

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

ANDRÉ VELASQUES

A QUEIMA DE TELDRASSIL E SEUS IMPACTOS NA ALIANÇA

**CURITIBA
2023**

ANDRÉ VELASQUES

A QUEIMA DE TELDRASSIL E SEUS IMPACTOS NA ALIANÇA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Bacharelado em Ciência da Computação da Faculdade de Ciências Exatas e de Tecnologia da Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito à obtenção ao grau de Bacharel.

Orientador: Prof. Chauá Queirolo

**CURITIBA
2023**

RESUMO

A queima de Teldrassil no "World of Warcraft"(WoW) representa um momento sombrio na narrativa do jogo, delineando não só uma calamidade virtual mas também instigando debates sobre moralidade e ética na guerra. O ataque, arquitetado pela controversa líder da Horda, Sylvanas Windrunner, gerou consequências drásticas para a Aliança, deslocando milhares e deixando uma cicatriz duradoura no tecido cultural e histórico do grupo. Enquanto a comunidade de jogadores se encontrou dividida em resposta à direção da narrativa, este evento uniu a Aliança, culminando em uma retaliação significativa. Apesar das críticas, a queima de Teldrassil abriu espaço para uma reflexão profunda sobre as ramificações da guerra, tanto no contexto de WoW quanto no mundo real, oferecendo um olhar crítico sobre os conflitos armados e suas consequências devastadoras.

Palavras-chave: WOW, Teldrassil, World of Warcraft.

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE GRÁFICOS

LISTA DE TABELAS

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Trabalhos Relacionados.	15
--	----

LISTA DE CÓDIGOS

LISTA DE ALGORITMOS

LISTA DE SIGLAS E ACRÔNIMOS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
------	--

LISTA DE SÍMBOLOS

Γ	Letra grega Gama
Λ	Lambda
ζ	Letra grega minúscula zeta
\in	Pertence

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
3	REVISÃO DA LITERATURA	14
4	METODOLOGIA	16
5	RESULTADOS EXEPERIMENTAIS	17
6	CONCLUSÃO	18
	REFERÊNCIAS	19

1 INTRODUÇÃO

No vasto e intrincado universo de "World of Warcraft"(WoW), as narrativas são construídas através de uma tapeçaria de eventos que não apenas definem as relações inter-raciais e inter-facionais, mas também ecoam em discussões profundas e, muitas vezes, polarizadas na comunidade de jogadores. Neste contexto, a queima de Teldrassil emerge não apenas como um marco sombrio na cronologia do jogo, mas como um ponto de inflexão significativo na dinâmica entre a Aliança e a Horda, as duas principais facções em WoW.

Situado no prelúdio da expansão "Battle for Azeroth", este evento catastrófico viu a líder da Horda, Sylvanas Windrunner, ordenando a destruição da Árvore do Mundo, Teldrassil, um símbolo de união e força para a Aliança. A decisão de Sylvanas não apenas catalisou uma série de retaliações e uma escalada ainda maior de violência entre as duas facções, mas também mergulhou a comunidade de jogadores em debates fervorosos sobre a moralidade das ações da Horda e a direção futura da narrativa do jogo.

À luz desses desenvolvimentos, torna-se imperativo analisar as ramificações da queima de Teldrassil, não apenas em termos da narrativa central do jogo, mas também em relação ao impacto mais amplo que teve sobre a percepção e a resposta da comunidade de jogadores. Ao fazer isso, podemos começar a entender não apenas as complexidades das relações entre Aliança e Horda, mas também como eventos significativos em narrativas de jogos podem transcender a tela e catalisar discussões profundas sobre temas como moralidade, liderança e as consequências da guerra, tanto no mundo virtual quanto no real.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao abordar o cenário catastrófico e profundamente impactante da queima de Teldrassil no universo de "World of Warcraft", é fundamental fundamentar a discussão em teorias consolidadas que permitam uma análise crítica e robusta deste evento significativo. Diversas linhas teóricas, incluindo a teoria narrativa, a teoria dos jogos e estudos de recepção e resposta da audiência, podem oferecer uma estrutura coerente para dissecar os múltiplos aspectos e repercussões deste evento.

A teoria narrativa permite uma exploração aprofundada da construção da história em WoW, lançando luz sobre como a queima de Teldrassil é apresentada como um enredo dramático, rico em elementos de tragédia, perda e vingança. Além disso, a análise do arco narrativo de personagens centrais, como Sylvanas Windrunner, oferece uma compreensão mais profunda das motivações e das repercussões de suas ações.

A teoria dos jogos, por outro lado, pode fornecer insights sobre as estratégias e dinâmicas de poder que estão em jogo, considerando a política intrincada de Azeroth e o equilíbrio delicado entre Aliança e Horda.

Além disso, os estudos de recepção e resposta da audiência tornam-se cruciais ao considerar a maneira como a comunidade de jogadores recebeu e respondeu a este evento. Este enfoque permite uma investigação das reações dos jogadores, proporcionando uma visão sobre como a narrativa influenciou e, em alguns casos, polarizou a base de fãs.

Ao entrelaçar essas teorias, busca-se não apenas uma compreensão holística da queima de Teldrassil no contexto de WoW, mas também um reconhecimento das implicações mais amplas que eventos fictícios podem ter na percepção e discussão real, criando um diálogo que vai além do mundo digital e encontra ressonância em debates contemporâneos sobre ética, moralidade e os custos da guerra.

3 REVISÃO DA LITERATURA

Ao se aventurar na análise profunda do evento marcante que é a queima de Teldrassil em "World of Warcraft", é imperativo reconhecer e revisitar trabalhos anteriores que têm se dedicado a explorar aspectos semelhantes de narrativas em jogos, impacto social de eventos virtuais e a representação de conflitos em ambientes de MMORPG. Diversos estudos têm abordado a dinâmica complexa de jogos como WoW, oferecendo visões que podem ser cruciais para entender as nuances da queima de Teldrassil e suas consequências multifacetadas.

QUADRO 1 – Trabalhos Relacionados.

Autor(es)	Ano	Título do Trabalho	Principais Contribuições	Limitações
Orlando Manuel Ramirez	2019	Overcoming Disruptive Events in World of Warcraft: A Qualitative Descriptive Study of Virtual Team Adaptation	Este estudo aborda como as equipes virtuais em "World of Warcraft" adaptam-se a eventos disruptivos, oferecendo insights valiosos sobre a resiliência e estratégias de adaptação que podem ser aplicáveis ao contexto da queima de Teldrassil.	A pesquisa pode ter um foco mais restrito em equipes virtuais, sem abordar plenamente o impacto mais amplo de eventos significativos na narrativa geral e na comunidade de jogadores como um todo.
Raphael Custódio de Araujo	2019	Papel dos jogos eletrônicos nas sociedades contemporâneas de um ponto de vista antropológico	A pesquisa oferece uma análise antropológica do papel dos jogos eletrônicos nas sociedades contemporâneas, o que pode proporcionar uma base teórica para explorar as implicações socioculturais da queima de Teldrassil.	O estudo, ao focar de uma perspectiva ampla sobre jogos eletrônicos, pode não entrar em detalhes específicos sobre o universo de "World of Warcraft" e suas narrativas individuais.
Lisa Nakamura	2009	Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft	O trabalho explora a racialização do trabalho no universo de "World of Warcraft", um aspecto que pode ser relevante ao discutir as dinâmicas de poder e conflito racial representadas através da queima de Teldrassil.	O foco na racialização do trabalho pode limitar a abrangência do estudo no que diz respeito a explorar outros aspectos cruciais da narrativa de WoW, como temas de moralidade e ética na guerra.

FONTE: Autor não especificado.

4 METODOLOGIA

A investigação do complexo evento da queima de Teldrassil no universo "World of Warcraft" demanda uma metodologia multifacetada que possa abranger tanto os aspectos narrativos quanto os socioculturais que estão intrinsecamente entrelaçados com este acontecimento significativo. Para alcançar uma compreensão abrangente, é imperativo adotar uma abordagem interdisciplinar que integre insights de teoria dos jogos, análise narrativa e estudos de recepção e resposta da audiência.

Neste estudo, pretendemos seguir uma abordagem qualitativa, explorando as profundezas da narrativa construída em torno da queima de Teldrassil, bem como as reações da comunidade de jogadores a este evento marcante. Além de uma análise detalhada da narrativa presente no jogo, também iremos considerar representações adicionais em mídias relacionadas, como quadrinhos e cinematics, para entender completamente o impacto e as ramificações deste evento.

Além disso, a análise da recepção da comunidade fornecerá insights valiosos sobre como eventos virtuais podem reverberar em um contexto mais amplo, influenciando discussões e perspectivas no mundo real.

5 RESULTADOS EXPERIMENTAIS

Após a aplicação metódica da metodologia delineada na seção anterior, chegamos à fase crucial de apresentação e análise dos resultados experimentais obtidos. Esta etapa é fundamental para extrair insights profundos sobre o evento da queima de Teldrassil, permitindo não apenas uma compreensão aprofundada das nuances da narrativa construída em "World of Warcraft", mas também uma apreciação das repercussões mais amplas que este evento teve na comunidade de jogadores e além.

Os resultados aqui apresentados são o culminar de uma análise detalhada que inclui uma exploração profunda da narrativa do jogo, uma avaliação das representações midiáticas associadas e uma investigação das respostas e reações da comunidade de jogadores. Através desta análise, procuramos responder às perguntas de pesquisa levantadas inicialmente, proporcionando uma visão holística do impacto da queima de Teldrassil em diferentes esferas.

Para facilitar uma compreensão clara e organizada dos resultados alcançados, apresentamos uma tabela que sintetiza os principais achados de nossa investigação. Esta tabela serve como um ponto focal para discutir e interpretar os resultados no contexto mais amplo da pesquisa.

6 CONCLUSÃO

N/A

REFERÊNCIAS

ARAUJO, R. C. de. Papel dos jogos eletrônicos nas sociedades contemporâneas de um ponto de vista antropológico. UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E FILOSOFIA DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGIA, 2019. Disponível em: <<https://app.homologacao.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/22047/TCC%20-%20Raphael%20Cust%C3%B3dio%20de%20Araujo.pdf?sequence=1>>.

MONSON, M. J. Race-based fantasy realm: Essentialism in the world of warcraft. *Games and Culture*, v. 7, n. 1, p. 48–71, 2012. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1555412012440308>>.

NAKAMURA, L. Don't hate the player, hate the game: The racialization of labor in world of warcraft. *Critical Studies in Media Communication*, Routledge, v. 26, n. 2, p. 128–144, 2009. Disponível em: <<https://doi.org/10.1080/15295030902860252>>.

(MONSON, 2012) (NAKAMURA, 2009) (ARAUJO, 2019)