

MIRAGE

Mapa N. 13

Dozz

Atualizado em 16 de novembro de 2024

1 MIRAGE (+150 utilitárias)

Documento para impressão: [PDF](#)

1.1 Smokes

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

1. BASE CT

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Encoste no canto à esquerda do caminho;
- Mira: Mire à esquerda, acima da porta, em uma mancha azul na parede;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.8942: [YouTube](#);

2. BASE CT

- Alvo: MEIO FALSO;
- Posição: Encoste no canto à esquerda do caminho;
- Mira: Alinhe a mira com o canto da parede, no alto da mancha branca;
- Execução: Ande para a frente até a mira chegar na altura do telhado + Jumpthrow;
- Ref. 131.1203: [YouTube](#);

3. BASE CT

- Alvo: PALÁCIO;
- Posição: Encoste no canto da parede à esquerda do caminho;
- Mira: Mire na ponta do caibro à direita;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.3068: [YouTube](#);

4. BASE CT

- Alvo: PALÁCIO;
- Posição: Encoste no canto da porta de entrada para o mercado, em frente ao buraco;
- Mira: Mire no canto inferior direito da janela;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.8456: [YouTube](#);

5. BASE CT

- Alvo: TV;
- Posição: Encoste no canto da parede à esquerda do caminho;
- Mira: Alinhe a mira com o cruzamento dos fios de energia e posicione a mira na altura da ponta de uma haste da antena;
- Execução: Ande para a frente até chegar no cruzamento dos fio + Jumpthrow;
- Ref. 131.3420: [YouTube](#);

6. **BASE CT**
 - Alvo: TAPETE DA B;
 - Posição: Encoste no canto à esquerda do caminho;
 - Mira: Localize a quina esquerda no alto da construção. Alinhe a mira na região da primeira mancha escura e no topo do telhado;
 - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;
 - Ref. 131.7441: [YouTube](#);
7. **BASE CT**
 - Alvo: TAPETE DA B;
 - Posição: Posicione-se no canto de uma pequena parede próximo ao buraco;
 - Mira: Mire na ponta de uma das hastes direita da antena espinha de peixe;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.4091: [YouTube](#);
8. **BASE TR**
 - Alvo: BOLTZ;
 - Posição: Suba na pequena mureta e posicione-se em frente a grade;
 - Mira: Mire na quina da parede à direita;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.2965: [YouTube](#);
9. **BASE TR**
 - Alvo: JANELÃO;
 - Posição: Encoste no canto da parede em frente a lixeira;
 - Mira: Mire no topo direito da construção com a parede vermelha;
 - Execução: Pressione a tecla para a direita + Jumpthrow (Não ande pra a frente);
 - Ref. 131.5629: [YouTube](#);
10. **BASE TR**
 - Alvo: PASSAGEM EDWARD;
 - Posição: Encostado na frente da lixeira;
 - Mira: Mire na ponta da folha central no topo da construção;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.9642: [YouTube](#);
11. **BASE TR**
 - Alvo: L; ENTRADA DO MOSCOU;
 - Posição: Encoste no canto da parede com a frente da lixeira;
 - Mira: Mire na ponta da folha esquerda da planta no topo da construção;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.8954: [YouTube](#);
12. **BASE TR**
 - Alvo: L;
 - Posição: Encoste na parede ao lado da lixeira;
 - Mira: Mire na parte superior da folha deitada à esquerda e no topo da construção;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.7320: [YouTube](#);
13. **BASE TR**
 - Alvo: LIGAÇÃO BAIXO;
 - Posição: Encoste no canto da parede com a lateral da lixeira;
 - Mira: Mire no terceiro losango, da Dir para a Esq. na parte inferior do tapete;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.2544: [YouTube](#);
14. **BASE TR (1/2)**
 - Alvo: JUNGLE;
 - Posição: Posicione-se na estreita parede ao lado de uma pequena escada;

- Mire: Localize o caibro a direita. Mire na junção esquerda do caibro com uma marcação horizontal na parede;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.9853: [YouTube](#);
15. **BASE TR (2/2)**
- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;
 - Posição: Posicione-se na estreita parede ao lado de uma pequena escada;
 - Mire: Localize o caibro à direita. Mire na marcação horizontal entre o caibro e a parede;
 - Execução: W + Jumpthrow;
 - Ref. 131.7432: [YouTube](#);
16. **BASE TR**
- Alvo: PASSAGEM CARROÇA;
 - Posição: Encoste no canto da parede com a lateral da lixeira;
 - Mira: Agache e mire na ponta da antena do tipo espinha de peixe;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 131.0911: [YouTube](#);
17. **BASE TR (1/2)**
- Alvo: CABECINHA;
 - Posição: Posicione-se na estreita parede ao lado de uma pequena escada;
 - Mire: Alinhe a mira com a mancha na parede. Mire na marcação horizontal no topo da construção;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.5623: [YouTube](#);
18. **BASE TR (2/2)**
- Alvo: PASSAGEM JUNGLE;
 - Posição: Posicione-se na estreita parede ao lado de uma pequena escada;
 - Mire: Mire em uma tênue mancha na parede na região entre os dois fios de eletricidade;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.3452: [YouTube](#);
19. **BECO**
- Alvo: BOLTZ;
 - Posição: Suba na calçada elevada e encoste no canto da parede com o muro, próximo ao vaso de flor;
 - Mira: Mire na junção superior da haste com o suporte vertical da antena espinha de peixe;
 - Execução: Ande para a frente até chegar na junção com o fio de energia + Jumpthrow;
 - Ref. 131.8345: [YouTube](#);
20. **BECO (1/2)**
- Alvo: CABECINHA;
 - Posição: Encoste no canto da parede da calçada elevada com o muro;
 - Mira: Mire um pouco à esquerda da ponta esquerda da antena espinha de peixe;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.7433: [YouTube](#);
21. **BECO (2/2)**
- Alvo: PASSAGEM JUNGLE;
 - Posição: Encoste no canto da parede da calçada elevada com o muro;
 - Mira: Mire na primeira junção à esquerda das hastes da antena espinha de peixe;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.7434: [YouTube](#);
22. **BECO (1/2)**
- Alvo: MERCADO JANELA;
 - Posição: Encoste no canto da parede com o muro no lado da porta de saída da TV;
 - Mira: Mire na ponta superior da torre;

- Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.0732: [YouTube](#);
23. **BECO (2/2)**
- Alvo: MERCADO PORTA;
 - Posição: Encoste no canto da parede com o muro no lado da porta de saída da TV;
 - Mira: Mire na junção da quina da construção com a decoração horizontal logo acima das janelas da torre;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.5438: [YouTube](#);
24. **BECO**
- Alvo: VAN;
 - Posição: Suba no pequeno vaso de flor no chão. Posicione o pé esquerdo ao lado do vaso;
 - Mira: Alinhe a mira com a vista esquerda da porta. Mire na marcação inferior no parapeito da sacada;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.2184: [YouTube](#);
25. **BECO**
- Alvo: VAN;
 - Posição: Encoste no canto da parede com o muro no lado da porta de saída da TV;
 - Mira: Mire no canto inferior direito da janela ao alto;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.7593: [YouTube](#);
26. **BECO**
- Alvo: FOREST;
 - Posição: Suba no pequeno vaso de flor no chão. Posicione o pé esquerdo ao lado do vaso;
 - Mira: Mire na ponta esquerda do beiral;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.8104: [YouTube](#);
27. **BECO**
- Alvo: PASSAGEM EDWARD;
 - Posição: Encoste no canto da parede em cima dos sacos de lixo;
 - Mira: Mire na ponta inferior esquerda do tapete vermelho pendurado na parede;
 - Execução: Jumpthrow médio;
 - Ref. 131.6630: [YouTube](#);
28. **BECO**
- Alvo: PASSAGEM MOSCOW;
 - Posição: Encoste no canto da parede em cima dos sacos de lixo;
 - Mira: Mire na ponta superior esquerda do tapete vermelho pendurado na parede;
 - Execução: Jumpthrow médio;
 - Ref. 131.7391: [YouTube](#)
29. **BECO**
- Alvo: CENTRO DO BOMB B;
 - Posição: Posicione-se sobre o degrau mais alto da escada. Agache e alinhe a mira na junção da sombra com a escada;
 - Mira: Mire na quina direita e ao ao fundo no topo da torre;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 131.1003: [YouTube](#);
30. **BECO**
- Alvo: EDWARD FECHADO;
 - Posição: Pare alinhado com o meio da janela de madeira;
 - Mira: Mire na ponta da antena acima do telhado;
 - Execução: Arremesso Longo;

- Ref. 131.9027: [YouTube](#);

31. BECO

- Alvo: EDWARD ABERTO;
- Posição: Pare alinhado com o meio da janela de madeira;
- Mira: Mire no topo da torre alinhado com a primeira janela à esquerda;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.5882: [YouTube](#);

32. BOLTZ

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Encoste atrás da caixa do Boltz;
- Mira: Alinhe a mira com a ponta da torre esquerda. Mire no céu azul entre as torres, acima da saída da caverna;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.7522: [YouTube](#);

33. BOLTZ

- Alvo: ENTRADA DO PALÁCIO;
- Posição: Pare próximo a sombra do coqueiro no muro atrás do Boltz. Alinhe-se de forma a enxergar o lado direito da porta;
- Mira: Mire ligeiramente abaixo do canto superior esquerdo da porta na região da cabecinha;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 131.4399: [YouTube](#);

34. BOLTZ

- Alvo: ENTRADA DO PALÁCIO;
- Posição: Posicione-se na parte de trás da caixa com cilindros, no degrau mais alto da escada. Coloque o pé esquerdo na junta das lajotas no chão;
- Mira: Mire na junção da parede com a madeira superior da caixa;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 131.1392: [YouTube](#);

35. BOMB B (NINJA)

- Alvo: JANELA DO MERCADO;
- Posição: Posicione-se atrás da caixa no bomb B em frente a varanda;
- Mira: Mire no meio da ferragem sem a lona verde no teto do bomb, próximo ao Forest;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.2110: [YouTube](#);

36. CABECINHA

- Alvo: ENTRADA DO PALÁCIO;
- Posição: Posicione-se ao lado da escada da cabecinha.
- Mira: Mire na pequena torre com a ponta branca que aparece logo acima do topo da escada;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.4370: [YouTube](#);

37. CAVERNA

- Alvo: PASSAGEM CAVERNA;
- Posição: Posicione-se no lado esquerdo da abertura de acesso a caverna;
- Mira: Mire na linha horizontal direita na saída da caverna;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 131.0056: [YouTube](#);

38. CAVERNA

- Alvo: PASSAGEM JUNGLE;
- Posição: Ande até chegar no topo da escada da caverna;
- Mira: Mire no meio do refletor da antena parabólica;
- Execução: Arremesso longo;

- Ref. 131.2384: [YouTube](#);
39. **CAVERNA TR (1/2)**
- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;
 - Posição: Encoste no canto da parede com a escada ao fundo;
 - Mira: Mire na ponta da folha da bananeira;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.8303: [YouTube](#);
40. **CAVERNA TR (2/2)**
- Alvo: JUNGLE;
 - Posição: Encoste no canto da parede com a escada ao fundo (não suba na escada);
 - Mira: Mire na junção da segunda ripa horizontal do andaime;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.0946: [YouTube](#);
41. **CAVERNA TR (1/2)**
- Alvo: CABECINHA;
 - Posição: Posicione-se de frente para a vista direita do portão;
 - Mira: Posicione a mire no céu azul muito próximo da quina no topo na construção.
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.8757: [YouTube](#);
42. **CAVERNA TR (2/2)**
- Alvo: PASSAGEM JUNGLE;
 - Posição: Posicione-se de frente para a vista direita do portão;
 - Mira: Mire na junção do fio de energia elétrica com a parede;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.8756: [YouTube](#);
43. **CAVERNA TR**
- Alvo: CABECINHA;
 - Posição: Suba na borda direita do primeiro degrau da escada;
 - Mira: Em frente a coluna de madeira mais grossa, mire na região do céu azul, na altura de uma mancha escura na coluna;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 131.8741: [YouTube](#);
44. **CAVERNA TR**
- Alvo: CABECINHA;
 - Posição: Pare em frente ao portão;
 - Mira: Mire na junção do telhado com a quina da parede;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.0032: [YouTube](#);
45. **CAVERNA TR**
- Alvo: L;
 - Posição: Posicione-se no canto da escada com a parede. Não suba na escada;
 - Mira: Mire na junção do telhado com a parede esquerda;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.9972: [YouTube](#);
46. **CARROÇA**
- Alvo: JANELÃO;
 - Posição: Posicione-se na roda da carroça;
 - Mira: Agache e mire na quina da caixa de papelão;
 - Execução: Levante + Arremesso longo;
 - Ref. 131.7439: [YouTube](#);
47. **CARROÇA**
- Alvo: JANELÃO;

- Posição: Pare na roda da carroça;
- Mira: Alinhe a mira com a antena à frente e suba a mira verticalmente na altura da ponta do papelão;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.6722: [YouTube](#);

48. CARROÇA

- Alvo: L;
- Posição: Pare na traseira da carroça;
- Mira: Mire à esquerda da ponta da antena espinha de peixe;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.8720: [YouTube](#);

49. CARROÇA

- Alvo: LIGAÇÃO BAIXO;
- Posição: Pare na roda da carroça;
- Mira: Mire na ponta direita da ripa vertical da lateral da carroça com a amarração em forma de x;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.7001: [YouTube](#);

50. CARROÇA

- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;
- Posição: Pare na parte de trás da carroça;
- Mira: Mire entre as duas falhas na parte inferior da folha da palmeira em forma de arco;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.8527: [YouTube](#);

51. CARROÇA

- Alvo: JANELA DO MERCADO;
- Posição: Posicione-se na roda da carroça;
- Mira: Alinhe a mira verticalmente com junção da caixa e da tampa de papelão. Levante a mira até alinhar com o tijolo à esquerda na parte superior da construção;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.4209: [YouTube](#);

52. JUNGLE

- Alvo: BOLTZ;
- Posição: Posicione-se na quina à direita na saída do Jungle;
- Mira: Mire na marcação horizontal acima da grande porta com decoração;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.2203: [YouTube](#);

53. MEIO

- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;
- Posição: Posicione-se próximo a parede de forma que seja possível enxergar as caixas de eletricidade na parede interna direita da ligação;
- Mira: Mire na altura da caixa de eletricidade no interior da ligação;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.6342: [YouTube](#);

54. MEIO FALSO

- Alvo: JUNGLE;
- Posição: Encoste na pequena parede ao lado da porta;
- Mira: Mire no canto superior direito da janela;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.9733: [YouTube](#);

55. MEIO FALSO

- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;

- Posição: Encoste no canto da porta, em baixo da luminária;
- Mira: Agache e mire na ponta central da antena;
- Execução: Levante + Jumpthrow;
- Ref. 131.9743: [YouTube](#);

56. MEIO FALSO

- Alvo: LIGAÇÃO BAIXO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede em frente a escada de acesso para a TV;
- Mira: Mire no desenho localizado no centro inferior do tapete;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.5400: [YouTube](#);

57. MEIO FALSO (1/2)

- Alvo: JANELA DO MERCADO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede em frente a escada de acesso para a TV;
- Mira: Mire no topo da construção, ao lado do tapete na parede, alinhado com uma marcação logo abaixo;
- Execução: Ande para a frente até a mira chegar na marcação + Jumpthrow;
- Ref. 131.7423: [YouTube](#);

58. MEIO FALSO (2/2)

- Alvo: PORTA DO MERCADO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede em frente a escada de acesso para a TV;
- Mira: Mire ligeiramente à direita da quina da construção com o tapete na parede;
- Execução: Ande para a frente até a mira chegar em baixo + Jumpthrow;
- Ref. 131.7424: [YouTube](#);

59. MEIO FALSO

- Alvo: JANELA DO MERCADO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede do portão à direita da base TR;
- Mira: Mire um pouco abaixo da ponta da antena espinha de peixe;
- Execução: Ande para a frente até chegar no topo da construção + Jumpthrow;
- Ref. 131.6732: [YouTube](#);

60. MEIO FALSO

- Alvo: EDWARD;
- Posição: Posicione-se no canto da parede em frente a escada de acesso para a TV;
- Mira: Mire na ponta do caibro que aparece abaixo dos dois fios de energia elétrica;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.6428: [YouTube](#);

61. MEIO FALSO

- Alvo: CENTRO DO BOMB B;
- Posição: Pare em frente a tubulação branca na parede;
- Mira: Alinhe a mire na altura do beiral. Mire entre as manchas na parede, à esquerda do pequeno beiral;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.7392: [YouTube](#);

62. MERCADO, JANELA DO (FORA)

- Alvo: TAPETE DA B;
- Posição: Encoste no canto ao lado da janela;
- Mira: Mire na quina direita do telhado acima da janela da região do tapete;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.0766: [YouTube](#);

63. PALÁCIO

- Alvo: LIGAÇÃO;
- Posição: Posicione-se à direita da porta do palácio;
- Mira: Mire na quina da construção, abaixo da antena;

- Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 131.9579: [YouTube](#);
64. **PASSAGEM CARROÇA**
- Alvo: JANELÃO;
 - Posição: Posicione-se sobre as sombras dos fios com o marcação no chão.
 - Mire: Mire na haste superior da antena tipo espinha de peixe;
 - Execução: Ande para a frente até chegar na haste inferior + Arremesso longo;
 - Ref. 131.4560: [YouTube](#);
65. **PASSAGEM CARROÇA**
- Alvo: JANELÃO;
 - Posição: Encoste na primeira quina da parede. Ande para a esquerda até aparecer um bloco no topo da construção;
 - Mire: Mire no topo do bloco;
 - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 131.7592: [YouTube](#);
66. **PASSAGEM CARROÇA**
- Alvo: LIGAÇÃO BAIXO;
 - Posição: Encoste na primeira quina da parede;
 - Mire: Mire na ponta superior da porta de entrada da ligação;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 131.9011: [YouTube](#);
67. **PASSAGEM CARROÇA**
- Alvo: JUNGLE;
 - Posição: Posicione-se na quina da passagem carroça;
 - Mire: Mire no topo superior da porta na região da cadeira;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 131.1932: [YouTube](#);
68. **PLATAFORMA (1/2)**
- Alvo: CABECINHA;
 - Posição: Suba na plataforma, encoste na coluna de madeira de frente para a caverna;
 - Mira: Mire no topo da maior argamassa de junção das pedras na parede a sua frente;
 - Execução: Jumpthrow médio;
 - Ref. 131.2230: [YouTube](#);
69. **PLATAFORMA (2/2)**
- Alvo: PASSAGEM JUNGLE;
 - Posição: Suba na plataforma e encoste na madeira próximo a entrada da caverna;
 - Mira: Mire um pouco à esquerda da ponta da coluna no topo da parede;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 131.7901: [YouTube](#);
70. **RATO**
- Alvo: PASSAGEM JUNGLE;
 - Posição: Encoste a esquerda da porta de saída do rato;
 - Mira: Mire na ponta do poste do corrimão;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 131.6577: [YouTube](#);
71. **RATO**
- Alvo: JANELÃO;
 - Posição: Encoste na parede da esquerda antes de chegar no arco de saída;
 - Mira: Agache e mire na ponta da falha no topo do janelão;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 131.7523: [YouTube](#);
72. **RATO**

- Alvo: L;
- Posição: Posicione-se perto da saída do rato alinhado com a terceira coluna de lajotas no chão;
- Mira: Mire um pouco acima do canto superior direito do banco;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 131.6392: [YouTube](#);

73. **TV, VARANDA**

- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;
- Posição: Posicione-se no canto da coluna de madeira com a parede da varanda de acesso a TV;
- Mira: Mire no meio inferior dos caibros, em uma mancha escura na parede vermelha;
- Execução: Ande (shift) até a mira chegar próximo a parte de baixo da sombra + Jumpthrow;
- Ref. 131.8391: [YouTube](#);

74. **TACO**

- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;
- Posição: Encoste no canto da parede;
- Mira: Mire ligeiramente à esquerda, no segundo tijolo de baixo para cima;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.8491: [YouTube](#);

75. **TETRIS**

- Alvo: JUNGLE;
- Posição: Posicione-se na frente da primeira caixa do tetris;
- Mira: Mire na ponta do caibro parcialmente encoberto pela tenda amarela;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.5427: [YouTube](#);

76. **TETRIS**

- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;
- Posição: Encoste no canto das caixas inferiores;
- Mira: Mire a direita do caibro, se afastando um pouco;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.7209: [YouTube](#);

77. **TETRIS**

- Alvo: BOLTZ;
- Posição: Posicione-se na frente da primeira caixa do tetris;
- Mira: Mire no canto superior esquerdo da janela no alto da torre acima do Boltz;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 131.9723: [YouTube](#);

78. **VAN**

- Alvo: PORTA DO MERCADO;
- Posição: Encoste no canto do barril com a parede, atrás da van;
- Mira: Mire a direita de uma região horizontal de ferrugem. Desça a mira até a marcação horizontal da lataria;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 131.9122: [YouTube](#);

79. **VAN**

- Alvo: JANELA DO MERCADO;
- Posição: Encoste em qualquer posição na parede do fundo atrás da van;
- Mira: Mire em uma linha de marcação horizontal na lataria da van. Alinhe a mira no centro da janela dupla;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 131.2677: [YouTube](#);

1.2 Molotov

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

1. BOMB B

- Alvo: PORTA DO MERCADO;
- Posição: Posicione-se atrás da caixa no bomb B em frente a varanda;
- Mira: Alinhe a mira na direção da porta do mercado. Mire no canto do chão com a parede no lado esquerdo de uma mancha escura;
- Execução: Jumphrow médio;
- Ref. 132.1993: [YouTube](#);

2. BOMB B

- Alvo: JANELA DO MERCADO;
- Posição: Posicione-se atrás da caixa no bomb B em frente a varanda;
- Mira: Mire abaixo da junção superior da quina direita da caixa.
- Execução: Jumphrow médio;
- Ref. 132.4508: [YouTube](#);

3. CARROÇA

- Alvo: JANELÃO;
- Posição: Posicione-se atrás da carroça e encostado na parede do fundo;
- Mira: Mire no topo da planta acima do janelão, alinhado com a antena;
- Execução: Ande para a frente até chegar próximo a carroça + Arremesso longo;
- Ref. 132.0734: [YouTube](#);

4. CAVERNA

- Alvo: AREIA;
- Posição: Posicione-se na saída da caverna;
- Mira: Mire na parte superior esquerda da placa A;
- Execução: Corra para frente + Arremesso longo;
- Ref. 132.0877: [YouTube](#);

5. CAVERNA

- Alvo: NEWBA E NINJA;
- Posição: Posicione-se na quina direita do arco na saída da caverna. Alinhe-se com a divisória do piso no chão;
- Mira: Mire na região do topo das pequenas janelas, acima da região da newba;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.3480: [YouTube](#);

6. CAVERNA

- Alvo: CABECINHA E SANDUÍCHE;
- Posição: Posicione-se no topo da escada da caverna;
- Mira: Alinhe a mira um pouco acima do topo da porta na região da cabecinha. Mire próximo a quina da construção na região do tetris;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.7932: [YouTube](#);

7. CAVERNA TR

- Alvo: SANDUÍCHE;
- Posição: Posicione-se próximo a entrada da caverna, ainda na região da caverna TR;
- Mira: Mire na ponta do caibro que aparece acima da região do sanduíche;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.4230: [YouTube](#);

8. COZINHA

- Alvo: VARANDA DA B;
- Posição: Na região da saída da cozinha para o tapete;

- Mira: Mire na marcação horizontal do teto alinhado com o meio da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.7893: [YouTube](#);

9. EDWARD

- Alvo: VAN;
- Posição: Posicione-se próximo a coluna do Edward. Alinhe a ponta da coluna com a região entre a tubulação e a quina da parede;
- Mira: Mire na marcação do teto, acima da porta;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 132.7124: [YouTube](#);

10. JANELÃO

- Alvo: RATO;
- Posição: Encoste no canto da parede com a mesa;
- Mira: Mire no meio da parede, alinhado com a região descascada na parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.6492: [YouTube](#);

11. JUNGLE

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Posicione-se próximo a parede na saída do Jungle, alinhado com a marcação horizontal no chão;
- Mira: Mire na região de uma marcação horizontal na parede acima da saída da caverna. Alinhe a mira com a mancha escura na parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.7690: [YouTube](#);

12. JUNGLE

- Alvo: PALÁCIO;
- Posição: Posicione-se próximo a parede direita na saída do jungle alinhado com a marcação horizontal;
- Mira: Mire na ponta branca da pequena torre acima da entrada do palácio;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 132.5333: [YouTube](#);

13. LIGAÇÃO

- Alvo: AREIA;
- Posição: Posicione-se do lado esquerdo da porta da ligação;
- Mira: Alinhe a mira com a madeira do andaime na frete da entrada do palácio. Mire na segunda linha horizontal do topo da escada;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.7309: [YouTube](#);

14. MEIO (BANCO)

- Alvo: MOSCOW;
- Posição: Pare ao lado do banco, sobre uma mancha branca no chão;
- Mira: Mire no canto direito da passagem do janelão para o Moscow;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.8430: [YouTube](#);

15. MEIO BAIXO

- Alvo: LIGAÇÃO CIMA;
- Posição: Posicione-se ao lado da tubulação de eletricidade, ande para o lado até ver a parede interna da ligação;
- Mira: Mire na parede interna da ligação;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.7433: [YouTube](#);

16. MEIO BAIXO

- Alvo: CAIXA DA LIGAÇÃO;
 - Posição: Posicione-se ao lado do banco próximo a entrada da ligação;
 - Mire: Mire na linha de divisão da parede, no lado direito da lâmpada;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 132.8702: [YouTube](#);
17. **PASSAGEM CARROÇA**
- Alvo: LIGAÇÃO BAIXO;
 - Posição: Encoste na primeira quina da parede;
 - Mire: Mire no canto superior direito da janela mais afastada;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 132.9011: [YouTube](#);
18. **PASSAGEM CARROÇA**
- Alvo: JANELÃO;
 - Posição: Posicione-se sobre as sombras dos fios com o marcação reta no chão, Alinhe a parede com a haste da antena;
 - Mire: Mire na ponta de baixo da antena do tipo espinha de peixe;
 - Execução: Ande para a frente até chegar na parede + Arremesso longo;
 - Ref. 132.2331: [YouTube](#);
19. **PASSAGEM CARROÇA**
- Alvo: JANELÃO;
 - Posição: Encoste na primeira quina da parede. Ande para a esquerda até aparecer um bloco no topo da construção;
 - Mire: Mire no topo do bloco;
 - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 132.7592: [YouTube](#);
20. **PALÁCIO**
- Alvo: AREIA;
 - Posição: Encoste na quina esquerda do segundo pilar;
 - Mira: Mire na divisa da parede com o teto, no canto da luminária;
 - Execução: Ande para a frente até a mira chegar próximo a luminária + Arremesso longo;
 - Ref. 132.8230: [YouTube](#);
21. **PALÁCIO**
- Alvo: AREIA;
 - Posição: Encoste na frente do segundo pilar;
 - Mira: Mire em uma linha fina escura acima da divisa da parede com o teto, no canto da luminária;
 - Execução: Ande para a frente até a mira ficar na altura da luminária + Arremesso longo;
 - Ref. 132.6342: [YouTube](#);
22. **PALÁCIO**
- Alvo: AREIA;
 - Posição: Encoste na parede próximo a porta;
 - Mira: Mire em uma pequena rachadura no rodapé;
 - Execução: Ande até o canto da parede ao fundo da porta + Arremesso longo;
 - Ref. 132.7201: [YouTube](#);
23. **PLATAFORMA**
- Alvo: SANDUÍCHE;
 - Posição: Posicione-se próximo a quina da plataforma;
 - Mira: Mire a esquerda de uma pequena mancha preta no topo;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 132.7866: [YouTube](#);
24. **RATO**
- Alvo: JANELÃO;

- Posição: Encoste na parede da esquerda antes de chegar no arco;
- Mira: Agache e mire na ponta do falha no topo do janelão;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.9065: [YouTube](#);

25. RATO

- Alvo: FUNDO DO JANELÃO/BURACO;
- Posição: Encoste na parede da esquerda antes de chegar no arco;
- Mira: Mire dentro do janelão, na parede que aparece a frente;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.8733: [YouTube](#);

26. TACO

- Alvo: JUNGLE;
- Posição: No canto da parede do taco;
- Mira: Mire na quina do telhado que aparece acima do Jungle;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 132.3777: [YouTube](#);

27. TAPETE DA B

- Alvo: SOMBRA DA B;
- Posição: No lado esquerdo da janela de grade;
- Mira: Mire na coluna ao lado da janela do mercado;
- Execução: Corra para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 132.7031: [YouTube](#);

28. TAPETE DA B

- Alvo: FOREST;
- Posição: Ao lado direito da porta de madeira veneziana;
- Mira: Mire na parte de baixo da janela sem a grade (queda) com o pano pendurado;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 132.9021: [YouTube](#);

29. TAPETE DA B

- Alvo: BOMB B;
- Posição: Pare no meio da porta de madeira veneziana;
- Mira: Mire próximo a parte inferior direita da janela com grade;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 132.0932: [YouTube](#);

30. TETRIS

- Alvo: BOLTZ;
- Posição: Encoste na parede e na frente da primeira caixa do tetris;
- Mira: Mire na ponta superior direita do quadrado na parte inferior esquerda da caixa logo a sua frente;
- Execução: Jumphrow;
- Ref. 132.9511: [YouTube](#);

1.3 Flash

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

1. AREIA

- Alvo: CAVERNA; TETRIS;
- Posição: Posicione-se no canto próximo a escada;
- Mira: Mire na madeira acima da altura da pilha de blocos;
- Execução: Jumphrow;
- Ref. 133.8733: [YouTube](#);

2. AREIA

- Alvo: CAVERNA; TETRIS; PALÁCIO;
 - Posição: Posicione-se no canto próximo a escada;
 - Mira: Mire na placa do bomb, acima da letra A;
 - Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
 - Ref. 133.7632: [YouTube](#);
3. **BECO**
- Alvo: EDWARD; FOREST; VAN; MERCADO;
 - Posição: Encoste na parede em frente a coluna de madeira na escada;
 - Mira: Mire na parede entre o topo da porta e uma marcação horizontal, alinhado com a vista esquerda da porta;
 - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;
 - Ref. 133.0922: [YouTube](#);
4. **BOMB B**
- Alvo: PORTA DO MERCADO;
 - Posição: Posicione-se atrás da caixa no bomb B (ninja);
 - Mira: Alinhe a mira na direção da porta do mercado. Mire no canto do chão com a parede no lado esquerdo de uma mancha escura;
 - Execução: Jumpthrow médio;
 - Ref. 133.1993: [YouTube](#);
5. **BOMB B, CANTO DO** (new)
- Alvo: PORTA DO MERCADO;
 - Posição: Posicione-se no canto da parede dentro do bomb B;
 - Mira: Mire no meio da sombra do pneu que aparece sobre a lona verde no teto;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 133.2690: [YouTube](#);
6. **CARROÇA**
- Alvo: LIGAÇÃO; RATO; JANELÃO; L;
 - Posição: Pare na parte de trás da carroça;
 - Mira: Mire na ponta de uma haste de suporte da fiação elétrica na parede da ligação.
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 133.2197: [YouTube](#);
7. **CARROÇA**
- Alvo: MEIO; L; JANELÃO; RATO;
 - Posição: Pare atrás da carroça;
 - Mira: Agache e alinhe a mira com o assoalho da carroça;
 - Execução: Mantenha-se agachado e arremesso curto;
 - Ref. 133.4066: [YouTube](#);
8. **CARROÇA**
- Alvo: MEIO; L; JANELÃO; RATO;
 - Posição: Pare atrás da carroça;
 - Mira: Mire na parede atrás da carroça, na altura das pontas das folhagens na parede;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 133.7923: [YouTube](#);
9. **CAVERNA TR**
- Alvo: TETRIS; CABECINHA; DEFAULT; SANDUÍCHE;
 - Posição: Posicione-se no canto chanfrado;
 - Mira: Mire abaixo da quina da plataforma;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 133.1982: [YouTube](#);
10. **CAVERNA TR**
- Alvo: TACO; TETRIS; CABECINHA; DEFAULT;
 - Posição: Posicione-se em frente ao portão;

- Mire: Mire na ponta superior da luminária;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 133.7900: [YouTube](#);
11. **CAVERNA TR**
- Alvo: CAVERNA; TETRIS;
 - Posição: Posicione-se do lado da coluna no lado direito da porta de entrada da caverna;
 - Mire: Agache e mire em uma região manchada na parede logo acima dos tijolos próximos ao chão;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 133.3375: [YouTube](#);
12. **CAVERNA**
- Alvo: LIGAÇÃO; JUNGLE;
 - Posição: Encoste no canto direito da escada no fundo da caverna;
 - Mire: Agache e mire no lado esquerdo da mancha clara no chão;
 - Execução: Permaneça agachado e Jumpthrow;
 - Ref. 133.8234: [YouTube](#);
13. **COZINHA**
- Alvo: BOMB B; EDWARD;
 - Posição: Posicione-se na entrada da cozinha;
 - Mire: Mira na coluna do lado esquerdo da porta veneziana;
 - Execução: Ande para a frente e arremesso longo;
 - Ref. 133.0228: [YouTube](#);
14. **JANELÃO**
- Alvo: MEIO; RATO; CARROÇA; PASSAGEM;
 - Posição: Encoste no canto da parede ao lado do buraco;
 - Mire: Mire próximo ao canto superior esquerdo do janelão;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 133.9944: [YouTube](#);
15. **JANELÃO**
- Alvo: MEIO; RATO;
 - Posição: Encoste no canto do cavalete ao lado do buraco;
 - Mire: Mire no meio do papelão no chão;
 - Execução: Jumpthrow curto;
 - Ref. 133.8734: [YouTube](#);
16. **JANELÃO**
- Alvo: RATO;
 - Posição: Encoste no canto da parede com a mesa;
 - Mire: Mire no meio da parede, alinhado com a região descascada na parede;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 133.7409: [YouTube](#);
17. **MEIO (BANCO)**
- Alvo: JANELÃO; JUNGLE; MOSCOW;
 - Posição: Encoste no lado do banco próximo a entrada da ligação;
 - Mire: Mire na mancha preta, à esquerda, no bloco de subida para o janelão;
 - Execução: Jumpthrow curto;
 - Ref. 133.3290: [YouTube](#);
18. **MEIO (BANCO)**
- Alvo: MOSCOW;
 - Posição: Posicione-se do lado direito do banco;
 - Mire: Mire na junção da mancha cinza com a cerca, ao lado da porta na região do L;
 - Execução: Arremesso longo;
 - Ref. 133.4391: [YouTube](#);

19. MEIO FALSO

- Alvo: MEIO; L;
- Posição: Na rampa de subida para a carroça, posicione-se ao lado do nicho;
- Mire: Mire acima do fio, alinhado com a quina do telhado da construção. Não é necessário ser muito preciso.
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 133.7317: [YouTube](#);

20. MEIO FALSO

- Alvo: MEIO BAIXO;
- Posição: Posicione-se à direita e no topo da rampa de subida para a carroça;
- Mire: Mire rente a quina da parede da cadeira, na altura da mureta do meio cima;
- Execução: Ande para a frente e arremesso longo. Execução rápida;
- Ref. 133.9114: [YouTube](#);

21. MEIO FALSO

- Alvo: MEIO BAIXO; JANELÃO; L;
- Posição: Na subida da rampa para a carroça, localize a marcação antes de chegar ao topo;
- Mire: Mire do lado direito inferior da janela alinhado com o barril;
- Execução: Ande para a frente e arremesso longo;
- Ref. 133.0356: [YouTube](#);

22. MERCADO JANELA

- Alvo: TAPETE; COZINHA;
- Posição: Encoste na parede ao lado da janela do mercado;
- Mire: Mire na região dos tijolos aparentes na parte de baixo da parede do bomb B;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 133.1073: [YouTube](#);

23. MOSCOU

- Alvo: MEIO; RATO; CARROÇA;
- Posição: Posicione-se em frente ao barril no interior do Moscou. Alinhe a mira com a divisória do piso à esquerda;
- Mire: Mire na junção da divisória das madeiras do andaime com a estrutura de ferro;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 133.5492: [YouTube](#);

24. PASSAGEM CARROÇA

- Alvo: CABECINHA; CAIXA FOGO; PALÁCIO; JUNGLE;
- Posição: Pare na quina da passagem carroça;
- Mire: Mire no canto da parede ao lado da porta da região da cadeira, na altura da porta;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow;
- Ref. 133.7940: [YouTube](#);

25. PLATAFORMA

- Alvo: TETRIS;
- Posição: Posicione-se no canto da parede, de frente para a caverna;
- Mire: Mire no lado direito da escada, no piso liso, entre as manchas claras no piso e na altura da marcação horizontal da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 133.2153: [YouTube](#);

26. RATO

- Alvo: MEIO; LIGAÇÃO; JANELÃO; CADEIRA;
- Posição: Posicione-se próximo do arco de saída do rato;
- Mire: Mire acima da região direita do banco;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 133.0644: [YouTube](#);

27. TV VARANDA

- Alvo: MEIO;
- Posição: Posicione-se em frente a coluna de madeira ao lado da pintura da B;
- Mire: Mire na parte de baixo da segunda mancha, da Esq para a Dir, na parede no Meio Falso;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow;
- Ref. 133.1732: [YouTube](#);

28. TV

- Alvo: COZINHA; TAPETE;
- Posição: Encoste no canto direito da porta de saída da TV;
- Mire: Mire à esquerda do topo do corrimão, na parede de tijolos;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 133.1239: [YouTube](#);

29. TACO

- Alvo: JUNGLE; LIGAÇÃO; CAIXA FOGO; CABECINHA;
- Posição: Posicione-se no canto da parede;
- Mire: Mire na junção da parede de tijolos com a parede lisa acima da cabecinha, de forma que a flash bata na parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 133.0771: [YouTube](#);

30. TAPETE DA B

- Alvo: EDWARD; FOREST; MERCADO JANELA;
- Posição: Posicione-se no canto da parede, ao lado da escada de acesso para o tapete;
- Mire: Mire entre as manchas claras na parede a frente;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 133.8566: [YouTube](#);

31. VAN

- Alvo: TAPETE;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa de madeira com a parede do fundo;
- Mire: Mire na vista direita da porta rente ao chão da varanda;
- Execução: Arremesso longo. Após arremessar a granada. pressione A, pule e agache;
- Ref. 133.8453: [YouTube](#);

1.4 High Explosive (HE)

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

1. CARROÇA

- Alvo: JANELÃO;
- Posição: Posicione-se atrás da carroça e encoste na parede do fundo;
- Mira: Mire no topo da planta acima do janelão, alinhado com a antena. Você também pode alinhar a mira com a construção;
- Execução: Ande para a frente até chegar próximo a carroça + Arremesso longo;
- Ref. 134.7523: [YouTube](#);

2. CAVERNA

- Alvo: AREIA;
- Posição: Encoste no arco a direita na entrada da caverna;
- Mira: Mire na parte superior esquerda da placa A;
- Execução: Ande para frente + Arremesso longo;
- Ref. 134.8527: [YouTube](#);

3. EDWARD

- Alvo: VAN;
- Posição: Posicione-se próximo a coluna do Edward. Alinhe a ponta da coluna com o canto inferior da janela;

- Mira: Mire na marcação do teto, acima da porta;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 134.7124: [YouTube](#);

4. JANELÃO

- Alvo: JANELÃO (QUEBRA DE SMOKE);
- Posição: Posicione-se no canto do cavalete próximo ao buraco;
- Mira: Agache e alinhe a mira com a mancha próximo a quina da parede;
- Execução: Agachado + Jumpthrow curto;
- Ref. 134.8990: [YouTube](#);

5. JUNGLE

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Posicione-se próximo a parede na saída da Jungle, alinhado com a marcação horizontal no chão;
- Mira: Mire em uma tênue mancha branca na parede acima da cabecinha;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 134.9833: [YouTube](#);

6. PALÁCIO

- Alvo: AREIA;
- Posição: Encoste na quina do segundo pilar;
- Mira: Mire na divisa superior da parede com o teto, no canto da luminária;
- Execução: Corra para a frente até a mira ficar na altura da luminária + Arremesso longo;
- Ref. 134.7852: [YouTube](#);

7. PALÁCIO

- Alvo: AREIA;
- Posição: Encoste na parede próximo a porta;
- Mira: Mire em uma pequena rachadura no rodapé;
- Execução: Ande até o canto da parede na saída do palácio + Arremesso longo;
- Ref. 134.6201: [YouTube](#);

8. PALÁCIO

- Alvo: LIGAÇÃO;
- Posição: Posicione-se à direita da porta do palácio;
- Mira: Mire no topo da construção acima da entrada da ligação;
- Execução: Ande para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 134.9579: [YouTube](#);

9. RATO

- Alvo: JANELÃO;
- Posição: Encoste na parede da esquerda antes de chegar no arco;
- Mira: Mire na ponta da falha no topo do janelão;
- Execução: Agache + Arremesso longo;
- Ref. 134.9065: [YouTube](#);

10. RATO

- Alvo: JANELÃO/BURACO;
- Posição: Encoste na parede da esquerda antes de chegar no arco;
- Mira: Mire dentro do janelão, na parede que aparece a frente;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 134.8551: [YouTube](#);

11. VAN

- Alvo: JANELA DO MERCADO;
- Posição: Posicione-se no canto do barril com a parede;
- Mira: Mire um pouco à direita da linha da porta oposta a maçaneta e no meio das marcações horizontais na lataria;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;

- Ref. 134.2509: [YouTube](#);

1.5 Referências

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