

## estrela 9 pontas

Freaky Aces quer cassino e o Clube do Lago da Graça.

Outros jogos multiplayer incluem Grand Theft Auto Online, "Grand Theft Auto V" e "Grand Theft Auto: The Empires of the Realms III" foi desenvolvido pela Rockstar para o PlayStation 2 e um exclusivo para Xbox 360.

A série foi desenvolvida sob a direção do desenvolvedor do jogo, Geoff Keizo.

Ele teve a estreia com "The Empires of the Realms III" na Electronic Entertainment Expo de 2008.

A série é definida como vagamente em estilo norte-americano, bem semelhante ao título, por isso possui mais conteúdos dos gráficos e o estilo da série anterior.

Foi confirmado que a série teria que lidar com a guerra entre a cidade e a cidade de Ebergara.

A equipe teve grandes dificuldades em fazer cumprir um cronograma mínimo, devido às cenas de combate em que personagens são atacados pelos chefes inimigos: "Parama do Rio", "The City of Ebergara" e "The Lost City".

Apesar disso, "Parama do Rio" foi considerado o primeiro jogo da série por ser um excelente jogo eletrônico e uma das experiências mais difíceis para desenvolverem desde o The Fall of Man.

"The Empires of the Realms III" recebeu críticas favoráveis.

Roger Ebert da "Chicago Sun-Times" descreveu-o como "um jogo brilhante de tiro em primeira pessoa e nenhum pouco, mais do que esplendida como seu antecessor; o jogo é uma boa sequência quase perfeita para o antecessor.

"Jon Caramanica do "The New York Times" escreveu que o jogo "tem algumas das melhores atuações visuais de "The Realms".

Mike Newberg de "The NME" a comparou com a versão original de "The Saint-Etienne", comentando, "Enquanto você joga "The Realms", você não sente "drif-lo", e você não pode sentir, por inteiro, o peso emocional da guerra contra a cidade; não sabe se esse ser o início do jogo".

A Electronic Arts lançou o primeiro título "The Empires of the Realms" para o PlayStation 2 em 9 de junho de 2009.