

FOMOS À CALIFÓRNIA PRA ENTENDER

A EGW foi até San Francisco, na Califórnia, com a missão de testar e tentar entender a nova encarnação da série *Deus Ex*: veja aqui o que encontramos por lá e como isso mudará os rumos da franquia do anti-herói Adam Jensen



A convite da Square Enix, a EGW viajou para San Francisco para testar o novo *Deus Ex: Mankind Divided* e o mobile *Deus Ex GO*. Passamos algumas horas com ambos os games e pudemos conversar sobre o processo de desenvolvimento com o diretor de gameplay Patrick Fortier, a produtora Fleur Marty (que cuidou do novo modo Breach) e Etienne Giroux, um dos designers de *Deus Ex GO*.

Ambientado dois anos após os eventos de *Human Revolution*, *Mankind Divided* conta o que aconteceu com os indivíduos “aumentados” ao redor do mundo. Passando a viver segregados daqueles que não possuem implantes cibernéticos, os “aumentados” estão à margem da sociedade e ataques de ódio de ambos os lados são registrados com frequência.

Agora como um agente da TS9, Adam Jensen atua como uma espécie e agente

duplo: ao mesmo tempo que cumpre missões pela organização, investiga seu interior para descobrir uma possível ligação com os Illuminati. O protagonista chega com maior consciência sobre sua realidade e mais familiar com as augmentations, mas ainda não descobriu todas as possibilidades de seu corpo cibernético.

Antes de começarmos, o jogo oferece um vídeo de 12 minutos que resume os acontecimentos de *Human Revolution*, essenciais para compreender o cenário do qual os jogadores estão inseridos. A primeira missão serve como um tutorial do game e, em diversas partes, será possível aprender e praticar determinada mecânica antes de prosseguir.

Como uma situação pode ser abordada de diversas maneiras, a pausa acaba sendo conveniente para começar a treinar alguns elementos básicos do gameplay.

Consideramos o sistema de cobertura uma das melhorias mais bem-vindas em *Mankind Divided*. O sistema faz com que se transicione da perspectiva em primeira pessoa para a terceira — e aqui é importante saber usar o movimento da câmera. Através dela, é possível traçar rotas e se movimentar entre as coberturas ou aproximar-se de maneira rápida e furtiva.

Apesar da melhoria na fluidez de combates, ele ainda está um pouco rígido. Algumas pequenas decisões comuns aos jogos de tiro em primeira pessoa seriam bem-vindas aqui, como um botão para troca rápida de armas. Para não acabar com a verossimilhança, o botão poderia ser usado apenas para trocar de uma arma principal (fuzil/rifle de alcance) para uma secundária (pistolas/submetralhadoras).

Uma das decisões acertadas para evitar que os viciados em partir pro combate



Deus Ex GO leva a ação pro mundo dos mobiles

corpo a corpo deixem de tomar dano durante as animações de derrubada está no uso da energia. Como o protagonista ganha uma infusão de força de seus implantes, isso gastará a energia, impedindo que faça uma fileira de derrubadas e saia impune. Por outro lado, ao ficar sem energia os braços ficam inutilizáveis para acertar os inimigos. Algo que melhoraria esse aspecto seria a inclusão de golpes comuns que não usassem a energia dos implantes e não ativassem a animação de derrubada.

O aspecto furtivo do game é um dos mais promissores, tanto em possibilidades quanto dificuldade. A IA (inteligência artificial) para detecção melhorou consideravelmente e será necessário mais cuidado ao se esgueirar, pois mesmo estando longe ou em planos superiores a um guarda, é possível ser detectado. Usar a altura ainda é uma boa estratégia, mas não espere ficar invisível ao chegar em um andar superior.

Com a mudança no sistema das augmentations, certas limitações foram removidas. Isso é mostrado logo nos primeiros momentos da ação, quando é possível combinar as melhorias de camuflagem para se tornar o fantasma perfeito por um curto período de tempo.

O sistema de hacking em *Mankind Divided* se mantém semelhante ao visto em *Human Revolution* e não detectamos grandes mudanças em seu funcionamento. Melhorar suas formas de hackear podem conferir diversas recompensas, que podem

ser itens, desbloquear elementos da história ou até mesmo abrir novas sidequests, por exemplo.

Apesar da complexidade, as interações sociais possuem uma mecânica bem simples, no qual você possui um número de opções de respostas a determinados personagens. Aumentar suas habilidades nessa área permite detectar alterações na reação dos personagens à comunicação.

Falando nas augmentations, *Mankind Divided* incluiu um novo sistema que promete fazer o jogador pensar bastante em como evoluirá seu Adam Jensen. Com a descoberta de habilidades experimentais, que trazem novas possibilidades, como a de hackear remotamente e as nanolâminas, será necessário desativar algumas outras. Isso as tornará inutilizáveis, não podendo ser usadas ou melhoradas.

DEUS EX NOS MOBILES

Além de *Mankind Divided*, pudemos testar também *Deus Ex GO*, do estúdio Square Enix Montreal. A principal diferença com *Hitman* e *Lara Croft GO* já aparece desde o momento que começamos: *Deus Ex GO* é o primeiro da série a contar com narrativa e diálogos consistentes.

A trama se passa um pouco antes de *Mankind Divided*, mas não tem a intenção de trazer a mesma profundidade moral e ainda foca mais nos puzzles. As diferenças e melhorias em relação aos antecessores ficam óbvias desde o começo e vão desde

pequenas animações até mudanças drásticas na jogabilidade. A principal delas está no sistema de hacking, um “puzzle dentro do puzzle”.

Com a inclusão de máquinas de vigilância e armadilhas, é possível acessar terminais para manipulá-las a seu favor. Para isso, terá de desenhar uma linha entre a estação e a máquina. Mas a coisa se complica nos estágios com múltiplos terminais: as linhas não podem se cruzar.

Pela primeira vez na série, novos puzzles serão adicionados semanalmente. Ou seja, o título não fica limitado aos estágios do modo campanha. A cada semana, cerca de cinco puzzles ficarão disponíveis aos jogadores com diferentes desafios.

FALA, PATRICK!

Ainda na Califórnia, fomos bater um papo com Patrick Fortier, diretor de gameplay da série *Deus Ex*.

EGW: Como foi sua participação no desenvolvimento de Deus Ex: Mankind Divided?

Patrick Fortier: Trabalho com grandes desenvolvedores de gameplay e game designers que cuidam da IA, Hud, as augmentations e mecânicas e elementos do gameplay, entre outros. A jogabilidade é essa combinação de diversos elementos que são aproveitados pelos level designers, que decidirão como as coisas serão distribuídas no jogo e como diretor de gameplay eu supervisiono todo esse processo.

Deus Ex possui quatro elementos primordiais. Pode nos esmiuçar esses elementos?

O game se sustenta em quatro pilares: combate, hacking, furtividade e interações sociais. São os quatro elementos nos quais



“Deus Ex se sustenta em quatro pilares: combate, hacking, furtividade e interações sociais. São elementos nos quais se pode desenvolver o protagonista”

Patrick Fortier



se pode desenvolver o protagonista e se tornar mais efetivo. Você pode escolher em quais será mais proficiente e todas as possibilidades normalmente são suportadas pelo nosso level design para passar um obstáculo. O combate foi o elemento principal que mais queríamos melhorar em *Mankind*, que ficou um pouco a desejar em *Human Revolution*. Ele era um tanto rígido e acreditamos que não cumprimos completamente a promessa de escolha. Você podia jogar da maneira que preferisse, mas se não escolhesse o combate, acabava com mais dificuldades do que os outros caminhos. Então, não achamos que era tão verdadeiro em relação às possibilidades de escolha quanto queríamos que fosse, por isso trabalhamos bastante nesse sentido, tentando deixá-lo mais parecido ao que pode ser encontrado nos FPS atuais.

Quais novas mecânicas estão sendo introduzidas em *Mankind Divided*?

Estamos explorando mais a verticalidade em relação ao antecessor. Nós também queríamos melhores maneiras do protagonista se misturar ao cenário. Mexemos bastante na arquitetura dos locais infiltrados, de maneira que o jogador possa olhar 360° ao seu redor e possa reconhecer oportunidades de aproximação a locais como telhados, janelas, porões, tornando o ambiente mais acessível. Na parte da narrativa, queríamos explorar melhor a questão de escolha e consequência durante o gameplay. Em um mapa como Dubai [a primeira missão], por exemplo, existem

diversas escolhas que podem ser feitas que mudam a maneira como o cenário reage.

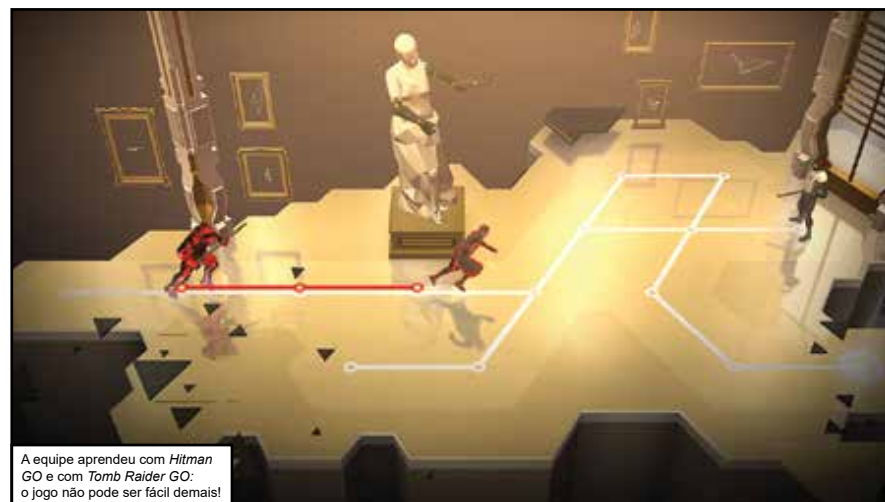
E sobre as novas habilidades do protagonista? Como foi o processo de criação do design do novo Adam Jensen para *Mankind Divided*?

Foi bem interessante, pois aprendemos muito com *Human Revolution* e em algumas delas queríamos levar adiante, mas também queríamos traduzir no gameplay essa história que estamos contando na qual ele está muito mais confortável com quem ele é e como dominou suas augmentations. Não queremos que seja apenas um jogo comum com o adicional de ter augmentations, mas que estejam intrinsecamente construídas e sejam fundamentais no jogo, a estrela do show. Por isso que montamos o acesso a elas de maneira fácil.

Sabemos que você trabalhou com a franquia *Splinter Cell* no passado, então você tem um background forte na área de furtividade. Mas qual mecânica de *Deus Ex* foi realmente nova e exigiu que você se adaptasse para supervisionar esse processo?

Foi a parte de tiro em primeira pessoa, sem dúvida, pois foi a primeira vez que trabalhei em um jogo desse tipo. Existem diversas configurações a se considerar na criação e desvendá-las, como o feeling da movimentação do personagem e da câmera. Além disso, tem a transição de perspectivas de primeira para a terceira pessoa e os movimentos de câmera durante essa transição.

As consequências das escolhas do jogador aparecerão imediatamente



A equipe aprendeu com *Hitman GO* e com *Tomb Raider GO*: o jogo não pode ser fácil demais!



ou também são mostradas em uma perspectiva de terceira pessoa, ou seja, é mostrado mesmo que ele não esteja mais em um determinado local?

Acredito que temos ambos. Algumas coisas poderão aparecer no futuro como uma notícia nos jornais e você lerá sobre isso. Dessa maneira, terá o feedback da sua escolha — mas em alguns momentos ela será jogada na sua cara mesmo [risos]. Gosto do modo como estamos fazendo isso, pois deixa o jogador consciente sobre como prosseguir. Queremos que chegue a um ponto no qual o jogador simplesmente deixe de “fazer um tipo” e jogue da sua maneira, descobrindo um pouco sobre si enquanto joga.

Como é fazer uma sequência que na verdade se passa no passado, já que os jogos antigos são ambientados cerca de 25 anos depois da série atual?

Sim, é algo engraçado de trabalhar. O negócio é que sabemos como são aquelas histórias que jogamos, mas não necessariamente sabemos os acontecimentos que os levaram até lá. Como Mary DeMarle, nossa diretora executiva de narrativa gosta de dizer: “A história é escrita pelos vencedores”. Então eles decidem como a história é contada, mas o que realmente aconteceu e quem esteve envolvido e quais os passos que aconteceram para se chegar até lá. Isso abre um leque de oportunidades para a criação da narrativa e surpresas.

Então podemos dizer que *Mankind Divided* é a história de *Deus Ex* sendo contada pela perspectiva de quem perdeu? É, talvez [risos]...

FALA, ETIENNE!

Depois de Patrick, conversamos com Etienne Giroux, designer de fases do *GO*.

EGW: Para você, o que faz *Deus Ex GO* diferente de seus antecessores?

Etienne Giroux: A principal diferença é que partimos de um princípio diferente do que estávamos acostumados. Nós criamos algo diferente justamente pela amplitude que a série principal tem e como tivemos de traduzir isso para o jogo.

Conversamos com Nicolas Bertrand-Verge em Janeiro [EGW nº 170] e ele nos disse que o principal processo de criação de um título da série *GO* é a de pegar os elementos básicos do jogo e construir a experiência em torno dele. *Hitman* e *Tomb Raider* são franquias lineares em suas narrativas e em seus princípios, então como foi o processo

de pegar os elementos básicos de um jogo tão grande como *Deus Ex*?

Boa pergunta. Nós tivemos um processo para decidir que caminhos seguiríamos internamente. Como *Deus Ex* possui tantas facetas, tivemos que em algum ponto decidir quais eram os mais importantes para nós na criação do título.

Nesse contexto, como as augmentations funcionarão em *Deus Ex GO*?

As augmentations virão na forma de energia: ao pegar uma no mapa, você pode usar uma das três disponíveis, então existe um aspecto tático em usá-las, mas são liberadas de acordo com seu progresso. Perto do final do game, quando você possui todas, deverá decidir qual augmentation será a melhor para ultrapassar os puzzles.

Vimos que o jogo conta com pequenas animações, como apontar que uma guarda está a caminho de sua posição. Existe algumas outras pequenas alterações que vocês incluíram em relação aos anteriores?

Colocamos diversas dessas pequenas



“Uma das reclamações de *Lara Croft GO* foi que o game estava fácil demais. Para *Deus Ex GO*, queremos um jogo que seja fácil, mas também desafiador”

Etienne Giroux



“Nosso sistema de ranking possui placares de pontuação/tempo, que faz os jogadores abordarem as fases de maneiras diferentes, sejam mais criativos”

Fleur Marty

mudanças no gameplay como a que você mencionou. Colocamos essa que você mencionou para que o jogador saiba a direção para onde os guardas estão indo. Incluímos também um sistema no qual poderemos enviar conteúdo aos jogadores, permitindo que continuem jogando mesmo após terminar.

E um editor de níveis? É algo que vocês consideram para o futuro?

Com certeza. Mas não pretendemos lançá-lo junto com o game, e sim implementar através de um patch.

Vocês também montaram uma versão de tabuleiro para ele [risos]?

Não, não desta vez [mais risos]. Não fizemos uma versão de tabuleiro para ele pois *Deus Ex GO* possui um cenário sci-fi e não teria como fazer uma versão desses elementos.

Existe alguma aposta pessoal sua para esse lançamento?

Dessa vez traremos um game mais desafiador, principalmente nos Live Puzzles. Uma das reclamações de *Lara Croft GO* foi que o game estava fácil demais — apesar de terem amado o título. Nós queremos que o jogo seja relativamente fácil e divertido para que todos possam jogar, mas também

queremos agradar aqueles que gostam e querem maiores desafios.

FALA, FLEUR!

Depois de Patrick e Etienne, foi a vez de bater um papo com a produtora Fleur Marty, que trabalhou de perto no modo Breach.

EGW: Conte-nos como exatamente funciona o modo Breach?

Fleur Marty: Esse é um novo modo para *Deus Ex: Mankind Divided* e está disponível desde o lançamento do game para todos os jogadores. É uma reinterpretação do gameplay de *Mankind Divided* em uma maneira bem leve e arcade. Basicamente, você joga como um hacker que invade sistemas de grandes corporações de *Deus Ex* para desvendar seus segredos.

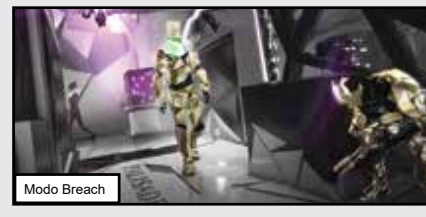
Como foi o processo de levar o gameplay de *Mankind Divided* a um modo mais competitivo e voltado à ação?

Foi divertido e confesso que nem foi tão complicado — justamente porque nós tiramos a maioria das complicações morais do game. Eliminamos a parte séria e deixamos os brincadosos.

Que tipos de desafios novos encontraremos em Breach?

O MODO BREACH

Nessa viagem à Califórnia, pudemos testar também o modo Breach, uma modalidade com abordagem mais arcade, colocando o jogador como um hacker que usa um dispositivo de realidade virtual para invadir os servidores de grandes corporações. A modalidade permite também que se personalize as habilidades de seu avatar com estrutura de estágios curtos.



Todos os que você encontrar em *Mankind Divided* e mais um pouco! Além disso, as fases contam com elementos de plataforma e puzzle. Nosso sistema de ranking possui placares de pontuação/tempo e esse aspecto faz com que os jogadores abordem as fases de maneiras diferentes, sejam os mais criativos possíveis e se adaptem de acordo com seu objetivo. Alguém que quer ficar entre os melhores de pontuação irá provavelmente procurar por todos os segredos de cada estágio, dar conta dos inimigos. Já quem correr contra o tempo procurará cumprir o objetivo principal e ficar de olho em possíveis atalhos para chegar em primeiro lugar. 🏆

Deus Ex: Mankind Divided Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdios: Eidos Montreal, Nixxes Software BV | Editora: Square Enix | Lançamento: Agosto/2016
Deus Ex GO Plataformas: Mobile (Android, iOS) | Estúdio: Square Enix Montreal | Editora: Square Enix | Lançamento: Setembro/2016

Estratégias furtivas são grandes aliadas do jogador na série *Deus Ex*

