



Se você joga Call of Duty: Black Ops 6 ou Warzone, ou mesmo se segue o jogo vagamente, provavelmente já ouviu falar muito sobre o anti-cheat completamente inadequado para o propósito. Desde que o jogo classificado caiu em ambos, tornou-se uma fonte interminável de raiva e frustração para os jogadores porque esses modos são especialmente invadidos por trapaceiros.

Nunca fui um grande fã de Warzone, mas gosto de ver os criadores de conteúdo jogarem. Alguns acusarão os jogadores de uvas verdes porque foram eliminados, mas na maioria dos casos, isso está longe de ser verdade. É cada vez mais óbvio quando os jogadores estão trapaceando e isso torna o jogo completamente miserável.

Quão ruim é isso? Forcei-me a iniciar a jornada classificada em Warzone e posso concordar plenamente. Mesmo nas camadas mais baixas, a trapaça é comum. É até evidente em lobbies não classificados no Resurgence, desde antes mesmo que os trapaceiros possam jogar nas classificações; eles têm que trapacear para atender aos requisitos de entrada.

O que você vai ler:



- [O que esses trapaceiros realmente fazem?](#)
- [Minha própria experiência não é tão ruim, mas é ruim o suficiente para me fazer não querer mais jogar](#)
- [O que a Activision está realmente fazendo com o Ricochet?](#)

O que esses trapaceiros realmente fazem?

As coisas mais comuns que você encontrará no arsenal de um trapaceiro são aimbots e hacks de parede. Se você quiser vê-los em ação, o vídeo acima foi feito por um desses fornecedores de cheats, então dê uma olhada.

Agora você entende por que é uma das, senão a mais miserável experiência em jogos do momento? Como isso é permitido em um jogo que deveria ter anti-cheat?!

Com hacks de parede, um trapaceiro pode ver a localização de cada jogador no mapa, mesmo quando eles estão fora de vista. Isso não apenas abre a capacidade de bater na parede, mas também de pré-disparar, especialmente em Warzone. Como você pode competir contra um jogador que já está atirando em você quando você sai do esconderijo?

Aimbot é exatamente o que parece. Em combinação com hacks de parede, um trapaceiro pode centralizar sua mira em você sem que você esteja visível, mas quando você estiver, você será atingido por uma mira absolutamente perfeita, na maioria das vezes, todos os



tiros na cabeça.

Todas as últimas notícias, análises e guias para fanáticos por Windows e Xbox.

Não só isso, mas esses seres nefastos (recuso-me a chamá-los de jogadores) explorarão áreas onde possam entrar no mapa, capazes de atirar em jogadores acima deles, mas completamente seguros de sofrerem danos.

Ah, e o prego final? Se esses trapaceiros acabarem sendo eliminados, muitos irão invadir o lobby porque não perderão seu precioso SR roubado se o jogo travar.

É francamente nojento. E isso sem considerar o número de jogadores que estão claramente usando um Cronus com seu controlador para uma assistência de mira inacreditável.

Minha própria experiência não é tão ruim, mas é ruim o suficiente para me fazer não querer mais jogar



Voltando para outra luta contra trapaceiros imundos. (Crédito da imagem: Windows Central)

Naturalmente, nos níveis mais altos da escada, os efeitos dos trapaceiros são mais frustrantes. Quanto mais alto você sobe, mais SR você precisa gastar para jogar uma partida, então as chances de sair negativo são maiores antes mesmo de começar.

Também para os criadores de conteúdo, não esqueçamos que jogar Warzone é seu sustento. Eles estão jogando dia após dia para entreter o público e ganhar a vida. Como você se sentiria no trabalho se alguém chegasse e arruinasse deliberadamente o seu dia sem um bom motivo?

Não estou de forma alguma inflando o quão bom sou neste jogo. Sou mediano, na melhor das hipóteses. Posso me virar no modo multijogador, o que, na maior parte, tem sido divertido até agora. Gosto de Black Ops 6. Acho que é um bom jogo em sua essência, mas, como acontece com Warzone, o inútil anti-cheat continuará a lançar uma sombra.



Então, como foi a classificação do Warzone para mim? Não é divertido. É mais fácil evitar perder SR nos níveis mais baixos, mas mesmo na minha jornada para, a partir de agora, Silver III, eu não poderia contar com as duas mãos o número de vezes que os trapaceiros destruíram um jogo decente. É sempre a mesma combinação de hacks de parede e aimbots. Você pode assistir a uma câmera mortal e ver claramente como alguém o rastreou com perfeição e, em seguida, disparou tiros na cabeça perfeitos no instante em que você apareceu.

E mesmo nesses lobbies de nível inferior, onde perder SR não é exatamente uma ocorrência regular, três lobbies travaram no meio do jogo. Os sinais reveladores de que o jogo congelou e gaguejou por um breve momento antes de você ser expulso para o lobby são uma revelação absoluta.

O que a Activision está realmente fazendo com o Ricochet?





O anti-cheat é uma bagunça, mas não se preocupem, pessoal, temos coisas do Squid Game para comprar. (Crédito da imagem: Activision, Xbox)

Tudo levanta a questão do que a Activision realmente tem feito com Ricochet? Não é totalmente adequado ao propósito e, ainda assim, aparentemente foi injetado dinheiro para desenvolvê-lo e aplicá-lo. Mas não faz [nada](#). É a personificação literal de um mau retorno do investimento.

Claro, a equipe anti-cheat não é a mesma que trabalha com itens cosméticos. Mas é justo que os jogadores se sintam ofendidos pelo fato de itens premium serem distribuídos em um ritmo alarmante, enquanto um problema fundamental do jogo permanece intocado. O jogo não funciona, mas ei, temos uma [colaboração](#) do Squid Game.

É ainda mais cômico quando houve um problema com o preço do pacote Hella Fresh na loja, e isso foi corrigido IMEDIATAMENTE. Enquanto isso, os jogadores estão clamando para que os bugs sejam corrigidos e que o anti-cheat realmente funcione, e a lata continua sendo chutada no futuro.



Apenas parado no telhado, ponderando sobre minhas escolhas de vida, jogando esse modo de jogo horrível. (Crédito da imagem: Windows Central)

Acima de tudo, é um mau atendimento ao cliente. Warzone pode ser gratuito para jogar, mas Black Ops 6 não, e ambos estão usando o mesmo anti-cheat. Os jogadores de ambos, mas principalmente neste momento, ao que parece, os primeiros estão sofrendo e se sentindo como se não importassem. A constante troca de pacotes premium em um jogo de US\$ 70 é uma discussão para uma época diferente, mas combinada com uma experiência miserável em jogos competitivos, não torna Call of Duty divertido para jogadores legítimos.

A Microsoft precisa intervir e começar a tomar algumas decisões importantes. Call of Duty é um dos maiores ganhadores de dinheiro em jogos da empresa desde que o adquiriu, e o estado do jogo no momento é ridículo.

A outra coisa que eles poderiam fazer é ter tabelas de classificação diferentes, uma para [PC](#)/jogo cruzado e outra apenas para console. Tire o PC da equação e, de repente, a experiência será muito diferente.

