

# Evolução da progressão: uma análise de design de *leveling* em MMORPGs clássicos

Fillipe Souza Montes

Pedro Lima Nilo

Letícia Perani\*

Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, Brasil

## RESUMO

Neste presente trabalho, temos como objetivo entender como se deu o processo de criação de ferramentas de *leveling* no design de jogos considerados clássicos do gênero MMORPG, para entender como é o processo de *leveling* e os problemas averiguados nos sistemas apresentados em cada um desses jogos, procurando responder algumas questões importantes sobre este sistema de progressão: o que faz o *leveling* ser atrativo? Há variabilidade nas formas de se realizar as progressões que atenda os públicos casuais e os mais *hardcore*? Esta progressão continua no *endgame*? Nossa metodologia de análise envolve a descrição dos métodos de *leveling* em três jogos selecionados: como *Priston Tale* (2001, *Yedang Online*), *World of Warcraft* (2004, *Blizzard Activision*) e *Cabal Online* (2005, *ESTSoft*), concluindo que há indícios de uma complexificação dessas ferramentas ao longo da evolução dos jogos analisados.

**Palavras-chave:** game design, *leveling*, MMORPG.

## 1 INTRODUÇÃO

Matar monstros, completar missões, finalizar certos objetivos: essas tarefas, dentro do gênero dos MMORPGs, contribuem para a aquisição de experiência do personagem. Quando uma quantidade determinada de experiência é obtida, o personagem sobe de nível, garantindo novos atributos ou poderes, liberando novas missões ou mapas, variando de jogo para jogo. *Leveling* é este processo pelo qual o personagem controlado pelo jogador passa desde seu momento de criação até o nível máximo permitido pelas regras do jogo. Segundo Martin Picard, “O sistema de *leveling*, no qual personagens precisam subir de nível para derrotar inimigos mais poderosos, veio dos RPGs de mesa. Muito remanescente do RPG de mesa *Dungeons & Dragons* (Gygax e Arneson, 1974), os desafios do jogo normalmente são em forma de quests, o que inclui lutar contra monstros (muitas vezes em uma tela ou espaço distinto) e gerenciar uma economia de armas, magias e uma *party* (de personagens controláveis e não controláveis)” [5]. Autores da literatura de game design como Briar Lee Mitchell ressaltam que há uma grande diferença entre os termos *level* e *leveling*: “(...) *level* se refere ao mapa ou as áreas designadas para o jogo. *Level* também pode se referir ao nível de dificuldade relacionada a qualquer parte do game. *Leveling up* tem a ver com o ganho de pontos e habilidades para atingir um novo nível com um personagem durante o jogo” [4].

\*e-mail: leticia.perani@ufjf.edu.br

<sup>1</sup> Livre tradução de: “The leveling system, in which characters need to level up in order to beat more powerful enemies, is borrowed from tabletop RPGs. Strongly reminiscent of the tabletop RPG *Dungeons & Dragons* (Gygax and Arneson, 1974), game challenges are mostly in the form of quests, including fighting against monsters (often in a distinct screen or space) and managing an economy of weapons, magic, and party (of controllable characters and non-player-characters)”.

Dentro dos processos do *leveling*, alguns fatores podem alterar a experiência do usuário, como a necessidade de se utilizar moeda real para facilitar ou avançar de nível, (se um jogo é grátis ou se é necessário pagar para jogá-lo), ou se o público alvo e a origem do jogo é oriental ou ocidental. Vale lembrar, entretanto, que não existe apenas o *leveling* como progressão do personagem. Podemos categorizar um outro tipo que acompanha esta progressão de nível, que é a de equipamento, e dependendo do jogo, como em *Cabal Online* (2005, *ESTSoft*), pode haver também a progressão de Honra e Habilidade. Em todos estes tipos de progressão, o objetivo a ser alcançado é chamado de *endgame*, ou “(...) as opções e atividades disponíveis para os jogadores quando o jogo de *leveling* é completado, e seus personagens não podem mais crescer a partir dos pontos de experiência” [2]

Mas, afinal, quais são os objetivos de se progredir com um personagem desde o nível primordial ao máximo? No gênero RPG, o personagem evolui de nível para desenvolver a sua história ou acompanhar os fatos narrados pelo próprio jogo, a fim de alcançar determinado nível e derrotar um chefe importante em uma masmorra, *raid* ou no mundo aberto. Quando o prefixo MMO (no original em inglês, *Massive Multiplayer Online*) é adicionado ao RPG, pode-se esperar que uma pluralidade de jogadores com gostos distintos passe a usufruir do jogo, investindo tempo em seu *leveling*, e cada jogador tem aspectos diversos de motivação e atração, como a imersão com o personagem e/ou com a história que o envolve, a promessa de um *endgame* repleto de atividades não disponíveis ou parcialmente disponíveis durante o *leveling*, e o status social que está agregado a determinados níveis e conquistas no jogo. Para a manutenção dessa motivação/atração, Douglas Brown sugere que “o jogo de *leveling* ideal é revelado progressivamente, desvendando gradualmente elementos do *endgame* que são úteis aqui e acolá, mas que realmente se destacam assim que o *leveling* se finaliza” [2].

A partir das discussões de Brown e de outros autores citados anteriormente, um desafio se apresenta aos game designers: como construir um sistema de progressão que esteja alinhado às necessidades dos jogadores, mantendo sua atração e motivação ao longo do tempo? Desta forma, neste artigo escolhemos fazer um estudo de campo por jogos considerados clássicos do gênero MMORPG, como *Priston Tale* (2001, *Yedang Online*), *World of Warcraft* (2004, *Blizzard Activision*) e *Cabal Online*, para

<sup>2</sup> Livre tradução de: “(...) level refers to the map or areas designed for the game. Level can also refer to the degree of difficulty related to any part of a game. Leveling up has to do with gaining points or skills to reach a new level with a character during gameplay”.

<sup>3</sup> Livre tradução de: “(...) is the options and activities available to players once the leveling game is complete and their characters cannot grow any further through experience points”.

<sup>4</sup> Livre tradução de: “The ideal levelling game is a progressive reveal, gradually unveiling elements of the endgame which are useful then and there, but really shine once levelling is over”.

entender como é o processo de *leveling* e os problemas averiguados nos sistemas apresentados em cada um desses jogos, procurando responder algumas questões importantes sobre este sistema de progressão: o que faz o *leveling* ser atrativo? Há variabilidade nas formas de se realizar as progressões que atenda os públicos casuais e os mais *hardcore*? Esta progressão continua no *endgame*? Nossa metodologia de análise envolve a descrição dos métodos de *leveling* nos três jogos selecionados, a partir de experiências de campo (criando contas em cada um dos games), e pelo acesso a conteúdos audiovisuais que discutem estratégias de *leveling*, como vídeos denominados como “gameplay” no *YouTube*.

## 2 LEVELING EM PRISTON TALE

*Priston Tale*, da desenvolvedora sul-coreana *Yedang Online*, traz um sistema semelhante aos usados por outros MMORPGs coreanos do final do século XX: matar monstros e coletar os itens deixados por estes, com missões importantes, mas escassas, ao longo da progressão do personagem. Essas missões específicas por classe ocorrem nos níveis 20, 40, 60 e 80 e liberam a próxima *tier* de habilidades do personagem. Outras missões, que garantem um pequeno bônus ao personagem como status ou redução da experiência perdida em morte, também são apresentadas ao jogador, mas numa frequência ainda menor. Constituindo-se de inúmeros mapas, o sistema do jogo não favorece a progressão de forma igualitária entre personagem e mapa até meados do nível 100. Antes disso, um personagem recém-chegado ao nível 70, por exemplo, encontrará dificuldades de matar os monstros do mapa de mesmo nível e, portanto, atrasará sua progressão. Por isso, jogadores encontraram uma forma mais eficiente de ganhar experiência a partir do *grinding* (matar inimigos para ganho de experiência e itens[1]) em mapas um pouco mais fracos, conseguindo se manter vivos por mais tempo e garantindo melhor progressão ao final. Isso ocorre também pois os itens deixados pelos monstros desses mapas costumam apresentar nível inferior ao mapa; por exemplo, o *loot* dos monstros dos mapas de nível 90 são itens para o nível 80. Este problema só é solucionado nos mapas de nível 100 em diante, nos quais os itens deixados são da mesma faixa de nível do mapa, e o *leveling* não mais requer que seja realizado em mapas fracos, já que neste ponto a progressão de equipamento está em conjunto com o nível do mapa. Outra forma de progressão dos itens dos personagens no *Priston Tale* é pelo sistema de *aging* e *mixing*, nos quais é possível melhorar o desempenho dos itens até um certo ponto, por meio de algumas receitas.

O jogo apresenta outras formas de conteúdo, embora estas estejam ligadas intrinsecamente com a progressão do personagem. Por exemplo, podemos citar a arena de *PvE Bellatra*, uma torre na qual quatro grupos entram, e à medida que vão subindo de nível, dois destes grupos passam adiante, e apenas um deles permanece no último andar para disputar a chance de completar e entrar no ranking dos melhores grupos, que é exibido no site do jogo. Apesar de não requerer o maior nível nem os melhores equipamentos, o mapa *Bellatra* necessita que o personagem apresente uma progressão avançada, ao menos em comparação aos outros grupos que competem. O *PvP* do jogo está ligado à competição pelo *Bless Castle* semanal, no qual a guilda vencedora da última semana defende o castelo por um tempo determinado, e outras guildas tentam dominá-lo. Quando as defesas do castelo são eliminadas, a guilda de maior pontuação é declarada vencedora da semana. Caso as defesas do castelo permaneçam após o período de tempo, a guilda defensora continua com o título semanal. Nota-se que, da mesma forma que *Bless Castle*, o *PvP* não exige a melhor progressão do personagem, mas sim uma progressão relativa, onde normalmente, a guilda mais equipada apresenta melhores chances de vencer. Em servidores mais

populosos ou antigos, é comum que esses conteúdos demandem pelo menos os melhores itens possíveis, e personagens em níveis mais próximos do máximo disponível. Embora estes conteúdos possam ser considerados *high-end*, eles não foram projetados para serem feitos somente após o nível máximo, e mesmo após ser obtido esta conquista, não há muito no jogo que possa ser feito após isso, principalmente porque o último *tier* de itens é obtido no mapa que antecede este nível máximo e é requerido para avançar no mapa em questão.

Dito isto, percebemos que a competitividade no *Priston Tale* se dá pela progressão do personagem em termos de nível e itens, o que garante um “status social” no jogo, haja vista a visibilidade quando certas conquistas são obtidas. Assim, *Priston* não parece apresentar muita distinção entre jogadores casuais e dedicados, já que todos precisam passar pelo mesmo tipo de *leveling* e progressão de item; o que os diferencia é o passo em que isso é realizado, além da participação nas arenas *PvE* e *PvP*, seja por apenas por diversão ou pela busca do melhor ranking.

## 3 LEVELING EM WORLD OF WARCRAFT

Considerado o MMORPG mais popular de todos os tempos [1], [2], [3], *World of Warcraft (WoW)* trouxe uma nova abordagem ao *leveling*, por apresentar diferentes formas de se progredir, valorizando também o conteúdo *high-end*. *WoW* apresenta um mundo vasto, com milhares de missões e diferentes cenários para a imersão do jogador. Em expansões posteriores, com a criação do sistema de procura por grupos no qual é possível entrar em *dungeons*, *battlegrounds* e *raids* sem que seja necessário ir ao local de entrada dessas instâncias, e também com o advento de itens de herança, que dão bônus de experiência, tornou-se possível “grindar” níveis. Somente no *leveling* já podemos constatar uma variabilidade entre conteúdos para diferentes públicos: aos jogadores de *PvP*, estão disponíveis *battlegrounds* a partir do nível 10, campos de *PvP* com certos objetivos necessários para a vitória, e que recompensam o jogador com recurso de *PvP* (baús que dão equipamentos equivalentes ao nível do personagem e experiência). Para os jogadores *PvE*, os que gostam de realizar missões e observar os cenários enquanto se aventuram pelo mundo encontram este conteúdo de forma abrangente, enquanto quem tem interesse em realizar um *leveling* rápido e eficiente, sem precisar se deslocar do lugar em que está, encontra nos mapas de *dungeons* a maneira mais eficiente de realizar sua progressão.

O que diferenciava *WoW* de grande parte dos MMORPGs asiáticos<sup>5</sup> é o conteúdo disponível após ser obtido o nível máximo, quando o *leveling* é trocado pela progressão de item. Muito se mudou ao longo das expansões no que se refere a essa etapa. O caminho mais tradicional era progredir através das *dungeons* Normais e depois das Heroicas e Míticas, para adentrar na *Looking for Raid*, e então participar nas *raids* Normal, Heroica e Mítica. Neste sistema, não havia a necessidade de um *grinding* de item extensivo, pois há uma “trava” de um chefe de *raid* por semana. Com a chegada da expansão de *Legion*, entretanto, o sistema passou por uma mudança drástica, favorecendo mais o *grind*. Além dos equipamentos usuais que o jogador estava habituado a conquistar, houve a implementação das *Artifact Weapons*, que necessita de *Artifact Power (AP)*, um novo recurso obtido dos mais diversos conteúdos *endgame*, para progredir. Essas armas são compostas de várias *traits* que requerem um certo número de AP, causando uma sensação de progressão da arma, mas causando a necessidade do jogador de “farmar” este recurso para obter o melhor desempenho do seu personagem mais

<sup>5</sup> Para Darby [3], refletindo sobre discussões de diversas comunidades de jogadores online, os MMORPGs coreanos seriam conhecidos pela ênfase no *leveling* a partir de métodos de *grinding*.

rapidamente. Outro sistema adicionado em *Legion* são as *Mythic + Dungeons*, que ao contrário das *dungeons* míticas comuns, não apresentam trava semanal, e recompensam o jogador quanto mais forte for a *Mythic Keystone* usada para entrar nesta instância. A partir das *Keystones* de nível 10, é possível obter itens equivalentes às *raids* Heroicas e Míticas, principalmente porque o sistema de sorte do jogo permite que um item possa vir com um upgrade de quinze ou mais níveis de item que o normal, fazendo esse conteúdo seja desejado por aqueles que desejam progredir em item level mais rapidamente. As *World Quests* são um conteúdo que recompensam itens equivalentes às *dungeons* Míticas, e são necessárias para as missões diárias do Emissário, que recompensam *Artifact Power* e também um *chest* que pode fornecer alguns itens e ouro.

Todo esse sistema, que pode ser considerado mais de sorte e azar do que de habilidade, é exacerbado pelo novo tipo de item lendário disponível. Em expansões passadas, era necessário passar por uma série de missões para se obter, normalmente, um item lendário para o personagem. Porém, em *Legion*, cada especialização de classe apresenta pelo menos oito lendárias disponíveis, que são obtidas através do *Emissary Chest*, *Mythic+ Dungeons* e os outros conteúdos *endgame* tradicionais, fazendo com que *WoW* esteja mais em linha com os MMOGs que adotam *grinding* massivo com uso de RNG<sup>6</sup>.

Assim, para se realizar certos conteúdos no *WoW* é necessária uma progressão de itens que sucede o *leveling*, e esta progressão ainda é pedida para realizar a maioria dos conteúdos *PvE* e, por uma certa extensão, os de *PvP*.

#### 4 LEVELING EM CABAL ONLINE

Embora Cabal Online se distancie parcialmente dos MMOGs coreanos no quesito *grinding*, muitos desses elementos se fazem presentes como opção para os jogadores mais dedicados. O jogo começa com pequenas missões que introduzem o jogador à interface e informações gerais do jogo. Com o passar do tempo, as missões introduzem o jogador à narrativa da história que o acompanha até o nível 99, sendo que, a cada 10 níveis (e continuando após o nível 100), há um desafio de classe que garante recompensas, como em *Priston Tale*. Intrínseco à progressão de níveis, há o *leveling* das habilidades do personagem que começa no rank novato e vai até o transcendente, liberado no nível 90. Cada passagem de *rank* requer o ganho de experiência, que é obtido através do uso das habilidades do personagem ou completando missões. A partir do nível 35, fica disponível para os jogadores a participação em *dungeons*, que recompensam mais experiência e itens melhores que as missões e os monstros dos mapas normais. Vemos até aqui, duas formas de *leveling*, que podem ser classificadas em casual e *hardcore*. Como as *dungeons* são o conteúdo *PvE* disponível mais difícil, elas pedem conhecimento deste conteúdo e equipamentos adequados, sendo assim a forma de progressão voltada aos jogadores mais dedicados e competitivos. A partir do nível 100, quando não há mais missões frequentes, jogadores casuais encontraram maior sucesso no *grinding* de monstros nos mapas equivalentes ao seu nível.

Para a progressão de item, invariavelmente, todos os jogadores necessitam fazer as *masmorras* do jogo, ou depender do comércio para obter seus equipamentos. Estes itens podem ser aprimorados em níveis utilizando-se um item obtido dos diferentes conteúdos do jogo, como no sistema de *Aging* de *Priston Tale*. Também está disponível um sistema de *crafting* de itens, que apresenta muitas vezes qualidade superior aos itens deixados pelos monstros das

*dungeons*, porém, seu custo e dificuldade de realização é alta, ocasionando numa grande demanda e alto preço destes. Atrilada à progressão de item, a Honra obtida na *War Mission* e com abates no canal de *PvP* e nas missões é requisito para uma série de equipamentos, como braceletes e brincos, pelos pontos fornecidos ao personagem e, por uma extensão, como reconhecimento dentro da comunidade como status social.

De forma semelhante a *Priston Tale*, *Cabal* apresenta uma competitividade na forma de progressão do personagem como nível máximo, melhores equipamentos e títulos de Honra. Além disso, há a conquista pelo ranking de melhor tempo para se completar as *dungeons* e a *Chaos Arena*, um coliseu com ondas de monstros que culminam em um chefe para ser derrotado. Ao *PvP*, o jogo apresenta a *War Mission* como conteúdo competitivo entre os jogadores das nações opostas e também da mesma facção, já que o jogador conseguir o melhor desempenho entre a sua classe ganha um título especial por uma semana. Como o jogo não possui equipamentos voltados ao *PvP*, a progressão de item se faz importante neste cenário, pois é o que vai distinguir os jogadores na busca pelo melhor ranking. Vale notar que esses dois conteúdos apresentam diversas faixas de níveis, fazendo com que o jogador possa ser competitivo desde os níveis mais baixos. O problema, entretanto, é que para um personagem participar destas missões nesse momento, é necessário o melhor item disponível, deixando os jogadores menos equipados sem a opção de realizar este conteúdo, especialmente na Arena, por ser extremamente difícil.

Apresentando um sistema em que a obtenção de itens é mais difícil que o *leveling*, *Cabal* consegue manter o interesse dos jogadores após o *endgame*, já que ainda há muito a ser conquistado depois do nível máximo, como os itens mais fortes, nível máximo de Honra e melhores rankings nos conteúdos *PvE* e *PvP*, que demandam bastante tempo do jogador, além da evolução do *crafting* do personagem.

#### 5 CONCLUSÃO: MAPEAMENTOS DE FORMAS DE LEVELING

Conforme mencionamos no início deste trabalho, escolhemos três questões principais para guiar a descrição dos processos de progressão: o que faria o *leveling* atrativo (seu principal elemento)? Existe variedade nas progressões para públicos casuais e os experientes? A progressão continua no *endgame*? As informações obtidas estão resumidas na tabela (1) abaixo:

	<i>Priston Tale</i> (2001)	<i>World of Warcraft</i> (2004)	<i>Cabal Online</i> (2005)
<b>Principais elementos de leveling</b>	Personagens: <i>grinding</i> ; itens: <i>aging</i> e <i>mixing</i> (melhoria de itens obtidos)	Missões e <i>raids</i> em <i>dungeons</i> e <i>battlegrounds</i>	Missões ligadas à narrativa até o <i>endgame</i> ; <i>dungeons</i> disponíveis a partir do nível 35; após o nível 100, <i>grinding</i> de monstros é mais recomendado.

<sup>6</sup> Sigla em inglês para *Random Number Generator*, algoritmos que geram instâncias de aleatoriedade para a definição de danos críticos, *drops* de itens, entre outros.

<b>Variedade nas formas de progressão</b>	Não há; a diferença é tempo utilizado para progressão, além da participação nas arenas PvE e PvP	O jogador pode escolher se focar em atividades PvP (em <i>battlegrounds</i> ), PvE (em <i>dungeons</i> e <i>raids</i> ), ou realizar as duas.	Forma “casual”: participação em missões da narrativa; forma “hardcore”: participação em <i>dungeons</i> e <i>grinding</i>
<b>Progressão no endgame</b>	Não há	Progressão apenas de itens. Pré- <i>Legion</i> : itens obtidos por <i>raids</i> com “trava” semanal. Pós- <i>Legion</i> : <i>grinding</i> de itens é possível, especialmente por meio das <i>Mythic + Dungeons</i> e <i>World Quests</i> .	Progressão de itens; obtenção do nível máximo de Honra; melhores rankings nos conteúdos PvE e PvP

Tabela 1: Mapeamentos de métodos de design de *leveling*.

Desta forma, nos parece que houve uma evolução na quantidade de opções de atividades e de formatos de *levelling* disponíveis para os jogadores, ao longo dos lançamentos e atualizações dos três jogos escolhidos para esta presente análise. Se em *Priston Tale* as opções são limitadas ao *grinding* de níveis de personagens, sem variedades e sem opções de progressão após o *endgame*, vemos que *WoW* introduz elementos diversos de progressão antes e depois do *endgame*, além da diversidade de *leveling* para jogadores que preferem atividades PvE ou PvP. O jogo de lançamento mais recente entre estes três, *Cabal Online*, é o que apresenta a maior variedade de opções de progressão, atendendo a diferentes públicos, e se focando em apresentar atividades de *leveling* de pontos secundários de personagem para manter a atração dos jogadores após o *endgame*. Podemos então concluir que há uma complexificação contínua nos métodos de design de *leveling* nestes MMORPGs clássicos, demonstrando o interesse dos designers em criar novas estratégias de atração de novos jogadores, e a manutenção destes na base ativa dos seus servidores.

## REFERÊNCIAS

- [1] W. S. Bainbridge. *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*. Cambridge: The MIT Press, 2010.
- [2] D. Brown. The only (end)game in town: designing for retention in *World of Warcraft*. In: G. Crawford; V. K. Gosling; B. Light. *Online Gaming in Context: the social and cultural significance of online games*. New York: Routledge, 2011.
- [3] J. Darby. *Wizards and Warriors: Massively Multiplayer Online Game Creation*. Boston: Course Technology, 2012.
- [4] B. L. Mitchell. *Game design essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons, 2012.
- [5] M. Picard. Levels. In: M. J. P. Wolf; B. Perron (ed.). *The Routledge companion to video game studies*. New York: Routledge, 2014.