GRYOnline.pl PORADNIKI DO NAJLEPSZYCH GIER 0132

Grand Theft Auto 3

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Grand Theft Auto III

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie _____ **3**
Zasady gry _____ **4**
Przedmioty _____ **7**
Uzbrojenie _____ **9**
Samochody _____ **11**
PROLOGUE - Give Me Liberty _____ **24**
LUIGI _____ **25**
MARTY CHONK _____ **28**
JOEY _____ **30**
TONI _____ **35**
EL BURRO _____ **40**
SALVATORE _____ **43**
ASUKA _____ **46**
RAY _____ **50**
KING COURTNEY _____ **53**
KENJI _____ **56**
DONALD _____ **62**
D-ICE _____ **67**
RAY _____ **70**
ASUKA _____ **72**
CATALINA _____ **78**
MISJE SPECJALNE _____ **79**
PACZKI _____ **83**
PACZKI - Portland _____ **84**
PACZKI - Staunton Island _____ **91**
PACZKI - Shoreside Vale _____ **97**

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

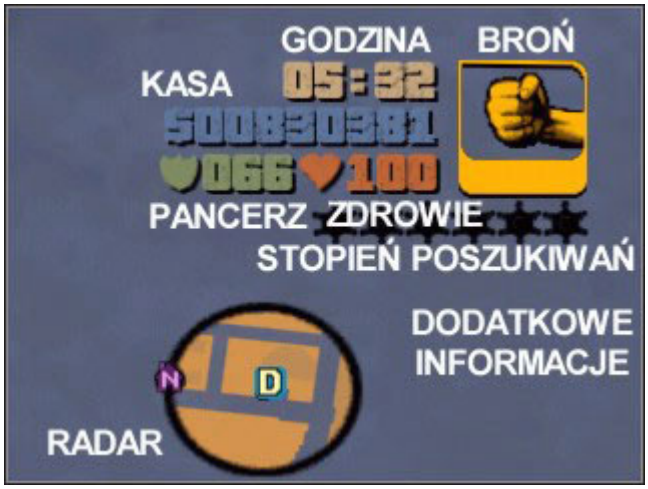
Witam w poradniku go trzeciej części gry z jednej z najsławniejszych serii - Grand Theft Auto 3. Przyjdzie nam odwiedzić trzy ogromne lokacje miasta Liberty City, a ten poradnik pomoże wam w tej wędrówce. Gra jest bardzo rozbudowana i nawet mi nie udało się odkryć jej wszystkich sekretów – niemniej jednak rady zawarte na pewno się przydadzą podczas wykonywania misji. Na początku – jak zwykle – zapraszam do zasad ogólnych, gdzie jest wyjaśnione, o co w ogóle w grze chodzi. Potem zapoznajcie się z przedmiotami, samochodami i uzbrojeniem występującym w grze, aby wiedzieć co do czego jest i jak tego używać. A następnie – rozpocznijcie grę, posiłkując się na przemian opisem misji z kampanii, misji specjalnych oraz lokacji, gdzie są poukrywane sekrety (paczki). Tyle tytułem wstępu – Liberty City czeka.

Zasady gry

Jeśli odpaliłeś Grand Theft Auto III po raz pierwszy, możesz czuć się nieco zdezorientowany. Jednak wystarczy, że zaznajomisz się z niżej podanymi zasadami, aby wszystko stało się dla ciebie jasne, klarowne i przejrzyste.

Ekran Gry

W prawym górnym rogu znajduje się szereg informacji. Po pierwsze – pomarańczowa ikonka to wybrana aktualnie broń. Z lewej od góry: godzina – rzecz dość ważna w misjach, gdzie trzeba uporać się przed określoną godziną, niektórzy pracodawcy (jak np. Joey) w godzinach nocnych „nie przyjmują". Dalej – kasa – to stan twojego konta. Pod pieniędzmi są liczniki pancerza (z lewej) i zdrowia (z prawej). Pod tym wszystkim znajduje się stopień poszukiwań – policja poszukuje cię za różne rzeczy (o tym za chwilę). Na końcu są dodatkowe informacje do misji – może to być ilość czasu, jaka ci została, wytrzymałość pojazdu, jaki masz zniszczyć, ilość osób, jaką masz zabić itp. W lewym dolnym rogu znajduje się radar, to będzie jedno z głównych źródeł informacji. Biała literka N wskazuje północ, pozostałe (a także słuchawki) – pracodawców. Fioletowy domek oznacza miejsce, gdzie można zapisać grę, butelka z farbą – miejsce, gdzie możesz przemalować wóz, a bomba – gdzie montujesz ładunek wybuchowy w samochodzie. Cele są oznaczane kwadracikami o różnych kolorach. Fioletowy – to miejsce, gdzie trzeba dojść i / lub dojechać. Bordowy – pojazd, który należy ukraść, śledzić, zniszczyć lub ochraniać. Zielony – osobę, którą trzeba zabić lub uratować, wreszcie błękitny – przedmiot, który trzeba zabrać.



Zapisywanie Gry

Zapisywać grę można tylko w określonym miejscu, oznaczonym na mapie fioletowym domkiem. Trzeba po prostu wejść do środka i po sprawie. Nic za to nie płacisz, choć czas się przesuwa o sześć godzin do przodu. Inną kryjówkę masz w Portland, inną w Staunton Island, a inną w Shoreside Vale. Jeśli chcesz jakiś samochód zachować na później, to wstaw go do garażu obok (niektóre, jak np. autobus mogą się nie zmieścić). Obok kryjówki także pojawiać się będą bronie, które uzyskujesz poprzez zbieranie paczek.

Aresztowanie i Hospitalizacja

Jeśli twoje życie dobiegnie zera, to zostaniesz zabrany do szpitala. Jeśli goni cię policja i wyciągnie cię z samochodu – trafisz za kratki. W obu przypadkach aktualna misja jest przegrana, a ty tracisz wszystkie bronie. Hospitalizacja kosztuje 1000$, a kaucja – 100$ za każdy stopień poszukiwań. W dalszych misjach, mając dużą ilość broni, lepiej uważać i na to, i na to. Warto też wspomnieć o policji – jeśli na oczach policjanta zabijesz kogoś lub ukradniesz samochód, albo zabijesz samego policjanta lub będziesz próbował wsiąść do jego samochodu, gliny zaczną cię gonić. Jedna gwiazdka to właściwie nic, jeden, góra dwa wozy policyjne, poza tym po krótkiej chwili ucieczki znika – i już nikt cię nie goni. Dwie – to znacznie więcej wozów policyjnych. Trzy – do akcji wkracza helikopter i kolejne wozy, cztery – do zabawy dołączają się ciężarówki SWAT'u, z policjantami uzbrojonymi w Uzi i Dubeltówki, natomiast pięć oznacza nowych „przeciwników" – FBI CARS, i agentów FBI uzbrojonych w Uzi i karabiny. Sześć, maksymalna liczba, to już nie policja, a wojsko – razem z czołgami (z którymi nie masz żadnych szans) i ciężarówkami z żołnierzami. Zmniejszać stopień poszukiwań większy niż jedna gwiazdka można albo za pomocą zbierania odznak, albo przemalowania samochodu.

Pay'n'Spray

Jeśli policja cię goni, a ty musisz uciec, albo dostarczasz jakiś samochód i jesteś zmuszony go naprawić – jest na to jedna rada – warsztat, czyli Pay'n'Spray. Za 1000$ mili panowie mechanicy przemalują wóz i naprawią go, że będzie wyglądał jak nowy. I jeszcze jedno – przemalowywać można tylko zwykłe samochody, policyjnych ani mafijnych nie.

Eight-Ball

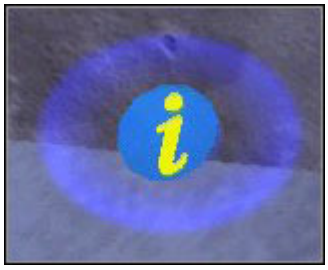
W tym warsztacie robi się zupełnie co innego – za 1000$ instalujesz w wozie bombę. Uzbrajasz ją przyciskiem ataku, kto wsiądzie do bryki – wyleci w powietrze. W niektórych misjach jest to wymagane, w innych założenie bomby w wozie jest tylko jednym z możliwości eliminacji celu.

Ammo-Nation

Amu-Nacja jest po prostu nazwą dla sklepu z bronią. Nie polecam kupowania broni, lepiej jej po prostu poszukać, choć czasami (szczególnie na początku) niektóre modele broni będziesz mógł brać za darmo. Tylko jeden raz będziesz musiał kupić broń i będzie to bazooka (kosztuje 25000$).

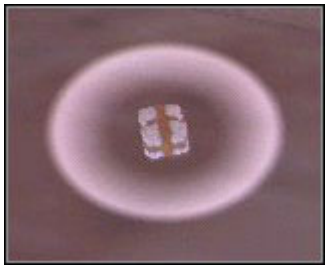
Przedmioty

W GTA3 jest dużo różnych przedmiotów, czy bonusów, opisuję je, abyście wiedzieli „co do czego" służy.



Informacja

Jest to informacja na temat danego miejsca. Właściwie wszystkiego możemy dowiedzieć się czytając właśnie te informacje, po wzięciu pojawiają się znowu po kilku sekundach. Właściwie spotykane tylko w Portland, później już nie trzeba niczego wyjaśniać.



Paczka

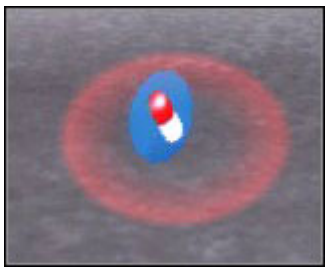
Paczka to dodatkowe 1000$ kasy i nie tylko. Każdą nową lokację przeszukuj w poszukiwaniu paczek, każde dziesięć to nowy przedmiot, który odradza się w pobliżu twojej kryjówki. Po więcej informacji zapraszam do działu „Paczki".

Zdrowie

Zdrowie jest bardzo ważne, gdyż jeśli spadnie do zera – giniesz. Serduszka można znaleźć w różnych miejscach, najczęściej we wszelkiego rodzaju klinikach itp. Każde daje ci sto punktów zdrowia (nawet jak masz więcej, niż sto – o czym czytaj w zasadach ogólnych).

Pancerz

Pancerz nie jest wymagany, lecz w przypadku posiadania go to on przyjmuje większość obrażeń (jakbyś miał dodatkowe sto punktów zdrowia). Warto go mieć na wszelkie „bojowe" misje, w których kule świszczeć będą za uszami.



Tabletka

Rzadziej spotykana tabletka ma bardzo ciekawe efekty. To narkotyk który sprawia, iż jesteś znacznie szybszy (a raczej spowalnia grę, pozwalając ci poruszać się w normalnym tempie) i silniejszy (spróbuj walnąć jakiegoś przechodnia czy wyciągnąć jakiegoś kolesia z samochodu). Niestety, tabletka działa niezbyt długo.