сан-Андреас.
Кто сказал «Сиджей»?

Игра охватывает временной период с шестидесятых годов прошлого века и до наших дней. Понарушать закон можно в выдуманных городах на территории США, которые, кстати, срисованы с настоящих, а также в [Лондоне](#). И хотя о сходстве игровых городов с реальными мегаполисами знают практически все, мало кто знает о небольшом городке Форт Карсон в пустыне Сан-Андреаса, который является намёком на реальный [Карсон-Сити](#). Ну и не стоит забывать о великолепно воспроизведённой атмосфере: [восьмидесятые с глэм-металом](#) в Вайс-Сити, где практически сразу узнаётся Майами; [девяностые с рэпом](#) и техно в Сан-Андреасе — очевидные Калифорния и Невада очевидны; [нулевые](#) с чем угодно в Либерти-Сити — жаль только, что дедушка Синатра уже не поёт «New York, New York!»

Чем же так привлекательна GTA для многих особей разного возраста, пола и социального статуса? Про пасхальные яйца, пародии на реальность и радио будет сказано ниже, сейчас же обратим своё внимание на геймплей. Как и в каждой игре, здесь [надо проходить миссии](#). Но GTA и отлична тем, что миссии можно и не проходить, даже если не открыты все локации, а можно и просто резвиться в городе, доёбывать прямо до смерти ментов и окружающих, снимать шлюх, гонять на тачках, слушать радио, либо просто отвести душу в мини-играх — словом, делать всё, о чём тайно мечтают малолетние (и не очень) долбоёбы. Эти вот малозаметные ништяки — одна из отличительных особенностей GTA. Когда уже обрыдло гамать в основной линии, то можно расслабиться на автоматах, в бильярде или боулинге, сыграть в [блекджек](#), поставить на [забег](#), поглазеть на стриптизёршу или послушать [комика](#). В общем, разнообразия хватает.



Как-то так оно всё и происходит

Можно ещё играть в основной линии, то есть, выполнять миссии или устраивать дестрой на улицах. Не все миссии просты как казалось бы, но каждое прохождение давно уже расписано до мельчайших деталей на фансайтах. Там же на [форумах](#) можно выложить сейв с непроходимой миссией и попросить помощи, на крупных сайтах, как правило, помогают. А можно и не париться, скачав пройденный сейв, но часто бывает, что основные миссии там завершены, а дополнительные нет, хотя всегда пишут, что «игра пройдена на 100%». Но это не главное. Сам процесс гаманья в роли бандита (исполняя миссию или просто развлекаясь) представляет собой примерную модель поведения:

Charging — arriving — [TEN DRAMA](#) — [WIN^W NO CARRIER](#), [Oh noes](#), [Game over!](#)

Но всё это пофигу, если использовать читы. Вообще среди геймеров, GTA известна как одна из самых читерских игр. В середине двухтысячных интернет был далеко не в каждой хрущёвке в рядовом [Мухосранске](#), поэтому и [школьники](#), и [студенты](#) обменивались кодами даже в учебных заведениях. Некоторые основные коды из-за частого употребления были выучены наизусть, встречались и такие задроты, которые по памяти могли назвать пару десятков кодов. А нищербродам-школьникам, тратившим обеденные деньги в [компьютерных клубах](#), более ушлые нищерброды-школьники вводили читы по 5-10 рублей за штуку, тем самым зарабатывая себе на полчаса игры в ту же GTA, в том же клубе. Но рокстаровцы тоже не пальцем деланы, поэтому замутили такую фишку, которая снижала криминальный рейтинг игрока за использование кодов. В некоторых запущенных случаях рейтинг падал ниже нуля, даже до минус нескольких тысяч. Особенно много жрало оно за вызов танков и вертолётов. А в GTA IV, где была введена привязка к серверам для мультиплеера, списки читеров какое-то время публиковали для всеобщего обозрения.

Игры

- **Grand Theft Auto** (1997) — первая часть, вид сверху, можно угонять машины, заходить на крыши домов, кататься на поезде и его ломать. Также есть два дополнения для британофилов: London 1969 и London 1961 (оба вышли в 1999 году). Для [мариобоев](#) есть унылая версия на [Gameboy Color](#). Сюжет здесь в основном строится на заданиях по типу «[Воруй-убивай](#)». Действие игры разворачивается в городах, которые имеют знакомые названия Либерти-Сити, Вайс-Сити и Сан-Андреас. Теперь понятно, откуда вдохновение растёт.
- **Grand Theft Auto 2** (1999) — добавили свободы действий, но вид остался всё ещё сверху, также прикрутили возможность юзать DirectX. Также при нажатии на Tab персонаж [отливает](#) или [рыгает](#) или [пердит](#). Имеется [встроенный мультиплеер](#). Особого внимания в этой части заслуживает сеттинг — действие, внезапно, происходит не в американском городе в XX века, а в недалёком будущем (2013 год) в [ретрофутуристичном](#) Anywhere City. Алсо, как и первая часть, GTA 2 была выпущена на Gameboy Color, а также [ВНЕЗАПНО](#) портирована на [Dreamcast](#). Появилась система взаимоотношений с бандами, благодаря которой можно было реально, зайдя в чужой [раён](#), огрести пиздюлей. Также присутствует русская мафия, которую поселили в промышленном районе под

названием [Lubyanka](#), что символизирует.

- **Grand Theft Auto III** (2001) — [третья часть](#) с полноценной [трёхмерной](#) графикой, катсцены, физика, квадратные шлюхи. Игра должна была выйти на PS2 в начале октября 2001, но в связи с событиями [9/11](#), релиз был отложен ещё на пару недель, дабы подготовить, допилить, убрать весь контент, имеющий какое-либо отношение к терроризму. Также европейскую обложку игры с изображенными на ней персонажами на фоне взрывов, разрушенного моста и небоскребов, посчитали слишком [суровой](#) для тогдашней американской аудитории. Таким образом на свет появилась та самая каноничная обложка, шаблон которой используется на протяжении существования всей серии. Несмотря на всё это, версия GTA III для компьютеров является первой и единственной игрой серии, в которой есть [гурятина](#) (в версии игры на PS2 гуро включалось читом, о котором в то время не писали ни в одной книге кодов и паролей, а также игра никаким образом не оповещала игрока об отключении цензуры, в отличие от других читов). Игрок буквально может отстреливать прохожим конечности, да и вообще подрывать их ракетами, разнося их бездушные тела на кусочки. В последующих сериях, а также в порте для Xbox, эта возможность была урезана из-за введения скелетной анимации персонажей. Эта часть примечательна тем, что ГГ (вследствие своей суровости) за всю игру [не произнёс ни слова](#). «Трёх» полюбилась многим, не только благодаря неонуарному сюжету, но и нездоровой, мрачной атмосфере большого города Либерти-Сити, списанного с Нью-Йорка образца 2001 года. Город, со своими постоянными дождями, грязью, безостановочными уличными побоищами и всеобщим похуизмом жителей создавал ощущение тотального пиздеца, и игрок психологически уже был готов воровать и убивать. Хорошо спроектированный город имеет набережные, мосты, подземные дороги, перепады высот, парки, метро, хайвей и прочие ништяки. Игра стала основоположником жанра, Liberty City упоминается во всех последующих частях серии, а молчаливый протагонист ещё появится в SA в одной из миссий и из уст небезызвестной Каталины выяснится, что его зовут Клод и он немой. В 2011 году игра была портирована на смартфоны.
- **Grand Theft Auto: Vice City** (2002) — площадь города осталась примерно такой же, но увеличилось разнообразие музыки на радио, население начало адекватно реагировать на происходящие вокруг них события, изменился визуальный стиль за счёт переноса действия из серого мрачного Нью-Йорка в гламурный солнечный Майами 80-х годов. Антураж был взят с популярных в то время криминальных фильмов, где действие тоже происходит в Майами: [история успеха драг-дилера с Аль Пачино](#) и [сериала про нелёгкую работу копов](#). В самой игре появились мотоциклы и вертолёты, в том числе и боевой вертолёт, который (правда, только после прохождения сюжета) можно угнать с военной базы и проходить на нём полицейские миссии. Протагонист наш с прошлой части так и не научился плавать, но зато научился приседать, выпрыгивать из машины ([горящей](#), например) и говорить в катсценах. Ему дали имя Томми Версетти. Помимо сюжетной ветки, были добавлены для обязательного прохождения миссии на купленных бизнес. Впоследствии, в следующей игре серии миссии на бизнес сделали необязательными, а в VCS так и вовсе полностью изменили суть этой системы. Также появилась возможность покупать недвижимость. Успешно портирована на смартфоны.
- **Grand Theft Auto: San Andreas** (2004) (прозванный на [Драматике](#) не иначе, как [The Sims: Niggers Edition](#)) удивила сразу двумя главными дополнениями: персонаж научился плавать, а игровую территорию увеличили сразу в 4 раза. Действие игры происходит в 1992 году. Города списаны с реального Лос-Анджелеса, Лас-Вегаса и Сан-Франциско. Помимо этого в игре появились поезд, [джетпак](#), [реактивный истребитель с ракетами](#), бигфут, велосипеды, куча других машин и оружия. Будьте осторожны, на местных улицах Лос-Анджелеса, Лас-Вегаса и Сан-Франциско обитают: неверные менты, уличные наркоторговцы, рэперы, гангстеры, наркоманы, сутенеры, негры в огромных количествах, стритсракеры, хиппи и другие интересные личности. Ещё в игре есть [блэкджек](#) и [шлюхи](#), главный герой чернокожий из гетто, а системные требования изменились не сильно. Увеличилось количество необязательных миссий. Также появилось некое подобие ролевой системы: можно было прокачивать навыки владения оружием, вождения, выносливость и силу, собирать подковы удачи и ракушки привлекательности, да и сами тачки. Появились уебанские магазины одежды для ГГ (в процессе очередного обязательного переодевания, только чтобы ПОСМОТРЕТЬ на штотку, можно было высирать кирпичи). Игра полюбилась народу за нововведения и остаётся популярной по сей день за счёт немного ебанутого сюжета (о котором до сих пор строят теории заговора, ибо Rockstar его здорово перепилили перед релизом), равно как и кучу отсылок и секретов. Впервые удалось немного сгладить угловатость моделей. Пешеходы и мотоциклисты научились уворачиваться от надвигающейся на них машины, за рулём которой сидит персонаж или [NPC](#). Тут уже на дворе [девяностые](#): [ниггеры бунтуют](#), [рэп](#) набирает популярность, поменялась и одежда. Также [неявливиеь](#) были перенесены из [Manhunt](#) функции примитивного стелса и казнь ножом со спины. Несмотря на все, казалось бы, новшества и увеличение игровой территории, игра оказалось одной из самых (если не самой) непроработанных в серии (спешность в попытке срубить бабла на умирающем поколении консолей тому причина), а также тот самый хваленый огромный игровой мир для некоторых оказался уж слишком огромным и довольно пустым, по сравнению с предыдущими частями серии. Уровень пустоты в игре, конечно, не [Daggerfall](#) или Just Cause (а уже тем более, [No Man's Sky](#)), но похоже. Как правильно писали в [обзоре](#) на AG:

[N.W.A. - Straight Outta Compton \(Official Music Video\)](#)

[Узнаёшь Лос-Сантос?](#)

San Andreas — огромный американский гамбургер, еле помещающийся на подносе «ресторана» быстрого обслуживания. Вы принимаетесь за еду ужасно голодным, смачно вгрызаясь в игру всеми зубами. Неспешно уминаете жирную котлету миссий, смакуете кунжутные булочки гигантских открытых пространств, по одной вытаскиваете салатинки

уходов от полиции, отбрасываете в сторону ненужные кусочки луковых sims-прикидов. В общем, наедаетесь по полной программе.

Только вот слопать блюдо целиком, до последней крошки, избежав отрыжки с изжогой, под силу немногим. Да, оно вкусное и калорийное, но слишком большое, а многие ингредиенты добавлены по принципу «чтоб было». Серия GTA давно напрашивается на встряску, и навешиванием бирюлек здесь не обойтись. Ей необходим живой мир, как в «Космических рейнджерах», вместо случайно сгенерированных авто и болванчиков на улицах; нелинейный сюжет и настоящие стычки за кварталы; характеристики, действительно на что-то влияющие. Когда-то Rockstar смогли прыгнуть выше головы, да так и зависли в этом прыжке.

Безусловно, San Andreas — лучшая игра в серии Grand Theft Auto. Однако все ее новшества не стоят двух лет разработки. На недостатки GTA 3 мы смотрели сквозь пальцы, ибо она была первой в своем роде. В обожании VC уже появился легкий укор, хотя за всеобщим восхищением он почти не чувствовался. Увы, сегодня огрехи и недочеты SA вызывают лишь раздражение.

Негативно повлияла на игру и графическая часть: так как движок остался тем же, особых улучшений, кроме погодных эффектов (до сих пор без поддержки шейдеров, блэт) добавлено и не было. Те, кто хоть раз видел консольную версию, были огорчены увидеть на своих компьютерах блёклый ENB (освещение и цветовая гамма, существенно меняющие графическую часть в играх), по сравнению с консольным, полным более выразительных цветов и имеющего более лучшее освещение (один из тех редких случаев, когда графон с консоли был лучше, чем на ПК; впрочем, при помощи модов консольный ENB можно вернуть, а также, по желанию, сменить на любой другой). Ну и также несколько неприятных вещей, вроде фейковых лестниц, по которым нельзя залезть (и это, сдуко, на движке, на котором выходила Total Overdose и даже разработанный той же студией Manhunt, в которых лестницы вполне себе можно было использовать по назначению). Алсо, есть версия на Android, iOS и Windows Phone. Также, именно в ней появился SAMPI, о котором ниже.

- **Grand Theft Auto: Advance** (2004) — изначально была задумана как порт GTA 3 для Game Boy Advance, позже проект стал отдельным спин-оффом с видом сверху.
- **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** (2005) и **Grand Theft Auto: Vice City Stories** (2006) — весьма годные спин-оффы. Вышли в середине нулевых и для фанатов-[сонибоев](#) это было очень хорошим подарком — знакомые места, знакомые герои, но с новыми возможностями. Вышли только на PS2 и PSP, Liberty City Stories спустя десять лет после выхода портирована на смартфоны, Vice City Stories ещё нет. На пека так и не вышли, но спасают эмуляторы PSP и PS2, на которых обе игры работают отлично. Действие обеих частей происходит в 1998 и 1984 годах (Liberty/Vice соответственно), то есть за 2-3 года до начала сюжета старших братьев. Города почти не изменены, зато радио полностью новое и доставляет ничуть не меньше (а порой и больше), чем у своих старших братьев. Есть также новые транспортные средства. В LCS главным героем является мафиози Тони Сиприани (тот самый, что дает «антитриадные» задания в третьей части), но пока только [идуший к успеху](#). Сюжет представляет собой межсемейную войну итальянской мафии (одна семья Леоне против двух других) и продвижение к успеху семьи Леоне. В VCS главгерой — расовый нигра, брат «того самого» Лэнс-Вэнс-Дэнса, Виктор Вэнс, его убивают в самом начале сюжета Vice City. В отличие от остальных протагонистов серии, он не имеет криминального прошлого и не собирается связываться с криминалом, но его заставляет нужда. Сюжет завязан на том, что Виктор пошел служить в армию, чтобы заработать денег на лечение больного астмой брата Пита. Вика из армии пидорнули, потом прилетел Лэнс и втянул его в криминал. Тема Лэнса тут раскрыта, это самый доставляющий персонаж в игре. От всех его выходок непонятно, смеяться или плакать, а от постоянно выдаваемых им речевых оборотов и перлов — стоять или падать. Фил Кэссиди тоже есть, пока ещё двурукий, постоянно пьяный и поэтому, как и Лэнс, доставляет лулзы в промышленных масштабах.
- **Grand Theft Auto IV** (2008) — в корне изменились боевая система, система розыска и другие мелочи. Количество оружия и транспорта было уменьшено, но качество проработки улучшилось. Убрали к чертям самолёты, танки и велосипеды, зато оставили надземное метро. Также под нож попала и прокачка перса, что, в принципе, пошло игре на пользу. Правда, геймплей и сюжет для выросших на Вайс Сити и Сан Андреасе игроков вышли унылы до невозможности. Ведь в «Четвёрке» рассказывается самая настоящая криминальная драма, в некоторой степени похожая на фильмы [Балабанова](#). Сюжетные миссии унылы, задания чуть менее чем полностью скатились до «принеси-подай», уровень сложности заставляет подумать, что тебя наебали, подсунув тебе, хардкор-геймеру, игрушку, с которой справится любая домохозяйка. Туева хуча свистелок, навряд ли возможности побухать с друзьями, для такой категории игроков положение не спасли. Даже с физикой разработчики натупили — прикрутили возможность вылетать через лобовуху, но, к примеру, при попытке поехать верхом на том же вагоне метро, или в кузове пикапа, игрока «сдувает» этой хвалёной физикой, как ураганом. Из плюшек, радующих эстетов, отметим: возможность покупать патроны отдельно от стволов, покупать редкие тачки и мотоциклы за большие бабки, годность некстгенной графики, а также самый оживлённый и проработанный город в серии игр. Фанаты GTA III и GTA: Liberty City Stories называют эту часть не иначе как «своего рода, ремейк 3-ей части». Однако, для [истинных любителей](#) игра обладает вполне [винрарной физикой](#) и если сюжет их не зацепил, то можно соревноваться кто дальше вылетит через лобовуху или врежется в препятствие на мотоцикле и полетит за километр. Также эта часть прославилась бессмертной фразой «Зачем нужно жрать капусту, когда есть картошка?!» (пародия на Круглого из Брата). Также именно в этой части

GTA можно в одном русском магазине приобретать одежду [крутого чувака](#) из района Гольяново, которая является пародией на Abibas, Гриббок и тому подобных. Игра отказывалась запускаться на слабых ПК, имевших устаревшие процессоры AMD и тому подобное. На этой почве произошло немало скандалов и психологических драм.

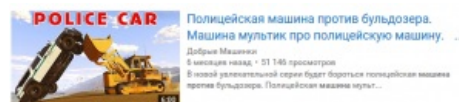
- **Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned** и **Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony** (обе части вышли в 2009 году), вышедшие позже в издании **Episodes from Liberty City** — аддоны к GTA IV, нехило доставляющие своими свистелками и перделками, а также просто божественным саундтреком. Первый рассказывает историю [ЕРЖ-байкера](#) Джонни Клебца. Сама игра в плане плюшек доставляет слабо, однако следует признать, что с точки зрения сюжета следить за драмой Джонни оказалось даже интереснее, чем за похождениями Нико и его братца-долбоёба. Всем любителям хороших историй рекомендуется к прохождению. Хотя геймплей аддона чуть менее чем полностью состоит из покатушек на байках, с перерывами на перестрелки и гонки а-ля [Road Rash](#), что сильно нагоняет скуку, зато аддон получился, таки, вполне себе [антуражным](#). Сюда добавили новые виды байков и мотоциклов, а также новые виды оружия, например боевой дробовик, которым удобно стрелять прямо с мотоцикла и ручной гранатомёт. Всё остальное — наследство от оригинальной «четвёрки». Второй посвящён личному телохранителю [ахтунга](#) Тони Принца (владелец большинства клубов в Либерти-Сити, в том числе и ахтунг-бара Hercules), Луису Лопезу, гламурному латиносу-бабнику. Тут разрабы решили сыграть на ностальгии олдфагов, и добавили кучу развесёлых миссий, вроде пиздинга вагона метро или распидорасивания полиции на [танке](#) (естественно, как и всё дополнение, уничтожающие остатки атмосферы Либерти Сити из номерной части). В самой игре появились клубы, в которых можно поиграть в [блэкджек](#), бухнуть элитной [водяры](#) за компанию, а потом очнуться мордой в фонтане, на городской площади или даже посреди озера в парке (подобное можно сделать в пятой части, но уже в каждой квартире у трёх главгероев), а также соревнования по распитию шампанского. Всем [алконавтам](#) рекомендуем повторить подобные действия в игре. Также добавили новые виды оружия, например автоматический дробовик с разрывными патронами и пулемёт. [По многочисленным просьбам трудящихся](#) вернули танк, правда не такой мощный, как в предыдущих частях. И даже появился вертолёт с ракетницей. А для экстремалов добавили главное наследство Сан-Андреаса — прыжки с парашютом. В целом, сборник *Episodes from Liberty City* получился довольно годным. Но для издателя получилось не всё так гладко — аддоны [продались маленьким тиражом](#).



Гей Тони в стиле Симпсонов.

- **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** (2009) — ещё один годный спин-офф для портативных девайсов. Камеру вновь прикрутили к потолку, а игра заметно прибавила в аркадности. Появились мини-игры в стиле «взломай замок» и «сделай [коктейль Молотова](#)» — сказывается влияние целевой платформы — Nintendo DS. Чуть позднее была портирована на [PSP](#), [iOS](#) и [Android](#). Добавили возможность заказывать оружие через заменивший мобилку наладонник, играть в лотереи и рыть мусорные баки на предмет ништяков. Также реализована экономическая система на манер [Elite](#) и [KP](#) с тем отличием, что роль минералов и провизии играют различные [вещества](#).

- **Grand Theft Auto V** (2013) — пятая часть серии, вышла осенью 2013 года. Со слов разработчиков, всяко пеаревших свою игру, такого мы ещё не видели. Место действия — старый добрый Лос-Сантос, только увеличенный раза в два и обладающий кучей плюшек. В игру впервые добавили собак, кошек и прочую живность, на которую можно охотиться и потом продавать. Также в игре появилась возможность прокачивать любые транспортные средства в автомастерской. Можно полетать на парашюте (почти как IRL) над городом и горами. И даже целая канатная дорога есть! В игре частично присутствует покупательная недвижимость. Полиция в новой части «поумнела» в плане погонь, хотя и стала походить на своих коллег из серии Driver в плане таранов. Движок остался тот же, что и в GTA 4, только довольно сильно изменился в положительную сторону. Играть предстоит аж за трех персонажей: сорокалетнего отошедшего от дел грабителя-ирландца [с кризисом среднего возраста](#), молодого [черного парня из гетто](#) и [буйного старикана](#) — несостоявшегося пилота американских ВВС, имеющего [натянутые отношения](#) с бандой сторчавшегося к тому времени главгероя Lost & Damned. Также в игре полно пасхалок — от спрятанной на горе фотки разработчика до рабочего НЛО. И даже целый культ со своими миссиями (*спойлер*: у последней миссии есть весьма профитный способ [«грабить](#)



Добрый детский мультик

Алсо

До выхода игры на ПК, 26 января 2015 года в сети цифровой дистрибуции [Steam](#) появилась возможность предзаказа на территории России по неслыханно щедрой цене — 19,99 рублей. Причиной такой щедрости явилось незнание механизма установки цен в стиме — для России цену надо указывать в копейках, а реальная цена предполагалась 1999р. Толпы школьников, не веря своим глазам начали скупать GTA V пачками в виде gifтов с целью дальнейшей перепродажи по спекулятивной цене. Через пару минут глюк пофиксили и пошли разговоры о том, что все gifты у школьников отозвали, вернув 19,99 рублей на баланс в Steam. Стоит отметить, что пруфом отбирания копий игры для всего рунета послужил один скриншот из гта-треда, который с 95% вероятностью был сделан в фотошопе ради лулзов. Есть гарантия, что никаких изъятий ни у кого не производилось

корованы») Почти все, что разработчики делали за последние 16 лет (с 1997 по 2013 годы), вернулось в том или ином виде в GTA V. За три дня продаж, Rockstar умудрилась поднять на новой GTA **свыше миллиарда зелёных**. Изначально вышла на консолях, после чего на форумах развергались **бурные срачи между консолой и пекатой**, в которых они спорили насчет выхода сабжа на ПК. Срач этот вылился в две петиции: одна за выход, другая — против. Закончился он огромным **взрывом** на стороне консольщиков, после того, как

рокстары анонсировали-таки GTA V на ПК в июне 2014-го. Однако рокстаровцы переносили релиз игры аж трижды, тем самым вызвав массовую **попоболь** сначала у пекарей, а потом и у консольщиков самим фактом планирования оногo вообще.

Долгожданный релиз состоялся только 14 апреля 2015. В отличие от релиза на консолях нового поколения, что характерно, на PC улучшений графики (за исключением 4K-разрешения) видно особо не было, но зато вид от первого лица стал

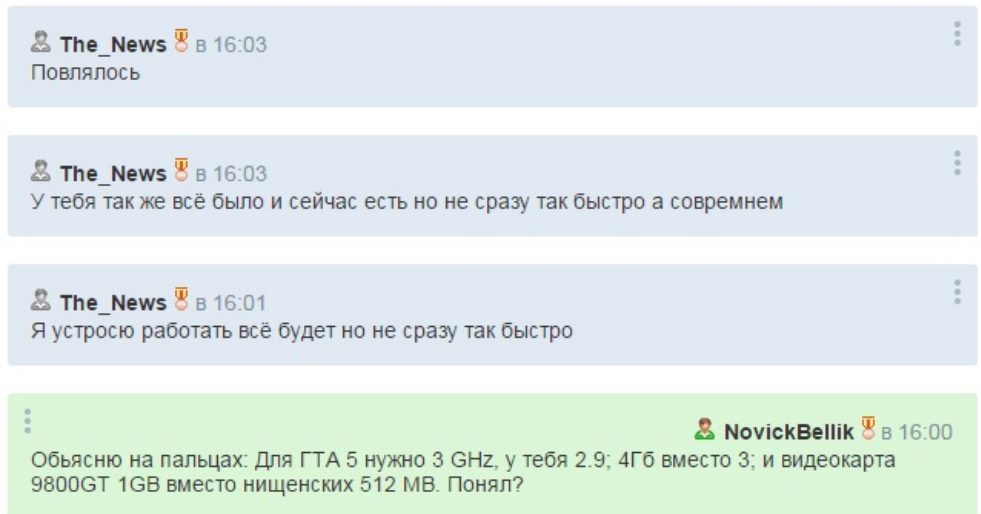
играбельным, в отличие от б-гмерзкой синхронизации на консолях. Иными словами, быдло вместе со школотой ликует как никогда, игрожурсы подлизывают им зад, но суровая реальность такова, что пятая часть ничем не выделяется на фоне предшественников: так, множество реалистичных наработок вроде физики машин и их повреждений были урезаны, пешеходы стали подыхать с одной-двух тычек, сюжет здесь хоть и стал куда более целостным, но ослабел в сценарном плане (даже присущее Rockstar засиривание капитализма не спасает ситуацию), музыка скатилась в сраное говно (потому что стала унылой попсой, в отличие от Saints Row, в которой во всех номерных частях всегда было разнообразие жанров и стилей музыки), и следственно, ни о какой идеально проработанной атмосфере мечтать не приходится — весь бюджет был вбухан в открытый мир, поскольку разработчики наконец-то смекнули, кто и зачем покупает их поделие. Пятая часть продалась невероятным тиражом — 135 000 000 физических дисков! Кстати говоря, на ПК было продано более 12 миллионов копий и подавляющее большинство именно в Steam с примерным количеством проданных копий 11,5M по данным исследовательского центра статистики покупок игр в «магазинчике дяди Габена» playtracker.net. По состоянию на апрель 2018 сборы игры составили приличные 6 млрд долларов, что превышает в 2 раза самый кассовый голливудский фильм. Но цена билета в кино в несколько раз меньше, чем средняя цена игры (60 баксов), к тому же нужно еще требовательное «железо» или консоль, чтобы поиграть. А кино можно посмотреть на экране обычного смартфона, да и в производстве игры гораздо сложнее фильмов. В разгар карантина **коронавируса** в «магазинчике Галёнкина» решили бесплатно раздать игру СЕМИЛЕТНЕЙ давности и школьники всей толпой набежали на EGS, что заставило весь сайт рухнуть, а загрузку игры пришлось ждать буквально целую вечность. **Одному хейтеру ПК-гейминга** задали вопрос, касающийся этой темы, и у него так бомбануло, в общем словить лулзов вы можете [тут](#).

и все слухи о изъятии игры были распушены лицами, недовольными несправедливостью судьбы. Возможно у особо наглых барыг, закупающих игру с багованной ценой в промышленных масштабах, гифты действительно отобрали, однако, говорить о том, что игру отозвали абсолютно у всех багоюзеров — по крайней мере глупо. Отобрали ли на самом деле игру хоть у кого-нибудь до сих пор остаётся загадкой.



Все не так с Grand Theft Auto V [Игрогрехи]

История



GTA delivers

Игрушка эта, ежели кто не в курсе, — неисчерпаемый кладёзь лулзов, веселья и хорошего настроения. Проверить можно самим, если не верите на слово. Причем для полного просветления игроку непременно нужно взаимодействовать с окружающим миром, который

в свою очередь, реагирует на действия игрока. Основная часть лулзов рождается именно в такие моменты. Сама игра интенсивно заставляет нарушать закон и вести асоциальный образ жизни. Например, проезжая по улицам, можно услышать оскорбления в свой адрес. Ну как такое можно оставить безнаказанным? **Алсо** если просто стоять близко к проезжей части, пролетающие **мимо водятлы** тоже будут сыпать проклятиями, хотя это, скорее, **баг движка**. Пешая прогулка даёт возможность услышать, чем живёт город: люди общаются между собой стандартными фразами, порой рождая нелепые и в то же время смешные комбинации. А случайно задев мента, можно услышать от него: «You like guys in uniform or something?»

Сам герой тоже не страдает избытком вежливости — ведь это ж GTA, а не какой-нибудь **The Sims**. Выкидывая очередного водилу из машины, парень невозмутимо произносит: «Be cool now, it's just a robbery» или «Just think of this as socialism in action». Верхом похуизма можно считать доставляющее «Welcome to America, asshole», восклицаемое главным героем в Сан-Андреасе каждый раз после устроенного им гуро. А про культуру общения с бандюками-конкурентами или полицией даже заикаться смешно.



И кто бы мог подумать?

Доставляет также **стёб над всем американским** и сам уклад городской жизни. Взять хотя бы грузовики с надписью **LSD** на борту. Нет, это не поддерживаемое властями барыжничество марками в городских масштабах, это здесь такая служба логистики Los Santos Delivery. Полиция, скорая, пожарные, спеша на место происшествия, обязательно по дороге раздавят несколько ни в чём не повинных прохожих. Обращение к психоаналитикам в США сродни походу в церковь — и это, разумеется, не оставили без внимания: по радио можно услышать рекламу местного псевдотерапевта, рекламирующего придуманный им новый супер-способ борьбы со всяческими фобиями. Идея понятная, хотя и не новая: если человек, к примеру, боится плавать, его предлагают насильно окунуть в воду. Разные известные бренды тоже не забыли — «Cluckin' Bell — suffering never tasted so good!» — тонкий намёк на **KFC**. Про остальные хорошо расписано на фан-сайтах. Нельзя не упомянуть старожилу серии — это газировка Sprunk, пародия на «имидж-ничто-жажда-всё» Sprite, которая появилась в третьей части.

Не лишним будет вспомнить про параллели с реальным миром. Есть в игре город Сан-Фиерро, срисованный с настоящего Сан-Франциско. Сей прекрасный город знаменит не только **туманами, трамваями**, одной очень трамплинистой улицей и мостом над проливом Золотые Ворота, которые в игре тоже представлены, но и как своеобразная столица разных перверсий с чуть ли не самыми настоящими гей-гетто. Европейские парады — это просто невинное развлечение зарвавшихся пэтэушников по сравнению с Сан-Франом. Было дело, там раз избрали членом наблюдательного совета **одного голубого**, которого позже замочил поехавший неудавшийся конкурент на выборах. В настоящее время лишь в одном этом городе издается около тридцати периодических изданий ЛГБТ-тематики. И ви таки будете смеяться, но **ахтунги** именно нашли своё место в игре. Во всех остальных городах часто можно встретить на улицах обычные парочки, а в Сан-Фиерро можно встретить и парочки необычные. Да-да, там мужики ходят за ручку с мужиками. А в *Vice City Stories* вообще есть миссия «The Bum Deal», где нужно расстрелять бар байкеров, которые любят кататься друг на друге (отсылка к «**Полицейской академии**» с баром «Голубая устрица»).

В Сан-Фиерро есть и не только радужные сюрпризы. Можно попасть в район Garcia и в соседний Hashbury — в Сан-Фране в действительности есть район Ashbury, а Garcia нет, но назван он в честь Джерри Гарсия, уроженца Сан-Франциско, упоротого торчка и основателя легендарных Grateful Dead. Это так рокстаровцы почтили память своего кумира, вероятно. Название первого района имеет отсылку к веселящей траве, ибо «hash» — это просто **дудка**. Кайфолулзы текут бурным потоком. В игре на тех районах расположены магазинчики, торгующие всякими инструментами, чтобы пыхнуть. Можно видеть огромный плакат с надписью «Hashbury & Garcia Joint Festival». Ключевое здесь слово — «joint», которое кроме основного значения имеет много слэнговых, среди которых «косяк» и «шприц для инъекций». Так что фразу можно читать каждый раз по-новому.

Камнезвёзды известны своей любовью к всевозможным пасхалкам и в каждую свою игру добавляют таковых все больше и больше. Практически на любом толковом сайте, посвящённом GTA, можно найти описание таких пасхалок. Википидоры составили подробный список, и ещё замутили особый юзербокс для фанатов GTA-игр. Разработчики вклеили даже отсылки к самим себе. Созвездие и бассейн в виде



Правильный моддинг



Для нищобродов

буквы «R», кучи наклеек, курток, плакатов и прочего стаффа с лого компании отыскать несложно. Но мало кто ведаёт о следующем: в создании GTA San Andreas принимали участие некие Lee Montgomery, Derek Payne и Steven Mulholland. Название «Монтгомери» имеет одно село, расположенное к северу от Лос-Сантоса. Фамилия второго сотрудника прямо указывает нам на [Max Payne](#) — ещё один вин от Rockstar Games, алсо в другом селе Диллимуре на бензоколонке есть наклейка с надписью MAX PANE. На этом парад пасхалок не заканчивается: во второй части Max Payne тоже можно найти отсылку к ранним сериям GTA. Малхолланд — локация в Лос-Сантосе, к тому же [реально существующая местность в Лос-Анджелесе](#). Также в Вайс-Сити в витринах похоронных бюро были выставлены таблички с надписями «R. I. P. Steven Mulholland». За что так обошлись игроделы со своим коллегой, совершенно живым и очень добродушным дядькой — непонятно. Вероятно, это было сделано ими для лулзов. Так же как и военное кладбище в Сан-Фиерро, где на могильных плитах присутствует надпись «Rockstar Games RIP Opposition 1997—2004». Ну а в GTA V пасхалки имеются еще до выхода: в трейлере игры видны разные числа, а означают они день рождения брата директора компании.

Наблюдательные игроки подметили, что мафиозные семьи Леоне и Форелли, которые появились впервые ещё в GTA III, позже появлялись и в следующих версиях. [Это отнюдь не случайно](#). В поздних версиях также приходилось сражаться с той или иной семьёй, что иногда вызывало недоумение у некоторых фанатов, ибо сколько лет подряд мочим этих сволочей, а они не только живые, но ещё и отстреливаются!

Массовую истерию у истинных фанатов вызвало упоминание во всех сериях, начиная с San Andreas, культа Эпсилон. Разработчики после выпуска каждой игры создавали сайты, ссылки на которые озвучивались на радиостанциях и давались непосредственно на официальном сайте. Фанаты заболели СПГС, и начинали искать знамение эпсилона. За знамение принимался любой текстурный и скриптовый баг, пасхальные яйца, случайные числа на знаках, стенах, надписи граффити и т. д. Причём что именно искали фанаты, они не знали сами. В результате дошло до того, что культу даже посвятили [сайт](#), а обновления можно почитать [тут](#). В пятой части этот культ появился во плоти, но представил он из себя лишь обыкновенных фанатиков.

На волне GTA

Радио в игре — доставляющая штука, которую приятно слушать и во время поездки, и просто так. Вообще, с каждой частью радио развивалось в лучшую сторону, чтобы игроку не было скучно. А в ранних версиях, когда многие детали было трудно или невозможно ввести в игру, именно радио создавало львиную долю той самой игровой атмосферы, которая так полюбилась игрокам. В игре есть несколько радиостанций, в каждом городе разные и музыка, которую там крутят, тоже разная. Можно найти музыку по вкусу — популярная, различные направления рок-музыки, хип-хоп, техно и драм-н-бейс, хардкор-панк, кантри, латина, даб и рэгги, диско, эмбиент, джаз, фанк... Частенько ребята из Rockstar приглашали известных музыкантов и американских радио-диджеев на озвучку в радио. Это, например, [Эксл Роуз](#), [Игги Поп](#), [Лазло Джонс](#), [Mr. Magic](#), [Уиз Халифа](#) а также актриса [Джюльетт Льюис](#). В четвёртой части на одной радиостанции диджей имеет фамилию Гестапо (вокалист американской хардкор-панк группы [Murphy's Law](#)), на другой ведущего вообще нет — там его заменяет компьютер, а на третьей вообще крутят русский говнорок и быдлорэп. В Сан-Андреасе интересны радиоведущие-женщины. Одна крутит кантри и часто рассказывает о своих неудачах с парнями и мужчинами, позже во время игры от неё уйдёт очередной (уже шестой) муж. Другая крутит рок, называет себя [Sage](#) и мечтает о смерти. Остальные менее примечательны, но не менее доставляющи. В GTA IV и EFLC на радиостанциях играло практически всё, что душе угодно — от [Aphex Twin](#) и Tangerine Dream до [Cannibal Corpse](#) и Bathory. Даже этот ваш Витька [Тсой](#) и [Ранетки](#) засветились.

В разных частях появлялись [выдуманные музыканты](#), с которыми приходилось иметь дело по сюжету. Самыми колоритными оказались [Love Fist](#), которые являлись пародией на тогдашний тренд глэм-метала. Их песни, которых всего две, крутили по местном радио, а позже издали официально как часть саундтрека к игре.

Впрочем, помимо выдуманных деятелей в музыке, в серии присутствовали и cameo. Первым был [Лэзло Джонс](#), который предстал в игре как диджей на Chatterbox FM в GTA 3 и LCS, V-Rock в GTA: Vice City, а также интервьюер в Integrity и местный аналог Shazam по телефону, ну а в GTA 5 же появился как NPC во сюжете игры. В реальности же деятельность Лэзлоу мало чем отличается от игровой: так же работает диджеем и телеведущим, но появился в серии игр из-за тёплой дружбы с разработчиками, а также за помощь в создании сюжета GTA 3 и плейлистов на радио игр серии. Второй и последний cameo в серии игр — [Фил Коллинз](#), которого спасает главный герой во время его выступления в GTA: Vice City Stories.

В четвёрке появились ещё и внутренние телевидение и интернет, а после прохождения «громких» миссий вроде ограбления банка об этом сообщалось по интернету и радио (новости о похищениях ГГ по радио начались ещё со Stories на PSP и PS2): игра никогда не стоит на месте.

Русские в игре

И они тоже есть. Представлены в качестве понаехавших бандюков и таксистов. Здесь обыгрываются два известных социокультурных феномена. Известно, что большинство таксистов в Нью-Йорке в 80—90-х были выходцами из бывшего Союза (сейчас там таксуют в основном индусы, пакистанцы и амигос из Латинской Америки). Это

хорошо отображено в GTA IV. Бывает, если повреждать такси, из неё вылезет водитель и начнёт бить игрока, матерясь с акцентом: «[Жёпу порву, маргало виколю!](#)» Что же касается знаменитой русской мафии, то после GTA 2, где они были полноценной группировкой со своими районами и заданиями, [встречаться](#) с ними приходилось только в San Andreas, но лишь в двух миссиях. Зато в GTA 4 повоевать придётся побольше. Здесь даже запилили отдельный русский квартал, есть свои бандюки со своим боссом. Прообразом всего этого праздника жизни стал Брайтон Бич — район Нью-Йорка, где много понаехавших из Бывшего Союза. [Босс](#) вначале предстаёт эдаким филантропом и бандитом поневоле, но на деле ([спойлер](#): оказывается редкостной тварью. Его-то и надо замочить для полного комплита основной линии игры.) Нервное напряжение и затёртая клавиатура гарантированы.



[Зелёный слоник](#)

Также весьма популярен мод «[Криминальная Россия](#)». Изначально была задумка как русский мод для Vice City в 2004 году. После выхода SA и появлением первых конвертов под нее, решено было сделать ее русской. В конце 2006 года вышла первая бета, в ней была полностью переделанная деревня в сельской местности, 80% автопарка стало русским, а также радио с русскими хитами начала 90-х, оружие и HUD. В 2007 году из-за различных проблем с копирайтами они решили бросить мод и взяться за создание своей собственной игры, отдав все наработки мода другой команде. И вот в 2007 году вышла очередная бета. Полностью перерисованная карта, города похожи на эту страну, переделано почти всё. Особо был отмечен ЗИЛ с титановыми дисками.

Также доставляют всякие кошерные места. Частенько упоминается [Manhunt](#), например торговый центр, замаскированный под Анашан; город, в который можно попасть многими путями. Есть также местность в лесу из фильма «Трудный ребёнок»; аллюзии на известные бренды, дабы не рекламировать оных (например: [Coca-Cola](#) — Соки-Воды, Самсунг — Самсука, [МТС](#) — Батрезвон, Билайн — [Бамблбилайн](#)). Можно поискать [имена](#) разработов, скрытно встроенные в игровые архивы в формате .img.

В 2011 году обрела популярность благодаря мультиплееру (благо размеры карты позволяли, несмотря на недоделанность), но постепенно все наигрались, и мод был предан забвению. После разрабы заявили, что будут клепать мод под четвёрку, и клепают его до сих пор. Летом 2013 года появилась первая версия, но удручали размеры карты (всего лишь шесть-восемь кварталов), и то, что там абсолютно нечем заняться.

Мультиплеер

В далёкие времена GTA 2 был мультиплеер — можно было устраивать погромы в уютенькой локалке. Однако, начиная с третьей части, официальный мультиплеер почему-то стал [не нужен](#). Были попытки сделать любительский мультиплеер для GTA 3 и Vice City, и они таки оправдались в виде Liberty Unleashed и VC-MP. Сетевая игра в Liberty City Stories, Vice City Stories и Chinatown Wars предназначалась строго под карманную консоль, посему особого успеха (не считая владельцев PSP) не сыскала. Поэтому настоящим [успехом](#) стал мультиплеер для GTA: SA, [SA-MP](#) — пользователь сам мог писать сценарий для игры на своем сервере с помощью встроенного API.

Учитывая среднестатистическую [аудиторию](#) игры, несложно догадаться, что конкретно *свои* скрипты писало не более 5% админов. Когда же несколько более-менее неплохих режимов, содержащих 100500 строк кода в каждом появилось в открытом доступе, толпы школьников стали организовывать форумы, на которых делились друг с другом [мастерством](#) модифицирования этих режимов. Благодаря чему и имеем сейчас несколько десятков серверов на которых одни и те же 2-3 режима с одними и теми же [примочками](#). Чуть позже появился не менее годный [Multi Theft Auto](#). Алсо, в 2010, [РП](#) сервера в сампе стали невероятным мейнстримом.



Суть школьных серверов SAMP'a

Надо сказать, что всё более возрастающая роль онлайн в играх таки заставила Rockstar сделать официальный мультиплеер для GTA IV и эпизодов, однако он получился уныловат из-за скудности режимов и работе по схеме p2p, а также из-за Games for Windows Live, через который мультиплеер и работает. Как результат — народные умельцы делают для игры самопальный корявый мультиплеер, на этом попроще лучше всех пока отметилась команда [IV:MP](#).

В 2013 же случилось чудо — вышла GTA Online. Как и в любой среднестатистической [ММО](#) тут присутствуют: создание персонажа (максимум две штуки на один акк), опыт и уровни, кланы (банды), [донат](#). Алсо можно создать [тян](#) и впервые играть в GTA персонажем с сиськами без каких-либо модов. В целом весь ГТА Онлайн состоит из свободного режима и, так называемых дел (гонки, перестрелки, ко-оп миссии и пр.). Для этих дел есть даже встроенный редактор, позволяющий любому анонимусу записать собственную гонку или какое-нибудь другое развлекательное мероприятие. Время от времени (примерно раз в три месяца) разрабы подкидывают в онлайн плюшек, типа новых шмоток, тачек и оружия, а также на данный момент имеется куча более-менее крупных [бесплатных дополнений](#) — два про ограбления и

пять про всевозможные виды наебизнеса: продажа пизженного контрафакта (как по земле, так и с недавних пор по воздуху), оружия (сырьё для производства которого также желательно пиздить — хоть можно и купить), документов/травки/кокса/метамфетамина/денег (первое и последнее, разумеется, фальшивое) — что характерно, в роли байкера, а также угнанных машин высокого (и не очень) класса. Многое из перечисленного заставляет казуальных игроков, коих в игре немало, знатно бугуртить: то платят мало, то слишком сложно, то скучно... А проблем в игре хватает и без этого: ужасный сетевой код — наследие старых консолей (сессии грузятся по три, если повезёт, минуты; плюс ко всему, механизм смены сессий заставит игрока подумать о способе мести тому дебилу, который придумал, что проверять заполненность сессии нужно не до начала подключения к ней), засилье читеров всех мастей (впрочем, по сравнению с 2015 годом, сейчас в игре тишь да благодать), а также несвойственные Rockstar общая забавованность и множество забытых фишек.

1 июня 2017 года «запретили» OpenIV — фичу для создания модов (*спойлер*: на самом деле, программа просто даёт возможность открыть, извлечь, просмотреть и заменить многие типы игровых ресурсов) на движке RAGE. Логика разработчиков заключалась в том, что, мол, читеры часто используют OpenIV для своих злостных деяний; но, как следствие, ни к чему хорошему, кроме бана и конфискации персонажей и валюты у кучи игроков, включая обычных (коих было гораздо больше), не привело. Это породило крупнейший скандал у игроков в Steam по всему миру, в чём можно убедиться, пройдя на страницу самой игры. Игроки просрали сотни часов в онлайн, а некоторые ещё и сотни, а то и тысячи рублей, читеры как были, так и остались, ну а разработкам неинтересно. Создаётся такое впечатление, что даже в неофициальных SAMP и MTA настоящих читеров банят гораздо чаще, чем в официальном, платном мультиплеере. После тонны отрицательных отзывов разработчики отменили запрет на OpenIV, но неприятный осадочек, естественно, остался.

После выхода игры на ПК народные умельцы сделали свой местный вариант SAMPa. Результат получился достаточно корявым, и в него играет очень мало людей. Почему? А потому что почти вся аудитория — школоты со слабыми кампукстерами.

Наезды на GTA

Не удивительно, что такая игра вызвала попаболь всяческих [толерастов](#) в пендостане и не только. На этом поприще не обошлось и без Джека [Томпсона](#) — американского адвоката и, одновременно, окружного прокурора Майами, который, в отличие от [большинства своих коллег](#), докапывался до игроделов не во имя бабла, а ради лулзов и [борьбы во имя великих идеалов](#). Абсолютно во всех преступлениях малолетних долбоёбов, происходящих в нулевых годах на территории [страны эльфов](#), Джек разumno обвинял GTA. Новости о судебных процессах в игрожуре того времени напоминали сводки с мест боевых действий: игра была урезана, скандальные рекламные компании цензурированы, но разработчики провели контрнаступление и даже смогли принять эпические поправки в конституцию, гарантирующие свободу творчеству. Здесь также надо заметить, что в [России](#) влияние GTA на психическое здоровье, возможно, даже большее, чем в штатах.



Истинный ариец Джек тоже любит сыграть в GTA

В итоге, за клоунское поведение в суде, у Джека отозвали адвокатскую лицензию на неопределенный срок, и, фактически, запретили заниматься юридической практикой. В итоге, Томпсон свернул свою деятельность и теперь уже в личном порядке [судится](#) с отдельными игрозадротскими ресурсами, на которых в его адрес осталась [масса доброты](#). После выхода пятерки в шутку сообщали, что в США поднялась сильная волна протестов среди особо христианизированных блюстителей морали и они кропят свяченой водой игровые магазины.

[GTA: San Andreas - Hot Coffee Mod \[Enabled via CrazyVirus' Trainer\]](#)
Как всё это выглядит

Камнем преткновения послужил мод Hot Coffee, в котором можно было зайти к тятке домой и выебать её. Данный факт вызвал нешуточные бурления в прессе, в то время как фанаты в сети поливали обиженных моралфагов говном. Рокстаровцы пошли на попятную и сообщили, что примут диски назад, а покупателям возвратят деньги либо зацензуренную версию. Но позже оказалось, что расставаться с таким чудо-модом мало кто хочет: лишь чуть более двух тысяч человек отправили заявки. Подробнее обо всём этом можно почитать [тут](#).

Отсутствие доебок от Томпсона игре пошло явно на пользу: в пятой части количество нецензурной лексики возросло, юные фап-мастера могут лицезреть вполне кошерный лэп-дэнс, да и сцены ебли показаны as is.

Наезды копирастов на re3

Движок оригинальной игры — проприетарное ПО (и, скорее всего, без [шпионской функциональности](#): в

годы выпуска тех игр инета почти ни у кого не было и посылать «телеметрию» было не через что), что не позволяет его модифицировать для устранения недостатков. А таковые имеются, и существенные. Например, так как игра была разработана для 32-битной винды, то есть некоторые проблемы при запуске её на компьютерах с архитектурой, отличной от i386, да и просто под альтернативными операционными системами.

Поэтому энтузиасты проделали огромный объём работы бесплатно, [разобрались во внутренностях](#) оригинального движка и реализовали [свой вариант](#), тем самым бесплатно сделав за R★ их работу.

После выпуска очередного релиза, в котором заявлялось о существенном улучшении качества движка и пригодности его к использованию по назначению широкими народными массами, случилась совершенно закономерная вещь. [Копирасты](#) из Take Two — издателя серии GTA, [взяли и выпилили](#) проект с GitHub по DMCA, подтвердив свою личность и подписавшись быть наказанными за лжесвидетельство. На самом деле любой, готовый отвечать за базар в суде, может выпилить любой негодный проект таким образом. По встречному уведомлению под аналогичными условиями любой проект, считающий, что на него наклеветали и что нарушения DMCA нет, может разблокироваться, после чего копирасты могут получить от GitHub предоставленные саморазблокировавшимся проектом документы и передать дело в американский суд.

Нюанс тут в том, что хотя по американским законам и разрешён некоторый reverse engineering, определить, какой действительно разрешён, а какой — нет, может только юрист, вызубривший все прецеденты, а подтвердить или опровергнуть — только суд, создав, если нужно, новый прецедент. Бодаться же в судах бедным юзерам с богатыми корпорациями, имеющими работающие и отлаженные связи с юристами, равносильно суициду.

Ситуацию усугубляет то, что новые хозяева GitHub — M\$ — сами [копирасты](#), и поэтому сделали даже больше, чем от них требовалось по DMCA — добавили возможность блокировать всю сеть форков: даже те, что не указаны в заявке на блокировку.

После исключения проекта с GitHub остальные проекты тоже взяли и выпилили проект от себя, не дожидаясь, пока и им придут требования о блокировках.

[ЧСХ](#), по российским законам то, что было сделано мододелами этого движка (и большинства остальных независимых аналогов проприетарного ПО) — однозначно незаконно, поэтому смена хостера на российского — не вариант.

Меметичность

Хоть игра известна во всем мире, но особо известными являются только cover replications, остальные же мемы получили распространение лишь среди узкого круга заинтересованных лиц.

Пародии на обложку

Первое, чем запоминается сабж со времён третьей части, — фирменная обложка с разными картинками из сюжета конкретной части и наложенным сверху [лого](#). Что характерно, этот вариант обложки для GTA 3 был сделан только для американской версии из-за [11 сентября](#), европейская версия осталась с оригинальной обложкой. Но второй вариант обложки оказал на игру такое влияние, что, начиная со следующей игры, обложки в таком стиле появлялись уже во всём мире. Впоследствии фанатами было сделано [более 9000](#) пародий и переделок на оригинальную обложку с самыми разными вариациями, но наибольшее количество наблюдается среди мультфильмов и других видеоигр. Сам логотип Grand Theft Auto вероятнее всего позаимствован у старого американского тв-шоу [The Price is Right](#), которое находится в эфире с 1972 года.

Одним из примеров такого влияния игры на другие медиа-продукты является альбом Кристофера Белларда [aka Young Maylay «San Andreas: The Original Mixtape»](#), обложка которого явно напоминает обложку нашей игры. Кристофер известен тем, что озвучил Карла «Си-Джея» Джонсона, главного героя GTA: SA. Этот альбом вышел уже в 2005 году после оригинального релиза SA.



Rage comics

Вариации



Oh, exploitable!

«Urban Hell Raiser» из CSI Miami, игра в которую привела к ряду преступлений

Симпсоны

Футурама

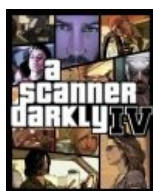


Гриффины

Berry Bitty City

K-On!

Durarara!!

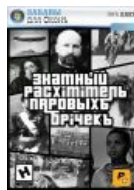
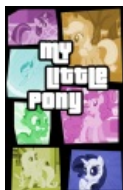


Лаки Стар

Помутнение

Улица Сезам

Крузис



MLP

Морровинд

Царская Россия

Пацан к успеху шёл



Тохо

Афганистан

Бесконечное лето

«Миссия с вертолетиком» (Demolition Man)

Легендарная зубодробительная для многих миссия, где надо на радиоуправляемом вертолете доставить 4 пашки динамита в 4 точки строящегося здания. У неподготовленных (не знавших, как управлять вертолетом в Вайс Сити и/или не догадавшихся в том или ином месте срезать через отверстие от недостроенной лестницы) случался

БРОНЕЛИСТ, поскольку миссия была объективно сложной и без подсказок. А еще можно было случайно

Как пройти миссию с вертолетом в GTA:Vice City
Прохождение

нажать на «самоуничтожение». Однако ларчик открывался просто — никто не мешал сперва полетать вертолётником по зданию, выпилить всех строителей, и только потом устанавливать бомбы. Также дельный совет по этой миссии звучит так: враги с пистолетами, как правило, попадают в ваш вертолётник крайне редко и совсем необязательно тратить время на их расчленение. Кроме того, по недостроенным лестницам с нефиговыми проёмами можно взлетать не на один этаж выше, а, взяв выше, сразу на два.

В ту же копилку можно записать «миссию с самолётником» (Bombs Away!), где нужно было игрушечным самолётом бомбить лодки. Сложность в основном заключалась в херовом управлении этим самым самолётом, который всё время норовил, сука, нырнуть в воду. Не прибавляло лёгкости и то, что, во-первых, тремя самолётами нужно было уничтожить четыре транспортных средства (три лодки и один автомобиль), а во-вторых, уничтожению своего имущества активно противодействовала банда конкурентов, часть из которых толпой расстреливала самолёты, а часть — угоняла уцелевшие лодки и автомобиль как можно дальше от места действия. В этой миссии пресловутый ларчик открывался хитрее, но конечный результат облегчал жизнь ещё значительно: алгоритмы игры работали так, что противники включали боевой режим и начинали атаковать самолётники игрока только после подрыва первой бомбы, до этого же они на него не реагировали. Благодаря этому можно было приземлиться в зоне бомбардировки, после чего невозбранно передавить всех болванчиков этим самолётником так же, как обычным автомобилем, благо его масса, габариты и (при минимальной сноровке) управление позволяли это сделать.

OG Loc

OG Loc — персонаж из Grand Theft Auto: San Andreas, wannabe-репер, в игре работает уборщиком туалетов в местной [рыгаловке](#) и пытается зажигать толпу своим [хипхапом](#), в общем — идёт к успеху. Является олицетворением тех [непризнанных гениев, которые работают за гроши и гордо называют себя андеграундом](#). Даже его [ник](#) звучит по-идиотски: OG — это сокращение от Original Gangsta, наиболее почётный титул среди niggas, Loc же — это фактически шестёрка, созвучие с [лохом](#) намекает. По другой версии loc значит «сумасшедший» (исп. el loco), «товарищ (братан)» у ОПГ Crips в LA и ещё варианты, посмотреть можно [здесь](#). Сабж какое-то время появлялся в [4чановском /v/](#), где им [вайпали](#), [спамили](#) и [форсили](#) его как [новый мем](#) с подписями типа [ZA WARUDO](#) или [L-L-LUNAJACK!](#) [Æ](#) вообще его считает даже более гадким, чем [Goatse](#). К 2013 году к успеху вроде как дошёл, в GTA V есть постеры с ним и даже [звезда на Аллее Славы](#).

OG Loc Story from GTA: San Andreas
OG LOC РЭП НА РУССКОМ | GTA SAN ANDREAS
На русском

Вполне возможно, что камнезвёзды решили постепаться над реальным миром хип-хопа через этого персонажа. Считается, что OG Loc — это пародия на рэпера *Ja Rule*, который подозревался в плагиате и копировании стиля другого считающегося нигры DMX. В озвучивании игры тогда принимал участие один из малоизвестных рэперов из лейбла 50 Cent, а сам Фифти имел непродолжительный срач с Ja Rule. Точно неизвестно, что подразумевали создатели, вводя такого персонажа, но определённая доля иронии в этом есть.

СЛОМАНО @ ПОТРАЧЕНО

«eugene386: если меня спросят, какую эпитафию я хочу себе на могилу, то я скажу, что на плите должно быть всего одно слово

eugene386: ПОТРАЧЕНО

»

—  422988

Популярные слова из раннего пиратского перевода San Andreas, появившегося в ходе дичайшего симбиоза [переводной машины](#) и [кривых рук](#). Появившись как местечковый прикол, перевод и сами слова впоследствии стали [популярным недомемом](#), а потом уже и дошли до состояния полноценного мема.

Высокая популярность именно [СЛОМАНО](#) и [ПОТРАЧЕНО](#) объясняется тем, что они встречались чаще всего — после ареста или смерти, соответственно. Анон не забыл такой подарок от [надмозгов](#), сейчас же в Google можно встретить [разные вариации](#). Апофеоз этого бреда, фраза «ОНА — СО МНОЙ, УГЛЕПЛАСТИК. ТАК ОХЛАДИТЕ [ТРАХАНИЕ](#), Я РАССМАТРИВАЮ ЕЕ ПОЛЬЗУ» появилась после того, как горе-переводчики решили задействовать исправление орфографии, и в результате испанское ругательство «Саброн» (козёл) было заменено на «Carbon» (углерод), которое было переведено как «углепластик». Кроме того, существует еще множество подобных фраз:



- В ЭТОМ МЕСТЕ НАПИСАНЫ НЕКОТОРЫЕ ФРАЗЫ\НАДПИСИ, a'ight holmes?
- **ХОЛМС**, ЧУВАК, ТЫ **ХОЛОДЕН, КАК ЛЕД!!1**
- ЕСТЬ БИНКО ЗА УГЛОМ ОТ СТАДИОНА В ГЗНТОНЕ, ПОИДИ ВОЗЬМИ СЕБЕ НЕМНОГО ЗЕЛЕННЫХ.
- **НА УЛИЦАХ ХОЛОДНО, ДОГ!**
- Я ПОЛУЧАЮ ДЕРЬМО, ВЫ ПРОДАЕТЕ ЭТО, Я СОБИРАЮ МОЕ СОКРАШЕНИЕ, ВЫ **ДЕРЖ!!1**
- ЗИ, ИЗВЫННЫТЕ МЗНЯ, ХОЗЕ, ВИ ГАВАРИТЗ ЗЛЬ ГРАНДО СМОКИО!
- СЫ! ЧТО ТРАХАНИЕ ВАС ХОТЯТ? **ПОЛУЧИТЕ ТРАХАНИЕ ВНЕ ЗДЕСЬ.**
- ПОЛУЧИТЕ ОТСЮДА ЗДЕСЬ, ВЫ ГРИСБОЛЬНЫИ УБЛЮДОК!
- Я ДУМАТЬ, ЧТО **ОН КОРЧИТЬ ИЗ СЕБЯ ГАНСТЫР.**
- ПОДОЖДИТЕ, МИСТРЕ СИДОДЖИ!
- **ЭТО ГАВНО РЕАЛЬНО ПОЛНАЯ ХУИНЯ.** ВСЕ-ВСЕ!
- Я НЕ СОБИРАЮСЬ ЗАПИСЫВАТЬ, ЖИРНЫЙ ГОВНЮК!
- КОН ЧТОА **СИН ЧОТА**
- МАШИНА СВИТА ГОРИТ, И ОН НЕ ДУРАК, ЧТОБЫ **В НЕЕ ОБРАТНО ЗАЛЕСТЬ**
- ВЫ НЕ НЕ **НИКАКОЙ ХУДОЖНИК!** Ю **ОБЪЕЗДЧИК ЛОШАДЕЙ!** Ю ФАЛЬШИВКА!
- ЗАЛЕШЬ В **ТАКСИ!**
- ВОЗВРАЩАИСЯ В ДОМ **СЛАДЕНЬКИХ**
- ИДУТ ТУДА, ПОЛУЧАЮТ ЭТО, **ДОЛБАННЫЙ ТУАЛЕТ ИСКРИТСЯ!**
- ЗИ, ЭТО НЕ ДЖЕФФРИ НЕ БОЛЬШЕ! ЭТО - **НА УРОВНЕ ГРУНТА МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ!**
- **О, ХА ХА ХА ХА! РЕБЕНОК, Я ВЕРНУЛСЯ, Я ВЕРНУЛСЯ!**
- КЛАСС а, СУПЕРГЕНИИ, ЭТО Я. ТЫ ДОЛЖЕН КАК-НИБУДЬ ЗАЙТИ КО МНЕ В МАСТЕРСКУЮ И УВИДЕТЬ КОЕ-ЧТО ИЗ **МОЕГО ДЕРЬМА**, БРАТ
- **ЗАДИСЬ НА ВЕЛОСИПЕД!**
- **У МЕН... БГХУРРРРРРХ!**
- УЛИЦА РОШИ 4 ЖИЗНИ, holmes!
- СМОУК! ПРЕКРАТИТЕ НАПОЛНЯТЬ ВАШЕ ЛИЦО И НАЧНИТЕ СОВАТЬ ИХ БОЛЛАС!
- **ЭТИ КОТЫ ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫ!**
- ВЫ **ТАКОИ ХОРОШИИ БАНДИТ**, ПРИЯТЕЛЬ, ВЫ ДОЛЖНЫ **ПОЕХАТЬ НА ДРОБОВИКЕ**
- ИЗОБРАЖЕНИЕ МАГАЗИНА БРЫЗГОВ ОТМЕЧЕНО НА РАДАРЕ, ПОСКОЛЬКУ БРЫЗГИ МОГУТ
- **ВОЗМОЖНО ЯВЛЯЕТСЯ ТОЛЬКО ДЛЯ.**
- **СИЗАР ГОВОРИТ, ЧТО ТЫ ОХЛАЖДАЕШЬСЯ, ТАКИМ ОБРАЗОМ МЫ ОХЛАЖДАЕМСЯ, БРАТ.**
- ЗИ, **МЫ СОБИРАЕМСЯ ПРИЗЫВ НЕКОТОРЫЕ КРЫСЫ КАПОТА И ОХЛАЖДАЕМ АД.** ВЫ ХОТИТЕ НЕКОТОРЫХ?
- **ДЕРЬМО ГРУБО.** ВСЕ ДЕТИ КАК ЭТО «МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ НА УРОВНЕ ГРУНТА» ИЛИ БЕЗОТНОСИТЕЛЬНО ТРАХАНИЯ ЕГО ЗОВУТ.
- **Я ЗНАЮ ПАРНЯ, КОТОРЫЙ ЗНАЕТ ПАРНЯ**
- ПОСМОТРИ НА МОЙ **КОРОТКОСТРЕЛ** ОН ОТСТРЕЛИТ ТЕБЕ ЯИЦА ПИСЬКОЙ, ПОНЯТНО? ТРАХАНИЕ ТЫ ДОГ? МОИ ТУАЛЕТ ЕБЕТ СЛОНА СИДЯ ДЛЯ ОК? **НЕТ? СУКА**
- БОЛЬШОЙ ГОРОД! ЭТО - Я, **КАРЛ!** ХОЛОД! ХОЛОД!
- ЛОК, МОЖНО ЕГО НА **КО-МИО-НИИ-КАИ-ШУН?**
- **Я НЕНАВИЖУ ГРАВИТАЦИЮ!**



Медведь

San Andreas Promt Intro
Интро в переводе [Гоблина](#)
Промта

Если доставило, остальное [тут](#). К чести новых частей ГТА можно сказать, что перевод получился вполне себе кошерным: вышеописанной тупизны не наблюдается. Хотя у четвёртой части тоже был свой машинный перевод, запомнившийся публике использованием КАПСЛОКА и [переводом имени](#) Романа как «КАТОЛИК».

Алсо, в GTA V есть персонаж, который может предложить Франклину поискать детали упавшей тарелки инопланетян. При этом он будет обращаться к Франклину «Carbon Based Lifeform».

YELLOW CAR!

Это серия видеонарезок, созданная известным сообществом Gmodder. В GTA IV есть возможность выпить аки Федул и если сесть в таком виде в машину, то начнутся проблемы с мусорами. Но выход есть из любой ситуации — достаточно просто взять такси. В игре все такси желтого цвета и пьяный главгерой стопает их криком «Yellow car!» Оттуда и пошло.

ARMaster Classics: Niko Bellic The Yellow Car
(2009)
Yellow carcarcarcarcar!
https://www.youtube.com/watch?v=UtrwozDnX_8
Yellowskinsoft Car
GTA IV - Niko needs a Yellow car!

Let's go bowling!

«Hey cousin! It's your cousin! Let's go bowling?» — спрашивает главгерой Четвёрки у своего брата по телефону. Тривиальная на первый взгляд фраза оказалась меморождающей, поскольку очень часто слышится во время игры. В основном делаются макро с изображениями людей с телефонами и этой фразой.

В 2013 году Miracle of Sound записал песню NIKO IT'S YOUR COUSIN! на эту тему.

NIKO IT'S YOUR COUSIN! - Grand Theft Auto 4
(GTAIV) Song
Gta 4 hey man it's me let's go bowling?
Let's go Bowling - GTA Machinima
HEY NIKO YOU WANT TO GO BOWLING??
Grand Theft Awesome (GTA Parody Animation) -
Oney Cartoons
Let's Go Bowling

Биг Смоук

Big Smoke — запоминающийся персонаж из San Andreas, запомнился игрокам по своему голосу и фразам, таким как «All we had to do was follow the damn train, CJ!», а также благодаря своему заказу в местном аналоге KFC. кроме того, он также является (*спойлер*: подлым предателем). В 2017-ом стал полноценным мемом.

GTA SA: Big Smoke's Order [1080p60 Reupload]
Оригинал
Never Gonna Follow That Train
Rick Roll
What Is Cheese?
What Is Love
We are number nine but all you had to do was
follow the damn train CJ
Лентяево
Big Smoke - What does Big Smoke Say (SFM)
Что сказал Биг Смоук?
Dance Till You're DIP [SFM]
ДЭНС ТИЛЛ ЮР ДЭД
What Redbone would sound like if you picked
the wrong house fool
Redbone
Big Smoke - Shooting Fools
Shooting Star
Hey Now, You're a CJ
Песня из Шрека
20 seconds to eat
20 секунд на еду
Big Smoke Calls Del Taco - Grand Theft Auto
Prank Call
Пранк со Смоуком
Big Smoke - Mortal Kombat
Mortal Kombat
[SFM] I'M AT DIP
I'm at DIP! Алсо, Томми Версетти и Нико
Беллик прилагаются
YOU PICKED THE WRONG HOUSE FOOL
И даже главная тема GTA San Andreas с
вокалом Биг Смоука!

Езда по правилам

Сказано достаточно.

\$50, бонус хорош, гражданин! / 50 баксов бонус хорошего гражданина!

Мем фанатов Vice City. Фраза появляется при опиздюливании убегающего от полицейского NPC. Вместо появления звёздочки и розыска за драки, Томми Версетти даётся [гешефт](#) за задержание преступника.

- Присутствует **только** в Vice City, Liberty City Stories и Vice City Stories.
- Опиздюливание разрешено только кулаками, ногами (и кастетом).

У него нож

(Недо)мем из той же Вайсы, порождённый пиратскими двухголосой озвучкой и субтитрами. В миссии «Traacherous Swine» Томми Версетти приезжает в пентхаус Гонсалеса с бензопилой, с целью экстерминировать его КЕМ. Гонсалес, завидя Томми, кричит *He's got a blade!!*, что было успешно [русефецировано](#) как «У него ножЪ!»

Похожие игры

Вышедшая в начале [нулевых](#) GTA III стала весьма прорывной и успешной. Так сложилось, что сочетание в одной игре открытого мира, управляемого транспорта, необязательного выполнения сюжета и вида от третьего лица пришлось весьма по нраву множеству геймеров и вылилось в отдельный жанр, у которого тем не менее не появилось единого устоявшегося названия. Какая игра из них лучше и грубее — популярнейшая тема неутихающих холиваров.

- **Driver**. Первая игра вышла на два года раньше, чем GTA III, но выход из машины там не был предусмотрен, поэтому вся игра сводилась к езде по городу. Во второй части стало можно было выходить (правда, в 3/4 миссий это нахер не нужно, а походка персонажа выглядела довольно неестественно, что было высмеяно в GTA SA), а начиная с третьей есть любимые всеми фишки GTA, в пятой к вопросу угона подошли довольно оригинально: ГГ не угоняет машины, а вселяется в водителей. (*спойлер*: ГГ по сюжету попадает в больницу и всё происходящее — его здоровенный глюк). Во всей серии прослеживается любовь к масл-карам.
- **Mafia**. «Мы вас закопаем, DMA Design» в исполнении чехов. Начав разрабатываться до GTA III, [вышла после неё](#), но таки стала основным конкурентом GTA до выхода Свято-Андреяса. Действие игры происходит в 30-х годах в США во время сухого закона с соответствующим антуражем. Мир хоть там открытый, но несюжетных миссий раз-два и обчёлся, а игра делает ставку на рельсовую сюжетную составляющую. Качество катсцен по меркам того года было наивысшим на ПК (соперничая только с эксклюзивным для GameCube ремейком [Resident Evil](#)). Также, в попытке успеть выпустить игру к выходу GTA III, разработчикам пришлось отказаться от очень многих наработок, которые попросту не были доделаны до конца. В последующих частях время действия переносится вперёд, но, по мнению большинства олдфагов, они [уже не те](#).
- **The Getaway**. Ещё один «наш ответ GTA III», на сей раз — в рамках англо-шотландского социалистического соревнования. Так же, как и Mafia, начала разрабатываться раньше GTA III, причём, ещё под первую PlayStation, и должна была выйти в 2000-м, но не сложилось, и Team Soho «довели игру до ума» только через [джва года](#). В игре был отличный сюжет в духе фильмов Гая Ричи, но не перевешивал сам игровой процесс и не превращал игру в тоскливое интерактивное кино. Кроме того, были довольно занятные для 2002 года фишки по типу полного отсутствия HUD и карты: ориентирование на местности — по задним поворотникам и стоп-сигналам, здоровье — по походке и количеству крови на теле главных героев, патроны и вовсе считай в уме. Тщательно проработанный Лондон с лицензированными моделями машин и левосторонним движением, к которому ещё надо привыкнуть, также радовал глаз. Казалось бы, проект имел все шансы занять почётное третье место в пантеоне кроссоверов-первопроходцев после GTA III и Mafia и войти в историю, но не выгорело. Хуёво реализованная система укрытий, при которой часто невозможно «прилипнуть» к нужной стене, стрёмный контроль камеры, убогая физика машин (*спойлер*: через 9 лет главный креативщик Team Soho Брендан МакНамара бережно перенёс этот аспект игры в свой же проект L.A. Noire), мощный и разветвлённый сюжет всё же оттягивает на себя концепт, делая открытый мир ещё более куцым, чем в Mafia — всё это конкретно поднаслало общему впечатлению от игры. Неудивительно, что братья Хаузеры не преминули стебануть и МакНамару, наравне с другими разрабами, в GTA VC: в одной из телефонных миссий надо было завалить трёх персонажей, имена и фамилии которых недвусмысленно намекают на двух главгероев и главзлодея из The Getaway. Тем не менее, всего продано было [3,54 млн дисков](#), что *количественно* хороший результат. Поскольку релиз был только на PS2, в наше время благополучно забыта. Но можно поставить эмулятор PCSX2, немного обновить железки в корпусе ПК — и угорай хоть в [4К](#).
- **Freedom Fighters**. Дикая [кляква](#) из всех щелей, трэш и угар про то, как СССР захватил США, после чего вы как сторонник сопротивления вытравляете «красную заразу». Похоже, в IO Interactive (создатели серии [Hitman](#)) просто ради стёба захотели потягаться по градусу кляквы с [Red Alert](#).
- **The Simpsons: Hit & Run** — самая доставляющая игра по вселенной [Симпсонов](#), являющаяся, своего рода, пародией на серию игр GTA от будущих создателей упомянутого ниже [Prototype](#). В наличии: игра за 5 персонажей на 7 разных открытых уровнях, отсутствие оружия (но рукопашный бой присутствует), езда на машинах (причём, в отличие от GTA, здесь при входе в чужую машину игрок становится пассажиром, который, однако, принимает управление автомобилем на себя) и полиция.

[УБОГИЕ GTA-КЛОНЫ | Мобильный Передоз](#)
Прочий шлак такого рода

Также есть возможность игры в режиме гонок до 4 человек за одним компьютером или консолью.

- **True Crime.** Первая часть (**The Streets of L.A.**) — боевик про стереотипного копа-бунтаря. Пострелушки а-ля Мах Рауне, единоборства, стрит-сракинг, харизматичный ГГ. Вторая часть (**New York City**) оказалась невероятно унылым говнищем (а на пекарне — ещё и отвратно оптимизированным). Третья часть получила название **Sleeping Dogs** и внезапно оказалась вполне себе годной игроулей. Да, кстати, Активижны не упустили случая обстебать рокстаровцев, назвав их в первой игре «Jockstraps». Последние, впрочем, в долгу не остались, обзвав детище Активижнов «True Grime».
- **Fable.** Её окрестили фэнтезийным GTA.
- **Gun.** Клон сабжа на Диком Западе, вышедший задолго до этого вашего RDR. Вполне доставлял, правда, продолжительность оставляла желать лучшего.
- **Dead Rising.** GTA с зомби-песочницей от создателей **Resident Evil**. Прославилась своим немалым открытым пространством и графикой (на момент выхода первой части), упоротым трэшем в японском духе и, в особенности, своими огромными возможностями и тоннами зомби-мяса (и мяса там на уровне **Manhunt** и **Postal**, если не больше). В первых двух играх серии и в аддоне ко второй игрока выпускали на довольно большую локацию (в первой части торговый центр, а со второй город) и давали три игровых дня (10 часов реального времени) на проведение времени в нём. И с этого момента игрок был волен делать, что хочет. Хоть проходить сюжет (ещё и привязанный ко времени), хоть мочить зомбаков почти **всем**, что под руку попадётся, и снимать процесс ~~наматывания кишок~~ ~~по 10 минут~~ на фотокамеру, хоть спасать выживших, хоть набрать кучу шмоток из местных магазинов одежды, аки Сидоджи из SA. Да даже просто тупо стоять на крыше торгового центра все три игровых дня и улететь с одной из самых худших концовок (в сиквеле и аддоне это пофиксили и заставили игрока искать каждый день лекарство, чтобы не проиграть). ПК-бояр и PS-олюбов Сарсон решила «порадовать» отсутствием портов и выпустила их лишь спустя 10 лет. Однако, все остальные части серии таки выходили мультиплатформой. В целом, по сюжетке, игра славилась приличной сложностью из-за, наверное, самых тупых за всю историю игростроя выживших напарников (кроме заскриптованных по сюжету), постоянно респаунящихся бесчисленных орд зомби, берущих количеством и захватами, унылым спасением постоянно умирающих людей (но за которое давали больше всего опыта), атакующих вас за то, что вы по ним часто попадали, неудобной стрельбой (в отличие от GTA и Resident Evil, игра заточена под драки, а не стрельбу), а также невозможностью сохраняться вне точек сохранения, коими здесь служат туалеты и комната со спасёнными (кнопка сохранения на паузе лишь сохраняет прокачку и опыт). Профукал возможность сохраниться? Начинать с сохранения, сделанного 2 часа назад. Ну и, как в японских версиях GTA, игроку невозможно добивать упавших зомби. Сиквелы разрабатывались уже совместно с гайдзинами, они стали выходить более упрощёнными, терять в атмосфере и иметь больше кривостей в ПК-портах (однако, начиная с Off the Record, для любителей играть без фимозного сюжета создали режим свободной игры, а также с сиквела добавили крафт оружия). Серия была **заборонена** в Германии (позже разрешили, но Off the Record до сих пор запрещена), а триквел, как ни странно, в Казахстане.
- **Saints Row.** Упор сделан на ту аркадную составляющую, которую мы потеряли с выходом GTA IV. Аналогично Dead Rising, первая часть была эксклюзивом для биллибоев, но, в отличие от последней, так и не была перевыпущена для других платформ, кроме Xbox One (владельцы Xbox 360 утверждают, что первая игра вышла **говном**, по сравнению с сиквелами). Первую часть планировалось выпустить на ПК и PS3, но от этого отказались, чтобы сфокусироваться на разработке второй части.
- **Total Overdose.** Уже клон Saints Row, пошедший проторенным путём трэша и угара.
- **Just Cause.** Агент ЦРУ должен нести демократию в **банановые республики**.
- **Bully.** Повествует о приключениях малолетнего гопника. Вместо ментов — учителя, директор и старосты (впрочем, вне школы полиция таки есть), вместо огнестрела — рогатки/петарды, машины угонять не положено (вместо них игрок рассекает на скейте и велосипедах). Вполне себе доставляет. Поговаривали о сиквеле, но не сложилось, не срослось. Как водится, порт на пекарню сделан через жопу, но большинство проблем правится отключателем 30 FPS, widescreen fix'ом и прочими фиксами. Версия для PlayStation и порт для мобильных платформ делались всё на том же RenderWare, но все остальные использовали движок **Fallout'a** и **Обливиона** Gamebryo.
- **Gangstar Rio, Gangstar Vegas и ещё чего-то там звёздно-гангстерское где-то там.** Типичные клоны GTA на **Android**, где события происходят в городах, указанных в названии. Радуют глаз хорошим графонием на смартфоне. И вообще, вся серия **Gangstar**, которая была не только на смартфонах, но и ещё на кнопочных телефонах. ИЧСХ, все смартфонные версии — банально те же Java-Gangstar'ы с кнопочных, только перелопаченные в 3D. Школьники нулевых и начала десятых помнят.
- **InFamous.** У главного героя обнаруживаются супергеройские способности.
- **Prototype.** Действия разворачиваются во время **зомби-апокалипсиса**. Эдакая смесь GTA без возможности угона машин (но можно угонять бронетехнику с вертолётами) и **Assassin's Creed**.
- **The Saboteur.** Он же **Саботажник**. Повествует о судьбе ирландского гонщика, вставшего волею судьбы на путь партизана и освободителя Франции 40-ых от нацистов (и разработчикам пофиг, что в реальности Францию освобождали союзники в лице Британии, США, Канады и Польши, ведь тут у нас свой Голливуд **с преферансом и куртизанками**). Та же смесь GTA и Assassin's Creed, что и выше, но также и с вкраплением **Uncharted**.
- **Far Cry 3.** Именно третья часть данного игросериала дала сюжетную линию и сделала её клоном GTA в джунглях от первого лица. Правда, вас там замахают отвоёвывать пиратские базы, но в остальном задания тащат наравне с GTA, потому большинство поклонников данной серии её считают лучшей в серии и досадовали, что в сиквелах шутан перестали скрещивать с GTA. Потому игроделы **внезапно**

прислушались к ним и стали возвращаться к такому концепту игры. К слову, актер, игравший лидера местячковых пиратов по имени Ваас, сделал себе вычурный вид и переигрывал, насколько мимика позволяла, потому его персонаж крыл харизмой остальных злодеев как бык овцу. (*спойлер*: Убить его придётся в середине игры как одного из заурыдных боссов, после чего задания скатываются в сраное говно, а финальный босс (он же предводитель банды Вааса) на его фоне будет выглядеть тусклой молью, которую будет хотеться прихлопнуть побыстрее, потому как Вааса слили слишком рано.)

- **Red Dead Redemption.** Она же GTA на Диком Западе, консольный эксклюзив от Rockstar Games. Сиквел линейной Red Dead Revolver. Вторая часть, к вящей радости [пекарей](#), вышла в ноябре 2019-го, и является приквелом в серии. Долгое время Red Dead Redemption 2 отсутствовал на торрентах, так как был защищен очень мощной [DRM](#) от самих Rockstar, по степени непробиваемости превосходящей даже [Denuvo](#). Но 22 октября 2020 вскрыли и её.
- **Watch Dogs.** Главный герой — [хакер](#), который с помощью телефона может устраивать различные инциденты типа аварий из-за сбоя светофора или взрывов трубопровода. Во второй части имеется пасхалка — точная копия Гроув-стрит из GTA SA, населённая весьма злобной и многочисленной вражеской бандой.
- **Kingdom Come: Deliverance.** А её окрестили GTA в средневековой Чехии со сценаристом из Mafia, которая, как и Fable, балансирует между экшеном в открытом мире и RPG.
- Ну и не забываем о множественных как мухи модах, копиях, копирках, плагиатах и тому подобных кустарках — они ведь тоже существуют!

Кильное мыльцо

Первым кино по ГТА можно считать 8-минутный ролик, выпущенный к выходу ГТА2 (заставка к ней — нарезка из этого ролика). Оно же и последнее. Этот ролик показал отличное отображение всех элементов геймплея, а именно: город Нью-Йорк, главный герой — задохлик, работающий на конкурирующие организации, боссы крупных мафиозных банд, разборки в барах, угон автотранспорта, преследование копами, с последующим уходом и перекраской своей ласточки из черной в colourname, [уличная шпана с битами](#), [бомжи](#) и т. д. Многим до сих пор не понятно, почему такая игра, как ГТА, до сих пор не экранизирована. С одной стороны, да, если постараться, то можно снять вполне приличный боевик, где будет не только куча трупов и матов, но и что-то такое, что затронет сердца зрителей и неигравшие в игру галопом побегут покупать диск/качать с сети. С другой стороны, если посмотреть на большинство экранизаций игр, то логично предположить, что получится [какая-нибудь очередная хуйня](#). Как с тем же Максом Пэйном. А для отображения всей полноты мира ГТА нужно действительно постараться. Некоторые фанаты не ждут ничего и рисуют мульты по ГТА с таким же графоном. Здесь можно отметить канадскую поделку «GTA The Trashmaster», которая есть и с конченной озвучкой на русском. Оригинал можно глянуть [тут](#). Ещё до выхода Четвёрки весьма популярен был слух, что будут экранизировать GTA San Andreas с [Эминемом](#) на глагне. Если представить, что из этого могло бы получиться... Но нет, нахуй, Лудакриса в роли Джима Бравуры всем хватило с головой.



Приблизительно так оно выглядит ИРЛ

если ГГ будет ЭЭЭминьем и режисером [УВЕБОЛД](#) то фильм получится такой:

побегали, угнали запорожец, включили СД эминьема, выстрелили, непопали, врезались в стену, занавес...

— мнение со стороны

Но фильм с названием Grand Theft Auto таки есть, причём очень даже эпичный. Его сняли ещё в 1977 году, да только повествует он не про то, как пацан к успеху шел, а про мажорную дочку, спиздившую у родителей Роллс-Ройс и съездившую на нём со своим ебарем от разъяренных ментов и прочих доброжелателей в Лас-Вегас. Кстати, сей фильм сняли те же уроды, которые испоганили Макса Пэйна своей говноэкранизацией, а именно 20th Century Fox. Из-за [копирастии](#) рокстаровцы добазарились с фоксами, что они не снимают кино по игре, а те не делают игры по ленте. Казалось бы, столько лет прошло, кто там помнит этот привет из семидесятых? Но [закон есть закон](#), а в отношении торговых марок и названий продуктов в Америке не то что здесь. А где тогда наш дейтсим с Мэрилин Монро, Марлен Дитрих и Брижит Бардо? Nevermind, it's just a joke.

В 2015 вышло кино Gamechangers про то, как Рокстары пришли к успеху. Оскандалился ещё на стадии создания — рокеры категорично заявили, что не допустят, чтобы про них снимали такое кино. Однако ВВС послало всех нахуй, и таки сняло кино, да ещё и с [Редклиффом](#) в главной роли. После выхода [эмоции рокеров](#) тут же стали всем более, чем близки, ибо вышла невразумительная хуита — меметичный [Джек Томпсон](#) выставлен няшкой, а не поехавшим моралфагом, разработка игры же представлена так, будто над ней пахал один человек. Одним словом, знаменитая аксиома про то, что фильмы по играм являются дерьмом, оказалась дважды правой — даже фильмы про создание игр откровенно херовы.

В том же году вышел [GTA: Kursk City](#) — поначалу реклама какой-то недокафешки, затем переросшая в сносную пародию. Доставляет пародирование анимации и графики игры — герои даже пальцы держат «варежкой».

Также на манер игрового процесса серии игр в конце 2019 года вышла серия видеороликов УГшной рекламы крема для бритья Nivea.

Основные темы холиваров

- Оригинал или официальная/пиратская/фанатская локализация
- Такая-то часть — ээ бест игра эва!!!11
- Радио vs собственный плейлист^[1]
- Оригинальные автомобили/автомобили-моды
- Оригинальная графика/ENB^[2]
- Когда выйдет новая часть GTA
- Какой будет город/персонаж/пол персонажа в новой части GTA

Галерея

Скриншоты



☆ GTA ☆ [the Film]
☆ GTA ☆ [the Film]
Real GTA
Косплей GTA 5
Out of the Closet -
Bruce Kibbutz
Someone's getting
punched
Grand Theft Auto 5 (V)
GTA 5 Trailer - разбор
трейлера
Трейлер GTA 5
GTA V - The Musical
(GTA 5)
GTA V — The Musical
GTA V ограбление
броневика
Типичная такая
сюжетная разборка из
последней части
многосерийной эпопеи

GTA 2 LIVE
Косплей GTA 2
<https://www.youtube.com/watch?v=7EOKckLTnXI>
Школокосплей
GTA 2 Intro Video
(HD/720p)
GTA 2 Intro
GTA V Trailer - San
Andreas Remake
(splitscreen)
Пятая часть — ремейк
San Andreas
Grand Green Elephant
[introduction]
Пародия на 3C
<https://www.youtube.com/watch?v=pJJ08I4eX24>
Суть GTA SA

Grand Theft
Годный косплей GTA 3
<https://www.youtube.com/watch?v=Dezhn0yed>
Destroyed in Seconds-
Tank Terror
Мечта всех игроков
GTA San Andreas
Trailer
Трейлер к San Andreas
GTA V: Новый трейлер
с собачками!
Новый трейлер с
собачками
Grand Theft Bebop ii:
Vice City
Grand Theft Bebop
https://www.youtube.com/watch?v=FvMM_LZog-U
Ебарь мам

Примечания

- ↑ Начиная с III, в сабж можно добавлять свою музыку, закинув её в определённую папку, которая будет воспроизводиться в игре на отдельной радиостанции, а в IV и V на ней даже есть свои диджеи
- ↑ Мод, который изменяет освещение, меняет цветофильтры, добавляет размытие в движении и тому подобные свистоперделки



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo
Kerbal Space Program Killer Instinct



Just Another Fucking Acronym

14/88 1C 265 A.C.A.B. ADSL AFAIK AFK AISB AJAX Aka All your base are belong to us
AMV ASAP ASL ASMR ASUS EEE BAT BBS BDSM BOFH BRB BSOD BTW CMS
Command & Conquer Copyright Counter-Strike CYA DC DDoS Delicious flat chest
Direct Connect DIY DJ Doki Doki Literature Club! DOS DRM EFG Etc
Five Nights at Freddy's Frequently asked questions FTL FTN FTW FUBAR GIF GIMP
GNAA GPON Grammar nazi Grand Theft Auto GTFO Happy Tree Friends HBO
How It Should Have Ended I see what you did there I2P IANAL IDDQD IIRC IMHO In before
Internet Explorer IRC IRL ITT JB (ЛОП) JFGI Kerbal Space Program KFC KISS
Let's get ready to rumble! LFS Livejournal.com LMAO LMD LOL Low Orbit Ion Cannon M4
MacOS Microsoft MILF MMORPG MSX MTV N.B. NASCAR NEDM NES NoNaMe
Not Your Personal Army NRB NSFW O RLY? OK OMG OS/2 P. S. P2P
Panty and Stocking with Garterbelt

w:Grand Theft Auto (серия игр) tv:GrandTheftAuto ae:GTA kym:grand-theft-auto