

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS (EAD)

FELIPE FERNANDO SCHAITEL (RA 24112424)

Bug de grande impacto na mídia
ESTRUTURA DE SISTEMAS PARA INTERNET

SÃO PAULO

2024

Em setembro de 2005, durante o lançamento da expansão "The Burning Crusade" do World of Warcraft (WoW), ocorreu um evento conhecido como "Corrupted Blood". Tudo começou dentro da masmorra Zul'Gurub, onde Hakkar, o Deus do Sangue, desencadeou uma habilidade chamada "Corrupted Blood", causando danos ao longo do tempo nos jogadores próximos.

O que tornou esse incidente tão marcante foi a capacidade dos jogadores de alto nível de levar o debuff ¹"Corrupted Blood" para fora da masmorra, espalhando-o para outras áreas do jogo. Isso gerou um verdadeiro pandemônio, pois o debuff era fatal para personagens de baixo nível e até mascotes de jogadores, espalhando o caos e a morte.

A reação dos jogadores se assemelhou, de certa forma, à resposta humana diante de uma pandemia, com tentativas desesperadas de evitar áreas infectadas, buscar curas e até mesmo propagar a infecção como forma de ataque.

A Blizzard, desenvolvedora do jogo, teve que tomar medidas drásticas, incluindo reiniciar os servidores e aplicar correções de emergência, para conter a disseminação do "Corrupted Blood". Esse incidente permanece como um exemplo vívido de como eventos imprevistos podem criar desafios significativos, até mesmo em ambientes virtuais como os jogos online.

Para evitar problemas similares no futuro, acredito que uma estratégia viável seria realizar testes de qualidade mais rigorosos e simular cenários extremos durante a fase de desenvolvimento de novos conteúdos. Além disso, os desenvolvedores precisam implementar medidas para lidar com imprevistos, como a capacidade de isolar áreas afetadas e aplicar correções por meio de atualizações automáticas do jogo.

REFERÊNCIAS

World of Warcraft Wiki. Corrupted Blood. Disponível em: https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Corrupted_Blood. Acesso em: [18 de março de 2024].

¹Debuff é um termo comum em jogos, especialmente RPGs e MMOs, referindo-se a efeitos negativos aplicados a personagens ou inimigos durante o jogo, como danos ao longo do tempo, redução temporária de habilidades ou incapacitação. Geralmente são causados por habilidades, magias ou ataques específicos.