Call of Duty: Warzone

Contexto:

Call of Duty (CoD) constitui uma renomada franquia de jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) desenvolvida pela Activision. O primeiro título surgiu em 2003, sendo lançado para PC, Xbox 360 e PlayStation 3. Desde então, a série consolidou-se como uma das mais populares e bem-sucedidas na indústria dos jogos eletrônicos.

Os jogos da franquia são distintos por seu combate envolvente, gráficos impressionantes e uma ampla variedade de modos de jogo, que incluem single player, multiplayer e cooperativo. Geralmente, a narrativa é contextualizada em eventos históricos, com os desenvolvedores explorando guerras e conflitos reais. Temáticas futurísticas e distópicas também emergem ocasionalmente. Até o momento, foram lançados 19 jogos na franquia CoD, iniciando com Call of Duty (2003) e culminando no mais recente, Call of Duty: Modern Warfare II (2022).

É importante destacar que os jogos da série estão integrados à cronologia principal, abrangendo consoles e computadores, excluindo spin-offs e títulos destinados a dispositivos móveis.

Os objetivos variam conforme o modo de jogo escolhido. Nas campanhas single player, os jogadores assumem o papel de um personagem, imergindo-se em suas experiências para realizar missões, completar tarefas e progredir na narrativa. Nos modos multiplayer, a diversidade de opções é ampla, permitindo que os jogadores se unam ou enfrentem uns aos outros. Os objetivos incluem capturar áreas, ser o último sobrevivente ou simplesmente eliminar adversários até que o tempo se esgote.

Call of Duty: Warzone representa um jogo eletrônico gratuito do estilo battle royale, desenvolvido pela Infinity Ward e Raven Software, e publicado pela Activision para as plataformas Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One. Este jogo integra a coleção Call of Duty: Modern Warfare (2019) e destaca-se por sua natureza free-to-play, eliminando a necessidade de compra.

Warzone proporciona uma experiência de combate multiplayer online, permitindo a participação de até 150 jogadores na fictícia cidade de Verdansk. Essa localidade é inspirada de maneira vaga na cidade de Donetsk, situada no leste da Ucrânia. Um dos aspectos distintivos é a progressão de plataforma-cruzada entre os jogos relacionados.

O lançamento de Warzone ocorreu de forma gratuita como parte do jogo Call of Duty: Modern Warfare em 10 de março de 2020, sucedendo a um período de exposição acidental devido a glitches e vazamentos no mês anterior. A existência do jogo foi divulgada um mês antes por meio de uma publicação no Reddit. Adicionalmente, um glitch de software permitiu que os jogadores vislumbrassem brevemente uma versão anterior do mapa de batalha no mesmo mês. Em 8 de março de 2020, dois dias antes do lançamento, o YouTuber Chaos publicou um vídeo de 11 minutos, alegando apresentar uma prévia do gameplay de Warzone. O vídeo foi posteriormente removido, e em 9 de março, a Activision anunciou oficialmente o lançamento do jogo em 10 de março.

No dia seguinte ao lançamento, em 11 de março de 2020, a Activision revelou que Warzone já havia sido baixado por seis milhões de pessoas nas primeiras 24 horas. Em apenas quatro dias, esse número cresceu significativamente, ultrapassando 15 milhões de downloads. Em 10 de abril de 2020, a Activision anunciou que Warzone atingiu a marca impressionante de mais de 50 milhões de downloads em seu primeiro mês de disponibilidade.

Conexão com os Objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU:

Embora os jogos da franquia Call of Duty não tenham sido desenvolvidos com o propósito específico de promover os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da ONU, é possível explorar algumas conexões indiretas. Vamos considerar alguns aspectos:

**Educação e Conscientização:**

Muitos jogos da série abordam eventos históricos e conflitos reais, proporcionando uma oportunidade para os jogadores aprenderem sobre a história e os desafios enfrentados em diferentes períodos. Isso pode contribuir indiretamente para o ODS 4 - Educação de Qualidade.

**Parcerias e Colaborações:**

Por meio de colaborações com organizações sem fins lucrativos ou iniciativas de caridade, a franquia Call of Duty pode contribuir indiretamente para o ODS 17 - Parcerias para as Metas, apoiando causas sociais ou arrecadando fundos para organizações beneficentes.

**Inclusão e Diversidade:** A inclusão de personagens de diferentes origens étnicas e nacionais em alguns jogos pode promover a diversidade e a tolerância, contribuindo indiretamente para o ODS 10 - Redução das Desigualdades.

**Desenvolvimento de Habilidades:**

Jogos, incluindo Call of Duty, podem ajudar no desenvolvimento de habilidades cognitivas, estratégicas e de resolução de problemas, que são habilidades importantes para o desenvolvimento pessoal e profissional (ODS 4).

No entanto, é essencial notar que essas conexões são indiretas e muitas vezes dependentes da interpretação individual. Enquanto os jogos podem ter elementos que se alinham com alguns princípios dos ODS, a franquia em si não é uma iniciativa explícita voltada para a promoção desses objetivos. O impacto social mais significativo pode ser alcançado através de iniciativas específicas e direcionadas fora do escopo dos jogos de entretenimento.

Objetivo:

Estabelecer um blog dedicado à franquia Call of Duty, com ênfase em Modern Warfare, com o intuito de aumentar o conhecimento e participação dos usuários. O objetivo é alcançar um aumento de 25% no tráfego do blog em três meses, priorizando postagens relacionadas ao Modern Warfare. Serão publicadas no mínimo duas postagens semanais, cobrindo temas como notícias, dicas de gameplay e análises. O blog destacará os recursos exclusivos do Modern Warfare, visando motivar os usuários a experimentarem o jogo. O lançamento e a campanha promocional ocorrerão no próximo mês, aproveitando eventos especiais ou atualizações do jogo. A estratégia será avaliada regularmente nos três meses seguintes para ajustes conforme necessário.

Justificativa:

Warzone: A adrenalina do combate, gráficos impressionantes, e a chance de se destacar em batalhas épicas. Envolva-se no melhor da ação online

Call of Duty na minha vida:

Tudo começou aos cinco anos, brincando de polícia e ladrão na rua da minha avó. Eu sempre buscava ser o policial, até o dia em que minha mãe me deu um PlayStation 2 com o primeiro Call of Duty. Naquela época, eu mal entendia os jogos; só os colocava no console e tentava jogar. Com o tempo, mergulhei no universo da franquia, cresci apaixonado por esse emocionante mundo de simulação militar e combates em primeira pessoa. Uma jornada que começou em brincadeiras simples e se transformou em uma paixão intensa pelos desafios e emoções dos jogos de guerra.

Escopo:

Objetivo Principal:

Criar um blog interativo sobre o jogo Call of Duty utilizando Javascript, HTML e CSS. O blog contará pontos do jogo que levam ao resultado da tese proposta. A navegação será linear na primeira experiência, permitindo que os usuários explorem progressivamente o conteúdo. Após a exploração completa, será liberada uma navegação não linear para facilitar a revisitação de pontos específicos.

Estrutura do Blog:

Página Inicial:

Apresentação do blog e introdução ao universo de Call of Duty.

Botão "cadastrar" para direcionar os usuários ao eu primeiro cadastro

(Página Inicial):

Ponto 1:

Descrição e informações sobre o primeiro ponto do jogo.

Botão "login" para direcionar para a página principal.

Ponto 2:

Descrição e informações sobre os cards da página.

Botão " Armas" para direcionar para o próximo ponto.

Ponto 3:

Descrição e informações sobre as principais armas do jogo.

Botão "operadores" para direcionar para o próximo ponto.

Ponto 4:

Descrição e informações sobre os principais operadores do jogo.

Botão "pesquisa" para direcionar para o próximo ponto.

Ponto 5:

card para pesquisar quais armas e operadores o usuário mais gosta.

Os usuários têm a liberdade de escolher qual ponto do jogo desejam explorar novamente.

Os pontos serão apresentados em uma grade ou menu para facilitar a seleção.

Implementação Técnica:

HTML (index.html):

Estrutura básica do site com seções para cada ponto e o resultado da tese.

Botões para navegação linear e não linear.

CSS (style.css):

Estilização para uma apresentação atraente e responsiva.

Diferenciação visual entre seções exploradas e não exploradas.

JavaScript (script.js):

Funções para controlar a navegação linear e não linear.

Lógica para exibir/ocultar seções conforme a progressão do usuário.

Considerações Finais:

O blog visa proporcionar uma experiência interativa e informativa sobre o Call of Duty, incentivando a exploração gradual do conteúdo. A transição para uma navegação não linear permitirá uma revisitação flexível e personalizada. O design será intuitivo, proporcionando uma imersão agradável para os entusiastas do jogo.