

revista digital

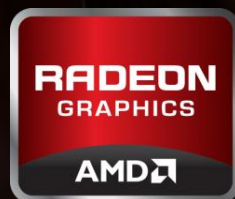
ARKADE

Ano III - Edição 44

**SLEEPING
DOGS**



ISSN 2175 - 4071



proximo games®
Let's play



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games



Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Fábio Torres
Edimartin Martins
Antonio Ribeiro
Alexo Mello
Henrique Gonçalves
Renan do Prado

ISSN 2175 - 4071

EDITORIAL

Uma cópia “chinesa” bem feita

Todo jogo de ação de mundo aberto quer ser Grand Theft Auto. Não há como negar, o blockbuster da Rockstar, classificado pelo GameRankings como um dos melhores jogos de todos os tempos, inspira muitos produtores de jogos. Saints Row, Mafia, Driver, Just Cause e Infamous são só alguns exemplos de games que emprestaram elementos de GTA. Entretanto poucos conseguem se aproximar da qualidade e experiência de jogo que a Rockstar oferece. Com muita violência e ambientação na movimentada cidade de Hong Kong, Sleeping Dogs não é um jogo original, longe disso, sua jogabilidade bebe da fonte de vários jogos de ação, mas sua execução é muito bem feita, o que o torna um parente próximo do próprio GTA. Sleeping Dogs é um jogo que você deve jogar? É o que você confere na Arkade desta semana! Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade!

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

▶ RETROSPECTIVA

▶ ANÁLISE

▶ TRAILER



Aniversário de 8 anos Ongame

VENHA COMEMORAR COM A GENTE!



Aliste-se no FPS Online mais jogado do Brasil e participe de batalhas urbanas incríveis. Crie sua conta grátis e prove que você tem nervos de aço.



SAIBA MAIS

DOWNLOAD

CRIAR CONTA



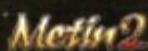
Venha viver uma aventura fantástica nesse MMORPG focado em guerras massivas entre jogadores, com um sistema de PVP que você nunca viu antes!

SAIBA MAIS

DOWNLOAD

CRIAR CONTA

CONHEÇA TAMBÉM NOSSOS OUTROS JOGOS



RECEBA AS NOTÍCIAS DA ARKADE TAMBÉM NO

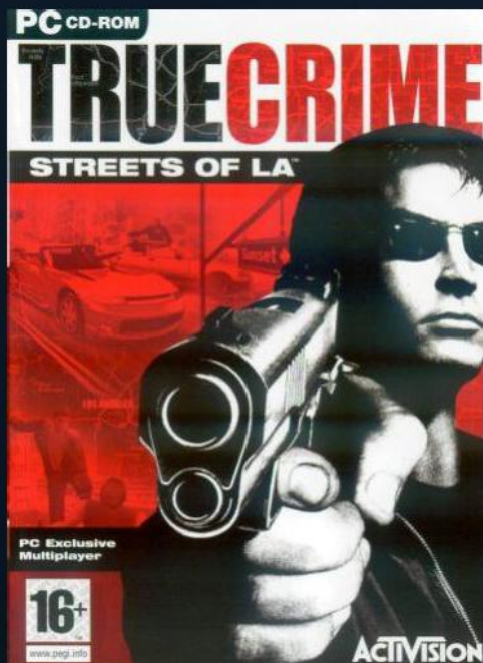
facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

revista digital
ARKA**DE**
games / tecnologia / cultura

TRUE CRIME

Em bora esteja surgindo como um game novo, *Sleeping Dogs* na verdade é uma espécie de reboot de *True Crime*, uma série que antes era propriedade da Activision, que desistiu da franquia após lançar dois jogos medianos.



TRUE CRIME: Streets of LA

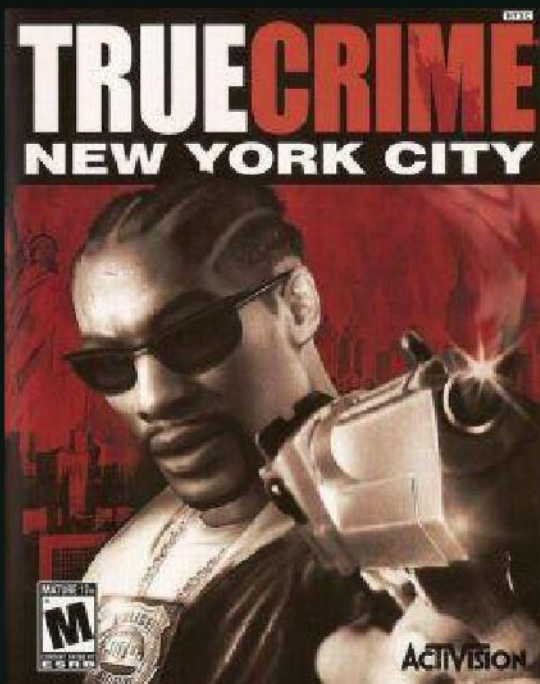
Em 2003, a Activision e a Luxoflux (produtora do clássico *Vigilante 8*) se uniram para colocar no mercado um dos primeiros concorrentes ao famoso *GTA III* da Rockstar. Misturando elementos de filme policial com uma cidade de Los Angeles bastante realista, o game chegou em 2003 para Playstation 2, GameCube, Xbox e, posteriormente, PC e Mac.

Um diferencial bacana em relação a *GTA* foi sua aposta no realismo: os trechos mais famosos de Los Angeles foram construídos de maneira bastante detalhada, contando até mesmo com nomes de ruas e estabelecimentos reais. O jogador podia passear por cerca de 620 km² da cidade.



A trama do game acompanha Nick Chang, um policial que foi banido de diversas delegacias por seus métodos um tanto quanto violentos de lidar com criminosos. Apesar disso, Kang consegue uma nova parceira, Wanda Parks, que o persuade a ajudar em um caso de terrorismo nas ruas de Chinatown.

Este caso coloca Chang dentro de uma conspiração na qual ele precisa agir com cuidado, visto que o jogador perde seus pontos de policial bom caso haja com irresponsabilidade durante as missões. De acordo com o desempenho no game, podia-se chegar a três tipos de finais diferentes.



TRUE CRIME: New York City

Lançado em 2005 para PCs e consoles da geração passada (Playstation 2, Xbox, GameCube), o segundo game da série se passava em uma enorme versão digital da cidade de Nova York, reproduzida com grande riqueza de detalhes.

Como na série GTA, cada game possui um protagonista diferente. No segundo True Crime, o personagem principal era Michael Reed, sujeito que passou a vida na criminalidade (seu pai era um chefe do crime), mas foi apadrinhado por um policial e teve uma chance de mudar de vida.

O jogador era livre para explorar a cidade enquanto cumpria as missões do game. Muitos prédios comerciais, restaurantes e boates reais podiam ser visitados, o que era um diferencial naquela época. Como no primeiro game, o jogador podia chegar a dois finais diferentes, de acordo com suas atitudes no decorrer da campanha.



O game foi alvo de uma breve polêmica em seu lançamento: embora detetives da polícia de Nova York tenham auxiliado na concepção da história, eles não gostaram da maneira caricata como a polícia foi retratada no game. Por conta disso, a caixa de cada do jogo continha uma nota da polícia da cidade, afirmando que não teve envolvimento com a produção.

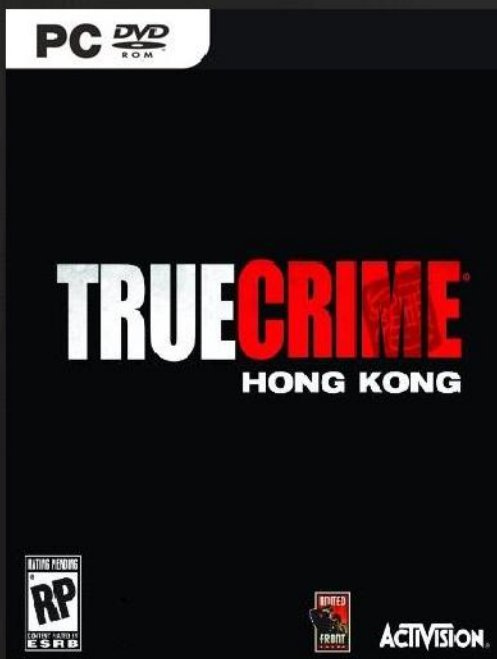
TRUE CRIME: Hong Kong

Com o fracasso comercial do segundo game, a Activision decidiu deixar a série True Crime na geladeira por um tempo. Um novo jogo da série foi anunciado somente em 2009, já nas mãos da recém inaugurada produtora United Front. A ideia inicial era lançar algo totalmente novo, mas a Activision acreditou que o

nome True Crime iria favorecer as vendas. O primeiro trailer do game foi mostrado durante a premiação Spike Video Game Awards de 2009, intitulado somente True Crime.

Em 2010, o game sofreu um adiamento para 2011, ano em que acabou sendo

cancelado. A Activision afirmou que o gênero mundo aberto já estava muito competitivo e preferiu não arriscar. Em agosto do mesmo ano, a Squarer Enix adquiriu os direitos da franquia, mas manteve a United Front na produção, visto que já havia muito material pronto.



Para dar uma nova cara ao game, a distribuidora resolveu trocar o nome do game e investiu alto, apostando em uma pegada mais cinematográfica. Assim, no início de 2012, True Crime: Hong Kong virou Sleeping Dogs. Será que esta mudança deu certo? Confira nossa análise na sequência para descobrir!



AMD Radeon HD Série 7000

A única com suporte Eyefinity 2.0
com a tecnologia HD3D.

- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



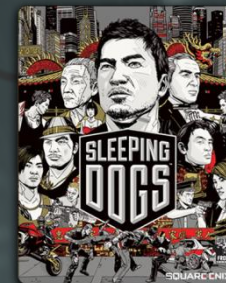
SHIFT 2
UNLEASHED



SLEEPING DOGS

Misturando elementos que deram certo em diversos games, Square Enix e United Front iniciam o que pode vir a ser uma grande franquia.

FICHA TÉCNICA



Plataformas



Jogadores

1 jogador offline

Gênero

Ação, Mundo Aberto

Produtora

United Front, Square Enix

Publisher

Square Enix

Mídia

Disco e Download

Lançamento

14 de Agosto de 2012

ESRB

M +17 anos

EM BREVE !

Estes e muitos
outros lançamentos
na Proximo Games



www.proximogames.com.br

Curitiba/PR

Rua Augusto Stelfeld, Nº 1516 - Bigorriho

São José dos Campos/SP

Vale Sul Shopping



proximo games™

Let's play

O gênero dos games de mundo aberto possui uma divisão não-oficial que é conhecida por muita gente: temos os jogos da Rockstar e temos os outros games do tipo. No meio destes outros jogos, alguns se destacam mais do que outros por variados motivos, seja por apresentar missões mais criativas ou por oferecer uma jogabilidade melhor. *Sleeping Dogs* é o mais novo game que integra este gênero, e embora não seja inovador ou revolucionário, é uma das melhores surpresas do ano.

Sleeping Dogs se passa em uma enorme versão digital de Hong Kong, onde assumimos o controle de Wei Shen, policial que passou boa parte de sua vida em São Francisco, mas agora está de volta à grande metrópole chinesa. Sua missão é se integrar à uma das temíveis gangues para tentar desmantelar (por dentro) o submundo do crime organizado chinês.

Porém, esta missão não é tão simples quanto parece, pois Shen terá que abrir mão de muitos de seus valores para ser aceito nesta realidade criminosa, chegando a pontos em que o certo e o errado se confundem. Ao se aprofundar na hierarquia das tríades, Shen percebe que existem fundamentos como justiça e honra que batem de frente com aquilo que a sociedade



julga como "certo", mas que não são necessariamente errados... são apenas radicais.

A história do jogo não é tão densa como a de um GTA, por exemplo, mas é interessante e cumpre seu papel de manter o jogador interessado. A premissa de infiltrar um policial no coração de uma gangue é uma boa sacada, pois permite que o jogador continue simpatizando com Shen mesmo após ajudá-lo a realizar algumas barbáries. Ele é basicamente um policial com carta branca para fazer o que quiser, e sua subida nos degraus hierárquicos da criminalidade exige que ele vez ou outra tome certas atitudes questionáveis. Tudo em prol do sucesso de sua missão, claro.

Cabe ao jogador fazer o papel de consciência de Shen ao conduzi-lo pelo jogo da maneira que achar melhor. Suas ações afetam diretamente o sistema de progressão do game, que é dividido em 3 segmentos. O primeiro é o Cop (policial), medidor que condiz com seu lado tira. Para enchê-lo, você deve se portar da maneira mais correta possível, evitando a violência desnecessária e a destruição do patrimônio alheio.





O segundo medidor é o Triad (tríade), responsável por seu reconhecimento no submundo do crime. Você evolui neste quesito detonando seus inimigos (e suas bases e veículos) das maneiras mais brutais e criativas possíveis. Porém, isso vai diretamente contra seus princípios como policial (que enchem seu medidor Cop), ou seja, caberá a você decidir se Shen vai se tornar um cara correto ou um sujeito temido nas ruas.



Estas duas formas de agir estão diretamente relacionadas à terceira barra de evolução, a Face, que mede sua popularidade junto à população de Hong Kong. Você evolui neste quesito cumprindo missões paralelas, ajudando NPCs de variadas maneiras e se portando como um cidadão respeitável (na medida do possível) quando não estiver cumprindo nenhuma missão importante. Mais ou menos como os medidores de Fama e Honra que vimos em Red Dead Redemption.

Por falar nisso, devemos ressaltar que Sleeping Dogs não merece nenhum prêmio por originalidade: o título se apropria de elementos de muitos games de sucesso, reunindo os melhores pontos de cada um deles em um jogo só. Se esta não é uma abordagem lá muito criativa, pelo menos funciona bem, e torna Sleeping Dogs um game extremamente divertido e diversificado.

“Sleeping Dogs não merece nenhum prêmio por originalidade: o título se apropria de elementos de muitos games de sucesso, reunindo os melhores pontos de cada um deles em um jogo só.”



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

[CLIQUE PARA ASSINAR](#)

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura





Vejamos: a proposta de um mundo aberto realista já é manjada, e a Hong Kong de *Sleeping Dogs* é um prato cheio para os fãs de uma boa exploração, pois é uma cidade que mistura elementos vistos em diversos games do gênero: há um belo litoral como o de *Vice City*, acompanhado pelos subúrbios dominados por gangues de *Los Santos* e pelo lado metropolitano moderno de *Liberty City*. Temos ainda uma vida noturna movimentada e luminosa como em *Steelport* (cidade da série *Saints Row*), repleta de coisas aleatórias para se fazer (como em *Shenmue* e *Mafia II*).

As semelhanças com outros games não param por aí: embora seu sistema de combate seja bem mais brutal, ele é fortemente inspirado pelo que já vimos em alguns games de ação, tal como *Batman: Arkham City*, ou seja, temos ataques, contra-ataques e agarrões multi direcionais, todos extremamente eficientes para dar conta de grupos de inimigos. Porém, ao contrário do *Homem-Morcego*, Shen

não está nem um pouco preocupado com a integridade física de seus adversários: ele não pensa duas vezes antes de enfiar a cabeça de um inimigo dentro de uma fornalha, quebrar uma perna com um belo pisão no joelho ou empalar um inimigo com um peixe-espada (?!). Cada cenário oferece diferentes possibilidades de takedowns, todas elas bem violentas e criativas.



Além destes movimentos especiais, o corpo-a-corpo do jogo também é muito bem executado. O lutador de MMA George St.-Pierre participou do processo de captura de movimentos do protagonista, então temos golpes muito realistas, que deixam cada combate com a maior cara de filme de ação hollywoodiano. Um vasto sistema de upgrades permite que você aprenda dezenas de novos movimentos, que tornarão seus combos ainda mais fluidos e devastadores!



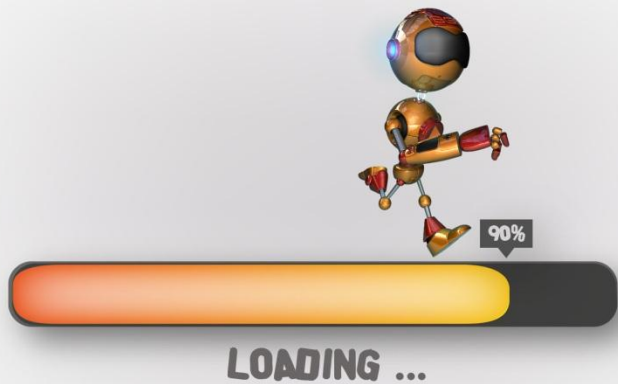
A jogabilidade funciona muito bem, mas demanda um pouco de tempo e um bom treinamento por parte do jogador. Mas, é uma curva de aprendizado recompensadora, que te ensina as nuances do combate enquanto apresenta novas técnicas. Em pouco tempo você será capaz de derrubar diversos inimigos sem tomar um golpe, intercalando ataques, contra-ataques, agarrões e esquivas como um verdadeiro mestre das artes marciais!

“Cada cenário oferece diferentes possibilidades de takedowns, todas elas bem violentas e criativas.”

▲▲▲ +26 ENVIRONMENT ATTACK



*Valor válido entre os dias 01/08 à 10/10 para 1 (um) dia de Feira. Ingressos limitados a capacidade do local.



11, 12, 13 e 14 de outubro Expo Center Norte - SP

Acesse o site e compre já
o seu ingresso com desconto

MEIA ENTRADA
R\$30*

PASSAPORTE	R\$120
VIP	R\$240

www.brasilgameshow.com.br
facebook.com/brasilgameshow



>>> A Maior Feira de Games da América Latina chega a São Paulo

PATROCINADORES

FESTIVAL DE JOGOS

PARCEIROS





Na hora dos tiroteios, *Sleeping Dogs* lembra o que já vimos em *Max Payne*: não adianta sair atirando loucamente, você deve buscar cobertura e esperar o melhor momento para revidar os disparos inimigos. Claro que você pode saltar sobre a proteção para uma abordagem mais heróica, com direito ao bom e velho efeito câmera lenta que também já vimos em *Max Payne*. Ao contrário do game do ex-detetive, porém, em *Sleeping Dogs* os momentos de tiroteio são bem pontuais, o que encoraja o jogador a deixar as armas de lado para explorar o denso sistema de combate do game na maior parte do tempo.

Há também uma pegada de *Hitman* no game: você invariavelmente precisará se disfarçar para explorar lugares onde a força bruta não se aplica. Nestes momentos, você não deve sair matando todo mundo, mas passar despercebido para hackear um computador, ou buscar um documento. O jogo chega a não permitir que você ataque diretamente os inimigos, exigindo discrição e ações pensadas. Mini-games no estilo quick time events para hackear sistemas, triangular ligações ou arrombar portas também estão presentes, em mecânicas que lembram o que já vimos em *Batman: Arkham City*.



Veza ou outra você também precisará perseguir a pé algum inimigo ou informante pelas movimentadas ruas de Hong Kong. Há uma clara semelhança com o parkour de Assassin's Creed nestes momentos, pois Shen pode saltar, se pendurar, deslizar e até dar uma breve corridinha na parede. Estas perseguições também podem acontecer no topo de prédios, o que demanda a realização de alguns saltos vertiginosos. Mas cuidado, pois se você cair, certamente não haverá um monte de feno lá em baixo para amortecer sua queda.



Nos momentos em que estamos sobre rodas, dois games servem de referência: temos rachas e corridas no melhor estilo Need for Speed, mas também contamos com perseguições insanas que seguem os moldes de Just Cause 2. As perseguições e tiros sobre rodas são especialmente empolgantes: você se sentirá um ícone dos filmes de ação ao realizar feitos incríveis como saltar de uma moto para um carro em movimento, abrir a porta, jogar o motorista para fora e assumir o volante.

É bacana que o jogo não se prende a um estilo ou outro: em uma mesma missão você terá que dirigir pela cidade, entrar disfarçado em uma propriedade, surrar alguns capangas, coletar alguma evidência e, na hora de fugir, irá se deparar com um exército de inimigos armados te esperando do lado de fora para uma violenta troca de tiros. Se em um momento você está lutando como o Batman, no outro poderá estar atirando como Max Payne, ou saltitando por vielas e telhados como Ezio. A transição entre estes estilos de jogabilidade é dinâmica e bem incorporada à trama, o que mantém a adrenalina em alta e não deixa o jogo ficar cansativo.

Finalizando as referências mais óbvias, temos as sidequests, vistas tanto em jogos de mundo aberto quanto em RPGs. *Sleeping Dogs* está cheio delas: andando pela cidade você pode ajudar inocentes em demandas variadas, hackear câmeras de segurança para buscar pistas de crimes, participar de corridas clandestinas, comprar roupas, tirar fotos, dismantelar cartéis de drogas, cantar em karaokês (?!), arranjar namoradas, encontrar estatuetas escondidas, aprender novos movimentos em dojos, fazer bicos para juntar uma grana... a lista do que fazer em Hong Kong é imensa, e você é livre para fazer o que quiser, quando quiser, o que adiciona uma bem-vinda longevidade ao game.

Na parte técnica, o game possui seus altos e baixos: os gráficos são bonitos e detalhados, mas algumas texturas deixam a desejar, e muitas vezes você poderá ver o cenário sendo construído conforme avança. Os modelos de NPCs e personagens secundários são bem simples, especialmente se comparados ao visual caprichado do elenco principal, que por sua vez parece meio estranho em algumas cutscenes.





“A lista do que fazer em Hong Kong é imensa, e você é livre para fazer o que quiser, quando quiser, o que adiciona uma bem-vinda longevidade ao game.”

CHAMPIONSHIP TRETA ARMAGEDDON

+ DE R\$ 15 MIL
EM PRÊMIOS

LOCAL

MUSEU OSCAR NIEMEYER - AUDITÓRIO POTY LAZAROTTO
RUA MARECHAL HERMES, 999 - CENTRO CÍVICO

CURITIBA-PR

MAIS INFORMAÇÕES
BIT.LY/TRETA3



1 E 2 SEM

R\$ 10 ENTRADA R\$ 40 POR JOGO

PATROCÍNIO



APOIO



Vale ressaltar que em sua versão para PCs, o jogo possui um patch que dá um belo upgrade no visual - acrescentando novas texturas e efeitos - mas isso tem o seu preço: o jogo fica consideravelmente mais pesado, e pode não rodar em máquinas de configurações modestas.

Isso não quer dizer que o *Sleeping Dogs* dos consoles é um jogo feio. Muito pelo contrário, aliás, o visual do game é bacana na maior parte do tempo - as placas de neon do centro de Hong Kong à noite são de cair o queixo -, com apenas alguns elementos destoando do conjunto. As cores do game são vibrantes sem se tornarem exageradas, o que contribui para o clima cinematográfico que permeia toda a aventura.



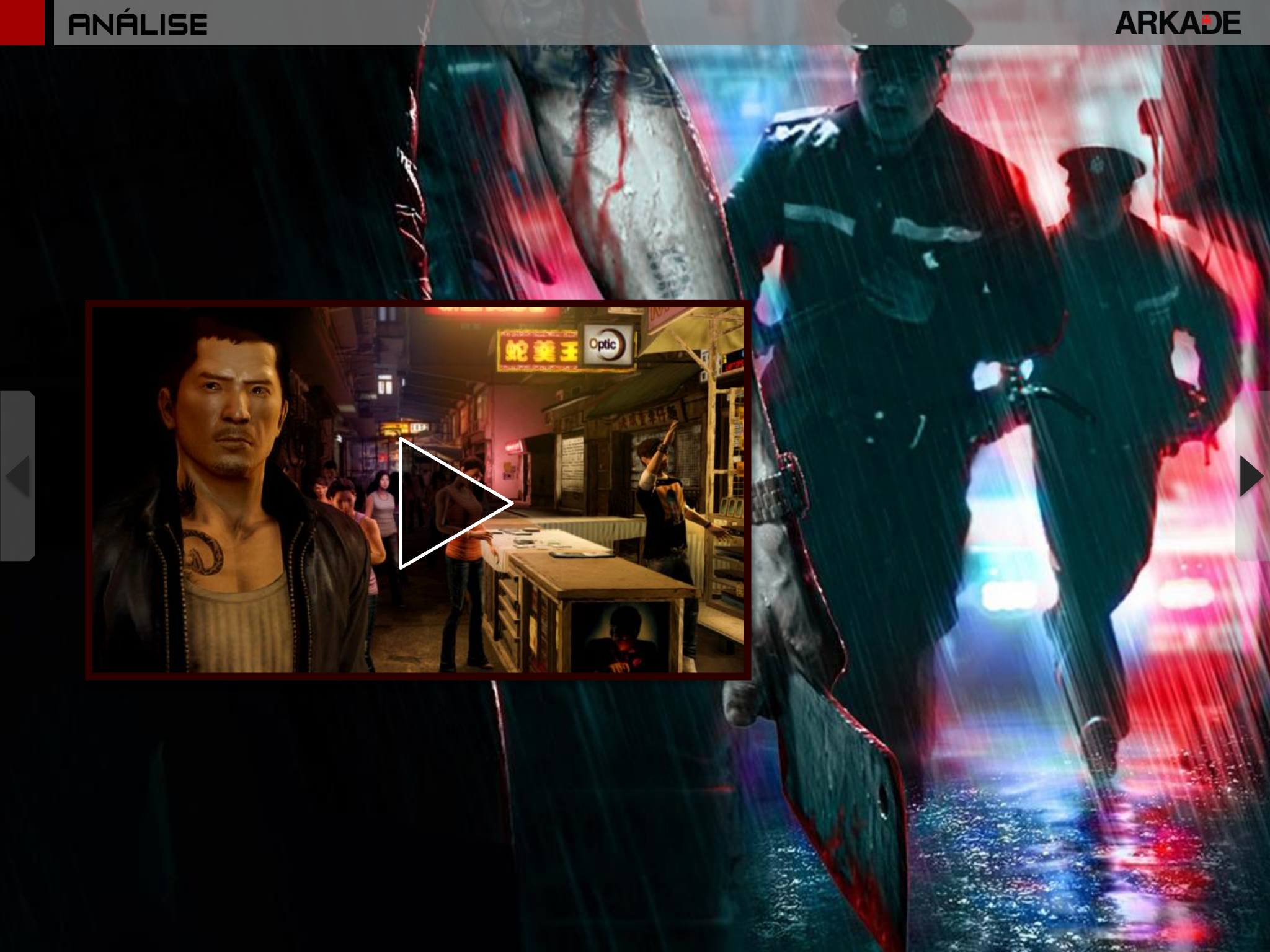
No departamento sonoro, o game se destaca: temos personagens que falam inglês e outros que falam chinês, e em ambos os casos as dublagens são muito competentes. Um estrelado time de dubladores foi escalado para o elenco principal do game (Lucy Liu, Tom Wilkinson, Emma Stone, Will Yun Lee, Kelly Hu), e eles entregam diálogos e emoções convincentes, que deixam o jogador interessado pelos personagens.



A trilha sonora do game também cumpre seu papel, embora não esteja à altura de um game da série GTA. As diferentes rádios que você pode sintonizar enquanto dirige são bem variadas, mas não oferecem a qualidade das faixas licenciadas que a Rockstar disponibiliza em seus jogos. As composições do próprio game, por sua vez, são bem bacanas, pontuando momentos de clímax de maneira eficaz.

Em resumo, *Sleeping Dogs* não é um jogo perfeito: além de não ser necessariamente inovador - pois sua jogabilidade copia tudo o que vem dando certo nos últimos anos na indústria dos games -, ele possui seus probleminhas técnicos, que poderiam ser resolvidos com um polimento mais caprichado.

Ainda assim, estes detalhes se mostram menos importantes quando percebemos como *Sleeping Dogs* é divertido de se jogar. Intenso, cinematográfico e cheio de ação, o game promete ser o início de uma nova e próspera série; uma potencial franquia que chegou para lutar - de maneira realisticamente brutal - pelo primeiro lugar na lista dos "jogos de mundo aberto que não são da Rockstar".



Avaliação



Visual	■	■	■	■	■	■
Gameplay	■	■	■	■	■	■
Áudio	■	■	■	■	■	■
Roteiro	■	■	■	■	■	■
Fator Replay	■	■	■	■	■	■
Inovação	■	■	■	■	■	■
Diversão	■	■	■	■	■	■

- + Pancadaria brutal e realista
- + Muito o que fazer pela cidade
- + Ação e adrenalina
- Reciclagem de jogabilidade

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Guild Wars 2

VERSUS

portal  BOX

GIRLS OF WTR

PLAYERTWO

TAKEIT 

 GAMES
GERAL

 boxPLUS

Rock
Games!

NERDS
SOMOS
NOZES



revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura