

# TRAIN

Mapa N. 11

Dozz

Atualizado em 6 de abril de 2025

## 1 TRAIN (+25 utilitárias)

Documento para impressão: [PDF](#)

### 1.1 Smokes

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

#### 1. BASE CT

- Alvo: LIGA TR;
- Posição: Posicione-se no canto do muro com a parede, próximo a escada CT;
- Mira: Mire na tubulação da calha próximo ao telhado da construção;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.0254: [YouTube](#)

#### 2. BASE TR

- Alvo: MEIO A;
- Posição: Localize a porta do último vagão acessível na base TR. Pare no canto do vagão com o poste amarelo baixo;
- Mira: Mire na junção do caibro com o beiral de madeira acima do relógio;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.2845: [YouTube](#)

#### 3. BASE TR

- Alvo: LIGA CT;
- Posição: Localize a porta do penúltimo vagão acessível na base TR. Pare no canto do poste baixo amarelo com o vagão;
- Mira: Mire à esquerda e abaixo de uma tênue mancha escura na viga de madeira do lado esquerdo do relógio;
- Execução: W + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.6740: [YouTube](#)

#### 4. BASE TR

- Alvo: SANDUÍCHE;
- Posição: Localize a porta do último vagão acessível na base TR. Pare no canto do vagão com o poste amarelo baixo;
- Mira: Mire na ponta do caibro logo acima do relógio;
- Execução: W + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.7644: [YouTube](#)

#### 5. BASE TR

- Alvo: SANDUÍCHE;
- Posição: Na saída da base TR, pare no canto da parede com o gerador de eletricidade;

- Mira: Localize a segunda coluna de elementos vazados da grade. Agache e mire no topo do gerador;
- Execução: Mantenha-se agachado + Jumpthrow longo;
- Ref. 111.3420: [YouTube](#)

#### 6. BASE TR

- Alvo: VERMELHO A;
- Posição: Posicione-se ao lado do lixão. Alinhe a mira com o centro de uma pedra no chão;
- Mira: Mire na vegetação à direita do poste e no alto da construção;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 111.6110: [YouTube](#)

#### 7. BANANA

- Alvo: LIGA CT;
- Posição: Posicione-se à direita da caixa, no canto da caixa com a plataforma;
- Mira: Mire em um pequena mancha na parede, próximo ao canto inferior direito da janela;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 111.5820: [YouTube](#)

#### 8. BANANA

- Alvo: GAULES;
- Posição: Posicione-se na quina esquerda da passagem para o Gaules;
- Mira: Agache e mire ligeiramente acima de uma marcação horizontal a meia altura da abertura em forma de arco;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 111.9433: [YouTube](#)

#### 9. BURACO

- Alvo: LIGA CT;
- Posição: Posicione-se sobre a divisória da escada no degrau inferior;
- Mira: Mire entre o canto direito e a torre no região central da janela;
- Execução: Quebre o vidro. Agache + Arremesso longo;
- Ref. 111.2398: [YouTube](#)

#### 10. CAMINHO DA MORTE

- Alvo: GAULES;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo da primeira janela de acesso ao corredor da morte, perto da escada TR;
- Mira: Mire no topo e a direita da abertura da parede na região da queda;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 111.9035: [YouTube](#)

#### 11. FUNDO TR

- Alvo: MEIO A;
- Posição: Posicione-se na quina da lixeira do fundo. Alinhe o batente da porta com o canto esquerdo da segunda janela no corredor do fundo;
- Mira: Mire na marcação horizontal entre a corrente pendurada e o batente da porta;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 111.4563: [YouTube](#)

#### 12. PLATAFORMA

- Alvo: AZUL;
- Posição: Pare em frente ao lado direito da janela próxima ao B baixo;
- Mira: Mire na região descascada da parede à esquerda e acima da janela;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 111.7939: [YouTube](#)

#### 13. PLATAFORMA (1/2)

- Alvo: BOMB B;
- Posição: Pare no canto direito da viga de madeira com a parede próxima a Escada Baixo;

- Mira: Mire na lateral esquerda do vidro inferior esquerdo da janela;
  - Execução: Jumpthrow médio;
  - Ref. 111.7532: [YouTube](#)
14. **PLATAFORMA (2/2)**
- Alvo: AZUL;
  - Posição: Pare no canto direito da viga de madeira com a parede próxima a Escada Baixo;
  - Mira: Mire próximo ao canto inferior direito da abertura na Escada Baixo;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 111.7533: [YouTube](#)
15. **PLATAFORMA**
- Alvo: LIGA CT;
  - Posição: Pare no canto direito da viga de madeira e da parede na região central da plataforma;
  - Mira: Alinhe a mira com um sarrafo vertical na parede quebrada. Mire na altura do topo da janela ao fundo;
  - Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
  - Ref. 111.8301: [YouTube](#)
16. **TRILHOS**
- Alvo: BOMBEIRO;
  - Posição: Posicione-se no canto dos trens;
  - Mira: Mire no lado direito área retangular escura acima do lixão;
  - Execução: Jumpthrow longo;
  - Ref. 111.3522: [YouTube](#)

## 1.2 Molotov

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

### 1. CAMINHO DA MORTE

- Alvo: B BAIXO;
- Posição: Pare em frente a segunda janela próxima a queda;
- Mira: Mire sobre a lâmpada que aparece à esquerda, sobre a entrada para o B baixo;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 112.1940: [YouTube](#)

### 2. CAMINHO DA MORTE

- Alvo: B BAIXO;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo da primeira janela de acesso ao corredor da morte, perto da escada TR;
- Mira: Mire à esquerda na região iluminada acima da abertura da região da queda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 112.9035: [YouTube](#)

### 3. CAMINHO DA MORTE

- Alvo: B BAIXO;
- Posição:;
- Mira: ;
- Execução: Corra até passar a porta à esquerda + Arremesso médio;
- Ref. 112.7810: [YouTube](#)

### 4. LIGA TR

- Alvo: CÉU;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com o hidrômetro;
- Mira: Mire em uma no meio da mancha vertical na parte superior esquerda do barril. Ande rente a parede até a mira ficar na direção da roda do vagão;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;

- Ref. 112.7488: [YouTube](#)

## 5. LIGA TR

- Alvo: GELADEIRA;
- Posição: Posicione-se no canto do contêiner laranja com o vagão;
- Mira: Localize a caixa de madeira superior. Mire no meio da ripa de madeira inferior e alinhado com a cinta metálica direita;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 112.8734: [YouTube](#)

## 6. LIGA TR

- Alvo: ENTRADA PARA O BOMBEIRO;
- Posição: Encoste próximo as letras na parede verde claro. Alinhe a quina da parede com a alça da caixa de madeira;
- Mira: Mire na junção da viga de ferro à esquerda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 112.7826: [YouTube](#)

## 7. PLATAFORMA

- Alvo: LIGA CT;
- Posição: Posicione-se em frente a viga de madeira próxima a região central da plataforma;
- Mira: Alinhe a mira com uma madeira quebrada e vertical que aparece à direita da parede quebrada. Mire próximo ao teto;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 112.2230: [YouTube](#)

## 8. PLATAFORMA

- Alvo: LIGA CT;
- Posição: Pare em frente a lateral esquerda da janela próxima a Escada Baixo;
- Mira: Mire na junção do corrimão da plataforma com a lateral direita da janela;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow longo;
- Ref. 112.9917: [YouTube](#)

## 9. PLATAFORMA

- Alvo: BOMB B; AZUL;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo da viga de madeira com a parede próxima ao B Baixo;
- Mira: Alinhe a mira com uma marcação horizontal abaixo e ao lado da lâmpada na parede quebrada;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 112.5641: [YouTube](#)

## 10. QUEDA

- Alvo: ENTRADA DO BOMBEIRO;
- Posição: Posicione no meio da escada de acesso aos servidores. Alinhe a mira com esquerda da segunda ripa do assoalho;
- Mira: Quebre o vidro da janela esquerda. Mire na região do céu próximo ao canto superior esquerdo da janela;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 112.0922: [YouTube](#)

## 11. QUEDA

- Alvo: ESCADA PARA O BOMBEIRO;
- Posição: Posicione-se em frente ao buraco na parede. Alinhe o lado esquerdo do buraco com a parte superior do pilar na região da plataforma;
- Mira: Mire na parte superior direita do pilar;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 112.0766: [YouTube](#)

## 1.3 Flash

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

### 1. BASE TR

- Alvo: INFERNO; VERMELHO A; GELADEIRA; BOMBEIRO; LIGA CT;
- Posição: Posicione-se em frente a coluna do muro em frente a entrada para a liga TR;
- Mira: Mire no topo da placa do bomb A na parede;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 113.8733: [YouTube](#)

### 2. B BAIXO

- Alvo: QUEDA;
- Posição: Posicione-se em frente a entrada do B Baixo de forma a visualizar o madeirite;
- Mira: Mire próximo a lateral direita e na altura central do madeirite;
- Execução: Corra até chegar próximo a escada + Arremesso longo;
- Ref. 113.7001: [YouTube](#)

### 3. LIGA TR

- Alvo: MEIO A; BOMB A;
- Posição: Posicione-se na quina da parede no interior da liga TR;
- Mira: Localize a viga de ferro amarela na parte superior. Mire na parte superior da marcação vertical da viga alinhada com uma região desgastada;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 113.1827: [YouTube](#)

### 4. LIGA TR

- Alvo: BOMBEIRO; GELADEIRA; LIGA CT;
- Posição: Encoste próximo as letras na parede verde claro. Alinhe a quina da parede com a quina da caixa de madeira;
- Mira: Mire na junção da viga de ferro à esquerda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 113.2433: [YouTube](#)

### 5. LIXÃO

- Alvo: INFERNO; VERMELHO A; GELADEIRA; BOMBEIRO; LIGA CT;
- Posição: Suba no lixão e alinhe o pé com a tubulação da cerca próximo a borda da lixeira;
- Mira: Mire em um isolador elétrico no alto da construção;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 113.4022: [YouTube](#)

### 6. TRILHOS

- Alvo: INFERNO; VERMELHO A; GELADEIRA; BOMBEIRO; LIGA CT;
- Posição: Pare em frente a lanterna do trem;
- Mira: Alinhe a mira com o lado direito de uma mancha escura na parede. Mire um pouco acima da altura da lixeira;
- Execução: Jumpthrow longo;
- Ref. 113.3522: [YouTube](#)

### 7. PLATAFORMA

- Alvo: AZUL; LIGA CT; MEGA RAMPA;
- Posição: Pare em frente a viga de madeira próximo ao centro da região da plataforma;
- Mira: Alinhe a mira com a parte superior da janela esquerda que aparece na parede quebrada;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 113.2929: [YouTube](#)

### 8. PLATAFORMA

- Alvo: AZUL; BOMB B; LIGA CT;
- Posição: Pare em frente a lateral esquerda da janela próxima ao B Baixo;

- Mira: Alinhe a mira na junção inferior direita dos sarrafos das divisórias dos vidros da janela esquerda. Não é na lateral da janela;
- Execução: Jumphrow médio;
- Ref. 113.8631: [YouTube](#)

## 1.4 High Explosive (HE)

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

### 1. CAMINHO DA MORTE

- Alvo: B BAIXO;
- Posição: Pare um pouco antes de chegar na pequena escada de acesso ao caminho da morte;
- Mira: Mire na junção da tubulação de ar no teto mais próxima da região da queda;
- Execução: Corra até passar a porta + Arremesso médio;
- Ref. 114.3899: [YouTube](#)

### 2. CAMINHO DA MORTE

- Alvo: B BAIXO;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo da primeira janela de acesso ao corredor da morte, perto da escada TR;
- Mira: Mire no topo e na região central da abertura na região da queda;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 114.9035: [YouTube](#)

### 3. LIGA TR

- Alvo: GELADEIRA;
- Posição: Posicione-se no canto do contêiner laranja com o vagão;
- Mira: Localize a caixa de madeira superior. Mire no meio da ripa de madeira inferior e alinhado com a cinta metálica direita;
- Execução: Jumphrow longo;
- Ref. 114.8734: [YouTube](#)

### 4. LIGA TR

- Alvo: ENTRADA PARA O BOMBEIRO;
- Posição: Encoste próximo as letras na parede verde claro. Alinhe a quina da parede com a alça da caixa de madeira;
- Mira: Mire na junção da viga de ferro à esquerda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 114.7826: [YouTube](#)

## 1.5 Referências

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