



TEKKENHUB: uma ferramenta para aprendizagem sobre Tekken 8

Erik B. ABDALA¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

Este artigo descreve o desenvolvimento de um site dedicado a centralizar e organizar informações sobre Tekken 8, um jogo de luta conhecido por sua complexidade e riqueza de mecânicas. O objetivo principal do projeto é fornecer uma plataforma acessível que ajude novos jogadores a entender melhor o jogo, reunindo detalhes sobre personagens, mecânicas, terminologia, mapas e notas de atualização em um único lugar. O processo de desenvolvimento envolveu levantamento de requisitos, por meio do uso da ferramenta Google Docs, gerenciamento de tarefas com Notion, e o uso de ferramentas como Visual Paradigm Online para diagramas. A tecnologia empregada incluiu Django para o *back-end*, PostgreSQL para o banco de dados, e HTML, CSS e Bootstrap para o *front-end*. A pré-validação com jogadores de Tekken 8 revelou que o *site* atende bem às suas expectativas, facilitando o aprendizado e a compreensão do jogo. Contudo, foram identificadas oportunidades de melhoria, como a necessidade de atualizações contínuas e a adição de recursos interativos. A conclusão destaca o impacto positivo do *site* e sugere direções para futuras evoluções.

Palavras-chave: Jogo de luta; Informações; Plataforma; Acessível; Complexidade.

1. INTRODUÇÃO

A franquia Tekken é uma das mais renomadas e complexas no universo dos jogos de luta, sendo reconhecida por sua longevidade e pela riqueza de seus sistemas de combate. Com o lançamento de Tekken 8, essa complexidade é ainda mais evidente, especialmente para novos jogadores. Tekken se distingue de outros jogos de luta devido ao seu vasto elenco de personagens, cada um com um extenso repertório de golpes e combinações, além de mecânicas avançadas que exigem um domínio detalhado do jogo. Essa complexidade é ampliada pelo fato de ser uma franquia legado, onde o conhecimento adquirido ao longo dos anos pelos jogadores veteranos cria uma barreira significativa para aqueles que estão começando. A curva de aprendizado íngreme e a necessidade de compreender profundamente as nuances do jogo fazem de Tekken 8 um desafio considerável para os novatos.

Diante disso, um dos maiores obstáculos enfrentados por esses novos jogadores é a dificuldade em encontrar informações organizadas e acessíveis sobre os conceitos e mecânicas fundamentais do jogo. Apesar do jogo apresentar tutoriais e guias básicos, a maior parte das informações relevantes e práticas são encontradas fora do mesmo. E a partir disso, tem-se o agravante de que essas informações disponíveis sobre Tekken 8 estão dispersas em diversos sites, fóruns e vídeos, o que dificulta a formação de uma compreensão coesa e estruturada. Essa fragmentação torna o processo de aprendizado demorado e ineficiente, gerando frustração e

¹Discente, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: erik.abdala@alunos.ifsuldeminas.edu.br

²Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

desmotivação para muitos jogadores que desejam se aprofundar no jogo.

Embora existam algumas iniciativas para centralizar o conhecimento sobre Tekken, como o site TekkenGuru³, que oferece uma plataforma organizada para consulta de informações sobre o jogo, esses recursos ainda apresentam limitações. O TekkenGuru, por exemplo, apesar de ser uma ferramenta útil, não cobre de maneira abrangente todas as informações necessárias para que um jogador novato possa se familiarizar com os conceitos básicos e avançados do jogo. Muitas das mecânicas mais recentes e detalhamentos necessários para uma compreensão profunda estão ausentes ou dispersos em outras plataformas.

Conforme Mayer (2009) aponta, a centralização e organização dos recursos de aprendizagem são cruciais para reduzir a sobrecarga cognitiva e melhorar a eficiência da aquisição de conhecimento, especialmente em domínios de alta complexidade. Logo, a falta de um recurso centralizado que reúna e organize essas informações é um problema que limita o potencial de crescimento e desenvolvimento dos jogadores, especialmente os novatos.

Portanto, diante desse cenário, a ideia de desenvolver um site que centralize e organize as informações mais importantes sobre Tekken 8 surge como uma solução essencial. O projeto visa organizar as principais informações do jogo de forma a permitir que os jogadores acessem detalhes sobre cada personagem, incluindo golpes e combos. Além disso, o site visa oferecer explicações das principais mecânicas do jogo e técnicos frequentemente utilizados pela comunidade. E por fim, visa apresentar uma lista dos mapas presentes no jogo e notas de atualizações, que documentam as mudanças e melhorias feitas ao longo do tempo. Assim, com essa estrutura, o objetivo do site é otimizar o aprendizado dos jogadores, facilitando o acesso e a compreensão das informações necessárias para desenvolver habilidades avançadas.

2. MATERIAL E MÉTODOS

De acordo com Jung (2004), a pesquisa realizada neste trabalho se classifica, em relação à natureza, como sendo do tipo aplicada ou tecnológica. Quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa descritiva, já que consiste principalmente na coleta de dados por meio de um levantamento. Referente à abordagem, a pesquisa é tanto qualitativa como quantitativa. E por fim, em relação aos procedimentos técnicos adotados, trata-se de uma pesquisa bibliográfica e de estudo de caso.

A primeira etapa consistiu na identificação e definição das informações essenciais que deveriam ser organizadas e apresentadas no site. Esse processo foi realizado por meio de um levantamento de requisitos, por meio da utilização da ferramenta Google Docs, no qual foram analisadas e documentadas as necessidades e expectativas dos jogadores, dando ênfase para os

³ TekkenGuru. <https://tekken.guru/>

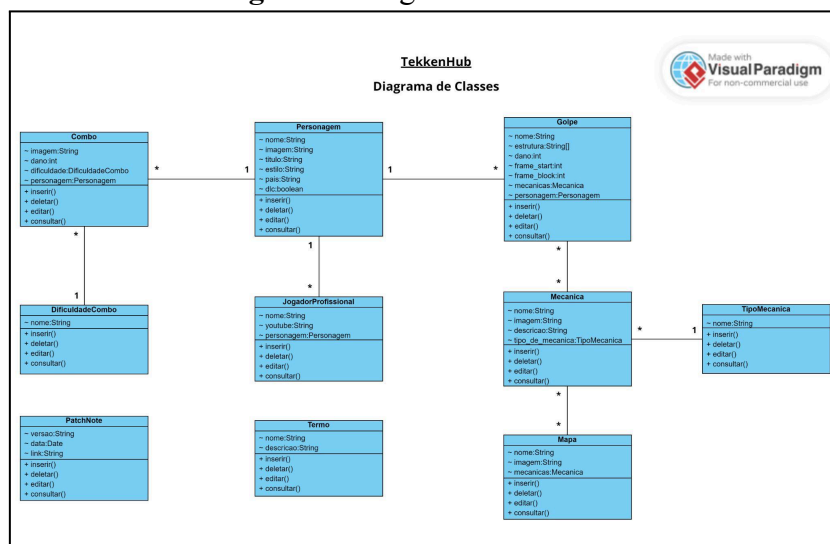
jogadores novatos.

Paralelamente, o gerenciamento de tarefas foi conduzido utilizando a plataforma Notion (plataforma de gerenciamento de projetos), que possibilitou a organização eficiente das atividades, definição de prazos, e monitoramento do progresso do projeto. Além disso, para visualizar e planejar as funcionalidades do site, foram criados um diagrama de classes (Figura 1) e de caso de uso no Visual Paradigm Online, que serviu como um guia para o desenvolvimento das funcionalidades, assegurando que todas as necessidades dos usuários fossem devidamente contempladas. E para gerenciar as diferentes versões do código ao longo do desenvolvimento do projeto, foi utilizado o Git, com o repositório do projeto hospedado no GitHub.

Em sequência, com os requisitos claramente definidos, iniciou-se a etapa de desenvolvimento do site, utilizando uma *stack* tecnológica composta por Django, PostgreSQL, HTML, CSS e Bootstrap. O *framework* Django foi escolhido pela sua robustez e capacidade de facilitar o desenvolvimento rápido de aplicações *web* complexas, enquanto o PostgreSQL foi adotado como sistema de gerenciamento de banco de dados, devido à sua confiabilidade e desempenho em ambientes de produção.

Por fim, o *front-end* do site foi desenvolvido utilizando HTML e CSS, com a integração do *framework* Bootstrap, que permitiu a criação de uma interface responsiva e visualmente atraente, garantindo uma experiência de usuário otimizada em diferentes dispositivos.

Figura 1: Diagrama de Classes.



Fonte: do autor (2024).

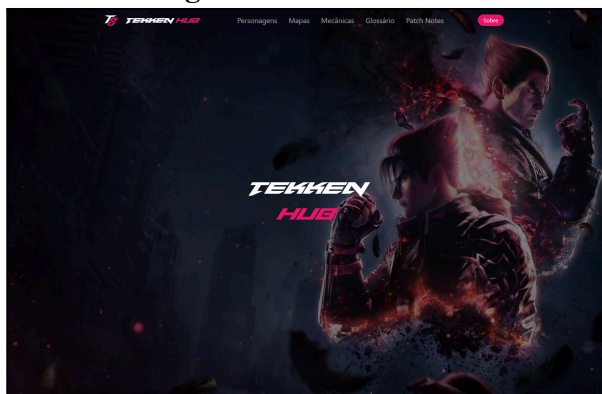
3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a aplicação dos métodos de Engenharia de Software e a utilização das tecnologias selecionadas para o desenvolvimento, todas as etapas definidas no projeto do *site* TekkenHub foram concluídas com sucesso. O projeto resultou em um *site* bem estruturado e acessível, que organiza as informações mais importantes de Tekken 8 em cinco páginas principais (além da página inicial,

representada pela Figura 2): "Personagens" (representada pela Figura 3), "Mecânicas", "Glossário", "Mapas" e "Patch Notes". Cada página foi cuidadosamente projetada para atender às necessidades dos jogadores, oferecendo detalhes essenciais de maneira clara e organizada.

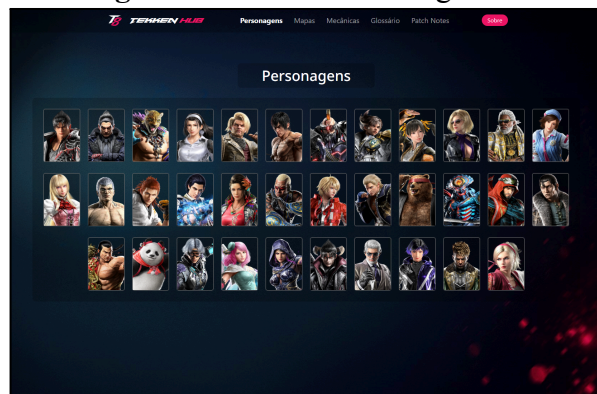
Com o intuito de realizar uma pré-validação do site, foram realizadas trocas de mensagens com 21 jogadores de Tekken 8 via Discord e Steam. Os *feedbacks* recebidos indicaram que o site atendeu bem às expectativas, sendo especialmente útil para novatos que relataram uma maior facilidade em entender as mecânicas do jogo e encontrar informações relevantes. Esse processo de validação reforçou a percepção de que a centralização das informações é essencial para a comunidade, ao mesmo tempo em que destacou a necessidade de atualizações contínuas e a possibilidade de expandir o *site* com recursos mais interativos, como vídeos e fóruns de discussão.

Figura 2: Tela inicial.



Fonte: do autor (2024).

Figura 3: Tela de "Personagens".



Fonte: do autor (2024).

4. CONCLUSÃO

O *site* desenvolvido centralizou de forma eficaz as informações essenciais sobre Tekken 8, facilitando o acesso e o aprendizado tanto para novatos quanto para jogadores experientes. A plataforma resolveu a fragmentação de dados em diferentes fontes, oferecendo um ambiente unificado que promove um aprendizado estruturado e acessível, além de reduzir significativamente o tempo necessário para encontrar informações relevantes. Entretanto, embora o projeto tenha atingido seus objetivos principais, foram identificadas áreas para melhorias, como a necessidade de atualizações contínuas e a inclusão de recursos interativos, que poderiam aumentar ainda mais o valor educacional da plataforma. Esses pontos abrem caminho para futuras evoluções, destacando o impacto positivo de soluções centralizadas no ensino de jogos complexos como Tekken 8.

REFERÊNCIAS

JUNG, Carlos Fernando. **Metodologia para pesquisa e desenvolvimento: aplicada a novas tecnologias, produtos e processos**. Axcel Books, 2004.

MAYER, R. E. **Multimedia Learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.