

# DUST 2 (+110 utilitárias)

---

Documento para impressão: [PDF](#)

## Smoke

---

Ir para: [Molotovs](#) - [Flash](#) - [HE](#)

[Azul](#) - [Base TR](#) - [Base CT](#) - [Bomb A](#) - [Bomb B](#) - [Bunker](#) - [Carro da A](#) - [Caverna](#) - [Coqueiro](#) - [Escuro baixo](#) - [Escuro cima](#) - [Escuro Fora](#) - [Fundo TR](#) - [Fundo](#) - [Meio cima](#) - [Porta do meio](#) - [Rampa da A](#) - [Rampa da B](#) - [Rampa CT](#) - [Varanda](#) - [Xbox](#)

### 1. AZUL ([Top](#))

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se na quina do azul;
- Mira: Mire no topo da construção, no canto da parede esquerda com o telhado;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8774: [YouTube](#);

### 2. AZUL ([Top](#))

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se no canto do azul com a caixa baixa;
- Mira: Mire na caixa na tubulação de energia elétrica;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.9347: [YouTube](#);

### 3. AZUL, FRENTE DO ([Top](#))

- Alvo: ESCADA DA VARANDA;
- Posição: Encoste no canto da porta esquerda na saída da caverna;
- Mira: Mire ligeiramente à direita da junção da quina da parede com a luminária inferior;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 101.0327: [YouTube](#);

### 4. AZUL, MAROTE DO ([Top](#))

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Posicione-se em frente aos tijolos vazados;
- Mira: Mire rente a parede, acima da antena espinha de peixe;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8702: [YouTube](#);

### 5. BASE TR ([Top](#))

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Pare no canto direito do barril com a mureta de descida para o escuro fora;
- Mira: Mire entre a quina da parede e a haste da antena tipo espinha de peixe, ligeiramente abaixo do topo do telhado;

- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0023: [YouTube](#);

#### 6. BASE TR (1/2) (Top)

- Alvo: JANELA/BURACO;
- Posição: Encoste no canto da parede com o carro. Posicione a mira no canto inferior direito do elemento vazado. Ande para o lado sem mexer a mira até visualizar o aparelho de ar-condicionado;
- Mira: Mire no topo do ar condicionado;
- Execução: Ande para a frente (shift) até a mira chegar no topo da construção + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.7645: [YouTube](#);

#### 7. BASE TR (2/2) (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste no canto da parede com o carro. Posicione a mira no canto inferior direito do elemento vazado. Ande para o lado sem mexer a mira até visualizar o aparelho de ar-condicionado;
- Mira: Mire no topo do ar condicionado;
- Execução: Corra para a frente até a mira chegar no topo da construção + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.7646: [YouTube](#);

#### 8. BASE TR (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste na marcação da mureta de acesso ao caminho da morte;
- Mira: Mire em uma pequena mancha na parede no lado direito da janela;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0603: [YouTube](#);

#### 9. BASE TR (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste no canto do corrimão no fundo da base TR;
- Mira: Mire no canto superior esquerdo da caixa cinza na parede da região do caminho da morte;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.8755: [YouTube](#);

#### 10. BASE TR (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se na divisória da mureta próximo ao caminho da morte;
- Mira: Mire em uma tênue mancha na parede próximo à quina esquerda;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1238: [YouTube](#);

#### 11. BASE TR (Top)

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se no canto da parede do fundo da base TR e de frente para o caminho da morte;
- Mira: Mire no topo da construção alinhado com a quina da parede;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.4598: [YouTube](#);

## 12. BASE TR (Top)

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se no canto da parede em frente ao caminho da morte;
- Mira: Mire ligeiramente a esquerda do centro inferior da janela fechada;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.4302: [YouTube](#);

## 13. BASE TR (Top)

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se na extremidade direita da mureta da base TR;
- Mira: Mire na parte de baixo do ornamento horizontal acima da porta, alinhado com uma pequena cavidade superior;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0622: [YouTube](#);

## 14. BASE TR (Top)

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se no primeiro degrau da mureta da base TR;
- Mira: Mire à direita na marcação horizontal no topo da construção;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.7492: [YouTube](#);

## 15. BASE CT (Top)

- Alvo: ENTRADA DO ESCURO ALTO;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa com o número 14 com o caixilho da saída para o meio CT;
- Mira: Localize o quebra-sol no topo da construção. Mire no lado direito da fresta esquerda do quebra-sol;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6339: [YouTube](#);

## 16. BOMB A (Top)

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Posicione-se na região próxima ao bomb A e a newba. Não é necessário estar em uma posição específica;
- Mira: Mire na junção da parede próximo a caixa baixa da varanda com a pequena mureta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.4931: [YouTube](#);

## 17. BOMB A (Top)

- Alvo: TÚNEL DO ESCURO ALTO;
- Posição: Posicione-se no canto do bomb A próximo a rampa do bomb;
- Mira: Mire na ponta do caibro no alto da construção amarela;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.8306: [YouTube](#);

## 18. BOMB A (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se na região próxima ao bomb A e a newba. Não é necessário estar em uma posição específica;
- Mira: Localize a construção em formato de torre na região da varanda. Mire entre as duas marcações no alto da construção;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.6439: [YouTube](#);

#### 19. **BOMB B** ([Top](#))

- Alvo: PORTA;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo atrás da caixa gorda (com a lona verde na região do altar);
- Mira: Mire na região da decoração superior direita do caixilho da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.5702: [YouTube](#);

#### 20. **BUNKER** ([Top](#))

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Encoste no lado direito do fundo do bunker;
- Mira: Mire em na parte debaixo de uma mancha no chão alinhado com a primeira mancha na parede;
- Execução: W + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0645: [YouTube](#);

#### 21. **BUNKER** ([Top](#))

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se à direita e próximo ao fundo do bunker. Pare em frente a uma mancha escura no alto da parede;
- Mira: Mire na junção do poste com o suporte dos fios do tipo mão francesa inferior;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.3773: [YouTube](#);

#### 22. **BUNKER** ([Top](#))

- Alvo: PORTA DA CAVERNA;
- Posição: Na parte de cima do bunker, fique próximo a uma grande mancha na parede;
- Mira: Mire na parte de baixo da janela aberta;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente e arremesso longo;
- Ref. 101.0657: [YouTube](#);

#### 23. **CARRO DA A** ([Top](#))

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Encoste em uma mancha na parede atrás do carro;
- Mira: Mire na parte superior da mancha na parede entre a pantográfica e parede azul;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0917: [YouTube](#);

#### 24. **CAVERNA** ([Top](#))

- Alvo: RAMPA DA BASE;

- Posição: Posicione-se em frente a coluna de madeira próximo a saída da caverna;
- Mira: Mire ligeiramente acima do canto da sombra acima da porta da saída da caverna;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.4295: [YouTube](#);

## 25. COQUEIRO (Top)

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se em uma quina chanfrada próximo a uma mancha de tinta descascada. Alinhe o lado direito da janela com a quina da parede;
- Mira: Mire em uma mancha na parede alinhado com a janela da direita na região do meio;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 101.2754: [YouTube](#);

## 26. COQUEIRO (INVERTIDO) (Top)

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Encoste na quina da parede;
- Mira: Mire na quina da caixa a frente;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0924: [YouTube](#);

## 27. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste no lado direito da saída do escuro baixo. Alinhe a mira com a quina da porta;
- Mira: Mire na parte superior esquerda da viga de madeira;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.1510: [YouTube](#);

## 28. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste no lado direito da saída do escuro baixo. Alinhe a mira com a quina da porta;
- Mira: Mire na altura de uma mancha escura próximo ao chão e ao lado da porta do meio;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.4783: [YouTube](#);

## 29. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se no lado esquerdo da saída do escuro baixo, em frente a uma mancha clara;
- Mira: Mire ligeiramente à esquerda de uma pequena mancha preta próximo a quina da parede alinhado com o detalhe no caixilho da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.5345: [YouTube](#);

## 30. ESCURO CIMA (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste na lateral da caixa com o cadeado;
- Mira: Mire próximo a junção da viga com as ripas de madeira;

- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.1517: [YouTube](#);

### 31. ESCURO CIMA (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste no canto do fundo na próximo as caixas e ao túnel;
- Mira: Mire no segundo furo das folhas dos telhados;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.1524: [YouTube](#);

### 32. ESCURO CIMA (1/2) (Top)

- Alvo: JANELA/BURACO;
- Posição: Encoste na quina do lado esquerdo da coluna do escuro;
- Mira: Localize as ripas no teto com uma abertura maior. Mire na junção das ripas do lado direito, próximo a viga de madeira;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1536: [YouTube](#);

### 33. ESCURO CIMA (2/2) (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste na quina do lado esquerdo da coluna do escuro;
- Mira: Localize a mancha escura nas ripas no teto. Mire na fresta entre as ripas, alinhado com a mancha escura;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1537: [YouTube](#);

### 34. ESCURO CIMA (Top)

- Alvo: SAÍDA DO TÚNEL;
- Posição: Posicione-se a esquerda e atrás da coluna do escuro;
- Mira: Mire no lado direito do túnel na altura da placa da B;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.1542: [YouTube](#);

### 35. ESCURO CIMA (Top)

- Alvo: CAIXA GORDA;
- Posição: Posicione-se na frente da coluna do escuro;
- Mira: Localize a viga no telhado. Mire na região do céu azul do lado esquerdo da viga entre as duas ripas do telhado;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8965: [YouTube](#);

### 36. ESCURO FORA (1/2) (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Posicione-se no canto direito da parede com o muro, em frente a um nicho no alto da construção;
- Mira: Mire na parede, em uma mancha acima e a direita da altura da janela;

- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1563: [YouTube](#);

### 37. ESCURO FORA (2/2) ([Top](#))

- Alvo: JANELA/BURACO;
- Posição: Posicione-se no canto direito da parede com o muro, em frente a um nicho no alto da construção;
- Mira: Mire em na pequena mancha inferior, localizada próximo a base do nicho;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1551: [YouTube](#);

### 38. ESCURO FORA ([Top](#))

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Pare de frente para as dobradiças do portão no lado esquerdo do escuro fora;
- Mira: Mire à esquerda na região da decoração quadriculada superior. Alinhe a mira verticalmente com o canto esquerdo do vaso de barro;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6345: [YouTube](#);

### 39. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Encoste no canto do fundo atrás do carro TR;
- Mira: Mire no topo da janela fechada em forma de arco à esquerda;
- Execução: Ande para a frente até a mira chegar na metade da janela e Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1813: [YouTube](#);

### 40. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se no canto da pilha de pneus com a parede;
- Mira: Localize a quina do telhado da marquise. Mire no canto superior direito interno dessa quina. É necessário atenção neste pixel;
- Execução: Ande para a frente até o boneco travar na quina da parede com a porta pantográfica. Jumpthrow longo;
- Ref. 101.3365: [YouTube](#);

### 41. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Encoste no canto esquerdo da porta pantográfica atrás do carro TR;
- Mira: Mire ligeiramente à esquerda do topo da parede, acima da palmeira;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.4563: [YouTube](#);

### 42. FUNDO TR ([Top](#))

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se na vista esquerda da porta pantográfica ao lado dos pneus empilhados;

- Mira: Alinhe a mira na extremidade da cobertura do telhado ondulado. Mire na parede entre o telhado e o beiral;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.7453: [YouTube](#);

#### 43. FUNDO TR (Top)

- Alvo: XBOX;
- Posição: Encoste no canto chanfrado na passagem para o meio. Pare em frente a uma mancha na parede;
- Mira: Localize o quebra-sol na parede superior do meio. Mire à direita e alinhado com o quebra-sol;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 101.1449: [YouTube](#);

#### 44. FUNDO (1/2) (Top)

- Alvo: PORTA DA B;
- Posição: Encoste no canto direito do barril com a parede da caverna;
- Mira: Mire na junção do poste de iluminação com o topo do telhado;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6732: [YouTube](#);

#### 45. FUNDO (2/2) (Top)

- Alvo: JANELA;
- Posição: Encoste no canto direito do barril com a parede da caverna;
- Mira: Mire no canto inferior esquerdo da janela acima do poste de iluminação;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.6733: [YouTube](#);

#### 46. FUNDO (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste no canto da parede à esquerda da saída da caverna com o muro;
- Mira: Mire na ponta do suporte em forma de arco da luminária no alto;
- Execução: W + Jumpthrow médio;
- Ref. 101.8700: [YouTube](#);

#### 47. FUNDO (Top)

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Encoste no barril azul ao lado da porta da saída da caverna;
- Mira: Mire na ponta da sombra da luminária no asfalto;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente até a mira se aproximar do meio-fio + Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0314: [YouTube](#);

#### 48. FUNDO (Top)

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se no batente esquerdo da porta de grade (Smoke curta). Posicione-se no batente esquerdo da porta pantográfica (Smoke média). Posicione-se no batente esquerdo da porta pantográfica próxima a quina do fundo (Smoke longa);



- Mira: Mire a média altura do trinco da porta com o chão (Smoke curta). Mire um pouco abaixo da altura da base da placa da A, desloque a mira para a região da porta (Smoke média); Mire no desenho central da placa verde no alto (Smoke longa);
- Execução: Arremesso longo (Para as três smokes);
- Ref. 101.2478: [YouTube](#);

#### 49. FUNDO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se no canto das dobradiças da porta à direita;
- Mira: Mire na ponta da antena espinha de peixe;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 101.6501: [YouTube](#);

#### 50. FUNDO (Top)

- Alvo: XBOX;
- Posição: Suba no barril e posicione-se no canto da parede;
- Mira: Mire em uma mancha escura no topo e no lado esquerdo dos tijolos vazados;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.3854: [YouTube](#);

#### 51. MEIO CIMA (Top)

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se em frente a um quebrado na vista esquerda do portão de grade;
- Mira: Mire na junção do arco da porta com um detalhe vertical de madeira;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.1549: [YouTube](#);

#### 52. PORTA DO MEIO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste atrás da porta esquerda;
- Mira: Mire entre uma pequena saliência esférica e o batente superior da porta;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.4816: [YouTube](#);

#### 53. RAMPA DA A (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se atrás do muro, na rampa da A;
- Mira: Mire na ponta da decoração esquerda no topo da parede na região da varanda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.9832: [YouTube](#);

#### 54. RAMPA DA A (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa com a mureta;
- Mira: Mire no canto inferior esquerdo da saída do exaustor na região superior da parede;
- Execução: Jumpthrow longo;

- Ref. 101.0035: [YouTube](#);

#### 55. RAMPA DA B (Top)

- Alvo: TÚNEL DO ESCURO;
- Posição: Posicione-se em frente a pequena janela na subida;
- Mira: Mire na ponta direita de um guindaste de madeira;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.5398: [YouTube](#);

#### 56. RAMPA DA B (Top)

- Alvo: TÚNEL DO ESCURO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com o andaime, em frente a janela ;
- Mira: Mire na quina dos sarrafos direito e acima da construção do escuro;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.0831: [YouTube](#);

#### 57. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Encoste no canto das caixas da rampa com o número 14;
- Mira: Mire no toldo azul alinhando a mira com o centro da janela do topo da construção;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.5423: [YouTube](#);

#### 58. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Posicione-se no canto do muro do bomb A, na região do elevador;
- Mira: Mire no topo da construção, junção dos elementos vazados com a parede bege;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.5662: [YouTube](#);

#### 59. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Posicione-se no canto da parede na região do elevador;
- Mira: Mire no tubo de ventilação na parede lateral da construção;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.5836: [YouTube](#);

#### 60. RAMPA CT (Top)

- Alvo: FUNDO DA CAVERNA;
- Posição: Encoste no canto das caixas da rampa com o número 14;
- Mira: No topo da construção, abaixo da janela. Mire na parte inferior direita da entrada de cabos e fios;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 101.9110: [YouTube](#);

#### 61. RAMPA CT (Top)

- Alvo: FUNDO;
- Posição: Encoste na quina da parede na parte superior da rampa CT;
- Mira: Mire na ponta da haste da antena parabólica logo abaixo da placa verde;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.6821: [YouTube](#);

#### 62. VARANDA, ESCADA DA (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste na frente da porta de grade;
- Mira: Alinhe a mira verticalmente com o centro da janela em uma mancha muito fraca na parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.6614: [YouTube](#);

#### 63. VARANDA, CAIXA DA (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa alta da varanda com a parede;
- Mira: Mire no vão formado pela caixa baixa e a parede, na altura da mureta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.4001: [YouTube](#);

#### 64. VARANDA, CAIXA ALTA DA (1/2) (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste ao lado de uma pequena parede do lado esquerdo do toldo verde;
- Mira: Mire na junção do fio de energia com a janela verde em forma de arco;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.7633: [YouTube](#);

#### 65. VARANDA, CAIXA ALTA DA (2/2) (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste ao lado de uma pequena parede do lado esquerdo do toldo verde;
- Mira: Mire rente a quina da parede da varanda, entre a tubulação e a placa azul da A;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.7634: [YouTube](#);

#### 66. VARANDA (1/2) (Top)

- Alvo: VARANDA e CT;
- Posição: Posicione-se em frente a uma pequena mancha localizada à esquerda da marcação horizontal na região da lateral da escada da varanda;
- Mira: Mire na terceira madeira e na ponta do quebra-sol localizado no alto da construção;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.2274: [YouTube](#);

#### 67. VARANDA (2/2) (Top)

- Alvo: VARANDA e CT;
- Posição: Posicione-se em frente a uma pequena mancha localizada à esquerda da marcação horizontal na região da lateral da escada da varanda;

- Mira: Mire na região da mancha na lateral esquerda inferior da janela;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.2275: [YouTube](#);

#### 68. VARANDA (Top)

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa baixa da varanda com a parede;
- Mira: Mire na parte inferior direita da janela ao alto;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.0942: [YouTube](#);

#### 69. XBOX (Top)

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Agache atrás da caixa xbox;
- Mira: Ainda agachado, alinhe a mira na altura dos pregos. Mire no lado direito da segunda tábua à esquerda da corda;
- Execução: Levante + Jumphthrow longo;
- Ref. 101.6918: [YouTube](#);

## Molotov

---

Ir para: [Smoke](#) - [Flash](#) - [HE](#)

[Andaime](#) - [Azul](#) - [Altar do bunker](#) - [Caminho da morte](#) - [Escuro alto](#) - [Escuro baixo](#) - [Fundo](#) - [Rampa da B](#) - [Varanda](#) - [Xbox](#)

#### 1. ANDAIME (Top)

- Alvo: BOMB B;
- Posição: Posicione-se na frente da coluna de madeira do andaime;
- Mira: Mire ligeiramente acima da junção do topo do muro com o pilar triangular acima da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0117: [YouTube](#);

#### 2. ANDAIME (Top)

- Alvo: FUNDO DO BOMB B;
- Posição: Posicione-se na lateral da coluna de madeira do andaime;
- Mira: Mire na junção das pedras ligeiramente abaixo e à esquerda do buraco;
- Execução: Jumphthrow curto;
- Ref. 102.6002: [YouTube](#);

#### 3. ANDAIME (Top)

- Alvo: FUNDO DO BOMB B;
- Posição: Posicione-se ao lado da coluna de madeira do andaime;
- Mira: Mire na junção dos tijolos do piso que estão alinhados com o lado esquerdo da janela;
- Execução: Jumphthrow curto;
- Ref. 102.3422: [YouTube](#);

#### 4. AZUL, FRENTE DO (Top)

- Alvo: CARRO DA A;
- Posição: Suba no barril azul ao lado da porta da saída da caverna;
- Mira: Mire no relógio de eletricidade ao lado da porta;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 102.0312: [YouTube](#);

#### 5. AZUL, FRENTE DO (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Encoste no canto do barril com a parede;
- Mira: Localize o canto da parede logo acima do muro. Mire ligeiramente à esquerda e entre o topo do muro e a marcação horizontal;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 102.8699: [YouTube](#);

#### 6. ALTAR DO BUNKER (Top)

- Alvo: BOMB A;
- Posição: Pare no topo da escada encostado com o muro;
- Mira: Mire no lado esquerdo da falha na parede;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 102.7643: [YouTube](#);

#### 7. ALTAR DO BUNKER (Top)

- Alvo: BOMB A;
- Posição: Pare no topo da escada encostado com o muro;
- Mira: Mire em uma mancha na parede localizada próxima a tubulação de eletricidade;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 102.1830: [YouTube](#);

#### 8. CAMINHO DA MORTE (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Ande pelo caminho da morte até chegar próximo a caixa;
- Mira: Mire acima do coqueiro;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0603: [YouTube](#);

#### 9. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: ALTAR DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se no canto direito da entrada no túnel do escuro;
- Mira: Mire no topo do arco de saída do túnel;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.3593: [YouTube](#);

#### 10. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: DIREITINHA;

- Posição: Agache e posicione a mira do lado esquerdo de uma mancha clara no chão, próximo a uma pequena pedra cinza. O pé esquerdo deve ficar encostado na parede, não sendo possível andar para a frente;
- Mira: Mire ligeiramente a esquerda de uma mancha escura no alto da parede;
- Execução: W + Jumpthrow longo;
- Ref. 102.2755: [YouTube](#);

#### 11. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: ESQUERDINHA;
- Posição: Posicione-se na quina da parede na região da coluna do escuro alto;
- Mira: Mire em um destaque no arco na saída do túnel;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0782: [YouTube](#);

#### 12. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: ESQUERDINHA;
- Posição: Posicione-se no canto da parede ao lado da coluna na parede da porta;
- Mira: Localize a região da seta azul na caixa inferior. Mire ligeiramente acima da tênue letra R;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.3821: [YouTube](#);

#### 13. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste no canto da parede direita com a caixa;
- Mira: Mire próximo a quina, em uma mancha escura próximo ao topo do arco;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.1512: [YouTube](#);

#### 14. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Encoste no canto direito da parede na saída do escuro baixo;
- Mira: Localize um mancha escura no topo da abertura de saída em forma de arco. Mire na extremidade esquerda da mancha;
- Execução: Agache + Arremesso médio;
- Ref. 102.2380: [YouTube](#);

#### 15. FUNDO (Top)

- Alvo: BOMB A;
- Posição: Posicione-se em frente ao desenho da xícara de café na porta pantográfica em frente a entrada para o bunker;
- Mira: Mire no relógio ao lado da porta de grade;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 102.7293: [YouTube](#);

#### 16. FUNDO, QUINA DO (Top)

- Alvo: MAROTE DO AZUL;

- Posição: Fique no asfalto, próximo ao lado direito da porta pantográfica;
- Mira: Mire na junção da tubulação do lado direito da janela;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente e arremesso longo;
- Ref. 102.1804: [YouTube](#);

#### 17. RAMPA DA B, CAIXA DA (Top)

- Alvo: FUNDO DO ALTAR;
- Posição: Suba na caixa da rampa com o pano verde;
- Mira: Mire no batente da porta alinhado com a ripa horizontal abaixo da decoração da porta;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 102.5407: [YouTube](#);

#### 18. VARANDA (Top)

- Alvo: RAMPA DO BOMB A;
- Posição: Posicione-se na quina da pequena parede no topo da escada;
- Mira: Alinhe a mira com a placa no alto da construção na rampa do bomb. Mire um pouco acima do topo da construção;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.9310: [YouTube](#);

#### 19. VARANDA (Top)

- Alvo: RAMPA DO BOMB A;
- Posição: Posicione-se no canto da pequena parede no topo da escada;
- Mira: Alinhe a mira com a tubulação de energia na parede. Mire ligeiramente à esquerda da quina da parede acima da caixa baixa da varanda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.7294: [YouTube](#);

#### 20. VARANDA, ESCADA (Top)

- Alvo: NEWBA;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa baixa da escada;
- Mira: Mire entre as duas manchas mais baixas da placa azul;
- Execução: Deslize pela caixa sem mover a mira até ficar ao lado da tubulação + Arremesso longo;
- Ref. 102.6621: [YouTube](#);

#### 21. VARANDA (Top)

- Alvo: CAIXA BAIXA DA VARANDA;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo do sanduíche da varanda;
- Mira: Mire na região do topo da janela;
- Execução: Corra até a mira chegar na parte inferior da janela + Jumpthrow longo;
- Ref. 102.4823: [YouTube](#);

#### 22. XBOX (Top)

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com a caixa do xbox;
- Mira: Mire à esquerda de uma mancha clara localizada no topo da lona verde que cobre a caixa;

- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0034: [YouTube](#);

## Flash

---

Ir para: [Smoke](#) - [Molotovs](#) - [HE](#)

[Andaime](#) - [Bomb B](#) - [Caminho da morte](#) - [Carro da A](#) - [Caverna](#) - [Direitinha](#) - [Escuro alto](#) - [Fundo TR](#) - [Fundo](#) - [Meio](#) - [Meio CT](#) - [Meio TR](#) - [Newba](#) - [Rampa da B](#) - [Rampa CT](#) - [Varanda](#) - [Xbox](#)

### 1. ANDAIME ([Top](#))

- Alvo: BOMB B; TÚNEL; CARRO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede próximo a janela;
- Mira: Mire na altura do topo da madeira alinhado com a sombra abaixo;
- Execução: Agache + Jumpthrow longo;
- Ref. 103.7633: [YouTube](#);

### 2. BOMB B ([Top](#))

- Alvo: ESCURO ALTO;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo atrás da caixa gorda (com a lona verde na região do altar);
- Mira: Alinhe a mira com a coluna traseira do teto do carro. Mire na marcação horizontal na lateral do carro;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + arremesso longo;
- Ref. 103.8733: [YouTube](#);

### 3. CAMINHO DA MORTE ([Top](#))

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se na região da falha na pintura da parede, atrás das caixas;
- Mira: Mire na altura do meio da caixa branca da direita, na junção com a caixa bege;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 103.2351: [YouTube](#);

### 4. CARRO DA A ([Top](#))

- Alvo: CAVERNA; BUNKER; ALTAR DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se próximo a parede, mas encoste na porta lateral do carro;
- Mira: Mire na parte superior da mancha na parede entre a pantográfica e parede azul;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.0901: [YouTube](#);

### 5. CARRO DA A ([Top](#))

- Alvo: FUNDO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede na região traseira do carro;
- Mira: Mire na junção das lajotas do chão alinhados com a placa do carro;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.6739: [YouTube](#);

### 6. CAVERNA ([Top](#))



- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se atrás da caixa localizada dentro da caverna;
- Mira: Mire na extremidade direita da porta, na altura da dobradiça superior dela;
- Execução: Ande para a frente e arremesso longo;
- Ref. 103.0917: [YouTube](#);

## 7. CAVERNA (Top)

- Alvo: QUINA DO FUNDO; MAROTE DO AZUL;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com a caixa localizada dentro da caverna;
- Mira: Mire a junção da sombra da viga com a marcação na coluna de madeira;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.6410: [YouTube](#);

## 8. DIREITINHA (Top)

- Alvo: TÚNEL;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com a caixa localizada próximo ao carro;
- Mira: Mire na junção da coluna de madeira com a chapa metálica;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.1032: [YouTube](#);

## 9. ESCURO ALTO (Top)

- Alvo: ESQUERDINHA; DIREITINHA; GRADE; BOMB B; ALTAR;
- Posição: Posicione-se na quina da parede do fundo que fica em frente ao túnel do escuro;
- Mira: Localize uma decoração à esquerda na saída do túnel. Mire na parede próximo a uma pequena mancha;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.5692: [YouTube](#);

## 10. FUNDO TR (Top)

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se na quina da parede antes de chegar no carro TR;
- Mira: Mire na junção esquerda da palmeira com o muro;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.1807: [YouTube](#);

## 11. FUNDO TR (Top)

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo da porta pantográfica atrás do carro;
- Mira: Mire na decoração central acima da porta;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 103.9855: [YouTube](#);

## 12. FUNDO TR (Top)

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se na traseira esquerda do carro TR;
- Mira: Mire entre as portas, na altura da primeira marcação horizontal de cima para baixo;

- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.1823: [YouTube](#);

### 13. FUNDO TR (Top)

- Alvo: QUINA DO FUNDO; BUNKER; FUNDO; ALTAR;
- Posição: Posicione-se na quina da parede antes de chegar no carro TR;
- Mira: Mire no entre o topo do muro com a esquerda da placa da A;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.7822: [YouTube](#);

### 14. FUNDO TR (Top)

- Alvo: FUNDO;
- Posição: Posicione-se na quina da caixa à esquerda;
- Mira: Mire no topo da janela direita;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.5112: [YouTube](#);

### 15. FUNDO, QUINA DO (Top)

- Alvo: SAÍDA DA CAVERNA;
- Posição: Posicione-se na região da porta pantográfica;
- Mira: Mire na luminária em direção ao bomb B;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.4833: [YouTube](#);

### 16. FUNDO (Top)

- Alvo: NEWBA; BOMB A; VARANDA;
- Posição: Posicione-se na região próxima a quina do fundo;
- Mira: Mire na quina de trás da construção bege, na altura das janelas;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 103.9592: [YouTube](#);

### 17. MEIO (CIMA) (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se próximo a uma mancha na parede;
- Mira: Mire na região de uma mancha horizontal alinhado com a janela semi-aberta;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 103.2309: [YouTube](#);

### 18. MEIO CT (Top)

- Alvo: ESCURO BAIXO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede no nicho do lado esquerdo e próximo a porta dupla;
- Mira: Mire no lado direito de uma falha de tijolos na quina do nicho;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.2586: [YouTube](#);

### 19. MEIO TR (Top)

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Posicione-se em frente a marcação da porta de entrada para o escudo baixo;
- Mira: Localize a marcação horizontal inferior da porta esquerda. Mire próximo ao canto dessa marcação;
- Execução: Jumpthrow curto;
- Ref. 103.5583: [YouTube](#);

## 20. NEWBA (Top)

- Alvo: VARANDA; RAMPA CT; CAIXA BRANCA; FUNDO;
- Posição: Posicione-se próximo ao canto da parede, próximo a uma madeira no chão;
- Mira: Mire nas folhas do coqueiro, na região do topo;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 103.0932: [YouTube](#);

## 21. RAMPA DA B (Top)

- Alvo: BOMB B;
- Posição: Posicione-se no canto de uma pequena parede na lateral esquerda da rampa da B;
- Mira: Mire na lateral da ponta da coluna no topo da construção;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.8922: [YouTube](#);

## 22. RAMPA DA B, CAIXA DA (Top)

- Alvo: BOMB B; CARRO; DIREITINHA; FUNDO DO BOMB; ALTAR DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se no canto das caixas próximo a porta do bomb B;
- Mira: Mire na junção da lateral direita da alça com a quina da caixa;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 103.1414: [YouTube](#);

## 23. RAMPA CT (Top)

- Alvo: FUNDO;
- Posição: Posicione-se próximo a quina da parede no topo da rampa CT;
- Mira: Mire na pequena parede em direção a base CT e na altura da haste de metal próximo a base da janela;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 103.2994: [YouTube](#);

## 24. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA; AZUL; BUNKER; ALTAR DO BUNKER;
- Posição: Posicione-se na quina da parede no topo da rampa CT;
- Mira: Mire na parte superior da placa alinhando a mira com a cruz verde;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.5419: [YouTube](#);

## 25. RAMPA CT (Top)

- Alvo: CAVERNA; AZUL; BUNKER; ALTAR DO BUNKER;
- Posição: Posicione-se em frente ao descascado da parede ao lado da porta no topo da rampa CT;

- Mira: Mire um pouco abaixo do tubo de energia elétrica, alinhado ligeiramente a esquerda da parede do topo;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 103.5427: [YouTube](#);

## 26. VARANDA (Top)

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se na região inferior da escada;
- Mira: Mire na parte superior da mancha na pequena parede;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 103.5398: [YouTube](#);

## 27. XBOX (Top)

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa com a parede;
- Mira: Mire ligeiramente acima do canto superior direito, na região de uma mancha na parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.0808: [YouTube](#);

# High Explosive (HE)

---

Ir para: [Smoke](#) - [Molotovs](#) - [Flash](#)

[Escuro baixo](#) - [Rampa CT](#) - [Rampa da B](#)

## 1. ESCURO BAIXO (Top)

- Alvo: COLUNA DO ESCURO;
- Posição: Posicione-se na frente das caixas brancas;
- Mira: Mire próximo ao topo do arco da porta;
- Execução: Ande para a frente e arremesso longo;
- Ref. 104.1525: [YouTube](#);

## 2. RAMPA CT (Top)

- Alvo: RAMPA DA VARANDA;
- Posição: Suba nas caixas da rampa CT e encoste no canto da parede com uma das caixas;
- Mira: Mire rente a parede com o topo da mureta da varanda localizada próximo a caixa baixa da varanda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 104.3589: [YouTube](#);

## 3. RAMPA DA B (Top)

- Alvo: PORTA;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com o caminhão azul;
- Mira: Agache e mire na parte superior da lanterna do caminhão;
- Execução: Mantenha-se agachado + Jumpthrow longo;
- Ref. 104.1845: [YouTube](#);

## Referências

---

1. <https://app.scope.gg/strategy>
2. <https://www.csgonades.com>
3. [NartOutHere](#)