

---

# NEXUS

v4.2.1 - EXTERNAL CHEAT SUITE

## USER DOCUMENTATION

CONFIDENTIAL - DO NOT DISTRIBUTE

| STATUS      | DETAILS         |
|-------------|-----------------|
| Build       | 4.2.1-stable    |
| Target      | COD: Warzone    |
| Type        | External        |
| Detection   | Undetected      |
| Last Update | 2026-03-17      |
| Anti-Cheat  | RICOCHET Bypass |





---

## 2. AIMBOT

Le module Aimbob assiste automatiquement la visee en verrouillant le reticule sur la cible la plus pertinente. Plusieurs modes de fonctionnement sont disponibles pour s'adapter a differents styles de jeu.

### 2.1 GENERAL SETTINGS

#### Enable Aimbob

Active ou desactive le module aimbob. Quand desactive, aucune assistance de visee n'est appliquee. Utilisez le Toggle Key (default: F1) pour basculer rapidement en jeu.

#### Silent Aim

Mode avance : les balles sont redirigees cote serveur vers la cible sans mouvement visible de la camera. Le joueur ne voit aucun snap du reticule, mais les tirs touchent quand meme. Risque de detection plus eleve – recommande uniquement en mode Rage.

#### Visible Check

Verifie que la cible est effectivement visible (pas derriere un mur/couverture) avant de verrouiller. Utilise un raycast entre le joueur et la hitbox de la cible. Fortement recommande en mode Legit pour eviter les snaps suspects a travers les murs.

#### Team Check

Empeche l'aimbob de verrouiller sur les coequipiers. Doit rester active en mode equipe (Quads, Trios, Duos).

#### Auto Fire

Tire automatiquement quand le reticule est verrouille sur une cible valide. Combine avec un faible smoothing, cela donne un temps de reaction quasi instantane.

#### Auto Scope

Active automatiquement la visee ADS (Aim Down Sight) lorsqu'une cible entre dans le FOV. Utile pour les snipers et armes a longue portee.

### 2.2 TARGETING

| PARAMETRE      | DESCRIPTION   |
|----------------|---|
| Target Bone    | Point de visee sur le modele ennemi. Head = headshot, Chest = plus stable, Nearest  |
| Priority       | Methode de selection de la cible. Crosshair Distance = angle le plus petit par rapp |
| FOV Radius     | Rayon du cone de detection en degres (10-360). Plus petit = plus precis et discret. |
| Smoothing      | Vitesse de transition vers la cible (1-20). 1 = snap instantane (Rage). 3-8 = mouve |
| Max Distance   | Distance maximale de verrouillage en metres. Au-dela, l'aimbob ignore la cible. Rec |
| Reaction Delay | Delai en millisecondes avant le verrouillage apres qu'une cible entre dans le FOV.  |

[TIP] En mode Legit, utilisez FOV 80, Smoothing 5, Reaction Delay 80ms pour un comportement indiscernable d'un bon joueur.

### 2.3 PREDICTION

#### Bullet Drop Compensation

---

Ajuste automatiquement la visee vers le haut pour compenser la chute des balles a longue distance. Utilise les donnees balistiques internes du jeu pour chaque arme. Indispensable pour le snipe.

#### Velocity Prediction

Predit la position future de la cible en fonction de sa vitesse et direction de deplacement. Le reticule vise en avance (leading) pour que la balle arrive au bon moment. Essentiel contre les cibles en mouvement.

#### Wind Adjustment

Compense l'effet du vent sur la trajectoire des balles (si applicable dans le mode de jeu). Generalement negligeable en Warzone mais utile pour les modes realistes.

#### Prediction Scale

Facteur multiplicateur de la prediction (50-150%). 100% = prediction standard. Augmenter si les tirs passent derriere les cibles en mouvement. Diminuer si les tirs passent devant.

## 2.4 KEYBINDS

| TOUCHE          | DESCRIPTION  |
|-----------------|--|
| Aim Key (RMB)   | Touche a maintenir pour activer le verrouillage. Par default: clic droit (RMB). Le l |
| Toggle Key (F1) | Active/desactive le module aimbot completement. Utile pour basculer rapidement si u  |
| Panic Key (END) | Desactive TOUS les modules instantanement. Utiliser en cas de suspicion ou si un ad  |

---

## 3. VISUALS

Le module Visuals regroupe toutes les fonctionnalités d'affichage : ESP (Extra Sensory Perception), Chams (matériaux colorés sur les modèles) et World ESP (éléments du monde).

### 3.1 ESP PLAYERS

| FEATURE         | DESCRIPTION  |
|-----------------|--|
| Bounding Box    | Rectangle 2D ou 3D autour de chaque joueur ennemi. Permet de les repérer instantanément. |
| Box Type        | 2D Corners = coins uniquement (discret). 2D Full = rectangle complet. 3D Cuboid = b      |
| Skeleton        | Affiche le squelette (bones) du joueur. Permet de voir la pose exacte : debout, acc      |
| Health Bar      | Barre de vie à gauche de la box. Vert > 50%, orange 25-50%, rouge < 25%. Permet de       |
| Armor Bar       | Barre d'armure séparée. Affichée en bleu au-dessus de la barre de vie.                   |
| Name Tags       | Pseudo du joueur affiché au-dessus de la box.  |
| Distance        | Distance en mètres entre vous et la cible. Affichée sous la box.                         |
| Active Weapon   | Nom de l'arme actuellement équipée par l'ennemi. Permet d'évaluer la menace.             |
| Snaplines       | Lignes tracées du bas de votre écran vers chaque ennemi. Plus facile à repérer que       |
| Render Distance | Distance maximale d'affichage de l'ESP en mètres. Au-delà, les éléments ne sont plu      |

### 3.2 CHAMS

Les Chams remplacent le matériau/texteure des modèles joueurs par des couleurs unies. Deux couleurs sont utilisées : une pour les joueurs visibles, une pour les joueurs derrière les murs (occluded).

| PARAMETRE      | DESCRIPTION   |
|----------------|---|
| Visible Color  | Couleur appliquée quand le joueur est dans votre ligne de vue directe.              |
| Occluded Color | Couleur appliquée quand le joueur est derrière un mur ou obstacle. Permet de voir a |
| Material       | Flat = couleur unie. Glow = effet lumineux. Wireframe = maillage. Glass = transpare |
| Opacity        | Transparence des chams (10-100%). Baisser pour un effet plus subtil.                |

### 3.3 WORLD ESP

Affiche des éléments du monde de jeu pour faciliter le looting et la navigation.

| FEATURE     | DESCRIPTION  |
|-------------|--|
| Loot ESP    | Affiche les armes, munitions et équipements au sol avec leur rareté (couleur).   |
| Vehicle ESP | Localise tous les véhicules sur la map. Utile pour les rotations.                |
| Supply Box  | Met en surbrillance les caisses de ravitaillement, y compris à travers les murs. |



---

## 4. MISC

### 4.1 WEAPON MODIFICATIONS

| FEATURE    | DESCRIPTION  |
|------------|--|
| No Recoil  | Supprime le recul de l'arme. Le reticule ne bouge plus vers le haut lors du tir automatique.             |
| No Spread  | Supprime la dispersion des balles. Chaque balle va exactement au centre du reticule.                     |
| No Sway    | Supprime le balancement de l'arme quand on vise (surtout visible sur les snipers).                       |
| Rapid Fire | Augmente la cadence de tir au maximum autorise par le moteur du jeu. Peut causer des dommages au moteur. |

[!] No Spread et Rapid Fire sont les features les plus risquées pour la detection. Eviter en mode Legit.

### 4.2 EXPLOITS

| FEATURE         | DESCRIPTION  |
|-----------------|--|
| Radar Hack      | Affiche tous les ennemis sur la minimap en temps reel, comme un UAV permanent mais avec un cooldown.   |
| UAV Always On   | Simule un UAV Advanced actif en permanence. Les ennemis apparaissent avec leur direction.              |
| No Flash / Stun | Annule les effets des grenades flash et stun. L'ecran ne blanchit pas et le mouvement est normal.      |
| Instant ADS     | Supprime le temps de transition vers la visee ADS. Le zoom est instantane quelle que soit la distance. |
| No Flinch       | Supprime le flinch (secousse du reticule) quand vous recevez des balles. Votre visee reste stable.     |

### 4.3 HUD OVERLAYS

| FEATURE          | DESCRIPTION  |
|------------------|--|
| Custom Crosshair | Remplace le reticule par un crosshair personnalise toujours visible (meme sans ADS).                         |
| Size             | Taille du crosshair en pixels (1-24).  |
| FOV Circle       | Affiche un cercle representant la zone de detection de l'aimbot. Utile pour visualiser la zone de detection. |
| Watermark        | Affiche le logo NEXUS et la version en haut de l'ecran. Desactivable pour les clips.                         |
| FPS Counter      | Compteur de FPS en temps reel.   |



