

DUST 2

Mapa N. 10

Dozz

Atualizado em 15 de novembro de 2024

1 DUST 2 (+5 utilitárias)

Documento para impressão: [PDF](#)

1.1 Smokes

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

1. AZUL

- 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, FRENTE DO

- 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](#);

3. AZUL, MAROTE DO

- 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](#);

4. BASE TR

- 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;
- Ref. 101.0603: [YouTube](#);

5. BASE TR

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

6. **BASE TR**
 - 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;
 - Ref. 101.0622: [YouTube](#);
7. **BASE TR**
 - Alvo: QUINA DO FUNDO;
 - Posição: Posicione-se no segundo degrau da mureta da base TR. Alinhe a mão que segura a smoke com a quina da mureta;
 - Mira: Mire na quina da parede à direita na altura da abraçadeira superior da antena;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 101.7492: [YouTube](#);
8. **BASE CT**
 - 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;
 - Ref. 101.6339: [YouTube](#);
9. **BUNKER**
 - 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;
 - Ref. 101.0645: [YouTube](#);
10. **BUNKER**
 - 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](#);
11. **CARRO DA A**
 - 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;
 - Ref. 101.0917: [YouTube](#);
12. **COQUEIRO INVERTIDO**
 - Alvo: BASE CT;
 - Posição: Encoste na quina da parede;
 - Mira: Mire na quina da caixa a frente;
 - Execução: Jumpthrow;
 - Ref. 101.0924: [YouTube](https://youtu.be/v9Hgu8S5MGs);
13. **ESCURO BAIXO**
 - Alvo: PORTA DO MEIO;
 - Posição: Encoste no lado direito da saída. 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](#);
14. **ESCURO BAIXO**
- 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](#);
15. **ESCURO CIMA**
- 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](#);
16. **ESCURO CIMA**
- 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](#);
17. **ESCURO CIMA (1/2)**
- 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;
 - Ref. 101.1536: [YouTube](#);
18. **ESCURO CIMA (2/2)**
- 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;
 - Ref. 101.1537: [YouTube](#);
19. **ESCURO CIMA**
- 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](#);
20. **ESCURO CIMA**
- 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](#);
21. **ESCURO FORA (1/2)**
- 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;
- Ref. 101.1563: [YouTube](#);

22. ESCURO FORA (2/2)

- 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;
- Ref. 101.1551: [YouTube](#);

23. ESCURO FORA

- 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;
- Ref. 101.6345: [YouTube](#);

1.2 Molotov

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

1. ANDAIME

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

1.3 Flash

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

1. ANDAIME

- 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;
- Ref. 103.7633: [YouTube](#);

1.4 High Explosive (HE)

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

1. ESCURO BAIXO

- 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](#);

1.5 Referências

1. <https://app.scope.gg/strategy>

2. <https://www.csgonades.com>
3. [NartOutHere](#)