Kolmteist aastat küpsenud „täiuslik kuritegu“: GTA VI jõuab Eestisse tühja karbiga

57 min tagasi - 18.11.2026 Autor: AM

Kolmteist aastat ootamist, mis on videomängude maailmas terve igavik, saab sel neljapäeval läbi, kui ekraanidele rullub kurikuulsa „Grand Theft Auto“ sarja kuues põhiosa. „GTA VI“ maandumine meenutab pigem digitaalset orkaani, mis paneb proovile nii mängurite unerežiimi kui ka kodused internetikaablid.

Peaaegu kolm aastakümmet pärast seda, kui autode ärandamisele, politsei eest põgenemisele ja kriminaalsele kaosele ehitatud mängusari esmakordselt ilmus, on sellest saanud meelelahutusäri üks suurimaid rahamasinaid. Pärast mitmeid edasilükkamisi ja sarja ajaloo pikimat pausi viib värske peatükk meid tagasi neoonvalguses kümblevasse Vice Citysse ning seda ümbritsevasse Leonida osariiki, mis on mängulooja Rockstar Gamesi satiiriline peegelpilt päikeselisest Floridast.

Seekord ei juhita aga üksikut hunti, vaid kahte peategelast - Jasonit ja Luciat. Kui eelmine osa „GTA V“ keskendus kolme tegelase tempokale märulile ja Ameerika unelma jahtimisele, siis uus peatükk ammutab inspiratsiooni stuudio teisest suurhitist „Red Dead Redemption 2“, tuues mängu detailsema igapäevaelu. Nüüd saad sa oma tegelaste füüsilist vormi ja vastupidavust lihvida jõusaalis rassides, joostes või jalgrattaga vändates, kusjuures iga selline tegevus mõjutab otseselt seda, kuidas tegelane kriitilises olukorras hakkama saab.

Kuidas ülaltvaates pikslihunnikust sündis elav ökosüsteem?

Miks tekitab üks videomäng üldse sellist ülemaailmset palavikku? Kui sari 1997. aastal alustas, oli tegu üsna lihtsakoelise ülaltvaates mänguga, kus sai fiktiivsetes linnades ringi hulkuda ja pättust teha. Tõeline pööre toimus aga 2001. aastal koos „Grand Theft Auto III“ tulekuga, mis defineeris ümber kogu avatud maailmaga mängude žanri ja andis mängijale vabaduse kolmemõõtmelises linnas omapäi toimetada.

Selle sammu mõju ulatub täna kaugele väljapoole autovarguste teemat. Ubisofti „Assassin’s Creed“ viis avatud maailma avastamise ajaloolistesse paikadesse, Bethesda „The Elder Scrolls“ laiendas oma fantaasiarollimängude traditsiooni ning Nintendo „The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ pani rõhu keskkonnaga

katsetamisele. Kui vanemad avatud maailmaga mängud olid nagu teatrilavad, kus majad olid vaid papist fassaadid ja tänavad tühjad koridorid, siis „GTA VI“ maailm toimib nagu hiiglaslik sipelgapesa, kus iga okas ja putukas elab oma elu ka siis, kui sina parasjagu teises metsa otsas oled.



Esimesed kriitikute hinnangud kinnitavad, et latt on tõstetud peadpööritavale kõrgusele: mäng hoiab arvustusi koondaval Metacriticu lehel keskmist hinnet 99 punkti sajast. Kiitvates ülevaadetes on teost nimetatud suisa „täiuslikuks kuriteoks“ ("*a perfect crime*") ning isegi kõige kriitilisemad hindajad pole raatsinud anda vähem kui neli punkti viiest või üheksa kümnest. Lisaks noppis mäng teisipäeval kaheksa The Game Awardsi nominatsiooni, sealhulgas aasta mängu, parima lavastuse, loo, kunstilise kujunduse ja helidisaini kategooriates –, mille võitjad selguvad 10. detsembril.

Kübaraga alligaatorid ja sada tundi puhast hullust

Et mõista, mida see hiiglaslik liivakast endast päriselt kujutab, tasub vaadata mänguportaali IGN esimesi muljeid.

Nende arvustaja kirjeldas oma teekonna algust nii: „Oma esimese tosina või enama tunni jooksul „Grand Theft Auto 6“ seltsis parandasin ma oma lekkiva katuse, tõin kahtlasest viinapoest rummi, mängisin liiga palju piljardit, lugesin raamatut Teise maailmasõja sõduritest, kellel oli kalduvus *teabagging*'uks, ja püüdsin kõvasti kala. Spektri jaburamas otsas laenasin ma ajutiselt ka luksusjahi nimega Party on the Poop Deck, enne kui selle madalikule sõitsin ja omaniku õlle

ära jõin, andsin korraliku keretäie tüübile, kes mind sõimas, leidsin oma kõige kiimasema naabri torustikust sõrme, ähvardasin kübarat kandvat alligaatorit ja langesin harpuunipüssiga relvastatud purjus merekapteni röövi ohvriks – enne kui ma tema relva ära varastasin, samal ajal kui ta aias pissis.“

Sama arvustaja jätkas pärast sadat mängutundi: „Üle 100 tunni hiljem olen ma täielikult kaotanud järje kõige selle üle, mida ma „GTA 6“ hämmastavas avatud maailmas näinud ja teinud olen – ja ma ei näe mingit reaalset piiri ajale, mida ma võiksin siin veeta, avastades lõputult Vice Cityt ja seda ümbritsevat hiiglaslikku ala. Kuigi hea tempoga lugu suunas mind sujuvalt mööda kaarti ringi rändama, on ikka veel tohutuid piirkondi, mida ma pole isegi külastanud – hoolimata sellest, et jõudsin lõputiitriteni pärast peaaegu 120 tundi kestnud tembutamist. Ausalt öeldes pole ma kunagi mänginud midagi, mis oleks mõjunud päris nii nagu „GTA 6“ – ja praegu pole mul vähimatki plaani selle mängimist lõpetada.“

Kuidas Eesti mängurid Leonidasse pääsevad ja kus on konks?

Eestis võetakse aasta suurim mängusündmus vastu öise ärkveloleku ja/või tühjade poekarpidega. Kuna Euroopas avaneb mäng Kesk-Euroopa aja järgi südaööl, saavad Eesti mängurid PlayStation 5 ja Xbox Series X|S konsoolidel Vice City tänavatele sukelduda 19. novembril täpselt kell 01.00 öösel.

Kui oled mängu digitaalselt ette tellinud, saad selle juba praegu alla laadida ja kohalikke internetioperaatoreid ummistada. PlayStation 5 peal algas eellaadimine 10. novembri südaööl ja Xboxi platvormil samal ööl kell 02.00 Eesti aja järgi.

Video URL

Ja nüüd jõuame mündi tumedama pooleni, mis paneb nii mõnegi kodumaise tehnikasõbra kulmu kortsutama.

Esiteks nõuab „GTA VI“ sinu konsooli salvestusruumist kolossaalsed 212 gigabaiti. See on nagu üritaksid mahutada tervet kolmetoalise korteri sisustust tavalisse seljakotti – enne kui uue diivani sisse pressid, pead pool vana elamist tänavale tõstma. Et 19. novembri öösel mitte tunde laadimisriba jõllitada, tasub PlayStation Store’is või Microsoft Store’is kood aegsasti lunastada, lülitada sisse automaatne allalaadimine ja jätta konsool puhkerežiimi.

Teine ja veelgi teravam üllatus ootab neid, kes armastavad riiulile füüsilisi mängukarpe koguda.

Näiteks Euronicsis maksab „GTA VI“ karbiversioon 80 eurot ja eeltellimusi hakati välja saatma juba 12. novembrist (koos ettetellijate boonuskomplektiga Vintage

Vice City Pack), kuid karpi avades vaatab sulle vastu tühjus – füüsilist plaati seal sees ei olegi. Karbis on vaid Euroopa Liidu regiooni kontodele mõeldud allalaadimiskood (mis ei tööta näiteks Suurbritannia kontodel), seega tuleb ikkagi kogu 212-gigabaidine hiigelfail internetist alla sikutada.

Kõige kurvemas seisus on aga arvutimängurid. Kui sa lootsid uut seiklust nautida oma võimsa lauaarvuti või mängurisüleri ekraanilt, siis tuleb sul varuda veelgi rohkem kannatust: „GTA VI“ ei ilmu avaldamispäeval PC-le ning Rockstar Games pole arvutiversiooni ilmumiskuupäeva isegi mitte välja kuulutanud.

Vaata juba *Live*-ülekandeid mängust Youtube´is või muudel kanalitel.

PLUSSID

- Tohutu, elav ja reageeriv avatud maailm, kus tegevust jagub enam kui sajaks tunniks.
- Kaks sümpaatset peategelast ning rollimängulised treeningu- ja elustiilielemendid.
- Kriitikute peaaegu üksmeelne heakskiit ja tipptasemel audiovisuaalne teostus.

MIINUSED

- Röövellik 212 GB salvestusruumi nõue sunnib konsooli kõvaketast armutult puhastama.
- 80-eurone poekarp on sisuliselt tühi, mis sisaldab plaadi asemel vaid allalaadimiskoodi.
- Arvutimängurid (PC) jäeti taaskord ukse taha ning ootavad teadmata tulevikku.

Grand Theft Auto VI

Arendaja:	Rockstar Games
Platvormid:	PlayStation 5, Xbox Series X|S (PC puudub)
Väljalaskeaeg Eestis:	19. november 2026 kell 01.00

Grand Theft Auto VI

Nõutav vaba ruum:	Kuni 212 GB
Füüsiline meedia:	Puudub (karbis on vaid EU regiooni kood)
Keskmine hinne:	99 / 100 (Metacritic)
Hind Eestis:	80 eurot (nt Euronics)

- Uudised

- Mängud

Pilt

