

**DE VOLTA ONDE
TUDO COMEÇOU**



Grand Theft Auto 3

Início dia 28 de julho – Fim TBA

Jogado por: redofatiav

Duração aproximada até ao momento: 0h



Julho 2025

SEX
CLUB

07:37
\$0000000
100
★★★★★

DANAN
DARY
A NES
IMMUNIT



Índice

Grand Theft Auto 3.....	1
Explicação do porque de jogar este jogo.....	1
28 de julho de 2025	2
Notas finais:.....	9

Grand Theft Auto 3

Explicação do porque de jogar este jogo

Como estava com muitas saudades deste jogo, como estava com muita vontade de estudar um jogo do início ao fim, como estava com vontade de fazer uma saga completa, apareceu o jogo onde tudo começou, o jogo que jogava quando era criança porque nunca ninguém me emprestava o GTA San Andreas e não me lembrava muito do que joguei do GTA Vice City no PC antigo do meu irmão mais velho. Sim este diário é mais um desabafo que algo técnico, contudo pretendo manter isto como uma forma de estudo e partilhar quando alguém quiser estudar como eu jogos. Sim pensei em outros jogos, jogos de GBA, jogos que joguei antes, cheguei a abrir o Max Payne recentemente a ver se queria jogar isso, mas optei mesmo pelo GTA 3, acho que a R* vai ser sempre uma empresa enorme em tudo o que faz.

Inicialmente vou estudar o UI inicial, consoante apareça elementos novos (não me lembro de existirem ao longo do jogo), vou falando sobre eles, durante a gameplay vou procurar por mecânicas, feedback das coisas que acontecem e tirar o máximo de um jogo que me fez colar muitas horas em criança. Sim eu ainda sei quase todos os Packages da primeira ilha.

Também irei estar atento na maneira como o jogo me dá tutorial das coisas e de como mesmo com o Claude não falando o jogo me mostra a história.

Estou a ficar impaciente de escrever tanto, se não explicar tudo direitinho agora, peço desculpa, quero mesmo estudar o UI agora!

29 de julho de 2025

Tempo de jogo: 20m

Completo:

- Missão Luigi's Girls

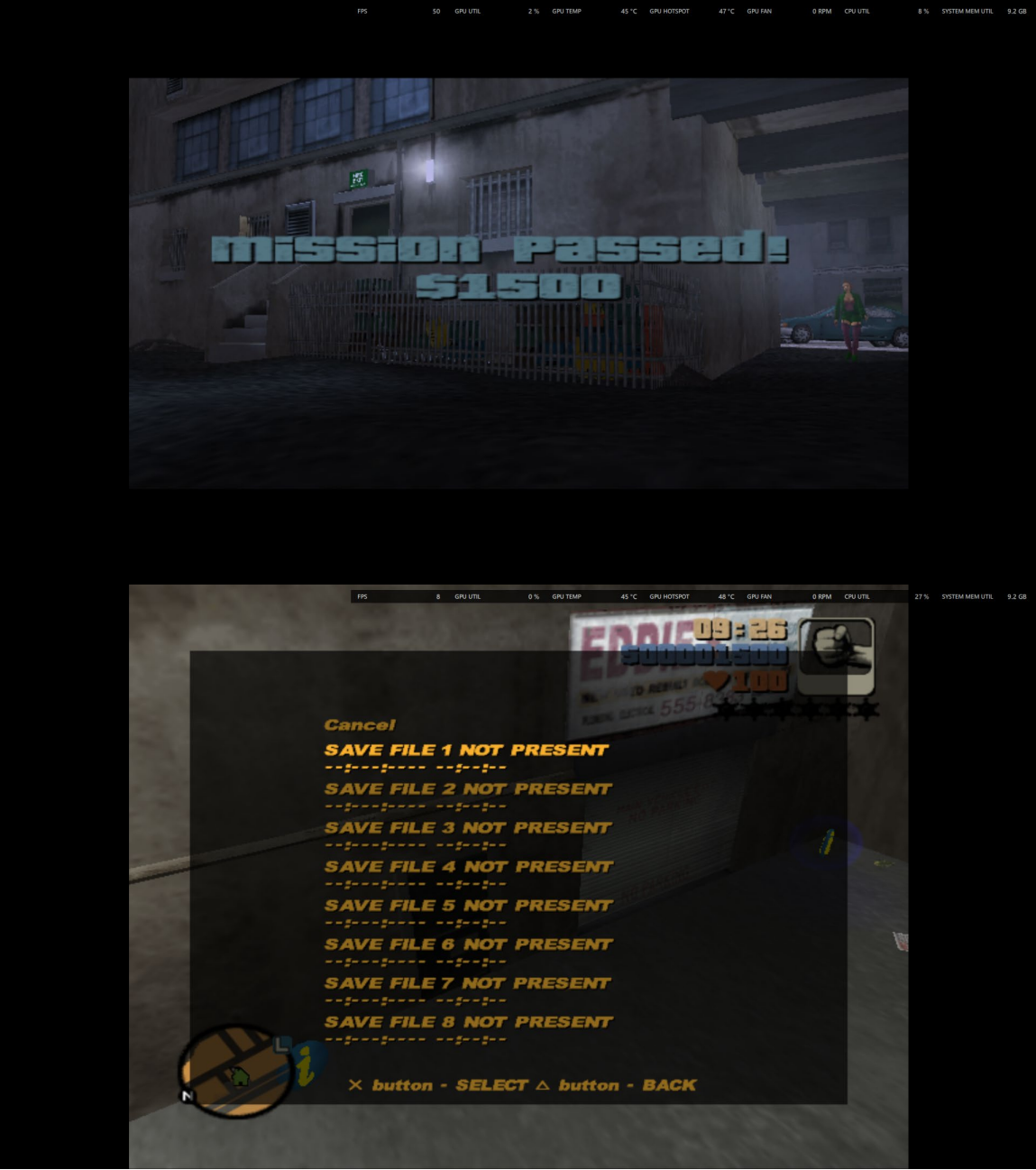
Impressão:

O jogo como já é um velho conhecido eu já o vejo como um toque especial e nostálgico. Contudo vejo o tempo meio que com nevoeiro, muito cinza e muito escuro. Sinto me numa cidade um pouco industrializada com zona portuária, sempre senti Portland esse tipo de ilha. O ritmo de jogo para o início está bom, introdução muito explicadora, já sei o que vai acontecer, mas explica bem como o jogador começa do 0 em Liberty City e o porquê de estar fechado em Portland. Tomei mais atenção desta vez ao facto de ao explicar a cutscene o som da música ou dos barulhos por vezes estarem altos e não conseguir perceber bem o que dizem por não haver legendas. Até ver o ritmo de jogo é boa. Em 20m comecei o jogo 2x e acabei uma missão (estava a tirar prints para o jogo). Agora que olho com outros olhos vejo elementos interessantes de como eles usavam as coisas para dizer que o que queriam estava ali, com isto falo da seta enorme em cima da Misty ou do carro, tão grande tão bem à vista e se me perguntarem que marca visual existe para me dizer que eles estão ali eu não sabia dizer o que era. Não tive atento ao som hoje infelizmente, espero estar no futuro. Sobre o game loop e core loop, no que diz respeito a game loop

Estudo do UI









Previous Mission Briefs:

Get a vehicle!

Pick up Misty!

You need some wheels for this job!

Hi I'm Misty.

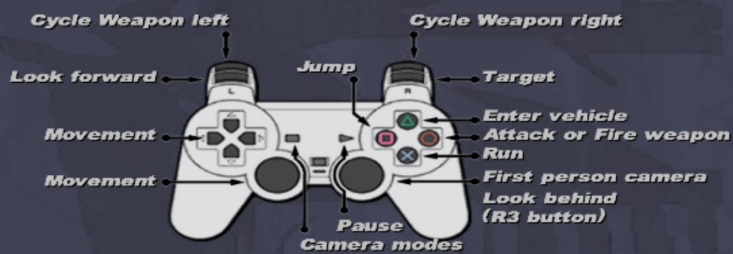
Take Misty to Luigi's Club.

START button - RESUME

◀▶ - CHANGE MENU

briefs

Stats Load **Briefs** Controls Audio Display Language



Configuration: Setup1 Setup2 Setup3 Setup4

Controller Display: On Foot In Car

Vibration: Off

X button - SELECT

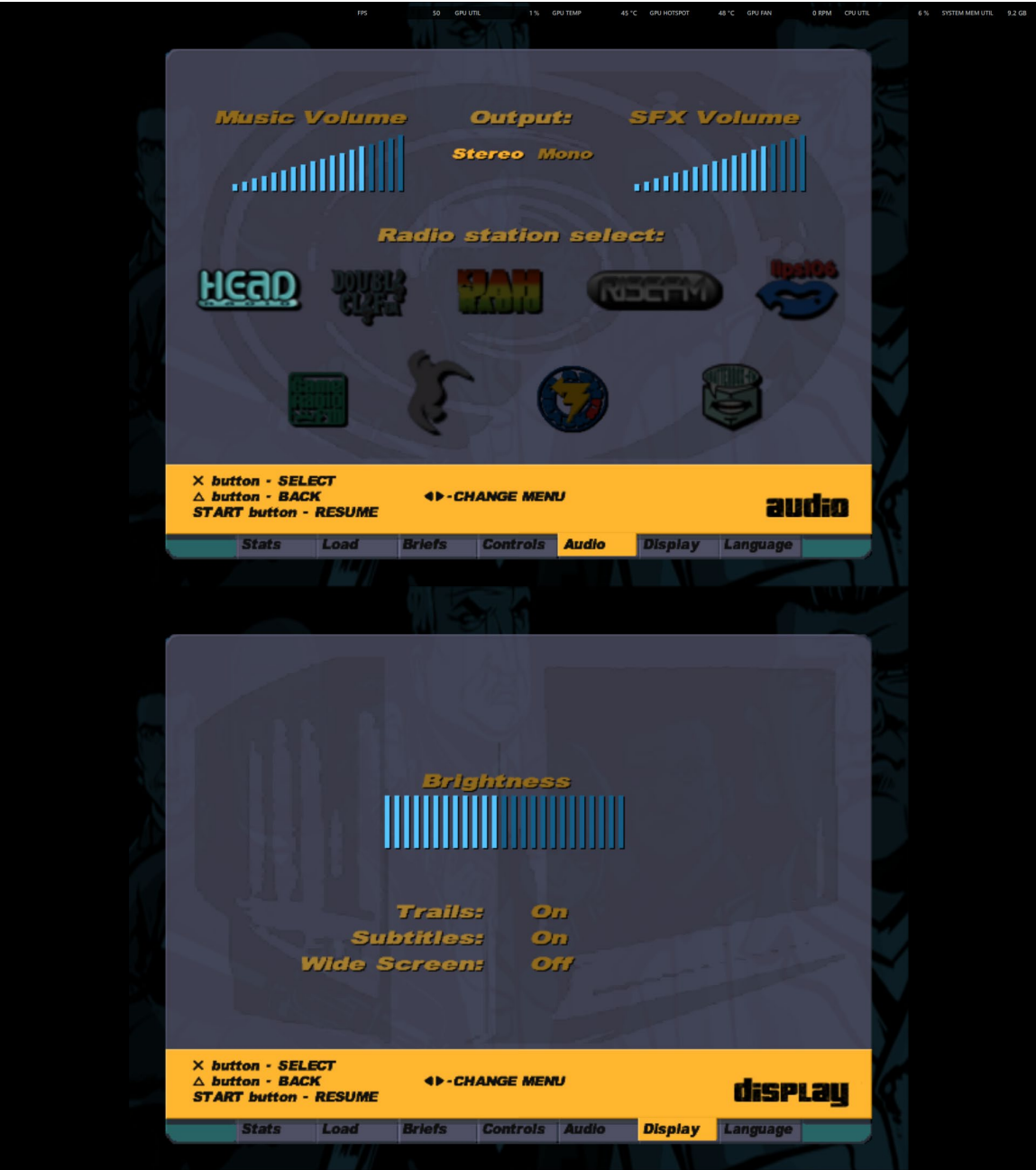
△ button - BACK

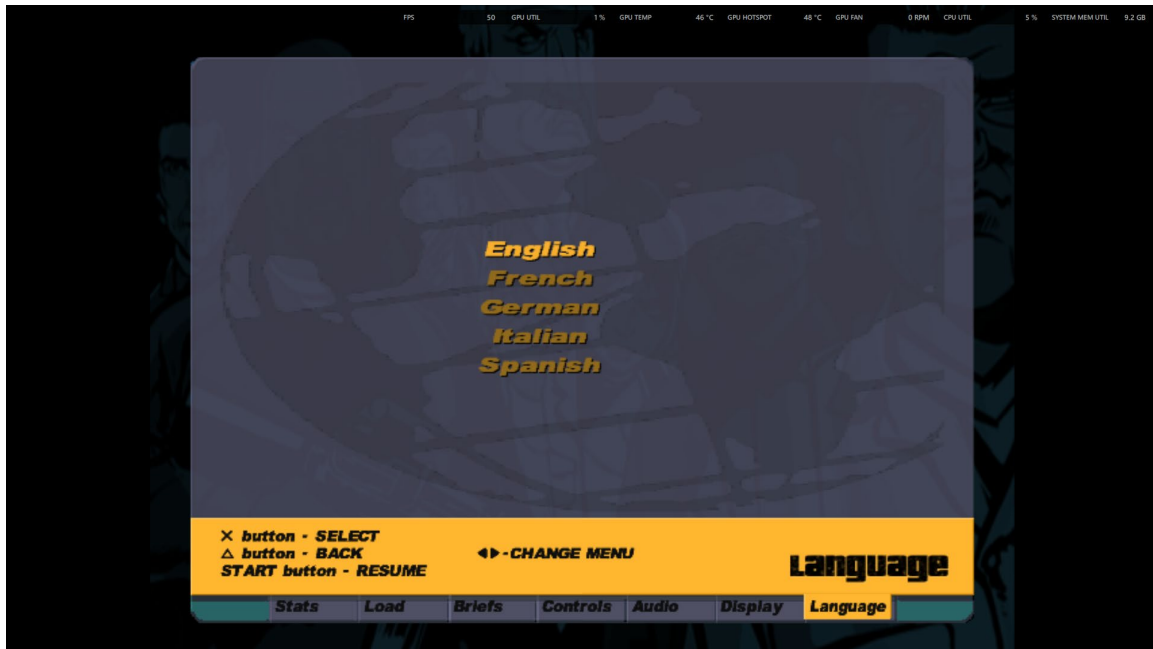
START button - RESUME

◀▶ - CHANGE MENU

CONTROLS

Stats Load Briefs **Controls** Audio Display Language





Notas finais:

- As imagens da pessoa e do gato foram geradas por AI (ChatGPT a simple, as restantes Sora);
- Todos os screenshots foram tirados de gameplays guardadas pela Steam.
- Texto 100% meu.