



# GRAND THEFT AUTO III

|                  |                   |
|------------------|-------------------|
| Cena             | <b>20,00 zł</b>   |
| Czas wysyłki     | <b>24 godziny</b> |
| Numer katalogowy | <b>PS2-GU0171</b> |
| Producent        | <b>Brak</b>       |

## Opis produktu

*Grand Theft Auto III* to trzecia odsłona kontrowersyjnej gry akcji, w której wcielamy się w pozbawionego wyrzutów sumienia amerykańskiego przestępcę. Rewolucyjna pod względem technologii produkcja została stworzona przez szkockie studio Rockstar North, a wydano ją kolejno na PS2, PC i pierwszej konsoli Xbox.

Rzeczą odróżniającą *GTA III* od poprzednich odsłon serii jest w pełni trójwymiarowa, wyznaczająca w 2001 r. nowe standardy, oprawa graficzna, wykonana przy użyciu silnika RenderWare. Dzięki niej możliwe było wygenerowanie bogatej i sterowanych przez AI ludzi, którzy tworzą razem wielkie, tętniące życiem miasto.

Owa metropolia to Liberty City, wirtualna adaptacja Nowego Jorku, zaś osobnikiem, jakim możemy w grze sterować, jest wciąż milczący Claude Speed. Młodzian ten jak każdy bohater w serii *GTA*, pragnie stać się bossem przestępczego półświatka. Chłopak ma do zrealizowania kilka istotnych celów, jak chociażby zemstę na swojej byłej dziewczynie, Catalinie, która o mało co nie wpadła go do więzienia.

Swoje zadania Claude otrzymuje od kilkunastu charyzmatycznych szefów, których poznajemy w wykreowanych z pomysłem cutscenkach. Wśród zleceń trafiają się niekiedy zadania zaprojektowane z przymrużeniem oka (np. zbieranie porzucanych na ulicy „świerszczyków”), a także liczne aluzje do innych gier akcji, np. misja „Two-faced Tanner”, w której autorzy nabijają się z dwuwymiarowego policjanta, bohatera *Drivera 2*.

Fabula *GTA III* jest nieliniowa, co oznacza, że większość misji (szczególnie pobocznych) można wykonywać w dowolnej kolejności, a nawet zrezygnować na jakiś czas ze zleceń i oddać się swobodnej eksploracji Liberty City. Do swojej dyspozycji bohater ma całą przestrzeń trzech połączonych ze sobą wysp (Portland, Staunton Island i Shoreside Vale). Odległości między nimi może pokonywać za pośrednictwem mostów i tuneli bądź też dzięki kilku rodzajom motorówek (Claude nie posiada umiejętności pływania).

Fundamentalną rolę w *GTA III* spełniają dziesiątki nielicencjonowanych pojazdów, które podzielić można m.in. na auta dostawcze, rodzinne czy sportowe. Część z nich ma specjalne właściwości (np. unikalny, kuloodporny odpowiednik Humvee-Patriot), inne są bardzo rzadko spotykane (np. samochód-lodziarnia). Pojazdy mogą poszczycić się kilkunastoma strefami uszkodzeń oraz nadzwyczaj intuicyjnym modelem sterowania. Oferują także możliwość prowadzenia ostrzału w trakcie jazdy (drive-by) oraz opcję słuchania ośmiu stacji radiowych (większość puszcanych w nich utworów nagrano specjalnie na potrzeby *Grand Theft Auto III*). Każdy z wozów dane jest nam przechowywać w garażach, umiejscowionych przy kryjówkach Claude'a w poszczególnych dzielnicach.

W walkach z oponentami pozwolono nam używać m.in. pistoletu, uzi, strzelby, koktajlów Mołotowa oraz snajperki, przydatnej np. w eliminowaniu stróżów prawa, którzy zjeżdżają po nas z helikoptera, aby nas aresztować. *GTA III* posiada ponadto silnie zarysowany kontekst seksualny – w grze można odbywać stosunki z prostytutkami, a także pracować dla właściciela domu publicznego, opiekując się na jego polecenie pannami lekkich obyczajów.

Swoją konstrukcją i rozmachem *GTA III* wyprzedziło o klasę większość dostępnych w latach 2001-2002 gier akcji, co znalazło odzwierciedlenie w doskonałych recenzjach i świetnej sprzedaży gry. Produkcja Rockstar North zainspirowała również inne firmy do tworzenia podobnych tytułów (np. serie *True Crime* i *Saint's Row*). W odniesieniu do nich zaczęto stosować określenie „klon *GTA*”.

Film: <http://www.youtube.com/v/k5qja6XvpgY&feature=relat>  
Stan: **UŻYWANA**

---

Ilość Graczy: **1.**  
Wersja Językowa: **ANGIELSKI**