

GRAND THEFT AUTO NO PLAYSTATION 2: GUIA COMPLETO E DETALHADO

INTRODUÇÃO

O PlayStation 2 foi uma plataforma fundamental para a série Grand Theft Auto, marcando sua transição definitiva para o 3D e estabelecendo muitas das convenções que definiram a franquia. Durante o ciclo de vida do PS2, a Rockstar Games lançou cinco títulos de GTA para o console, cada um expandindo os limites do que era possível em um mundo aberto. Este documento detalha cada um desses jogos, suas inovações, segredos, e impacto cultural.

GRAND THEFT AUTO III (2001)

DESENVOLVIMENTO E LANÇAMENTO

- **Título Original:** Grand Theft Auto III
- **Desenvolvedor:** DMA Design (posteriormente renomeada para Rockstar North)
- **Publisher:** Rockstar Games
- **Data de Lançamento:** 22 de outubro de 2001
- **Código de Produção:** SLUS-20062 (América do Norte), SLES-50330 (Europa)
- **Classificação ESRB:** M (Mature)
- **Tamanho do Jogo:** 1.55 GB (DVD de camada única)
- **Equipe Principal:**
 - Produtor: Leslie Benzies
 - Diretor de Design: Navid Khonsari
 - Diretor de Arte: Aaron Garbut
 - Programador-Chefe: Adam Fowler
 - Compositor: Craig Conner

CENÁRIO E AMBIENTAÇÃO

- **Cidade:** Liberty City, versão ficcional inspirada em Nova York
- **Ambientação Temporal:** Por volta de 2001
- **Áreas Principais:**
 - Portland (inspirada em Brooklyn e Queens)
 - Staunton Island (inspirada em Manhattan)
 - Shoreside Vale (inspirada em Nova Jersey e áreas suburbanas)
- **Ciclo de Tempo:** Dia e noite, mas sem progressão dinâmica do clima

- **Tamanho do Mapa:** Aproximadamente 3 km²

PROTAGONISTA E NARRATIVA

- **Protagonista:** Claude (sem sobrenome), personagem silencioso que não fala em todo o jogo
- **História:** Claude é traído por sua namorada Catalina durante um assalto a banco e deixado para morrer. Após escapar da custódia policial durante uma transferência, ele busca vingança enquanto trabalha para diversas facções criminosas da cidade.
- **Duração da Narrativa Principal:** 15-20 horas de jogo
- **Número de Missões:** 73 missões no total, sendo:
 - 51 missões principais
 - 20 missões secundárias
 - 2 missões de RC (controle remoto)

MECÂNICAS DE JOGO

- **Controles:** Esquema de controle que se tornaria padrão para a série, com novidades como:
 - Mira automática para combate à distância
 - Sistema de controle de câmera com multiplanos
 - Capacidade de agachar-se
- **Sistema de Combate:**
 - Combate corpo a corpo limitado (apenas socos)
 - 11 armas disponíveis em 4 categorias (mãos nuas, armas brancas, pistolas, armas pesadas)
 - Sistema de bloqueio de mira para facilitar o combate
- **Sistema de Procurado (Wanted):**
 - 6 níveis de estrelas, cada um aumentando a resposta policial
 - Pay 'n' Spray para remover nível de procurado
- **Veículos:**
 - 53 veículos dirigíveis
 - Categorias incluem carros, motos, barcos, táxis, veículos de emergência
 - Sem aviões ou helicópteros pilotáveis
- **Física de Veículos:** Modelo de física semi-arcade com danos visíveis, mas veículos não deformavam com realismo
- **Economia:**
 - Dinheiro ganho através de missões, táxi, ambulância, rampas, pacotes escondidos
 - Dinheiro usado principalmente para Pay 'n' Spray e salvar jogos
 - Limite máximo de \$999,999,999

ÁUDIO E MÚSICA

- **Estações de Rádio:** 9 estações de rádio, incluindo:
 - Head Radio (rock alternativo e pop)
 - Double Clef FM (música clássica)
 - K-Jah (dub e reggae)
 - Chatterbox FM (talk show sem música)
 - Game FM (hip-hop)
 - MSX FM (drum and bass)
 - Flashback FM (dance e disco)
 - Rise FM (trance)
 - Lips 106 (pop contemporâneo)
- **Locutores Notáveis:**
 - Lazlow Jones como ele mesmo em Chatterbox FM
 - Michael Madsen como Toni (Flashback FM)
 - Kyle MacLachlan como jogador de futebol (Chatterbox FM)
- **Número Total de Músicas:** 53 faixas licenciadas e compostas
- **Dublagem:** Mais de 8.000 linhas de diálogo gravadas
- **Atores de Voz Notáveis:**
 - Michael Madsen (Toni Cipriani)
 - Kyle MacLachlan (Donald Love)
 - Joe Pantoliano (Luigi Goterelli)
 - Robert Loggia (Ray Machowski)
 - Frank Vincent (Salvatore Leone)

ASPECTOS TÉCNICOS

- **Motor Gráfico:** RenderWare (modificado)
- **Resolução:** 512×448 NTSC (640×512 internamente, escalonado)
- **Taxa de Quadros:** Alvo de 30 FPS, frequentemente caindo para 20-25 em áreas densas
- **Distância de Renderização:** Aproximadamente 300 metros de visibilidade
- **Iluminação:** Sistema de iluminação básico com sombras estáticas
- **Carregamento:** Sem telas de carregamento ao mover-se pela cidade (apenas ao iniciar jogo ou missões)
- **Som:** Estéreo Dolby Pro Logic II

- **Requisitos de Memória:** 1 bloco (8KB) para save, 96KB para cache de sistema

CONTEÚDO CONTROVERSO E CENSURA

- **Controvérsias:**
 - Primeiro jogo da série a receber ampla atenção crítica por seu conteúdo violento
 - Criticado por permitir que jogadores atacassem civis e policiais
 - Apontado como culpado por crimes no mundo real, levando a processos (posteriormente rejeitados)
- **Alterações Pós-11 de Setembro:**
 - Remoção de um avião no jogo que seguia uma rota próxima a edifícios
 - Alteração da pintura dos carros de polícia (de azul/branco NYPD para preto/branco mais genérico)
 - Remoção de algumas linhas de diálogo em relação a terrorismo
- **Versões Especiais:**
 - Uma cópia especial para imprensa foi distribuída antes do lançamento sem algumas dessas alterações

SEGREDOS E EASTER EGGS

- **Pacotes Escondidos:** 100 espalhados pela cidade, recompensando o jogador com armas em planques, dinheiro e pontos de vida extra
- **Rampas Únicas:** 20 rampas para acrobacias em veículos
- **Easter Eggs Notáveis:**
 - Area 51 (Área 69) com alienígenas e experimentos secretos
 - Pé Grande (Bigfoot) - rumores persistentes, apesar de nunca confirmado oficialmente
 - Fantasma da floresta de Back o' Beyond
 - OVNI em várias localizações
 - Referência a "The Shining" no Motel Jefferson
 - Mensagem "There are no Easter Eggs up here" no topo da ponte Gant
 - Coração da Liberty City em The Liberty City Stories
 - Caverna secreta atrás da cachoeira em Mount Chiliad
- **Glitches Famosos:**
 - Glitch de correr na água
 - Glitch do cavalo de San Fierro
 - Glitch da ponte de suspensão
 - Glitch de entrada no "Blue Hell" (espaço sob o mapa)

IMPACTO E LEGADO

- **Vendas:** Mais de 27,5 milhões de cópias vendidas mundialmente (17,33 milhões apenas no PS2)
- **Pontuação Metacritic:** 95/100 (PS2)
- **Prêmios:** Mais de 100 prêmios de Jogo do Ano
- **Impacto Cultural:**
 - Redefiniu as expectativas para jogos de mundo aberto
 - Expandiu o conceito de "simulador de vida" em videogames
 - Influenciou inúmeros jogos posteriores como Saints Row e Just Cause
 - Reviveu o interesse pela cultura do hip-hop da Costa Oeste dos anos 90
- **Controvérsias Legais:**
 - Caso Hot Coffee levou a processos e regulações mais rígidas
 - Legislação proposta especificamente por causa do jogo
 - Banido em vários países temporariamente

VERSÕES E DIFERENÇAS

- **Versões de Varejo:**
 - Versão Original (1.0)
 - Versão "Hot Coffee" corrigida (2.0)
 - Versão Greatest Hits/Platinum (3.0)
- **Diferenças entre Versões:**
 - Versão 2.0 removeu completamente os arquivos Hot Coffee
 - Versão 3.0 incluiu correções adicionais e remoção de músicas com problemas de licenciamento
 - Versão japonesa com menos sangue e violência
 - Versão australiana com cenas sexuais implícitas reduzidas

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES (2006)

DESENVOLVIMENTO E LANÇAMENTO

- **Título Original:** Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- **Desenvolvedor:** Rockstar Leeds (principal), Rockstar North (suporte)
- **Publisher:** Rockstar Games
- **Data de Lançamento:** 6 de junho de 2006 (PS2), originalmente lançado em 24 de outubro de 2005 para PSP
- **Código de Produção:** SLUS-21423 (América do Norte), SLES-54135 (Europa)
- **Classificação ESRB:** M (Mature)

- **Tamanho do Jogo:** 1.5 GB (DVD de camada única)
- **Equipe Principal:**
 - Produtor: Galen Davis
 - Diretor: Gordon Hall
 - Diretor de Arte: Ian J. Bowden
 - Compositor: Stuart Ross, Woodrow Wilson

CENÁRIO E AMBIENTAÇÃO

- **Cidade:** Liberty City, versão mais detalhada da cidade de GTA III
- **Ambientação Temporal:** 1998, três anos antes de GTA III
- **Áreas Principais:**
 - Portland
 - Staunton Island
 - Shoreside Vale
- **Ciclo de Tempo:** Dia e noite, clima básico
- **Tamanho do Mapa:** Aproximadamente 3 km² (similar a GTA III)

PROTAGONISTA E NARRATIVA

- **Protagonista:** Toni Cipriani, membro da família Leone
- **Ator de Voz:** Danny Mastrogiorgio (substituindo Michael Madsen de GTA III)
- **História:** Toni retorna a Liberty City após anos escondido por ter assassinado um mafioso rival. Ele tenta recuperar sua posição na família Leone enquanto lida com gangues rivais e sua mãe controladora.
- **Duração da Narrativa Principal:** 15-20 horas
- **Número de Missões:**
 - 71 missões principais
 - 13 missões secundárias
 - 9 corridas de rua
 - 24 PCJ Playground
 - 25 Disparar de Moto

MECÂNICAS DE JOGO

- **Controles:** Similares a GTA San Andreas, com ajustes para o PS2
- **Sistema de Combate:**
 - Sistema similar a San Andreas, mas simplificado

- 26 armas disponíveis
- Combate corpo a corpo básico
- **Sistema de Procurado (Wanted):**
 - 6 níveis de estrelas
 - Pay 'n' Spray para remover nível
- **Veículos:**
 - 76 veículos no total
 - Não há aviões ou helicópteros pilotáveis
 - Barcos e motos disponíveis
- **Física de Veículos:** Similar a GTA San Andreas, mas menos complexa
- **Economia:**
 - Dinheiro ganho através de missões e atividades secundárias
 - Sem propriedades compráveis como em Vice City ou San Andreas
 - Limite máximo de \$999,999,999

ÁUDIO E MÚSICA

- **Estações de Rádio:** 10 estações de rádio:
 - Head Radio (rock alternativo)
 - Double Clef FM (ópera e música clássica)
 - K-Jah (dub e reggae)
 - Rise FM (trance e house)
 - Lips 106 (contemporary pop)
 - Radio Del Mundo (world music)
 - MSX 98 (drum and bass)
 - Liberty City Free Radio (talk radio)
 - Liberty Jam (hip-hop)
 - LCFR (talk show)
- **Número Total de Músicas:** Aproximadamente 98 faixas
- **Dublagem:** Mais de 5.000 linhas de diálogo
- **Atores de Voz Notáveis:**
 - Danny Mastrogiorgio (Toni Cipriani)
 - Sondra James (Ma Cipriani)
 - Frank Vincent (Salvatore Leone)
 - Peter Appel (Vincenzo Cilli)

ASPECTOS TÉCNICOS

- **Motor Gráfico:** RenderWare modificado, versão híbrida entre GTA III e San Andreas
- **Resolução:** 640×480 (NTSC/PAL)
- **Taxa de Quadros:** 30 FPS, com quedas em áreas complexas
- **Distância de Renderização:** Menor que San Andreas, aproximadamente 300 metros
- **Iluminação:** Sistema de iluminação básico, inferior a San Andreas
- **Carregamento:** Sem telas de carregamento ao mover-se pelo mapa aberto
- **Som:** Dolby Pro Logic II
- **Requisitos de Memória:** 1 bloco (8KB) para save, 128KB para cache de sistema

CONTEÚDO CONTROVERSO E CENSURA

- **Controvérsias:**
 - Violência de gangues e temas de máfia
 - Linguagem explícita
 - Prostituição e referências sexuais
- **Versões Censuradas:**
 - Versão alemã com menos sangue
 - Versão australiana com conteúdo sexual reduzido

SEGREDOS E EASTER EGGS

- **Easter Eggs Notáveis:**
 - Fantasma no túnel do metrô
 - "Ratman" nas redes de esgoto
 - Referências a personagens de GTA III e Vice City
 - Barco fantasma em Shoreside Vale
 - Avião submerso
- **Glitches Famosos:**
 - Glitch para acessar o "Blue Hell"
 - Glitch para atravessar paredes em determinados locais

IMPACTO E LEGADO

- **Vendas:** Aproximadamente 2 milhões de cópias vendidas no PS2 (8 milhões total com PSP)
- **Pontuação Metacritic:** 78/100 (PS2)
- **Impacto Cultural:**

- Primeiro GTA portátil a ser convertido para console de mesa
- Expandiu a história e o mundo de Liberty City
- Criou precedente para jogos "spin-off" na série

VERSÕES E DIFERENÇAS

- **Diferenças entre PS2 e PSP:**
 - Gráficos melhorados no PS2
 - Distância de renderização maior no PS2
 - Remoção do multiplayer da versão PSP
 - Menos pedestres e tráfego no PSP
 - Redução de conteúdo musical devido a problemas de licenciamento

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES (2007)

DESENVOLVIMENTO E LANÇAMENTO

- **Título Original:** Grand Theft Auto: Vice City Stories
- **Desenvolvedor:** Rockstar Leeds (principal), Rockstar North (suporte)
- **Publisher:** Rockstar Games
- **Data de Lançamento:** 6 de março de 2007 (PS2), originalmente lançado em 31 de outubro de 2006 para PSP
- **Código de Produção:** SLUS-21590 (América do Norte), SLES-54601 (Europa)
- **Classificação ESRB:** M (Mature)
- **Tamanho do Jogo:** 2.0 GB (DVD de camada única)
- **Equipe Principal:**
 - Produtor: Galen Davis
 - Diretor: Gordon Hall
 - Diretor de Arte: Ian J. Bowden
 - Compositor: Stuart Ross, Michael Hunter

CENÁRIO E AMBIENTAÇÃO

- **Cidade:** Vice City, versão mais detalhada da cidade de GTA Vice City
- **Ambientação Temporal:** 1984, dois anos antes de GTA Vice City
- **Áreas Principais:**
 - Vice Beach
 - Mainland

- Novas áreas adicionais (Prawn Island expandido, Starfish Island)
- **Ciclo de Tempo:** Dia e noite, com clima dinâmico avançado
- **Tamanho do Mapa:** Aproximadamente 4 km²

PROTAGONISTA E NARRATIVA

- **Protagonista:** Victor "Vic" Vance, irmão de Lance Vance
- **Ator de Voz:** Dorian Missick
- **História:** Vic é um soldado do exército que acaba expulso por guardar drogas para seu superior corrupto. Ele entra no mundo do crime para sustentar seu irmão doente, formando eventualmente seu próprio império.
- **Duração da Narrativa Principal:** 15-20 horas
- **Número de Missões:**
 - 59 missões principais
 - 30+ missões secundárias
 - 15 missões de building empire
 - 6 corridas de barco
 - 9 checkpoints
 - 6 missões de entrega aérea

MECÂNICAS DE JOGO

- **Controles:** Similares a Liberty City Stories, com ajustes e melhorias
- **Sistema de Combate:**
 - Sistema de combate refinado
 - 28 armas disponíveis
 - Combate corpo a corpo com contra-ataques
 - Novos tipos de esquiva e movimento
- **Sistema de Procurado (Wanted):**
 - 6 níveis de estrelas
 - Pay 'n' Spray para remover nível
- **Veículos:**
 - 114 veículos no total
 - Novos veículos exclusivos como jet skis
 - Helicópteros pilotáveis
 - Aviões não pilotáveis

- **Física de Veículos:** Melhorada em relação a Liberty City Stories
- **Economia:**
 - Sistema de "Empire Building" permitindo comprar e operar negócios
 - 32 locais de negócios disponíveis em 6 tipos diferentes
 - Ataques a negócios que precisam ser defendidos
 - Limite máximo de \$999,999,999

SISTEMA DE IMPÉRIO (EMPIRE BUILDING)

- **Tipos de Negócios:**
 - Proteção
 - Prostituição
 - Drogas
 - Roubo
 - Jogatina
 - Contrabando
- **Mecânicas:**
 - Cada negócio pode ser ampliado até 3 níveis
 - Negócios geram renda a cada dia no jogo
 - Ataques de gangues rivais devem ser repelidos
 - 32 locais disponíveis para compra
- **Custos:**
 - Compra inicial: \$1.000 - \$10.000
 - Upgrade para nível 2: \$5.000 - \$10.000
 - Upgrade para nível 3: \$10.000 - \$20.000

ÁUDIO E MÚSICA

- **Estações de Rádio:** 10 estações de rádio:
 - Flash FM (pop e new wave)
 - V-Rock (heavy metal e hard rock)
 - Paradise FM (disco)
 - VCPR (talk radio)
 - Emotion 98.3 (power ballads)
 - Fresh 105 (hip-hop e electro)
 - Wave 103 (new wave e synthpop)

- Radio Espantoso (música latina)
- VCN (notícias)
- The Wave
- **Número Total de Músicas:** Aproximadamente 103 faixas licenciadas
- **Dublagem:** Mais de 5.000 linhas de diálogo
- **Atores de Voz Notáveis:**
 - Dorian Missick (Victor Vance)
 - Phillip Michael Thomas (Lance Vance)
 - Gary Busey (Phil Cassidy)
 - Luis Guzmán (Umberto Robina)
 - Danny Trejo (Armando Mendez)

ASPECTOS TÉCNICOS

- **Motor Gráfico:** RenderWare modificado, versão melhorada de Liberty City Stories
- **Resolução:** 640×480 (NTSC/PAL)
- **Taxa de Quadros:** 30 FPS, com quedas em áreas complexas
- **Distância de Renderização:** Maior que Liberty City Stories, aproximadamente 350 metros
- **Iluminação:** Sistema de iluminação melhorado, com efeitos de luz de neon
- **Carregamento:** Sem telas de carregamento ao mover-se pelo mapa aberto
- **Som:** Dolby Pro Logic II
- **Requisitos de Memória:** 1 bloco (8KB) para save, 128KB para cache de sistema

CONTEÚDO CONTROVERSO E CENSURA

- **Controvérsias:**
 - Temas de tráfico de drogas e prostituição
 - Violência de gangues
 - Linguagem explícita
- **Versões Censuradas:**
 - Versão alemã com menos sangue
 - Versão australiana com conteúdo sexual reduzido

SEGREDOS E EASTER EGGS

- **Easter Eggs Notáveis:**
 - Referências a Scarface e Miami Vice
 - Aparição de Toni Cipriani em uma missão

- Referências ao futuro (GTA Vice City)
- Ovni sobre Downtown Vice City
- Tubarão nas águas profundas
- **Glitches Famosos:**
 - Glitch do helicóptero infinito
 - Glitch para acessar interiores não mapeados
 - Glitch da arma invisível

IMPACTO E LEGADO

- **Vendas:** Aproximadamente 1,7 milhões de cópias vendidas no PS2 (5,8 milhões total com PSP)
- **Pontuação Metacritic:** 75/100 (PS2)
- **Impacto Cultural:**
 - Último GTA lançado para PlayStation 2
 - Expandiu o universo de Vice City
 - Fechou o ciclo da "era PS2" de GTA

VERSÕES E DIFERENÇAS

- **Diferenças entre PS2 e PSP:**
 - Gráficos melhorados no PS2
 - Distância de renderização maior no PS2
 - Remoção do multiplayer da versão PSP
 - Menos pedestres e tráfego no PSP
 - Pequenas alterações em algumas missões

GRAND THEFT AUTO: THE TRILOGY (COLEÇÕES)

Além dos jogos individuais, a Rockstar lançou duas coleções principais para PlayStation 2 que incluíam múltiplos jogos GTA:

GRAND THEFT AUTO: THE TRILOGY (2005)

- **Conteúdo:** Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto: Vice City e Grand Theft Auto: San Andreas
- **Data de Lançamento:** 4 de dezembro de 2005
- **Código de Produção:** SLUS-21115 (América do Norte), SLES-54478 (Europa)
- **Características:**
 - Todos os três jogos em suas versões Greatest Hits/Platinum
 - Embalagem especial de colecionador

- Sem conteúdo adicional exclusivo
- San Andreas na versão pós-Hot Coffee (2.0)

GRAND THEFT AUTO: DOUBLE PACK (2003)

- **Conteúdo:** Grand Theft Auto III e Grand Theft Auto: Vice City
- **Data de Lançamento:** 22 de outubro de 2003
- **Código de Produção:** SLUS-20703 (América do Norte), SLES-51061 (Europa)
- **Características:**
 - Dois jogos em um pacote
 - Preço reduzido em comparação à compra individual
 - Versões atualizadas com correções de bugs
 - Poster de mapa incluído em algumas regiões

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS E ANÁLISE COMPARATIVA

EVOLUÇÃO DOS MOTORES GRÁFICOS

- **GTA III (2001):**
 - RenderWare básico
 - Resolução nativa de 512×448
 - Distância de visão: ~300m
 - Detalhes de texturas: Baixo (64×64 a 256×256)
 - Modelos: ~2,000-3,000 polígonos por carro
- **Vice City (2002):**
 - RenderWare melhorado
 - Resolução nativa de 512×448
 - Distância de visão: ~400m
 - Detalhes de texturas: Médio-baixo (128×128 a 256×256)
 - Modelos: ~3,000-4,000 polígonos por carro
- **San Andreas (2004):**
 - RenderWare altamente modificado
 - Resolução nativa de 640×480
 - Distância de visão: ~800m (ajustável)
 - Detalhes de texturas: Médio (128×128 a 512×512)
 - Modelos: ~5,000 polígonos por carro
- **Liberty/Vice City Stories (2006-2007):**

- RenderWare modificado para PSP, adaptado para PS2
- Resolução nativa de 640×480
- Distância de visão: ~350m
- Detalhes de texturas: Médio (256×256 a 512×512)
- Modelos: ~4,000 polígonos por carro

COMPARAÇÃO DE TAMANHO E CONTEÚDO

Jogo	Tamanho do Mapa	Veículos	Armas	Missões Principais	Estações de Rádio	Músicas
GTA III	3 km²	53	11	51	9	53
Vice City	3.5 km²	114	35	62	9	103
San Andreas	36 km²	212	42	100	11	151
Liberty City Stories	3 km²	76	26	71	10	98
Vice City Stories	4 km²	114	28	59	10	103

INOVAÇÕES TÉCNICAS POR JOGO

- **GTA III:**
 - Primeiro mundo 3D aberto e contínuo
 - Física básica de veículos
 - IA de pedestres e veículos
 - Sistema de rádio com locuções
- **Vice City:**
 - Interiores integrados ao mundo
 - Motos e helicópteros pilotáveis
 - Propriedades compráveis
 - Melhorias na física de veículos
- **San Andreas:**
 - Estatísticas de personagem e RPG
 - Natação e subaquático
 - Personalização de veículos
 - Personagem com aparência modificável
 - Aviões pilotáveis
 - Sistema climático complexo

- **Liberty City Stories:**
 - Otimização do código para hardware limitado
 - Melhorias no sistema de mira
 - Interiores com menos tempo de carregamento
- **Vice City Stories:**
 - Empire Building (sistema de construção de império)
 - Sistema de combate refinado
 - Melhorias no sistema de veículos

IMPACTO CULTURAL E LEGADO DA SÉRIE NO PS2

INFLUÊNCIA NA INDÚSTRIA

- **Mundo Aberto:**
 - Definiu o padrão para jogos sandbox 3D
 - Influenciou títulos como Saints Row, True Crime, e Mafia
 - Estabeleceu expectativas para densidade e interatividade de ambientes
- **Narrativa e Personagens:**
 - Estabeleceu um novo nível de escrita e desenvolvimento de personagens
 - Inspirou abordagens cinematográficas em jogos
 - Introduziu humor satírico e comentário social como elementos de design
- **Trilha Sonora:**
 - Revolucionou o uso de música licenciada em jogos
 - Estabeleceu o sistema de estações de rádio copiado por inúmeros jogos
 - Inspirou uma abordagem curatorial para música em jogos

CONTROVÉRSIAS E IMPACTO SOCIAL

- **Controvérsias Legais:**
 - "Hot Coffee" mudou a forma como a indústria aborda classificações
 - Levou a novas leis sobre venda de jogos para menores
 - Causou mudanças nas práticas de desenvolvimento da Rockstar
- **Percepção Pública:**
 - Trouxe videogames para o centro de debates culturais
 - Aumentou conscientização sobre jogos como meio artístico
 - Serviu como bode expiatório para problemas sociais
- **Guinness World Records:**

- Série mais controversa da história
- Jogo mais lucrativo de 2004 (San Andreas)
- Maior número de atores contratados em um jogo (San Andreas)

LEGADO NO PLAYSTATION 2

- **Vendas e Números:**
 - Mais de 66 milhões de cópias vendidas no PS2
 - GTA San Andreas como jogo mais vendido do PS2 com 17,33 milhões de unidades
 - Contribuiu significativamente para o domínio do PS2 no mercado
- **Impacto Técnico:**
 - Redefiniu expectativas técnicas para o hardware do PS2
 - Demonstrou as capacidades do console além do que muitos acreditavam ser possível
 - Estabeleceu novos padrões para otimização de jogos de mundo aberto
- **Evolução do Formato:**
 - De simples jogo de ação para uma experiência cultural completa
 - Estabeleceu o formato "GTA" como um gênero próprio
 - Criou a fundação para a evolução futura da série no PS3, PS4 e além

CURIOSIDADES E FATOS POUCO CONHECIDOS

- **GTA III:**
 - Originalmente incluiria aviões pilotáveis, mas foram removidos após o 11 de setembro
 - O protagonista Claude foi nomeado apenas em San Andreas, permanecendo sem nome em GTA III
 - O jogo foi banido em Austrália inicialmente e teve que ser modificado
- **Vice City:**
 - A equipe de desenvolvimento visitou Miami diversas vezes para fotografar texturas e estudar a arquitetura
 - O orçamento para licenciar músicas foi maior que o custo de desenvolvimento do GTA original
 - Várias missões foram removidas, incluindo uma envolvendo um furacão
- **San Andreas:**
 - Existem arquivos no jogo para um "Grove Street Families" jogável no modo multiplayer, sugerindo planos abandonados
 - Originalmente incluiria Las Venturas e San Fierro como DLCs separados
 - A área jogável é maior que GTA IV e GTA V combinados
- **Liberty City Stories:**

- Originalmente planejado como uma expansão de GTA III para PC
- Primeiro jogo da série a ser desenvolvido primariamente fora da Rockstar North
- Contém referências a um terceiro irmão Vance que nunca aparece na série
- **Vice City Stories:**
 - Último jogo da era PS2 de GTA a ser lançado
 - Inicialmente concebido para incluir áreas das Bahamas e Cuba como DLC
 - Tem o mapa mais denso e detalhado de todos os jogos de GTA para PS2

Os jogos Grand Theft Auto no PlayStation 2 representam não apenas uma franquia de sucesso, mas uma força cultural que transformou a percepção dos videogames como meio e expandiu o que era considerado possível dentro de um jogo digital. O PS2 foi o lar onde a série amadureceu e se estabeleceu como um dos pilares da indústria, criando fundações narrativas e técnicas que continuam a influenciar o desenvolvimento de jogos até hoje. Eggs Notáveis:**

- O "Fantasma de Liberty City" - uma parede com textura estranha em Staunton Island que parece um rosto
- "Você não deveria estar aqui" escrito em uma área normalmente inacessível
- Billboard da "Área 69" (precursora da Área 51 em San Andreas)
- Referência à "Ghost Town" de GTA 1 através de um cartaz
- **Glitches Famosos:**
 - "Portal para o Blue Hell" - buraco na textura que leva a área sob o mapa
 - "Swing Glitch" - certos postes podiam catapultar veículos se atingidos em ângulos específicos

IMPACTO E LEGADO

- **Vendas:** Mais de 14,5 milhões de cópias vendidas em todas as plataformas (cerca de 7,9 milhões só no PS2)
- **Pontuação Metacritic:** 97/100 (PS2)
- **Prêmios:** Mais de 80 prêmios de Jogo do Ano de diversas publicações
- **Impacto Cultural:**
 - Definiu o gênero de mundo aberto 3D para uma geração
 - Influenciou quase todos os jogos de ação em mundo aberto subsequentes
 - Inspirou diversas imitações e clones nos anos seguintes
- **Controvérsias Legais:**
 - Processos relacionados a violência no mundo real
 - Jack Thompson liderou campanhas contra o jogo e a Rockstar

VERSÕES E DIFERENÇAS

- **Versões de Varejo:**
 - NTSC-U/C (América do Norte)
 - PAL (Europa, Austrália)
 - NTSC-J (Japão) - com censura adicional
- **Versão Greatest Hits/Platinum:** Lançada em 2003 com pequenas correções de bugs
- **Diferenças entre Versões Regionais:**
 - Versão japonesa tinha menos sangue e não permitia atacar civis desarmados
 - Versão australiana sofreu cortes em conteúdo sexual implícito
 - Algumas músicas foram alteradas em relançamentos devido a licenças

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (2002)

DESENVOLVIMENTO E LANÇAMENTO

- **Título Original:** Grand Theft Auto: Vice City
- **Desenvolvedor:** Rockstar North
- **Publisher:** Rockstar Games
- **Data de Lançamento:** 29 de outubro de 2002
- **Código de Produção:** SLUS-20552 (América do Norte), SLES-50978 (Europa)
- **Classificação ESRB:** M (Mature)
- **Tamanho do Jogo:** 2.08 GB (DVD de camada única)
- **Equipe Principal:**
 - Produtor: Leslie Benzies
 - Diretor de Design: Navid Khonsari
 - Diretor de Arte: Aaron Garbut
 - Programador-Chefe: Adam Fowler
 - Compositor: Craig Conner, Stuart Ross
 - Roteirista Principal: Dan Houser, James Worrall

CENÁRIO E AMBIENTAÇÃO

- **Cidade:** Vice City, versão ficcional de Miami
- **Ambientação Temporal:** 1986, auge da cultura dos anos 80
- **Áreas Principais:**
 - Mainland (área continental, inspirada em Downtown Miami)
 - Vice Beach (duas ilhas, inspiradas em Miami Beach)
 - Starfish Island (inspirada em Star Island, área de mansões)

- **Ciclo de Tempo:** Dia, noite e efeitos climáticos como chuva e neblina
- **Tamanho do Mapa:** Aproximadamente 3,5 km²

PROTAGONISTA E NARRATIVA

- **Protagonista:** Tommy Vercetti, mafioso recém-saído da prisão após 15 anos
- **Ator de Voz:** Ray Liotta
- **História:** Tommy é enviado a Vice City por seu chefe da família Forelli para estabelecer operações de drogas. Após um negócio frustrado, ele perde o dinheiro e as drogas, e precisa trabalhar para diferentes facções para recuperar o investimento e construir seu próprio império.
- **Duração da Narrativa Principal:** 15-20 horas
- **Número de Missões:**
 - 62 missões principais
 - 6 missões de aquisição de propriedades
 - 18 missões de asset (negócios)
 - 9 corridas de rua
 - 36 missões de rampage (frenesi)

MECÂNICAS DE JOGO

- **Controles:** Evolução do esquema de GTA III, com adições como:
 - Capacidade de pilotar motos e helicópteros
 - Sistema de combate corpo a corpo melhorado
 - Capacidade de comprar propriedades
- **Sistema de Combate:**
 - Combate corpo a corpo expandido com diferentes golpes
 - 35 armas em 10 categorias diferentes
 - Mira livre manual para tiros de precisão
 - Capacidade de atirar de motos e embarcações
- **Sistema de Procurado (Wanted):**
 - 6 níveis de estrelas, similar a GTA III
 - Pay 'n' Spray para remover nível de procurado
 - Suborno de polícia disponível com ícones especiais
- **Veículos:**
 - 114 veículos no total, incluindo:
 - 82 carros
 - 9 motos

- 9 barcos
- 4 helicópteros
- 2 aviões (não pilotáveis)
- 8 outros (karts, cadeiras de rodas, etc.)
- **Física de Veículos:** Melhorada em relação a GTA III, com diferentes características de direção para diferentes veículos
- **Economia:**
 - Dinheiro ganho através de missões, negócios, táxi, etc.
 - Propriedades compráveis (total de 15) que geram renda
 - Limite máximo de \$999,999,999

PROPRIEDADES ADQUIRÍVEIS

- **Planques de Armas (3):** Ocean Beach, Downtown, Vice Point
- **Casas/Esconderijos (6):**
 - Ocean View Hotel - \$1.000 (primeiro esconderijo)
 - 1102 Washington Street - \$3.000
 - 3321 Vice Point - \$2.500
 - Hyman Condo - \$14.000
 - Links View Apartment - \$6.000
 - El Swanko Casa - \$8.000
- **Negócios Geradores de Renda (6):**
 - Boatyard - \$10.000
 - Car Showroom (Sunshine Autos) - \$50.000
 - Clube de Strippers (The Pole Position Club) - \$30.000
 - Empresa de Táxi (Kaufman Cabs) - \$40.000
 - Empresa de Sorvetes (Cherry Popper) - \$20.000
 - Estúdio de Cinema (InterGlobal Films) - \$60.000
- **Outros Negócios:**
 - Clube Malibu - ganho em missão
 - Impressora (Print Works) - \$70.000
 - Clube Militar (The Pit Boss) - \$70.000
 - Phil's Place - ganho em missão

ÁUDIO E MÚSICA

- **Estações de Rádio:** 9 estações, com mais de 8 horas de música:
 - Flash FM (pop dos anos 80)
 - K-Chat (talk show)
 - Fever 105 (soul e disco)
 - V-Rock (hard rock e heavy metal)
 - VCPR (talk show político)
 - Radio Espantoso (música latina)
 - Emotion 98.3 (power ballads)
 - Wave 103 (new wave e synthpop)
 - Wildstyle Pirate Radio (hip-hop old-school)
- **Música Original:** 9 faixas compostas para o jogo
- **Locutores Notáveis:**
 - Lazlow Jones como ele mesmo em V-Rock
 - Fernando Martinez (interpretado por Frank Chavez) na VCPR
 - Amy Sheckenhausem (interpretada por Gena Sims) em K-Chat
- **Número Total de Músicas:** 103 faixas licenciadas
- **Dublagem:** Mais de 8.000 linhas de diálogo gravadas
- **Atores de Voz Notáveis:**
 - Ray Liotta (Tommy Vercetti)
 - Dennis Hopper (Steve Scott)
 - Burt Reynolds (Avery Carrington)
 - Lee Majors (Big Mitch Baker)
 - Danny Dyer (Kent Paul)
 - Luis Guzmán (Ricardo Diaz)
 - Gary Busey (Phil Cassidy)
 - William Fichtner (Ken Rosenberg)
 - Tom Sizemore (Sonny Forelli)

ASPECTOS TÉCNICOS

- **Motor Gráfico:** RenderWare (versão atualizada)
- **Resolução:** 512×448 NTSC (640×512 internamente, escalonado)
- **Taxa de Quadros:** Alvo de 30 FPS, com quedas para 20-25 em áreas densas
- **Distância de Renderização:** Maior que GTA III, aproximadamente 400 metros de visibilidade
- **Iluminação:** Sistema de iluminação melhorado com ciclo dia/noite mais realista e neons

- **Carregamento:** Sem telas de carregamento ao mover-se pela cidade
- **Som:** Estéreo Dolby Pro Logic II
- **Requisitos de Memória:** 1 bloco (8KB) para save, 128KB para cache de sistema

CONTEÚDO CONTROVERSO E CENSURA

- **Controvérsias:**
 - Criticado por missões que envolviam gangs haitianas e cubanas
 - Processado pela comunidade haitiano-americana por incitar violência contra haitianos
 - Alvo de protestos devido ao nível de violência e conteúdo sexual
- **Alterações Pós-Lançamento:**
 - Em versões posteriores, a linha "Kill all the Haitians" foi removida
 - Alguns diálogos foram editados em relançamentos
- **Versões Censuradas:**
 - Versão alemã tinha menos sangue e remoção de algumas missões
 - Versão japonesa com violência reduzida

SEGREDOS E EASTER EGGS

- **Pacotes Escondidos:** 100 espalhados pela cidade, recompensando o jogador com armas, dinheiro e saúde
- **Rampas Únicas:** 36 rampas para acrobacias em veículos
- **Easter Eggs Notáveis:**
 - Apartamento de Diaz com referências a Scarface
 - Referência ao filme "Apocalypse Now" com o coronel Cortez
 - "Rochell"le" como referência à cantora Michelle de GTA San Andreas
 - Ovni visível no céu durante certas missões
 - Quarto secreto no Condo Hyman acessível apenas por glitch
- **Glitches Famosos:**
 - "Vulcão" - danos empilhados em carros podiam causar explosões gigantes
 - "Porta para o inferno" - certos locais com falhas na textura permitiam acesso ao interior do mapa

IMPACTO E LEGADO

- **Vendas:** Mais de 17,5 milhões de cópias vendidas em todas as plataformas (9,7 milhões só no PS2)
- **Pontuação Metacritic:** 95/100 (PS2)
- **Prêmios:** Dezenas de prêmios de Jogo do Ano
- **Impacto Cultural:**

- Reviveu o interesse pela música e estética dos anos 80
- Influenciou moda e tendências retrowave no início dos anos 2000
- Estabeleceu novos padrões para uso de música licenciada em jogos
- **Controvérsias Legais:**
 - Processo da Association of Haitian Americans
 - Continuação das campanhas de Jack Thompson

VERSÕES E DIFERENÇAS

- **Versões de Varejo:**
 - NTSC-U/C (América do Norte)
 - PAL (Europa, Austrália)
 - NTSC-J (Japão) - com censura adicional
- **Versão Greatest Hits/Platinum:** Lançada em 2003 com correções e alterações nos diálogos controversos
- **Diferenças entre Versões Regionais:**
 - Versão japonesa com menos sangue e violência
 - Versão alemã com remoção de algumas missões e redução de violência

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (2004)

DESENVOLVIMENTO E LANÇAMENTO

- **Título Original:** Grand Theft Auto: San Andreas
- **Desenvolvedor:** Rockstar North
- **Publisher:** Rockstar Games
- **Data de Lançamento:** 26 de outubro de 2004
- **Código de Produção:** SLUS-20946 (América do Norte), SLES-52541 (Europa)
- **Classificação Original ESRB:** M (Mature), alterada para AO (Adults Only) após controvérsia Hot Coffee
- **Tamanho do Jogo:** 4.3 GB (DVD de camada dupla)
- **Orçamento de Desenvolvimento:** Estimado em \$10 milhões
- **Equipe Principal:**
 - Produtor: Leslie Benzies
 - Diretor Criativo: Dan Houser
 - Diretor de Arte: Aaron Garbut
 - Programador-Chefe: Adam Fowler

- Compositor: Craig Conner, Stuart Ross, Allan Walker
- Design de Som: Craig Conner

CENÁRIO E AMBIENTAÇÃO

- **Estado:** San Andreas, versão ficcional da Califórnia e Nevada
- **Ambientação Temporal:** 1992, durante o período de gangues e tensões raciais
- **Cidades Principais:**
 - Los Santos (baseada em Los Angeles)
 - San Fierro (baseada em San Francisco)
 - Las Venturas (baseada em Las Vegas)
- **Áreas Rurais:**
 - Red County (inspirado em áreas rurais da Califórnia)
 - Flint County (área florestal)
 - Whetstone (áreas montanhosas)
 - Bone County (deserto)
 - Tierra Robada (região montanhosa)
- **Ciclo de Tempo:** Sistema completo com dia, noite, clima dinâmico (chuva, neblina, tempestades de areia)
- **Tamanho do Mapa:** Aproximadamente 36 km², cerca de 6 vezes maior que Vice City

PROTAGONISTA E NARRATIVA

- **Protagonista:** Carl "CJ" Johnson, ex-membro da gang Grove Street Families
- **Ator de Voz:** Young Maylay (Chris Bellard)
- **História:** CJ retorna a Los Santos após a morte de sua mãe, apenas para ser enquadrado por policiais corruptos. A narrativa segue sua jornada para restaurar sua gang, vingar-se dos traidores e descobrir a verdade por trás do assassinato de sua mãe.
- **Duração da Narrativa Principal:** 30-35 horas
- **Número de Missões:**
 - 100 missões principais
 - 70+ missões secundárias
 - 89 desafios (corridas, escolas, etc.)
 - 21 corridas de rua
 - Diversos minigames e atividades

MECÂNICAS DE JOGO

- **Controles:** Evolução significativa do esquema anterior, com:
 - Sistema renovado de combate corpo a corpo
 - Capacidade de nadar e mergulhar
 - Mecânicas de escalada e parkour
 - Sistema de agachamento e mira melhorados
- **RPG e Estatísticas:**
 - Atributos físicos (força, resistência, gordura, músculo)
 - Habilidades em armas que melhoram com uso
 - Respeito de gangs e relacionamentos amorosos
 - Habilidades de veículos (carros, motos, bicicletas, aviões)
- **Sistema de Combate:**
 - Combate corpo a corpo com estilos desbloqueáveis (boxing, kickboxing, kung fu)
 - 42 armas em 11 categorias diferentes
 - Sistema de mira livre avançado
 - Capacidade de mirar e atirar em duas direções em veículos
- **Sistema de Procurado (Wanted):**
 - 6 níveis de estrelas
 - Pay 'n' Spray para remover nível, mas não funciona imediatamente
 - Áreas restritas com resposta imediata da polícia
- **Veículos:**
 - 212 veículos no total, incluindo:
 - 126 carros
 - 13 motos
 - 13 bicicletas
 - 20 aviões e helicópteros
 - 10 barcos
 - 15 veículos especiais
 - 15 trailers e veículos não controláveis
- **Customização de Veículos:**
 - 5 garagens de modificação (Transfender, Wheel Arch Angels, Loco Low Co)
 - Mais de 100 modificações possíveis
 - Pinturas customizadas, nitro, hidráulica
- **Customização de Personagem:**

- 6 barbearias com 29 estilos de cabelo
- 6 lojas de tatuagem com 89 tatuagens
- 15 lojas de roupa com centenas de itens
- Regime de exercícios e alimentação afeta aparência física
- **Território e Gangs:**
 - Sistema de controle territorial com 54 territórios disputáveis
 - Guerras de gangs para conquistar ou defender território
 - 7 gangs principais com comportamentos específicos
- **Economia:**
 - Dinheiro ganho através de missões, apostas, territórios, etc.
 - 29 propriedades compráveis que geram renda
 - Limite máximo de \$999,999,999

PROPRIEDADES ADQUIRÍVEIS

- **Casas e Esconderijos:**
 - Johnson House (primeiro esconderijo, gratuito)
 - 10 safehouse adicionais espalhados pelo estado, variando de \$10.000 a \$120.000
- **Negócios:**
 - 6 bares/clubes
 - 5 restaurantes
 - 4 lojas de roupas
 - 2 cassinos
 - 1 hipódromo
 - 1 academia de artes marciais
- **Propriedades Especiais:**
 - Airstrip em Verdant Meadows (\$80.000)
 - Zero RC Shop (\$30.000)
 - Wang Cars (\$50.000)

ÁUDIO E MÚSICA

- **Estações de Rádio:** 11 estações de rádio, com mais de 8 horas de música:
 - Radio Los Santos (gangsta rap da costa oeste)
 - Radio X (grunge e rock alternativo)
 - K-DST (rock clássico)

- K-Rose (country)
- SF-UR (house)
- Bounce FM (funk e disco)
- CSR 103.9 (new jack swing)
- Master Sounds 98.3 (classic funk e soul)
- WCTR (talk radio)
- K-Jah West (reggae)
- Playback FM (classic hip-hop)
- **Locutor Notáveis:**
 - Sage (Chuck D) em Playback FM
 - Forth Right MC (MC Eiht) em Radio Los Santos
 - The Funktipus (George Clinton) em Bounce FM
 - Julio G como ele mesmo em Radio Los Santos
 - Axl Rose como Tommy "The Nightmare" Smith em K-DST
 - Lazlow Jones como ele mesmo na WCTR
- **Número Total de Músicas:** 151 faixas licenciadas mais música original
- **Dublagem:** Mais de 20.000 linhas de diálogo gravadas
- **Atores de Voz Notáveis:**
 - Young Maylay (CJ)
 - Samuel L. Jackson (Oficial Tenpenny)
 - Ice-T (Madd Dogg)
 - Peter Fonda (The Truth)
 - Charlie Murphy (Jizzy B)
 - James Woods (Mike Toreno)
 - David Cross (Zero)
 - Chris Penn (Oficial Pulaski)
 - William Fichtner (Ken Rosenberg)
 - Frank Vincent (Salvatore Leone)
 - Chuck D (Forth Right MC)

ASPECTOS TÉCNICOS

- **Motor Gráfico:** RenderWare (versão altamente modificada)
- **Resolução:** 640×480 NTSC (progressivo em algumas TVs compatíveis)

- **Taxa de Quadros:** 25-30 FPS, com quedas significativas em áreas complexas
- **Distância de Renderização:** Até 800 metros (ajustável nas configurações)
- **Iluminação:** Sistema de iluminação avançado com reflexos, sombras dinâmicas simples
- **Efeitos Climáticos:** Chuva, névoa, pôr do sol, tempestades de areia, nuvens dinâmicas
- **Carregamento:** Sem telas de carregamento ao mover-se pelo mapa aberto
- **Som:** Dolby Pro Logic II, mix dinâmico baseado em ambiente
- **Requisitos de Memória:** 3.2 MB para salvar o jogo, 256KB para cache de sistema

CONTEÚDO CONTROVERSO E CENSURA

- **Controvérsia "Hot Coffee":**
 - Minigame sexual não finalizado deixado no código do jogo
 - Acessível através de mod no PC, posteriormente em PS2 e Xbox
 - Levou à reclassificação do jogo para AO (Adults Only)
 - Rockstar forçada a relançar versão limpa do jogo
 - Resultou em processos de \$20 milhões contra a Take-Two
- **Outras Controvérsias:**
 - Violência de gangs e temas raciais
 - Missões envolvendo tortura e assassinato de policiais
 - Linguagem extremamente explícita
- **Versões Censuradas:**
 - Versão alemã com sangue reduzido
 - Versão australiana com modificações em conteúdo sexual
 - Segunda versão (2.0) com conteúdo Hot Coffee completamente removido

SEGREDOS E EASTER EGGS

- **Coletáveis:**
 - 100 grafites para spray
 - 50 fotos
 - 50 ferradura
 - 50 ostras
- **Easter