

Os videojogos falsos com *malware* já atingiram mais de 900.000 utilizadores ao longo do último ano

Minecraft, GTA 5 e Sims 4 lideram o ranking com um terço dos ataques

De acordo com uma [investigação realizada pela Kaspersky](#), os *hackers* estão a ganhar cada vez mais vantagem devido à crescente procura por videojogos, o que lhes permite distribuir *malware* através de cópias falsas dos jogos mais populares. Mais de 930.000 utilizadores foram atingidos por este tipo de ataques nos últimos 12 meses, no período de junho de 2018 a junho de 2019. “Minecraft”, “GTA 5” e “Sims 4” são os jogos mais utilizados para espalhar *malware*, concentrando mais de um terço destes ataques.

Os videojogos são uma tendência que já dura há vários anos, mas foi o poder da Internet que veio acelerar o seu crescimento e evolução. Nos dias de hoje, cerca de uma em dez pessoas da população mundial joga jogos *online*. Assim como outras formas de entretenimento digital, os videojogos estão vulneráveis a vários tipos de abusos, como violação de direitos de autor ou *torrent-trackers* ilegais, mas, agora, enfrentam outro tipo de ameaça que tem vindo a crescer: o uso fraudulento da sua marca para camuflar a distribuição de *malware*. Muitos dos videojogos mais utilizados pelo público estão disponíveis em plataformas digitais de distribuição e estas nem sempre conseguem detetar se os ficheiros de *software* que são carregados na plataforma são legítimos ou se contêm *malware* disfarçado.

Os investigadores da Kaspersky analisaram os ficheiros infetados que foram detetados entre 2018 e o primeiro semestre de 2019 e concluíram que a lista de videojogos mais perigosos é liderada pelo jogo “Minecraft”. O *malware* disfarçado neste jogo foi responsável por cerca de 30% dos ataques ocorridos, tendo atingido mais de 310.000 utilizadores. Em segundo lugar na lista surge o jogo “GTA 5”, cujo *malware* atingiu mais de 112.000 utilizadores. Já o terceiro lugar é ocupado pelo “Sims 4”, com quase 105.000 utilizadores atingidos.

De acordo com os investigadores, os *hackers* também tentaram persuadir os utilizadores a descarregar ficheiros maliciosos, fazendo passar estes ficheiros por jogos que ainda não tinham saído para o

mercado. Versões falsas de pelo menos dez jogos em pré-lançamento foram descobertas, sendo que cerca de 80% das deteções estiveram concentradas nos jogos FIFA 20, Borderlands 3 e Elder Scrolls 6.

“Durante vários meses vimos os hackers a explorar a área do entretenimento para apanhar de surpresa os utilizadores – desde séries de TV populares, estreias dos filmes mais esperados pelo público ou videojogos mediáticos. E isto é algo fácil de explicar: as pessoas podem estar menos atentas quando querem apenas descansar ou divertirem-se. Se elas não estão à espera de encontrar malware em conteúdos de entretenimento que estão habituadas a ver, não é preciso os hackers desenvolverem ameaças avançadas para terem sucesso. Desta forma, recomendamos que as pessoas se mantenham alerta, que evitem plataformas digitais que não pareçam de confiança e ofertas suspeitas, mas também que instalem um software de segurança e que façam uma análise regular a todos os dispositivos que utilizam para jogar”, afirma Maria Fedorova, investigadora de segurança da Kaspersky.

Para evitar ser uma das vítimas de conteúdos maliciosos que se fazem passar por videojogos, a Kaspersky recomenda as seguintes medidas:

- Utilizar apenas serviços legítimos com reputação comprovada;
- Prestar atenção extra à autenticidade dos *websites*. Não visitar *websites* que permitam o *download* de videojogos até ter a certeza que são legítimos e que começam por “https”.
- Confirmar que o *website* é autêntico, assegurando que o formato do URL e que o nome da empresa estão corretos, antes de iniciar o *download*.
- Não clicar em *links* que pareçam suspeitos, tais como aqueles que prometam experimentar algum jogo ou que anunciem o pré-lançamento dos mesmos.
- Utilizar uma solução de segurança forte e de confiança que garanta a proteção contra um conjunto variado de ameaças, como o [Kaspersky Security Cloud](#).

Saiba mais sobre o relatório da Kaspersky “A Far Cry from safety: Video-gaming threats Flash Report” [aqui](#).

Sobre Kaspersky

A Kaspersky é uma multinacional de cibersegurança fundada em 1997. O profundo conhecimento das ameaças e a experiência em segurança da Kaspersky leva à criação contínua de soluções de segurança e serviços para proteger as empresas, as principais infraestruturas, os governos e os consumidores em todo o mundo. O portefólio de segurança da empresa inclui a solução de proteção de *endpoint* líder e com um vasto número de outras soluções e serviços que visam combater as ameaças digitais mais sofisticadas e em permanente evolução. Atualmente há mais de 400 milhões de utilizadores protegidos pelas tecnologias da Kaspersky e cerca de 270.000 clientes corporativos a escolher a Kaspersky para proteger o que lhes é mais importante. Mais informação em www.kaspersky.pt.

© A informação presente pode ser modificada sem aviso prévio. As únicas garantias dos produtos e serviços da Kaspersky ficam estabelecidas de agora em diante nas declarações de garantia expressas que acompanham os ditos produtos e serviços. Nenhum dos conteúdos da presente poderá ser interpretado como garantia adicional. A Kaspersky não se dá como responsável dos erros técnicos, editoriais ou omissões presentes no texto.

LLORENTE & CUENCA

Carla Martins

Tel. +351 21 923 9700

Tlm. 916361015

Email: cmartins@llorentycuenca.com

Inês Ribeiro

Tel. +351 21 923 9700

Tlm.919909242

Email: iribeiro@llorentycuenca.com

Vanessa González

Diretora de Comunicação

Tel. +34 91 398 37 52

Email:

vanessa.gonzalez@kaspersky.com