

O Tutorial Padrão: Questionando o modelo de educação do jogador¹

Daniel Augusto Azevedo Moori²

Estudante do curso de graduação em Design da ESPM-SP

Resumo

O tutorial é, talvez, a estratégia mais reconhecível de introdução do jogador às regras de um videogame. Mas o que é que chamamos de tutorial e qual é, precisamente, o seu objetivo?

Num primeiro momento, iremos investigar a natureza das informações cruciais que um usuário da interface precisa receber para se tornar um jogador. Para isso veremos algumas abordagens sobre os fundamentos do que compõe um jogo a fim de identificar peculiaridades dos jogos digitais que afetam a forma de entendimento do sistema lúdico. A seguir, iremos desmembrar os tutoriais em elementos reconhecíveis como parte de uma ferramenta em desenvolvimento para a análise de tutoriais. Com esse aporte teórico delimitaremos o território dos tutoriais, para que possamos a seguir observar a aplicação de estratégias de educação do usuário em alguns exemplos emblemáticos. O resultado dessa análise não tem a pretensão de qualificar tutoriais em “bons” ou “ruins”, somente de mapear familiaridades entre estratégias de educação do usuário e estéticas de jogo.

Palavras-chave: Tutorial; educação; game design.

Introdução

No jogos e atividades lúdicas tradicionais os participantes devem ser apresentados às regras previamente à experiência do jogo, seja através de manuais de instrução, explicações ou acordos entre os outros jogadores ou observação de partidas. O videogame, por sua interatividade e seus recursos de linguagem, permite que o jogador aprenda as regras durante o próprio jogo.

As linguagens didáticas, responsáveis por esse processo de descoberta e aprendizado das regras, podem ser exploradas em formas textuais, gráficas e sonoras; Podem ser simples decorrência da diagramação da interface do usuário ou do *level design*; Podem assimilar estéticas de outras mídias como o cinema e a literatura;

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Educação e Cibercultura, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

² Estudante do curso de graduação em Design da ESPM-SP. E-mail: daniel.moori@acad.espm.br.

² Estudante do curso de graduação em Design da ESPM-SP. E-mail: daniel.moori@acad.espm.br.

³ Algumas discussões sobre tutoriais:

Usam, por fim, quaisquer combinações de ferramentas de comunicação e tecnologias possíveis com o objetivo de transmitir ao jogador, explícita ou intuitivamente, as regras operacionais do jogo, necessárias para que haja *interação lúdica significativa*.

Com o constante movimento de expansão da indústria de jogos digitais, favorecido por novas mídias e tecnologias, os videogames ganham um público cada vez maior e de perfil variado, principalmente entre 2001 e 2010 com a revolução dos jogos casuais. Para garantir que todos os usuários sejam capazes de entender como jogar, uma medida comumente adotada pela indústria dos games é a de dedicar uma parcela introdutória do jogo para ensinar explicitamente as regras do jogo e quais as opções de interação que o jogador terá, a este segmento do jogo se dá o nome de tutorial.

Mas, apesar dos inúmeros³ guias e sugestões de construção de tutoriais dedicados e redigido por game designers, poucos estudos buscam identificar elementos fundamentais dos tutoriais e definir seus limites.

Persiste, praticamente como convenção, um certo modelo de tutorial defendido e testado por desenvolvedores de diferentes gêneros de jogos e público variado. Ao evidenciar as características que parecem ser recorrentes na estratégia de educação do usuário através desse tutorial padrão procuramos contestar a rigidez dessa fórmula e observar as estratégias tutoriais em diferentes contextos e com isso esclarecer quais os objetivos fundamentais do tutorial e sugerir uma metodologia de observação de tutoriais.

É impreciso definir o que é um tutorial, onde ele começa e termina e quando ele é bem ou mal utilizado, mas é razoavelmente simples enunciar seu principal objetivo de forma grosseira: “Ensinar o jogador a jogar”. Essa tarefa por vezes, varia

³ Algumas discussões sobre tutoriais:

Tutorials: Learning To Play. Disponível em:

< http://www.gamasutra.com/view/feature/6160/tutorials_learning_to_play.php?print=1 > (último acesso em: 16/08/2014)

The Designer's Notebook: Eight Ways To Make a Bad Tutorial. Disponível em:

< http://www.gamasutra.com/view/feature/134774/the_designers_notebook_eight_php?print=1 > (último acesso em: 16/08/2014)

First Five Minutes: How Tutorials Make or Break Your Social Game. Disponível em:

< http://www.gamasutra.com/view/feature/132715/first_five_minutes_how_tutorials_php?print=1 > (último acesso em: 16/08/2014)

The secret to a strong tutorial: Make it fun! . Disponível em:

< http://www.gamasutra.com/view/news/168652/The_secret_to_a_strong_tutorial_Make_it_fun.php > (último acesso em: 16/08/2014)

de enfoque, podendo, por exemplo, assumir entre desenvolvedores as seguintes variações: “Ensinar as regras”, “Ensinar a mecânica”, “Mostrar o que o jogador pode fazer”, etc. Não por acaso, há ambiguidades entre as diferentes visões quanto aos conceitos de *Mecânica*, *Regras*, *Ações*, *Procedimentos* que compõem jogos, o que se mantém durante o entendimento do que é incorporado dentro “operacional” em um jogo. A partir do cruzamento das visões de diferentes game designers é possível delimitar qual é o objetivo fundamental do tutorial.

O objetivo do tutorial

Talvez a característica mais marcante do videogame seja a sua forma de interação, um processo de leitura *ergódica* (AARSETH, 1997) que requer um esforço do usuário maior do que o movimento muscular dos olhos e que não se resume ao processo de interpretação ativa que ocorre na leitura de um romance, por exemplo. Para que seja possível esse nível de participação é necessário que o jogador seja capaz de medir o significado de suas ações no jogo.

O conceito de *interação lúdica significativa* (*meaningful play*) é definido como o que ocorre quando a relação entre a ação e seu resultado é discernível e integrada num contexto maior do jogo, ou seja, é o processo que ocorre quando um jogador realiza uma ação dentro de um sistema projetado e esse sistema responde a essa ação-estímulo de forma perceptiva e que, de alguma maneira, aponte o sentido do progresso do jogo (SALEN e ZIMMERMAN, 2012). O jogador só reconhecerá a sua participação no jogo se a resposta a sua interação for regida por um sistema de regras, não aleatoriamente. O sistema de regras, por sua vez, se manifesta para o jogador através de um sistema representativo, com recursos gráficos, sonoros, táteis, etc.

É importante enfatizar que o sistema de regras e o sistema representativo são componentes distintos da experiência de jogo e que o sistema representativo, por ter a função de tradução, é o que cria as linguagens e estéticas experimentadas pelo jogador.

Em *Megaman 7* (Capcom, 1995), por exemplo, o sistema de regras é responsável por verificar se há coincidência entre a posição do personagem controlado pelo jogador e a de um projétil inimigo e, se houver, as regras determinam que o jogador foi atingido e, com isso, alguns dos seus pontos de vitalidade serão

subtraídos. O sistema representativo, por sua vez, tem acesso a todos os quadros possíveis de animação do personagem do jogador e exibe na tela a animação do personagem ferido. O jogador, ao interagir com essa animação, compreende a regra de que perderá o jogo se for atingido muitas vezes.

Essa resposta é reforçada pela redução dos pontos de vitalidade, também representados na tela, e por um som característico. Jogos mais novos poderiam somar a esta resposta um estímulo tátil acionando motores vibratórios no controle nas mãos do jogador, tudo isso para tentar assegurar que o jogador conheça as relações entre sua interação e as regras.

Como comparação, os primeiros videogames eram rudimentares não faziam uso suficiente do sistema representativo para que independessem de um manual de instruções, assemelhando-se a jogos de tabuleiro. Em *Cat & Mouse* (Magnavox, 1973), por exemplo, dois retângulos na tela representavam os jogadores deveriam, por conta própria, fixar na tela da televisão uma película translúcida com o cenário do jogo e, como nenhuma resposta além do translado dos retângulos é representado, o jogo é indecifrável sem a leitura prévia do manual de regras.

O objetivo do tutorial, assim como o do manual de instruções ou do processo iterativo de aprendizagem, é qualificar o usuário à *interação lúdica significativa* e permitir que haja a formação de sentido além da audiência passiva das saídas da interface. E para isso o jogador precisa reconhecer um mínimo de elementos da interação listados na tabela a seguir:

Interface	O jogador deve ser capaz de reconhecer e operar as entradas e saídas da interface física, como mouse, teclado, joystick, monitor e caixas de som.
Representação	Além de reconhecer as saídas da interface, o jogador deve ser capaz de interpretar o que está sendo representado pela interface.
Regras operacionais	Uma vez compreendida a interface física e a representação é possível estabelecer loops de feedback o que permite que o jogador infra alguma das regras operacionais do jogo.
Ações operacionais	Um indício de que os feedbacks relativos aos comandos do jogador foram compreendidos e internalizados é a capacidade de enunciar os comandos do jogo como verbos, assim listando as ações operacionais.

Ações resultantes	Se o jogador for capaz de contextualizar as ações operacionais de forma estratégica os elementos fundamentais para que haja interação lúdica significativa foram assimilados.
--------------------------	---

Tabela de pré requisitos da interação lúdica significativa

Esses são os elementos essenciais para que a interação com o sistema construa significados pertinentes para a experiência como jogador. Um indivíduo certamente fará sentido da sequência semiótica apresentada pelas saídas da interface quando assiste uma partida jogada por outro indivíduo, mas por não ser usuário da simulação, essa construção de sentido está restrita à experiência de um espectador que difere da experiência do jogador, sensível às nuances do loop de feedback da interação lúdica significativa.

O tutorial não se responsabiliza pela apresentação da maior parte da interface física por assumir que o usuário precisa ter conhecimento de algumas convenções da interface para alcançar o início do jogo. Em um jogo de computador, por exemplo, o usuário deve saber operar e reconhecer o mouse, teclado e monitor para ter acesso ao jogo. É possível ver esforço maior, por parte dos desenvolvedores, ao apresentar interfaces que talvez não fossem reconhecidas como convencionais como nas primeiras gerações de jogos que fizeram uso de acelerômetros ou sensores de movimento corporal.

A compreensão da representação tangencia aspectos da experiência do jogador que dependem do contexto cultural em que o jogo é desenvolvido e jogado e poderia fazer uso das teorias da semiótica e narratologia por exemplo, mas para os fins deste estudo vamos limitar a análise da representação ao reconhecimento do *modelo de câmera*, da *GUI* (*Graphical User Interface*) e do *avatar*. O modelo de câmera proposto por Adams diz respeito ao enquadramento da informação gráfica apresentada vinculada ao posicionamento de uma câmera hipotética (ADAMS, 2010, p38). A GUI (ou interface gráfica do usuário) é por vezes entendida como HUD (ou heads-up display) e “representa uma coleção de elementos mostrados persistentemente na tela cuja finalidade é indicar o estado de algumas variáveis pertinentes ao jogador”⁴ (WILSON, 2006, p1). O avatar é a representação do jogador

⁴ Tradução livre do autor.

no universo do jogo, não é necessário que seja um personagem podendo assumir a forma de um cursor de mouse, por exemplo. O avatar é a manifestação da representação primária do feedback da ação do jogador.

As regras são, talvez, o aspecto mais formal do jogo, os condicionantes que regulam todas as ações e suas consequências dentro do universo do jogo e são, para Schell, o elemento central de onde toda a mecânica propaga (SCHELL, 2006, p144). As regras operacionais são um subconjunto que pode ser entendido como “o que o jogador precisa saber para jogar o jogo” (ibid, p145), mas a sua relação com a interface é melhor descrita por Salen e Zimmerman:

As regras operacionais de um jogo digital, são as que se relacionam diretamente ao comportamento do jogador e sua interação com o jogo. Como as regras operacionais envolvem diretamente os materiais da interação do jogo, as regras operacionais de um jogo digital incluem o uso de dispositivos de entrada, como o mouse, o teclado ou um controle⁵.(SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p7)

As ações operacionais descritas por Schell são, conceitualmente, muito próximas das regras operacionais definidas por Salen e Zimmerman, mas podem ser compreendidas como perspectivas diferentes em relação ao uso da interface. As ações operacionais são os verbos da mecânica (SCHELL, 2006, p140) e a enunciação de uma ação como verbo é, de certa forma, um indício de que o jogador assimilou a regra operacional relativa àquela ação, ou seja, que transcende a interface e assume a agência sobre a ação diretamente. A operação em conformidade com as regras operacionais deixa de ser enunciada como “Eu aperto o botão A para pular” e passa a ser “Eu pulo”.

As ações resultantes, por sua vez, dizem respeito a essas ações operacionais postas em contexto para alcançar algum objetivo, ou seja, são consequência do comportamento estratégico do jogador que permitem *jogabilidade emergente* e que, novamente, apresenta um conceito muito similar ao da *interação lúdica significativa*.

Os manuais de instrução dos jogos de tabuleiro foram referência para a os manuais dos jogos digitais e, de forma análoga, apresentavam todas as informações pertinentes para que houvesse interação lúdica significativa. As primeiras gerações de videogames precisavam, por exemplo, explicitar no manual os elementos

⁵ Tradução livre do autor.

representados na tela e o significado das informações na GUI. Muitos jogos da primeira geração de consoles 8-bits possuía capacidade de representação suficiente para projetar os feedbacks que viabilizassem a interação lúdica significativa através do processo iterativo de aprendizagem, caracterizado pela memorização, experimentação e repetição.

A alternativa a esses métodos de educação que vamos descrever incorpora as instruções explícitas das regras operacionais como nos manuais e a capacidade limitada de exploração. Esse método tutorial emerge de uma necessidade de mercado e, através de otimizações, alcançou um formato que é aplicado repetidamente em jogos de diversos gêneros e públicos.

O tutorial padrão

Aliado à necessidade de possibilitar ao jogador algo tão fundamental como os pré-requisitos para a interação lúdica significativa, a sessão tutorial é também a introdução da experiência do jogo assumindo também a função de prender a atenção do jogador e mantê-lo engajado na experiência de jogo o suficiente para sentir os efeitos das suas escolhas no contexto amplo do jogo.

Por isso, é comum que artigos sobre o tutorial dividam o foco entre o que é essencial apresentar ao jogador e como mantê-lo interessado no jogo. Apesar de diversas estratégias tutoriais enfatizarem aspectos diferentes dessa introdução ao jogo, algo como um padrão emergiu em diversos tipos de jogos que convencionou o termo “tutorial”. Não há definição precisa para o tutorial e seus limites nem sempre são claros, porém pela reincidência de algumas características é possível reconhecer um tutorial padrão, uma experiência que pode ser discriminada do resto do jogo.

Esse modelo de tutorial é constantemente questionado e muitos jogos são melhores enquadrados em uma zona limítrofe entre o tutorial padrão e o processo iterativo de aprendizagem. Existe, inclusive, certo estigma associado ao tutorial padrão, que por vezes pune os jogadores experientes privando-os da jogabilidade principal do jogo e que patroniza jogadores inexperientes de forma tão exagerada que beira a humilhação. Os reflexos desse estigma e o esforço em “integrar” a experiência tutorial à jogabilidade principal pode ser notada em uma palestra com George Fan, criador do bem sucedido *Plants vs Zombies* (Popcap's, 2009) na Game Design

Conference de 2012⁶ em que ele confessa “Nós nos esforçamos para que [o tutorial] não se pareça nada com um tutorial” (FAN, 2012) e “Eu procuro assegurar que não haja nenhuma sessão do meu jogo que se chame ‘tutorial’” (ibid.).

Apesar desse preocupação em distanciar a experiência tutorial do formato do padrão, o tutorial de *Plants vs Zombies*, bem como o de grande parte dos jogos casuais, possuem muitos aspectos que caracterizam o tutorial padrão. Vamos assumir os seguintes critérios:

Isolamento	O tutorial padrão é separado da experiência normal do jogo.
Segurança	Durante o tutorial, o erro do jogador não é punido tão severamente quanto no resto do jogo
Condução	O tutorial guia o jogador por uma serie de tarefas
Interrupção	Há a suspensão dos comandos do jogador durante a apresentação das instruções
Instruções Explícitas	As tarefas tutoriais são apresentadas de forma verbal ou infográfica

Tabela de características do tutorial padrão.

Vale notar que não é necessária a presença de todas essas características para que se considere um tutorial como padrão, esses parâmetros podem se manifestar de inúmeras formas nos jogos o que garante uma variabilidade que desafia a categorização objetiva dos tutoriais. Essas características são elementos observáveis em um tutorial que podem ser analisadas separadamente, mas a intensidade e modo que qualificam um tutorial como padrão são subjetivos.

Isolamento

A característica determinante para o reconhecimento do tutorial padrão é a sua separação da experiência normal de jogo. Os outros aspectos analisados reforçam ou evitam essa separação que qualifica, por negação, o quanto integrado o tutorial é do

⁶ Palestra completa disponível em <<http://www.gdcvault.com/play/1015541/How-I-Got-My-Mom>>
Último acesso em 18/08/2014.

resto da experiência de jogo. Para tornar a descrição desse isolamento menos subjetiva vamos apontar 2 maneiras como essa separação se estabelece: No *menu* e na *linguagem*.

O isolamento mais evidente ocorre ao apresentar, no menu principal do jogo, uma opção “Tutorial” (ou Prática, Treino, Fundamentos, etc) além da “Novo jogo” (ou Nova carreira, Iniciar, Criar partida, etc), como nos jogos Team Fortress 2 (Valve, 2007), Titanfall (Electronic Arts, 2014), Super Cratebox (Vlaambeer, 2010), FTL (Subset Games, 2012) e Banished (Shining Rock Software, 2014). Com isso o jogador pode escolher se deseja se expor a uma experiência que os desenvolvedores declaradamente entendem como tutorial. Uma variação desse isolamento é não inserir a opção “tutorial” no menu, mas aplicar uma sequência tutorial “pulável” (Skippable), assim que o usuário seleciona a opção “novo jogo”, de forma que um comando como “Pular tutorial” fica aparente para o jogador o que, novamente, explicita a diferenciação entre a sessão tutorial e o restante do jogo.

O isolamento por linguagem é, geralmente, vinculado à maneira como a *instrução explícita* é representada com o estabelecimento de uma linguagem própria para o tratamento da informação tutorializada. Caracteristicamente essa abordagem quebra, de certa forma, a quarta parede quando posta em um contexto narrativo, ou seja a informação apresentada no universo do jogo comunica-se diretamente com o jogador, transpondo, de certa forma, o avatar. No tutorial de Rogue Legacy (Cellar Door Games, 2013), por exemplo, uma caixa de texto que diz “Tap A to jump” e ilustra o botão A do controle do Xbox, essa e outras instruções que associam uma ação no jogo a um comando no controle ocorrem principalmente nos primeiros 2 minutos de jogo numa sequência de obstáculos que começa assim que o jogador seleciona “new game” no menu. Essa linguagem instrutiva ocorre raramente em outros contextos durante jogo quando há algum objeto interativo, mas durante esses 2 primeiros minutos há um reforço da separação por um filtro sépia que também é indicativo narrativo de um flashback.

No caso do Rogue Legacy o texto é inequivocamente extranoemático, mas existem casos em que uma fala de um personagem assume a voz do tutorial e quebra parcialmente a quarta parede como no Puzzle Craft (Chillingo, 2013) quando uma camponesa do reino do jogador diz “This is your camp. Take a look at the statistics

below, you can see there is much to do” que é um discurso direcionado ao avatar do jogador, o rei, mas também diretamente ao jogador que vê a interface gráfica e sua tabela de estatísticas. A aparição dos moradores do reino com suas falas instrutivas gera, novamente, uma pequena sequencia obrigatória de tarefas para o jogador e dura aproximadamente os 2 minutos iniciais de jogo.

No Super Cratebox a fase tutorial obrigatória apresenta texto extranoemático grafado “no fundo” do cenário, de forma que o personagem do jogador pode obstruir o texto, para não interferir muito na ação. O texto apresenta tarefas seguidas que devem ser cumpridas pelo jogador e não aparece nas fases seguintes. O tratamento gráfico do cenário simula a estética dos displays de LCD como o do Gameboy o que só ocorre na fase tutorial e reforça a separação.

Em contraste ao processo iterativo em que a aprendizagem ocorre através de experimentação de forma que não há diferença perceptiva entre o momento tutorial e o momento normal de jogo, o tutorial padrão reforça a separação isolando esse conjunto de recursos de linguagem à sessão tutorial, uma fase ou uma parcela da fase inicial. Portanto os vários casos em que essa distinção não se faz clara também são casos em que o tutorial aplicado não é obviamente padrão.

No jogo Super Meat Boy (Team Meat, 2010), as 3 fases iniciais possuem uma objeto em formato de placa com um ponto de exclamação flutuante, ao interagir com este objeto o jogador recebe um infográfico sem texto que mostra informações tutoriais. Essas placas raramente aparecem novamente no jogo e não há outro aspecto na linguagem que diferencie essas 3 fases do resto do jogo, essa parece uma progressão de dificuldade e apresentação de mecânicas que o processo iterativo poderia ser suficiente e, talvez por conta disso, o tutorial do jogo não parece se conformar plenamente ao formato padrão.

Este exemplo pode ser contrastado ao Super Mario Bros. (Nintendo, 1985) e sua progressão de fases e processo iterativo, mas talvez seja interessante comparar o caso de Super Meat Boy com o Ugh! (PlayByte, 1992), em que o processo iterativo é usado favorecendo a experimentação numa progressão de fases que apresenta mecânicas novas, mas curiosamente as fases são nomeadas “introducing platforms”, “Introducing bird”, “Introducing dino” etc durante as 6 primeiras fases o que também não caracteriza plenamente o tutorial padrão, já que não há nenhuma instrução direta

em relação aos comandos e objetivos do jogo, mas houve a intenção de apresentar algumas mecânicas de forma separada, através da progressão de fases.

Outro exemplo de um caso ambíguo ocorre no jogo Portal (Valve, 2007) em que há a aplicação de texto extranoemático indicando os comandos de movimento, olhar, pegar objetos e atirar sensíveis a contexto nas primeiras 3 fases de forma discreta e não interruptiva, mas há também, no início das primeiras 19 fases (que representam 76% do jogo), grandes painéis luminoso com pictogramas que indicam a natureza dos obstáculos da fase, permitindo que o jogador antecipe riscos. Nas fases seguintes o cenário recebe um tratamento gráfico diferente por conta da narrativa o que marca, de certa forma, uma separação e com isso, apesar de atípico, é possível tanto interpretar as primeiras 3 fases como sendo o tutorial bem como as primeiras 19 fases, em ambos os casos não predomina as características de um tutorial padrão.

Segurança

Uma característica associada à separação nos tutoriais padrão é a sensação de segurança que o jogador têm em relação aos seus erros. O que parece uma contradição a um dos elementos fundamentais do jogo que é o conflito - uma força de oposição ao cumprimento do objetivo do jogador que constrói os desafios a serem superados. Durante o tutorial padrão, o feedback de “punição” do jogador é brando ou suspenso podendo o jogador ter infinitas vidas, como em Super Cratebox; Ou não poder ser ferido, como em Rogue Legacy; Ou não ter liberdade o suficiente para causar a derrota, como em Plants vs Zombies.

Em Super Cratebox e Titanfall apesar de haver feedback para as ações erradas durante o tutorial (Uma campanha no Super Cratebox e um glitch no vídeo no Titanfall) o personagem do jogador volta vivo imediatamente à posição anterior à falha, reduzindo o tempo de espera e re-superação dos obstáculos.

A segurança pode ser interpretada como parte da progressão natural de dificuldade e das fases, como no caso de Uhg! em que a dificuldade do jogo aumenta a cada fase à medida em que novas mecânicas são introduzidas. De forma que talvez, mais comum do que a sensação de segurança experimentada pelo jogador, o próprio design das fases é feita de forma que a derrota seja improvável. Essa intensão dos

desenvolvedores fica clara, por exemplo, na mensagem de derrota do tutorial de FTL, em que a derrota é atingida com muito esforço⁷.

Condução

Outra característica muito marcante do tutorial padrão é a sequência de tarefas proposta ao jogador, cada uma servindo como uma lição de parte da mecânica. O que evidencia essas instruções, muitas vezes, também é o recurso de linguagem responsável pelo *isolamento*, como no tutorial de FTL em que setas vermelhas, exclusivas do tutorial, auxiliam os painéis com instruções a guiar o jogador por uma pequena sequência de obstáculos que exigirão a compreensão da interface gráfica do jogo.

A sequência guiada geralmente exige que uma tarefa seja cumprida antes de apresentar a seguinte e pode evidenciar os meios de sua conclusão restringindo os comandos do usuário como em Puzzle Craft em que nem todos os botões da GUI estão disponíveis no início do tutorial, apresentando animações infográficas como em Super Meatboy ou afunilando as ações do jogador através de level design como em Rogue Legacy, em que apesar de certa liberdade, não é possível avançar no jogo sem superar um obstáculo através da ação de pulo exigida pela sequência tutorial.

O tutorial de Driver (GT Interactive Software, 1999) apresenta uma lista de tarefas que o jogador deve cumprir em 60 segundos, na ordem que preferir. O jogador não pode iniciar as fases regulares do jogo antes de cumprir esse desafio e apesar dessa liberdade não há instrução clara de como fazer cada uma das manobras. Esse tutorial conta com a repetição e alguma exploração dos comandos o que, mais uma vez, se assemelha do processo iterativo e serve de exemplo de um grau de liberdade intermediário entre os tutoriais padrão claramente guiados e o processo iterativo que utiliza level design e conta com a exploração do jogador.

Interrupção

Uma característica vinculada à *condução* do tutorial padrão é a interrupção da ação do jogador. O tutorial pode intercalar momentos de ação do jogador com

⁷ Texto original: “Somehow you’ve died during the introduction training exercise. Feel free to try again but this doesn’t bode well for your mission.”

apresentação de uma nova tarefa da sequência tutorial. O tutorial de Steampunk Tower (Chillingo, 2013), por exemplo, suspende os comandos normais de jogo do usuário durante a apresentação obrigatória das animações informativas do tutorial. Essa alternância entre comandos do jogador e janelas com instruções guiam as ações do jogador e restringem a interação como forma de garantir que a mecânica básica seja executada pelo jogador. Abordagens não interruptivas, como as de Super Cratebox e Rogue Legacy oferecem instruções sequenciadas que obrigam o jogador a executar ações básicas, mas sem suspender o controle do jogador, são exemplos de estratégias intermediárias entre o tutorial padrão e o processo iterativo, em que o jogador teria liberdade para experimentação sem nenhuma instrução explícita como em Megaman X.

Instruções Explícitas

Talvez a característica mais notável do tutorial padrão seja a exposição de alguma forma de instrução verbal ou infográfica que apresente regras operacionais, relacionando diretamente a interface (gráfica ou física) a uma ação operacional. Usando o paralelo entre mecânica e o verbo, essa instrução deve associar um comando do jogador a um verbo seja minimalistamente como no painel translúcido de Portal em que a informação se dispõe em forma de tabela sem título com verbos e teclas do teclado do computador; seja mais descritivamente como no caso de Candy Crush (King, 2012) em que o verbo “swipe” faz referência a um gesto na superfície tátil; seja simbolicamente como no Super Meatboy em que o verbo é substituído pela própria animação da ação a que o comando faz referência.

Em jogos em que a relação entre a interface física e o verbo não parecem diretamente relacionadas como, por exemplo, jogos em que o mouse é utilizado para a interação e o clique é polivalente no que diz respeito à quantidade de ações que executa, a interface gráfica parece preencher essa lacuna de forma a apresentar novamente o verbo de forma textual ou simbólica. O tutorial padrão, nesses casos, se encarrega de instruir como utilizar a interface gráfica como aponta Aki Jarvinen:

Ao aprender sobre a interface do usuário, o jogador está, supostamente, aprendendo, em uma mesma sessão, as mecânicas centrais do jogo. Por isso os tutoriais de jogos sociais integram o ensinamento de ações cruciais da jogabilidade ao passo-a-passo da HUD. De forma parecida

ao que ocorre, por exemplo, em jogos de estratégia em tempo real em jogos de computador. (JARVINEN, 2010, p2)

Pode haver ambiguidade em relação à categorização do tutorial padrão em relação ao grau de evidência da informação tutorializada, mas é seguro afirmar que o processo iterativo não faz uso desse recurso e não estabelece essa ponte entre a interface física e as ações operacionais, assumindo que o jogador experimentará com a interface e notará, através de feedbacks gráficos, sonoros ou mesmo táteis, a que ação operacional o comando ativado se relaciona.

Conclusão

Ao identificar o objetivo fundamental do tutorial e seus requisitos desvinculados da função de atrair e engajar o jogador é possível perceber como as diferentes estratégias de educação do usuário abordam a necessidade de tornar o jogador apto para a interação. E as estratégias comuns aos tutoriais que convencionam um formato ideal para essa tarefa tutorial parecem se manifestar de formas tão variadas para cada jogo que é contestável que o uso de um modelo seja, de fato, relevante.

O processo de educação conta com tantos pressupostos culturais, convenções tecnológicas e de representação que é difícil não considerar o repertório do jogador como o principal parâmetro de determinação de eficiência e pertinência do tutorial, algo dificilmente mensurável e, certamente, não precisamente generalizável.

A análise sobre o processo de educação do usuário a sistemas, por vezes, complexos e não familiares possibilita a construção de um projeto que transcende o universo dos videogames e é aplicável a outras sistemas digitais interativos. E o potencial educativo desses sistemas também ultrapassa o conteúdo da lógica interna do jogo, as regras operacionais, e pode favorecer a construção de comportamentos ou momentos de reflexão que emergem da interação voluntária com o sistema.

Referências

- AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. The Johns Hopkins University Press: Maryland, 1997.
- ADAMS, Ernest. **The Designer's Notebook: Eight Ways To Make a Bad Tutorial**. Disponível em <http://www.gamasutra.com/view/feature/134774/the_designers_notebook_eight_.php?print=1> . Último acesso em 01/07/2014
- FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology**. Routledge: 2003. Disponível em <http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf> . Último acesso em 31/07/2014.
- FRASCA, Gonzalo. **Play the message: play, game and videogame rethoric**. Agosto de 2007. 213 f. Tese (doutorado em Videogame Studies) Dinamarca: IT University of Copenhagen, 2007. Disponível em <http://www.powerfulrobot.com/Frasca_Play_the_Message_PhD.pdf>. Último acesso em 17/06/2014.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: Jogo como elemento da cultura**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editora, 2001.
- JUUL, Jesper. **Half-real: Video games between real rules and fiction worlds**. MIT Press, 2005
- KOSTER, Raph. **A Theory of Fun for Game Design**. Arizona: Paraglyph Press, 2005.
- LIMA, Manolita C. **Monografia: A engenharia da produção acadêmica**. 2. ed. Rev. E atualizada São Paulo: Saraiva, 2008.
- SEVERINO, Antônio J. **Metodologia do trabalho científico**. 22. ed. Rev. E atualizada, São Paulo: Cortez, 2007.
- SCHELL, Jesse. **A Arte de Game Design: O livro original**. 1. ed. São Paulo: Campus, 2010.
- ZIMMERMAN, Eric.; SALEN, Katie. **Regras do jogo: Fundamentos do design de jogos**, São Paulo: Edgar Blücher, 2012.
- AARSETH, Espen. **Playing Research: Methodological approaches to game analysis**. Melbourne: SE, 2003.
- FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology**. Routledge, 2003
- ANDERSEN, Erik; O'ROURKE, Eleanor; LIU, Yun-En; SNIDER Richard; LOWDERMILK, Jeff; TRUONG, David; COOPER, Seth; POPOVIC, Zoran. **The Impact of Tutorials on Games of Varying Complexity**. Disponível em <<http://grail.cs.washington.edu/projects/game-abtesting/chi2012/chi2012.pdf>>. Último acesso em 03/07/2014.