

Dicas para True Crime (X-Box) e Hitman Contracts (PS2)

# GAMESHOCK

## GUIDE

4

Detonados  
Completos

Hitman  
Contracts

Harry  
Potter

SANPA

#4

R\$ 6,90

True Crime

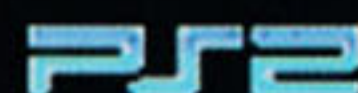
Red Dead  
Revolver

Ano 1 No 4 R\$ 6,90





**[Game-Over]**



**ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
E VENDA**

**[Diversão para todas as idades]**

**Central de Vendas  
(11) 3998-0123**



**Produtos testados  
e aprovados**

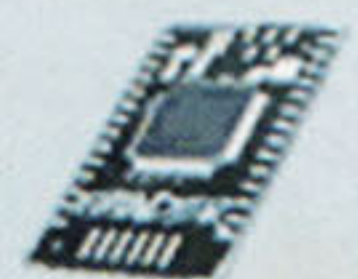
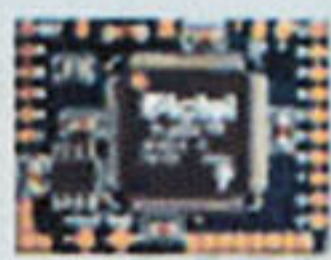
**Despachamos para  
todo o Brasil**



PlayStation 2



**Destravamos seu aparelho  
com os melhores chips**



**Aqui você encontra tudo  
para seu video-game!**

**Aceitamos os cartões de crédito  
Visa e Visa Electron**



**Financiamos em  
até 12x**

**[www.gogames.com.br](http://www.gogames.com.br)**

**Game-Over - Av. Itaberaba 1852 loja 6 - Freguesia do ó  
Fone: (11) 3998-0123**

A Revista **Gameshock Guide**  
é uma publicação realizada  
pela

# SAMPA

Nova Sampa Diretriz Editora Ltda.  
Rua das Camélias, 198 Mirandópolis  
São Paulo - SP - Cep: 04048-060

#### **Diretor Executivo**

Carlos Alberto Cazzamatta

#### **Diretora Financeira**

Tânia Regina Cazzamatta

#### **Diretora Comercial**

Claudia Carsughi

#### **Circulação e Gráfica**

Adriana de Fátima Nunes

#### **Estoque**

José Humberto

#### **Área Administrativa**

Renata M. de Nobrega

#### **Impressão**

CLY

#### **Distribuição em Banca**

DINAP

#### **Assinaturas**

A Nova Sampa Diretriz Editora Ltda. não trabalha com assinaturas. Portanto, nenhuma pessoa está autorizada a revender nossos produtos. Qualquer dúvida ou ocorrência neste sentido, entrar em contato conosco para que tomemos as devidas providências.

#### **Atendimento ao Leitor**

Tel.: 5078 9555 / 8916 / 9192

#### **Produção**

Ivan Battesini

Kleber Dubal

Suzo Bianco

Alex Fernandes

Wildson Chinaglia

#### **Publicidade**

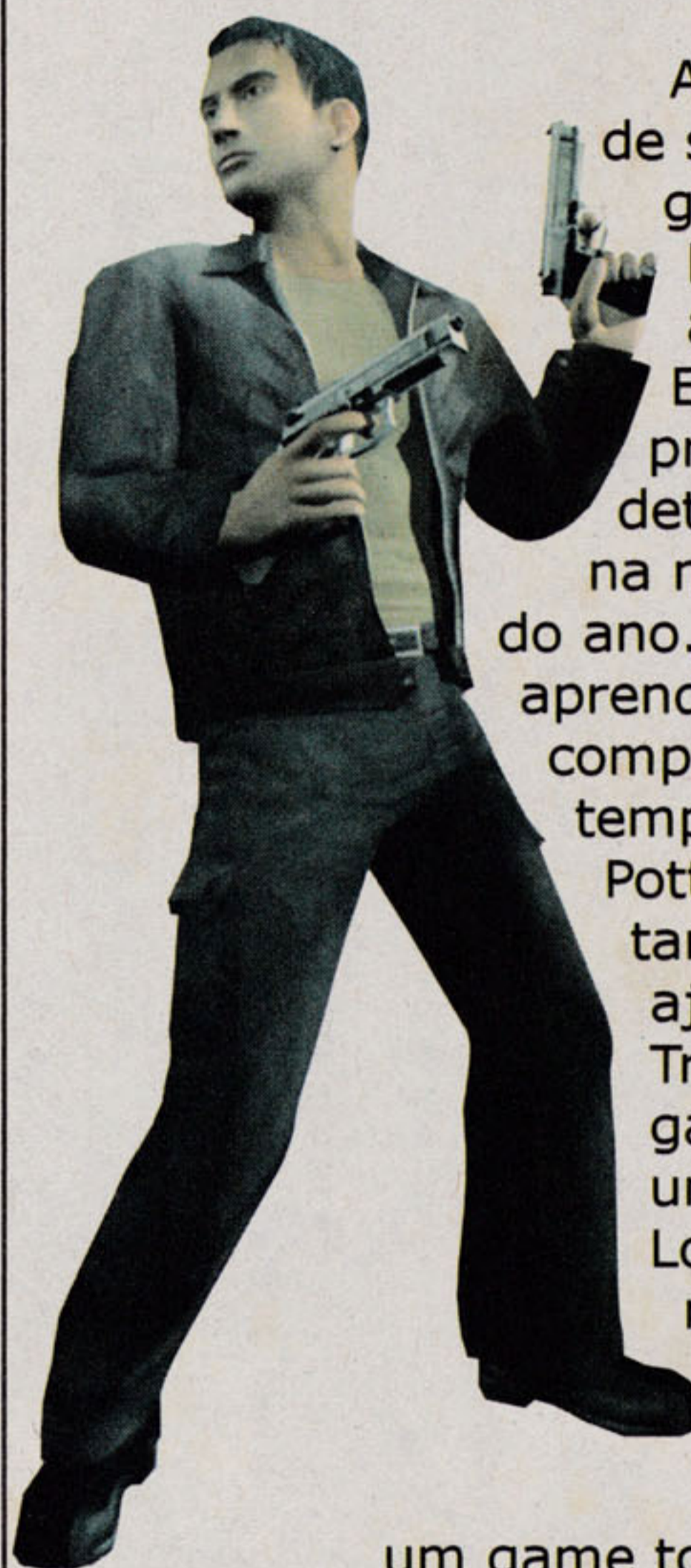
Para anunciar ligue:

(0xx11) 3683-1277

E-mail:

publicidade@lanconsult.com.br

## Editorial



Aí galera, este foi um ano cheio de surpresas agradáveis para quem gosta de games e antes da nova leva que está reservada para o ano que vem chegando, nós da Equipe GameShock resolvemos presentear vocês com os detonados dos games de ação, que na nossa opinião, foram os melhores do ano. Prepare-se para ajudar o aprendiz de feiticeiro Harry Potter e companhia a sobreviver por mais uma temporada em Hogwards em Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban e também para lutar contra o crime ajudando o Detetive Nick Kang em True Crime Streets of L.A. num game emocionante em que se tem uma reprodução fiel das ruas de Los Angeles, onde você vai ter que ralar para resolver as missões a pé ou de carro. Se preferir, seja um fora da lei na pele de Red Harlow em Red Dead Revolver, um game totalmente ambientado no velho oeste americano. Após tudo isso guarde as energias, pois o Agente 47 está de volta em Hitman Contracts, onde você terá que realizar missões através do mundo viajando nas lembranças do agente 47 e lembre-se, seja silencioso, pois qualquer barulhinho pode denunciá-lo e sua missão falhará.

Agora se prepare para passar horas na frente do seu Game e boa diversão.

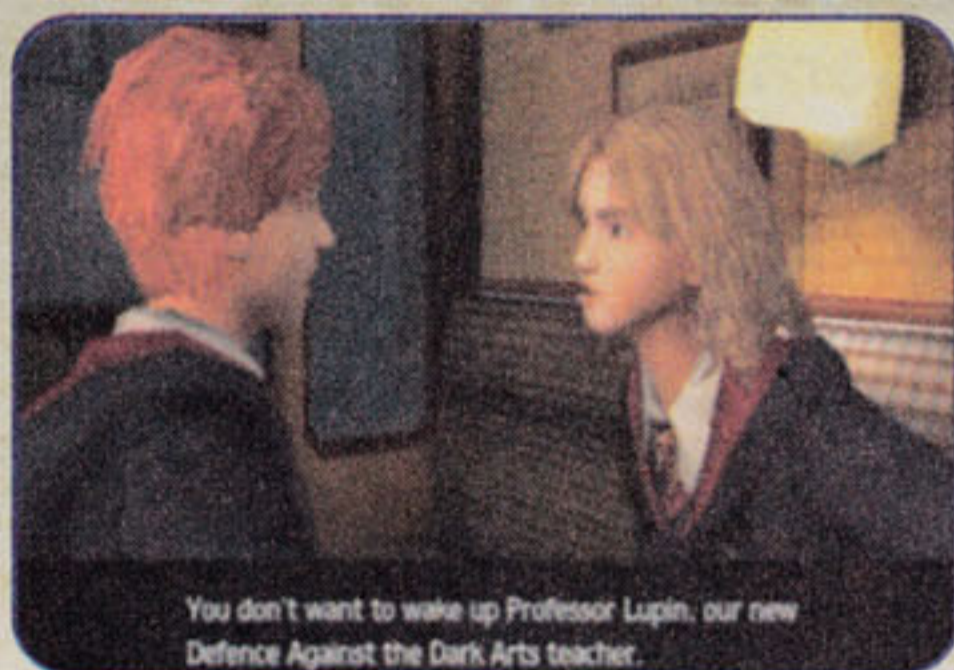
## ÍNDICE

<b>Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban .....</b>	<b>04</b>
<b>True Crime Street of LA.....</b>	<b>20</b>
<b>Red Dead Revolver .....</b>	<b>34</b>
<b>Hitman Contracts .....</b>	<b>50</b>

# Harry Potter

## and the Prisoner of Azkaban

Por Alex Fernandes



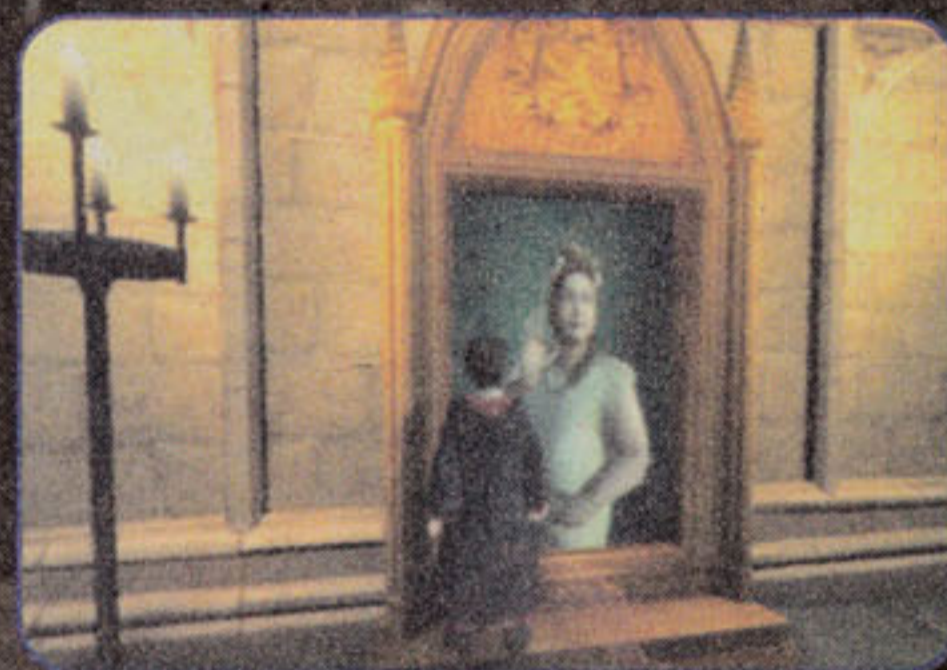
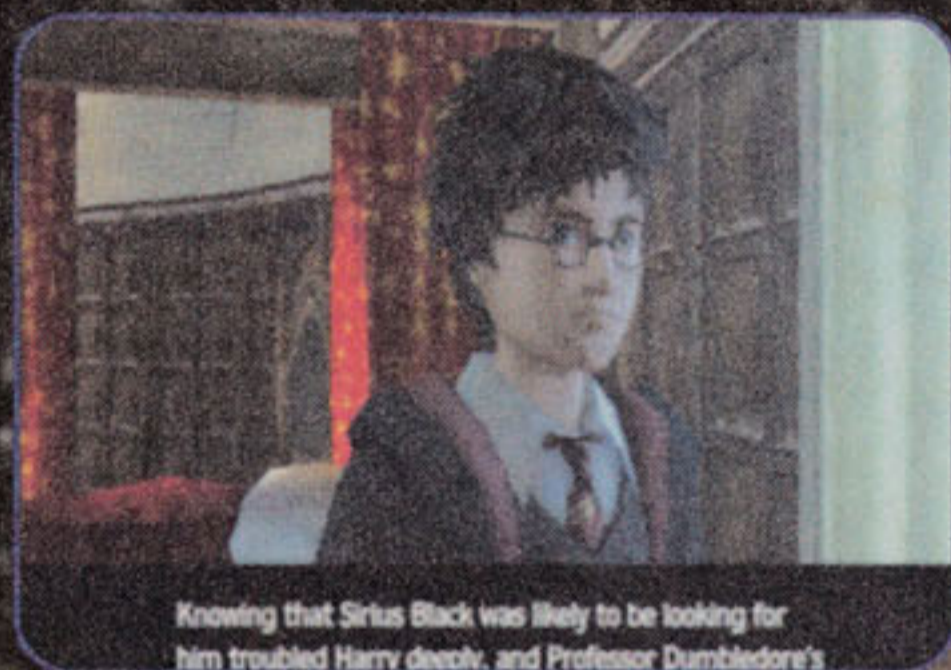
### Day 1 – Hogwarts Express

Quando o jogo começar, aparecerá uma cena com os três aprendizes de mágicos discutindo. Durante o debate, o cachorrinho sairá da sala e Harry propõe uma busca. Siga o seu amigo pelo corredor para encontrar um livro mágico. Assim que acabar com ele, siga para a porta e quebre a caixa de madeira que está encostada no lado direito. Após isto, siga para o baú e ajude o seu amigo a carregá-lo e desocupar a passagem para a porta. Após a animação, derrote Malfoy e seus amigos em um duelo de magias. Dementors aparecerá para tentar derrotá-lo, então, volte para a sala anterior e, caso Dementors tente levar a alma de Harry, gire rapidamente o botão analógico da esquerda. Quando chegar perto da saída, uma cena se iniciará.

**Day 1 – Boys Dormitory Gryffindor Tower**

No quarto, obtenha os itens que estão dentro dos caldeirões e desça as escadas para encontrar Fred e George. Assim que investigar o livro, vá para o corredor em que o seu amigo está parado e siga em frente para entrar na próxima sala. Ande um pouco e ataque o seu amigo. Continue apertando os botões indicados até que a porta número 7 seja ativada, então, entre. Siga em frente no corredor e converse com o quadro do lado direito para obter os feijões que estão escondidos nos vasos das pilastras. Agora, entre na porta à frente e desça as escadas para enfrentar o livro voador.

Não é difícil derrotá-lo, basta se afastar um pouco e, quando ele soltar a sua magia, reverta-a. Assim que terminar com ele, obtenha energia acertando os vasos e pegue o item que está dentro do baú. Quebre a caixa que está impedindo a passagem para a porta e converse com o quadro na próxima sala, mate os livros que irão atacar o seu amigo e entre na porta do banheiro para encontrar os seus amigos. Lá, troque de corpo com o seu amigo e obtenha os feijões para voltar ao normal. Encoste-se à parede e use o botão indicado para abrir a passagem secreta.

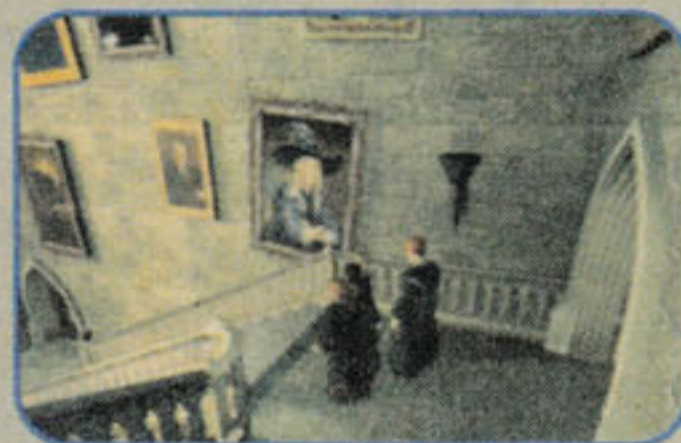
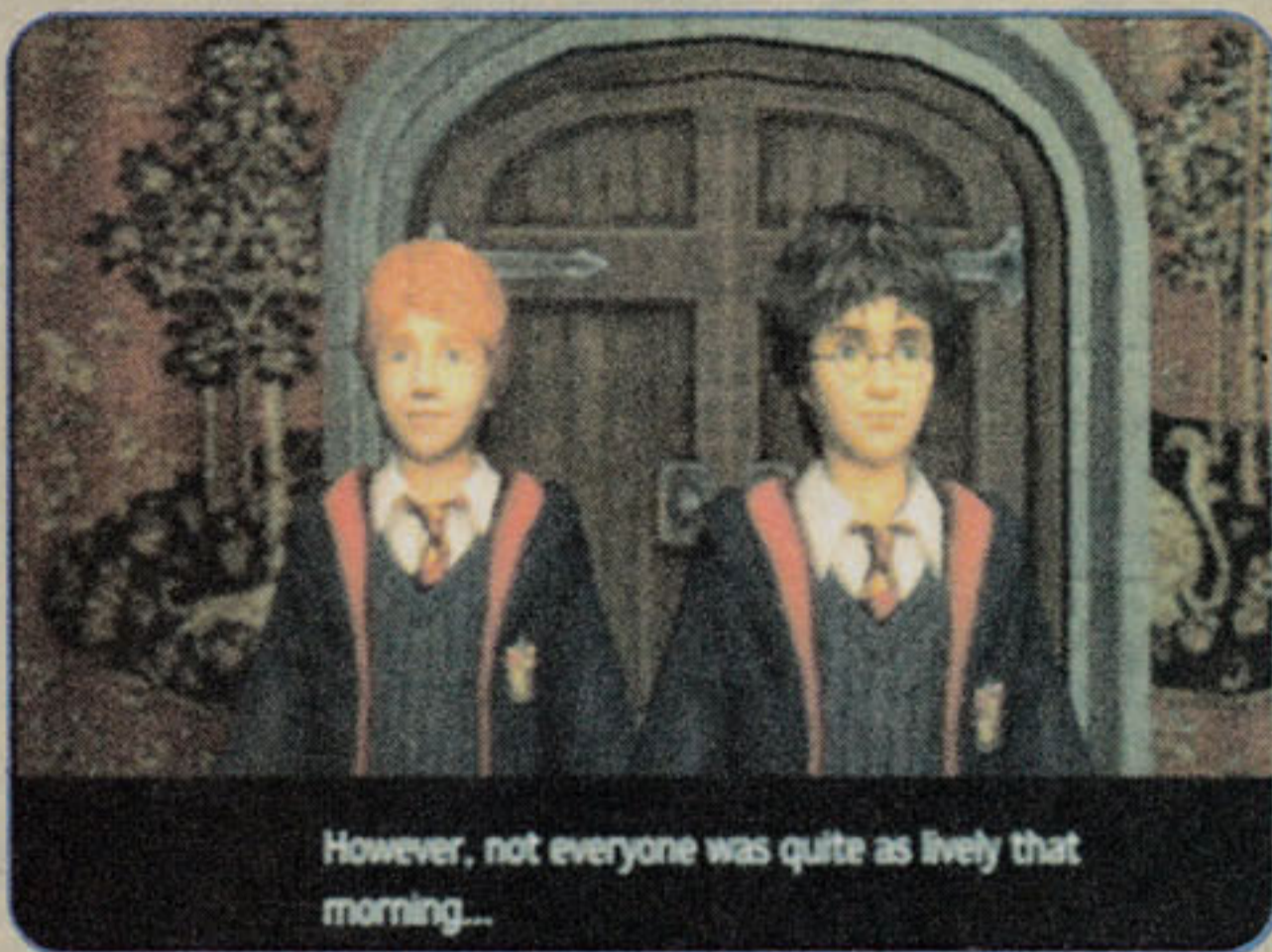
**Day 1 – The Marauders Map**

Vá à direção da porta e encontre algumas plataformas, pule com Harry de plataforma para plataforma e obtenha os itens. Ao encontrar três botões com um símbolo de pata, aperte-os para abrir a porta de ferro. Assim que os demônios saírem da porta, mate-os e entre para obter os feijões. Aparentemente, não haverá saída na pequena sala, então, troque de corpo com Ron e empurre a parede para liberar a passagem secreta. Suba a escada para encontrar uma sala com algumas bolas de cristais, vá até o baú e carregue-o para o canto da tela para subir na plataforma com os feijões. No canto esquerdo, haverá um baú com um item. Após obter todos os itens, vá à direção do espelho que está virado para a parede e vire-o para a única bola que não está pegando reflexo. Com isso, aparecerão dois degraus na plataforma, à frente onde há um escudo. Siga em frente e, na próxima sala, atire no alvo que está no centro para que a pedra desça. Quando terminar, pule em cima

da pedra e escale a corda. Siga em frente para chegar do outro lado da sala e obtenha todos os feijões que estão no caminho. Entre na porta e siga em frente até a alavanca e chame Hedwig. Alimente-a e, agora com ela sob seu controle, obtenha o mapa que está no topo da torre e volte para entregá-lo a Harry. Desça a escada e obtenha o escudo que apareceu à frente do quadro. Assim que obter o escudo, fale a palavra secreta para o quadro e, na próxima sala, vire para a esquerda, passando pela armadura que está filmando. Haverá um botão na parede que abrirá a próxima porta, assim que pressioná-lo, volte e vá pelo lado direito. Na próxima sala, quando se aproximar da porta, vá pela passagem entre as estantes e encontre dois baús, volte e entre na porta para a outra sala. Haverá uma pessoa na sala que impedirá a sua passagem, então, siga em frente e desvie das armaduras, passando por trás delas até contornar a sala e entrar na porta para completar o primeiro dia.

## Day 2 – Defence Against the Dark Arts Classroom

Obtenha o item que está dentro do baú do quarto e desça as escadas. Entre no quarto dos meninos e obtenha outro item dentro do baú, volte e siga em frente no corredor. Converse com o quadro e obtenha os dois feijões antes de entrar pela próxima porta. Desça as escadas e entre na sala em que o professor está.



## Day 2 – The Glacius Spellbook

Após a passagem secreta se abrir, siga em frente até encontrar um corredor que leva para uma área com um caldeirão gigante. Mate todos os inimigos e carregue o caldeirão até chegar na marca no chão para abrir as grades, pegue o item do baú e siga em frente pela caverna até chegar na sala dos espelhos. Aperte o botão na parede do lado direito e escale as plataformas para movimentar os espelhos até o reflexo atingir o olho, agora, pule na plataforma e obtenha o escudo. Siga até a máquina que está no chão e atire até aparecer um pilar. Suba e pule de pilar

para pilar até chegar na próxima máquina e repita o procedimento, seguindo em frente pelo corredor. Assim que chegar no local em que a outra máquina está, repita o



procedimento para abrir a passagem de pedra e siga em frente até encontrar uma porta. Lá, haverá um baú no canto direito e uma caixa no centro da tela, empurre-a até se aproximar da estante e escale-a. Quando Harry chegar ao local em que está situado o botão, mantenha-o aí e troque de personagem para colocar a caixa em cima de um dos locais no chão. Os outros dois devem ser preenchidos com os outros personagens. Assim que completar o enigma, desça e suba a escada para obter o escudo. Haverá um livro mágico no local, acabe com ele e troque de personagem para Ron. Suba a escada e abra a passagem secreta do local. Quando cair no local que a passagem levou, mate as duas salamandras e siga até o fim do corredor. Atire na máquina e mate todos os inimigos que saírem da passagem.



# NEGOLU

**Destravamento, venda de jogos e acessórios, assistência técnica**

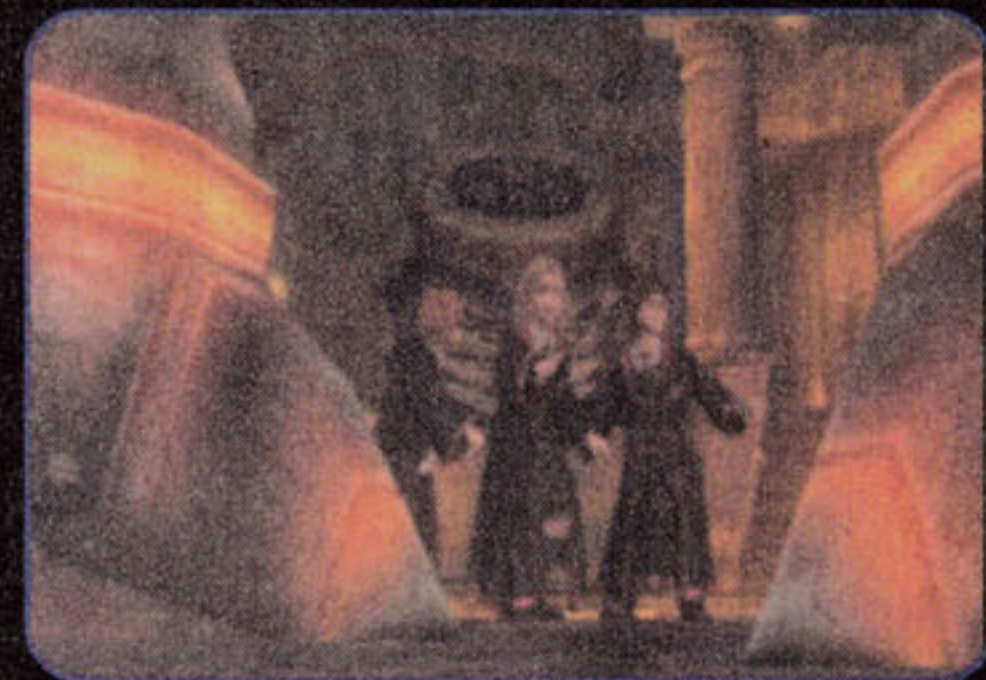
**Tel: 11 3931-0070  
Cel: 11 9208-9914**

**MSN: Negolu2002@bol.com.br  
ICQ: 173173594  
@ <http://www.negolu.kit.net>**



## Day 2 – Icy Block Puzzles

Este é o primeiro dos quatro quebra-cabeças com gelo do jogo. Primeiro, empurre o cubo de gelo para frente e depois para a esquerda, suba na plataforma e haverá mais dois cubos. Empurre o primeiro para frente e o segundo para a direita e depois para frente. Vá até o primeiro e empurre-o para frente até ele encostar-se à parede com os dois baús, suba e obtenha os feijões. Desça e agarre o cubo para levá-lo de volta ao local em que estava e, quando chegar no local, empurre-o para o lado, de forma que ele fique ao lado do outro, cobrindo o quadrado que está no chão. Isto libera a passagem do andar de baixo, então, desça e empurre a caixa para frente. Repita isso até o cubo contornar o caminho e ficar

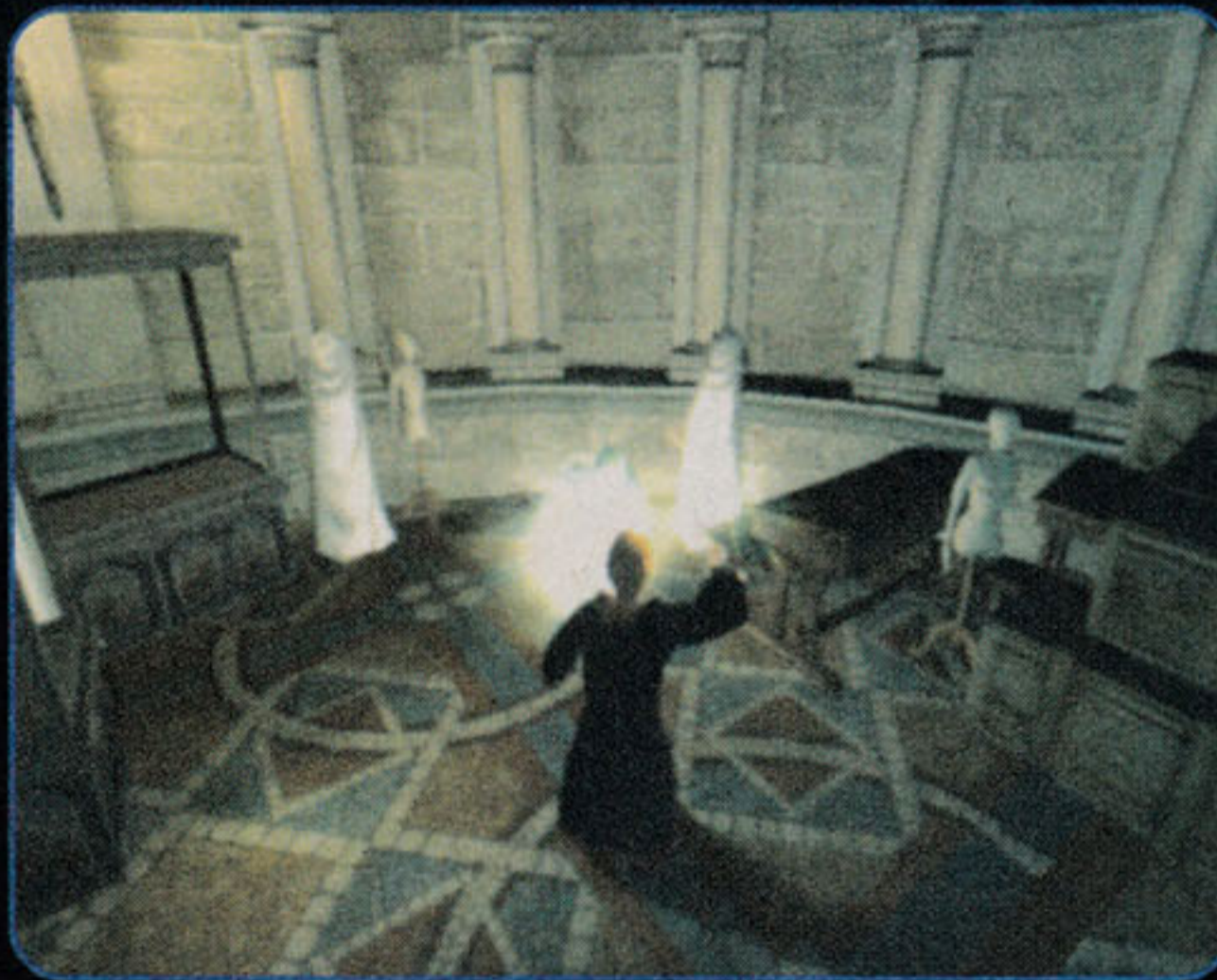


exatamente no local em que ele estava quando você chegou na sala. Empurre-o e encoste-o na parede para escalar e obter os feijões que estão dentro do baú, siga pelo corredor do lado direito e desça até o livro que está no centro da sala. Automaticamente, o gelo se transformará em lava, então, equipe-se com a magia de gelo e congele o chão para conseguir escalar o pequeno degrau. Uma tocha aparecerá para matá-lo, congele-a e siga pelo corredor do lado esquerdo para encontrar um baú com um item e a passagem para a próxima sala. Haverá um labirinto com uma pequena mancha de água no chão. Utilize a sua magia de congelar para transformar a água em um cubo de gelo e empurre-o até conseguir encostá-lo na parede para apertar o



## Day 2 – Potions Classroom

Obtenha o item que está no baú da escada e siga em frente para entrar na próxima porta. Escolha a porta que leva para o corredor 3 e desça as escadas até chegar no primeiro andar. Entre na porta da direita e siga em frente, até encontrar a porta da Potions Classroom. Após a cena, carregue Harry para frente da sala onde está o professor. Quando as duas poções ficarem ativas, beba uma e dê a outra para Harry.

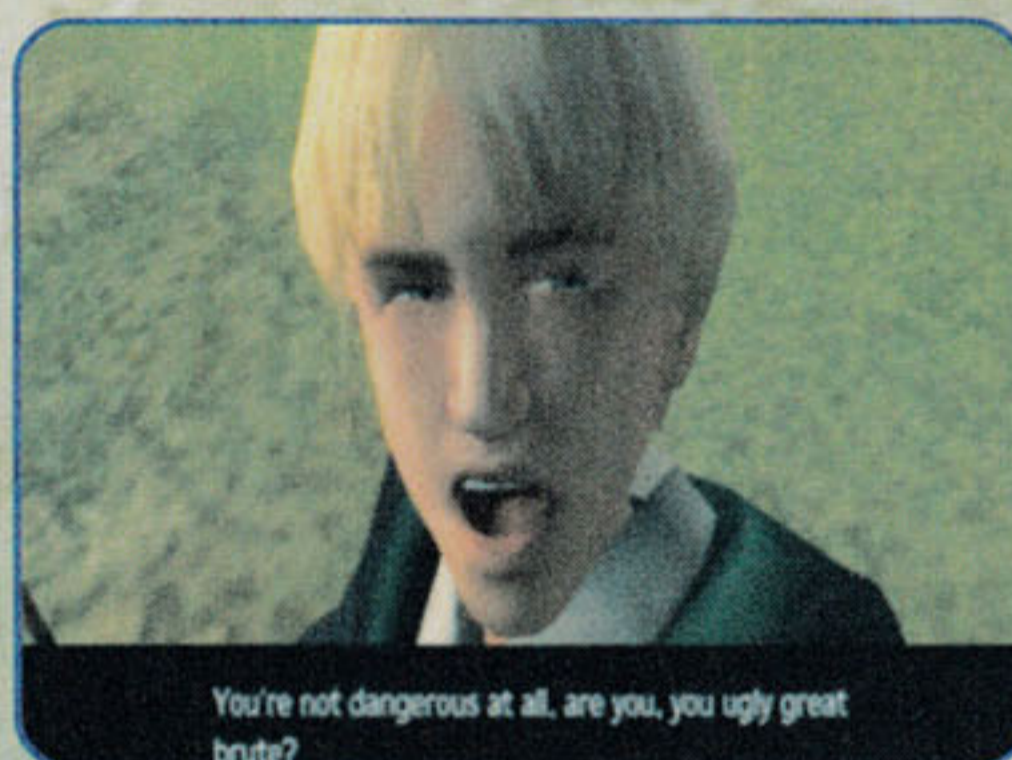
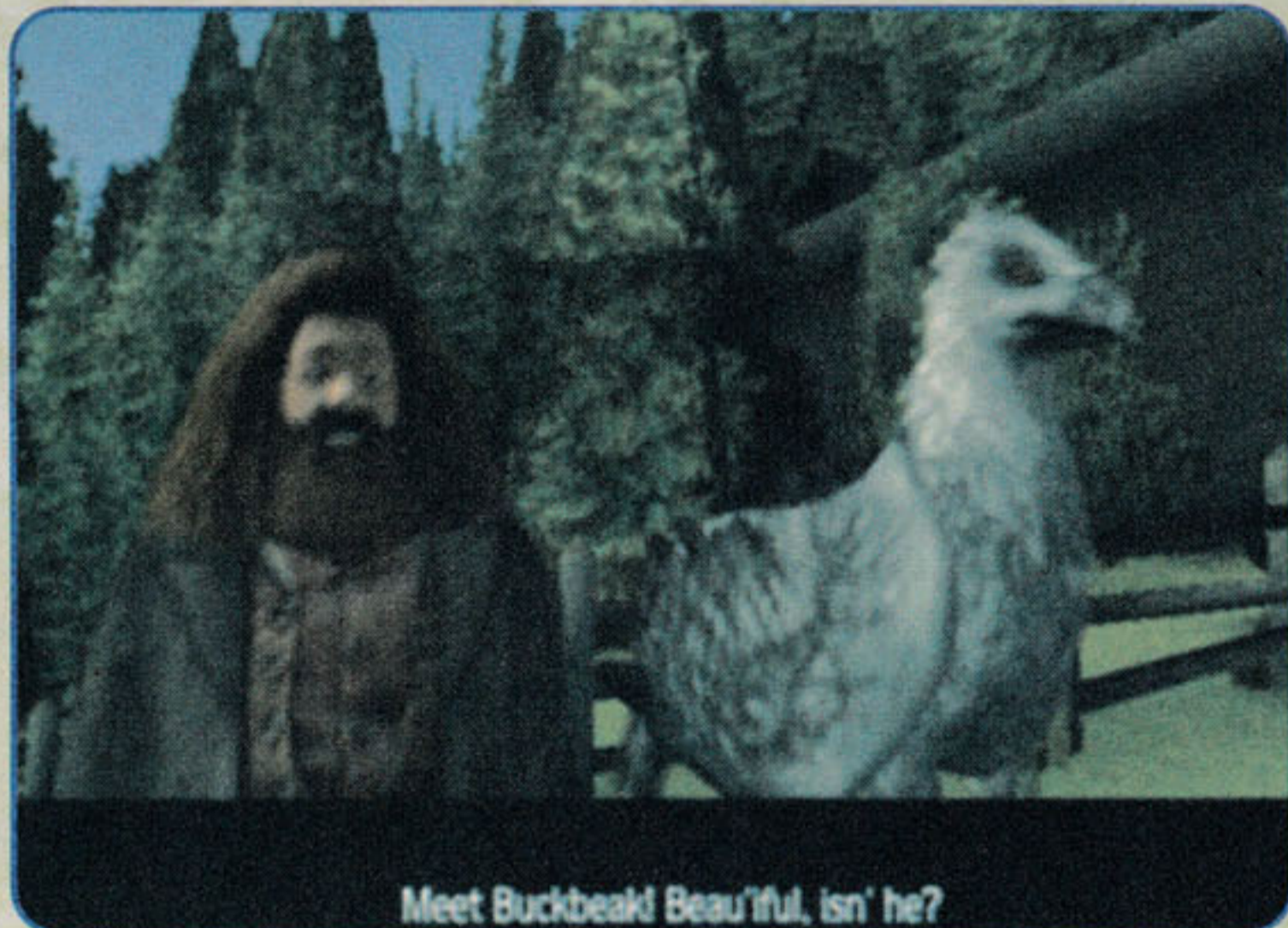


## Day 3 – Muggles Studies Classroom

Agora, vá para a Muggles Studies Classroom, no quinto andar. Haverá um portão de madeira, mas você precisa da Hermonie para abri-lo, então, faça isso depois. Derrote Malfoy e seus amigos e obtenha o escudo. Pegue o item que está no baú do corredor e, na próxima sala, haverá dois baús. Para conseguir o item que está dentro do baú trancado, derrote a guitarra e o amplificador. A porta do fim da sala se abrirá, entre na próxima sala e você encontrará Ghoul atacando Neville. Não faça nada, apenas use Ron para abrir a caixa de brinquedos, derrote os brinquedos e obtenha o escudo antes de seguir para a próxima sala. Obtenha o Lumos Due, spellbook e o fireworks, equipe-se com o Lumos Due e se aproxime dos inimigos para que eles se tornem sólidos, então, seja rápido e mate-os com o Flipendo. Você ainda encontrará mais três dessas criaturas atirando fogo, repita o procedimento. Ande até a bola de cristal e use o Lumos, vá até o espelho, vire-o em direção ao olho que está na parede e, com isso, a porta se abrirá. Obtenha o item que está no baú do corredor e o escudo. Haverá mais brinquedos para você matar e, após acabar com todos, pegue o escudo e entre na porta. No corredor haverá um robô, acerte-o quatro vezes para derrotá-lo. Quando o trem se aproximar da plataforma, utilize o Lumos Due na bola de cristal até ela gerar uma luz e acertar o olho que está na parede. A porta se abrirá, então, desça e use o Lumos no Ghoul até ele entrar na passagem. Volte para o Gryffindor Commom Room com Neville e assista a cena do fim do dia.

## Day 4 – Hippogrif Challenge

Siga em frente pelo corredor e desça as escadas até chegar no primeiro andar, vire para o corredor da esquerda e aproveite para ganhar alguns itens na pequena batalha de magia. Volte e entre na porta grande em frente à escada, siga reto no corredor e saia de dentro do castelo. Continue até avistar um homem parado, vá a direção dele e selecione Harry para usar o Buckbeak. Agora, voe e capture o máximo de morcegos antes que o tempo termine. Obtendo todos os morcegos, seu rank será A.

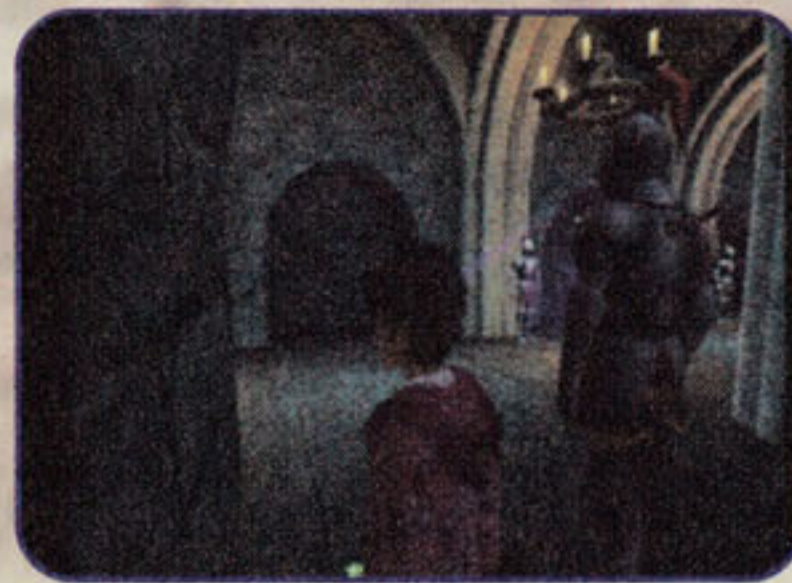


## Day 4 – The Dungeons

Agora, o seu objetivo é seguir Ron. Vá para o quarto andar e derrote Peeves the Poltergeist para destravar a porta. Para derrotá-lo, espere-o buscar o vaso de flor e, quando ele atirar, desvie e atire em seguida. Entre pela porta e desça as escadas, vire para a direita e entre pela porta para encontrar Ron parado, prestando atenção nas armaduras. Para passar pelas armaduras sem ser visto, vá por trás e, quando elas se virarem, você deve passar. Siga em frente e uma animação começará, onde Malfoy está disfarçado de Ron para empurrar



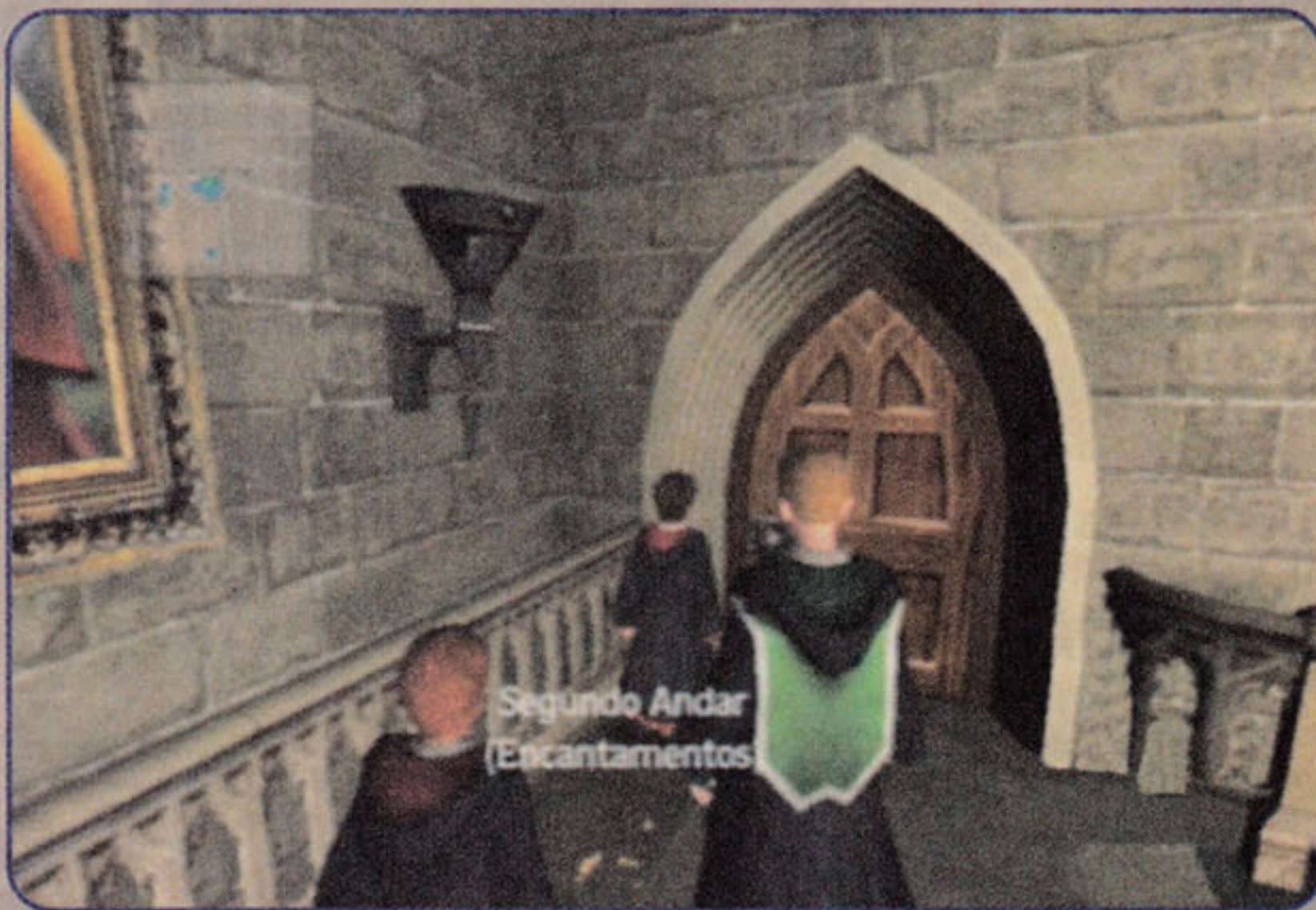
Harry. Quando o verdadeiro Ron aparecer, ele vai entregar as suas roupas, mas use Ron para que ele abra a passagem secreta na parede. Agora, siga em frente e mate todos os Red Caps que estão no corredor. Pule no próximo corredor, vire na primeira à direita para encontrar dois baús e o local para você chamar a sua amiga Hedwig. Alimente-a e volte para onde Ron abriu a passagem que Hermione aparecerá. Agora, use Harry e Ron para levantar o portão para que Hermione passe por baixo. Haverá um botão ao lado do portão, mas você ainda não poderá usá-lo, então, siga em frente pela ponte com bolas de fogo e vire à direita para encontrar alguns Red Caps e uma pequena fonte. Utilize o Glacius para congelar a água e escale a plataforma até chegar na última parte, onde haverá uma outra ponte. Quebre a caixa sobre



a pequena plataforma para escalar o muro e siga em direção ao livro para pegar o Reparo Spellbook. No chão, onde há um pedaço da caixa, utilize o Reparo para reconstruí-la e volte para o portão em que Harry e Ron estão. Use o reparo para construir a caixa que está embaixo do botão e aperte-o para abrir o portão, vá em frente e reconstrua a ponte para chegar do outro lado. Haverá dois Hinkypunks na próxima plataforma, mate-os para conseguir o item do baú e os feijões que estão nas tochas. Suba as escadas e mate o Red Cap para conseguir chegar na próxima porta. Use Hermione para reconstruir a caixa abaixo das poções que estão em cima da estante e entre na próxima porta rapidamente, sem ser visto pelas armaduras. Vá para a Entrance Hall para completar o quarto dia.

## Dia 5 – Potions Ingredients

Você deve recuperar os quatro ingredientes para a próxima aula de magia, então, desça as escadas e saia do castelo para encontrar um dos itens que sumiu. Obtenha-o e volte para entregá-lo. Após entregar o item, volte para o mesmo local e converse com Hagrid para saber um pouco mais sobre os seus itens. Quando a conversa terminar, vá à direção da luz laranja perto das árvores para encontrar duas plantas venenosas e três espécies de caramujos. Troque para Ron e use o Lumos Due para atrair os caramujos até as plantas carnívoras, espere as plantas comê-los e cuspir para que você consiga três dos ingredientes. Volte até Hagrid e use o Buckbeak para obter os três itens que estão flutuando ao lado da ponte, troque para Hermione e siga para o outro lado do castelo, onde haverá uma outra luz, esta saindo da Greenhouse. A luz indica uma árvore com três chamas nos galhos, então, utilize o Glacius para congelá-las e transformá-las em ingredientes. Leve o Buckbeak para a sua cerca e volte com os ingredientes para a sala de aula.



## Day 5 – Potions and Charms Classroom

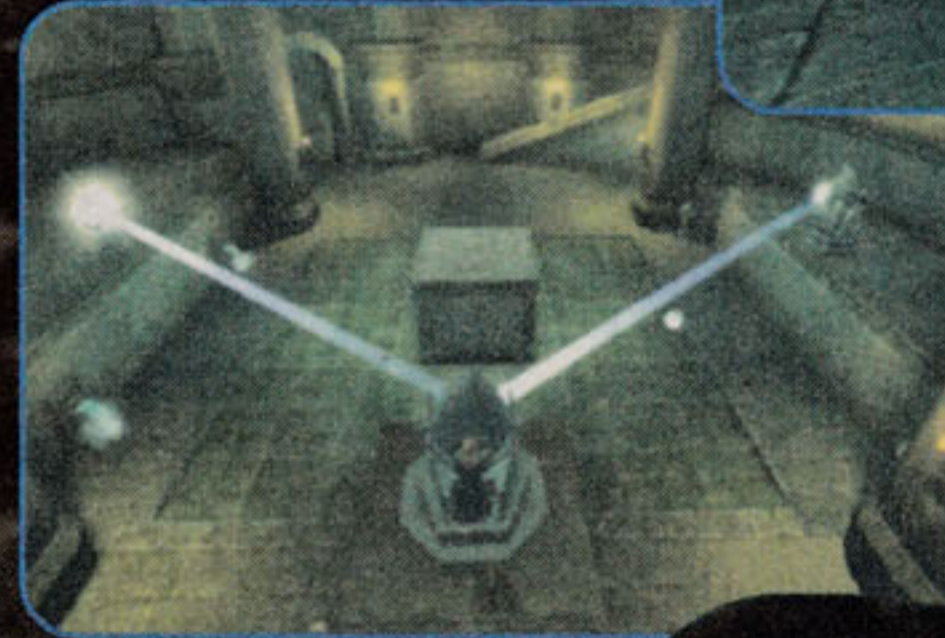
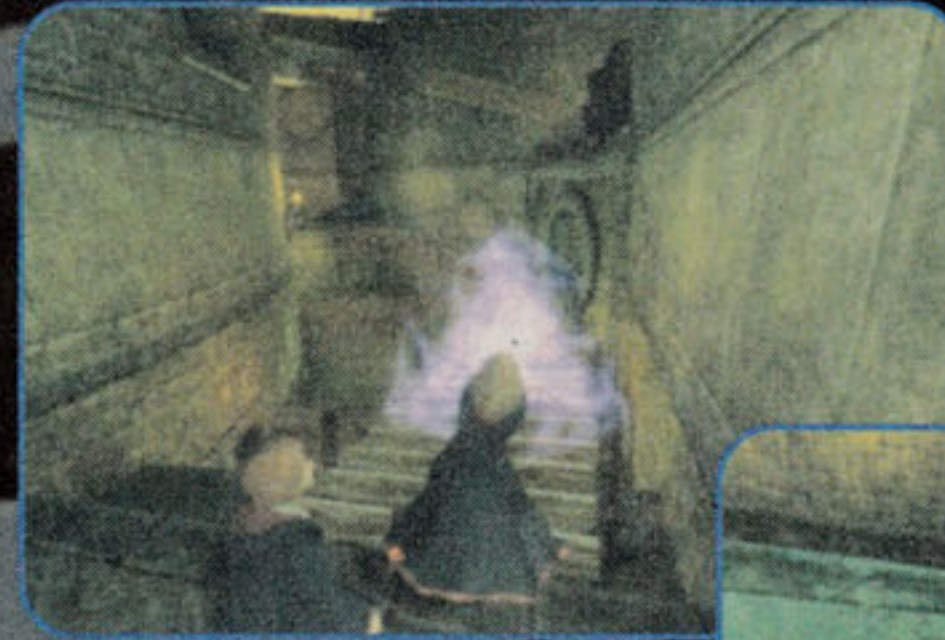
É preciso arrumar os seguintes ingredientes para a próxima aula: Flying Seahorse, Doxy Eggs, Toasted Dragonfly Thoraxes e Fairy Wings. Vá para o segundo andar e, com Ron, obtenha todos os itens que estão escondidos na estante. Pegue também o item que está no canto da tela e a maleta de ingredientes. Agora, entre na próxima sala para assistir a uma pequena cena.

## Day 5 – Carpe Retractum Spellbook – Stairs 1



levantará os degraus para Harry e Ron (aproveite para obter o item que está no baú ao lado do botão). Troque para Harry e suba até a plataforma de concreto para escalar a corda, onde encostado na parede e ative o botão que está na parte alta.

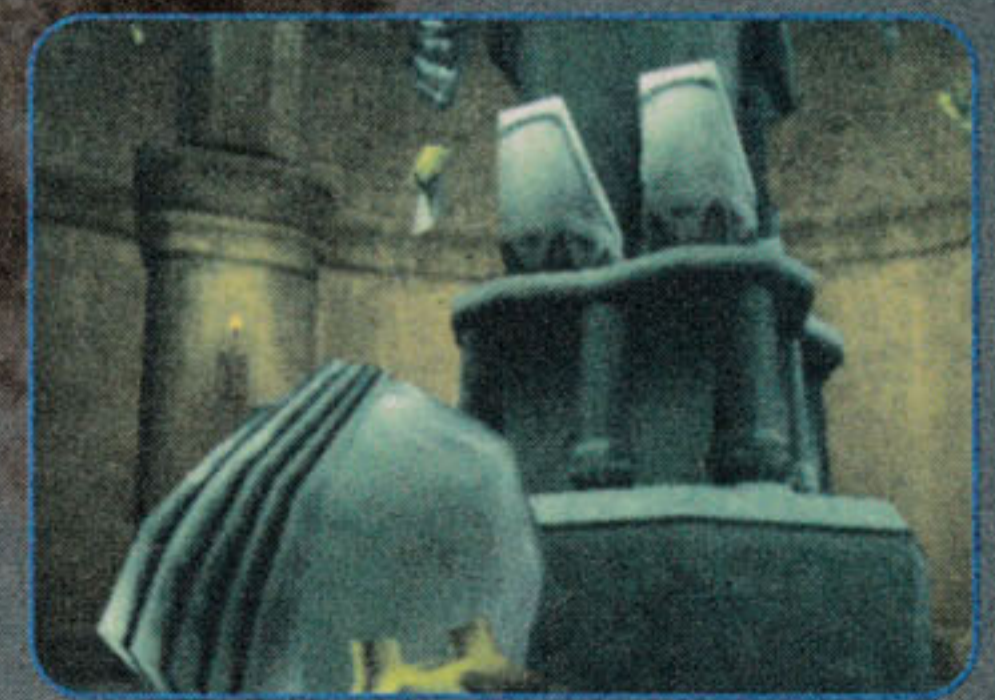
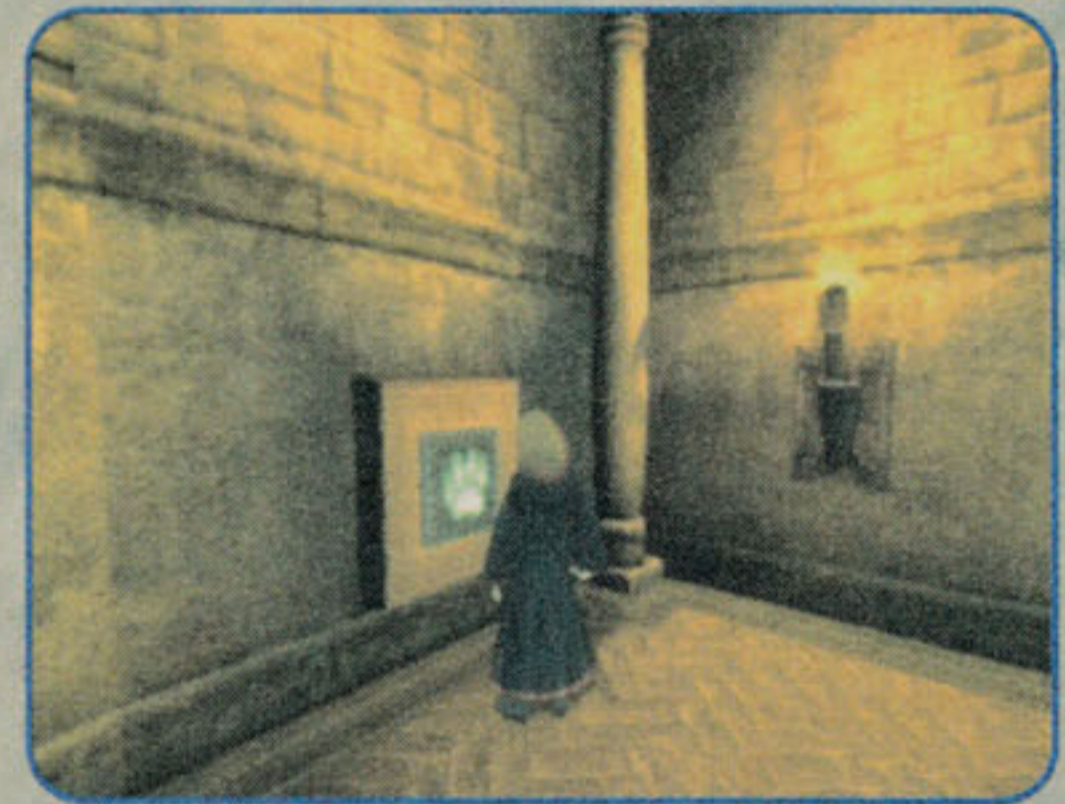
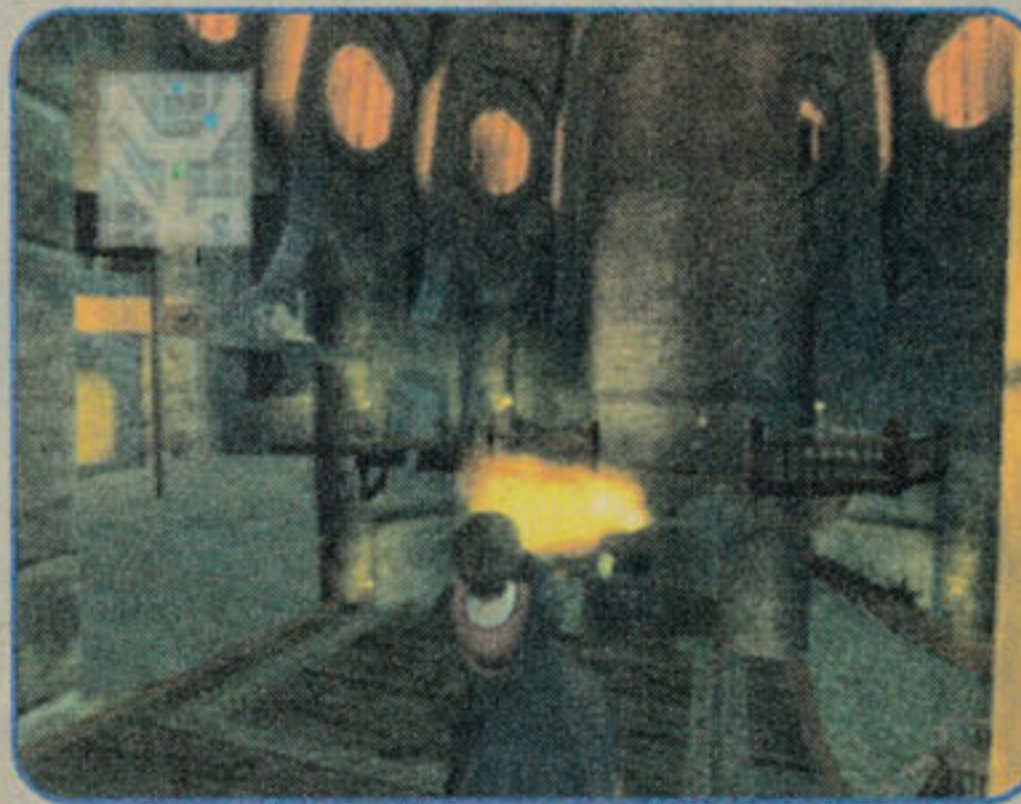
Entre na porta e congele as tochas para que a próxima porta se abra, obtenha o escudo e, na próxima sala, congele os três botões da parede. Cada personagem deve segurar uma maçaneta e, após a pequena cena os Red Caps, eles cairão na plataforma para tentar matá-lo – acabe com todos. Quando a plataforma parar, use Harry e Ron para levantar o portão para Hermione. Siga em frente e congele a água para chegar ao local em que está o botão para abrir o portão e um baú com um item. Depois de pegá-lo, entre na porta e mate os Red Caps e os Doxis, obtenha as garrafas de antídoto e siga em frente pelo corredor para encontrar uma porta. Para resolver o enigma, congele a água da fonte em frente à escada e suba para acionar o botão que libera a luz para a bola de cristal. Desça, congele a água da fonte e mova o espelho em direção à bola, refletindo sua imagem. Agora, quebre todas as caixas e mate os Doxys, utilize o reparo para reconstruir as caixas e congele a água que a fonte central soltou até transformá-la em um cubo de gelo. Empurre o cubo de gelo até o botão para abrir o portão e suba para obter o escudo. Siga em frente, matando os Red Caps no corredor, até encontrar a porta. Use o reparo para reconstruir a máquina e atire até a plataforma descer, siga em frente e vire na plataforma redonda para chegar ao botão que



## Day 5 – Carpe Retractum Spellbook – Stairs 2

Use Hermione para obter o item que está dentro do corredor que acabou de ser liberado para reconstruir a passarela e matar os Red Caps, troque para Ron e mate os Hinkypunks. Com Hermione, congele a água da fonte para que Ron escale e utilize o Lumos Due na bola de cristal. Troque para Hermione novamente e congele a fonte da plataforma em que está o espelho. Mova o espelho para o olho central e quando a água cair em cima da bola de cristal, congele-a e utilize o seu outro personagem para travar o cubo enquanto você o estiver empurrando. Empurre-o até o olho no pilar e use o Lumos para acender a bola de cristal e liberar os degraus, pegue o escudo e, com Ron, mate os Hinkypunks até chegar na porta. Vire à esquerda, acione o botão para libertar Harry e consertar os degraus, vire para a direita e apanhe o item que está dentro do baú. Siga em frente até encontrar um botão amarelo na ponte, mas você precisa do Carpe Retractum

Spell para cruzá-la. Use Harry para pular na plataforma de concreto e escale a corda, vire para o lado direito e atire na máquina para que a plataforma de concreto suba. Suba na plataforma de concreto, pule para a pequena passagem na parede e entre na porta, seguindo em frente até encontrar o Carpe Retractum Spell. Mate todos os Red Caps e utilize o Carpe Retractum Spell para agarrar o objeto e puxe para trazer a ponte de volta. Agora, use-o no elefante e se mova para a plataforma, siga em frente no corredor e puxe a ponte de volta para que seus amigos consigam ultrapassá-la. Haverá um botão do outro lado do portão de ferro, mas você não poderá ultrapassá-lo. Com Harry, puxe a pequena porta na parede e faça Hermione passar por baixo, vire à direita e acione o botão para abrir o portão. Siga em frente, mate nove Red Caps que estão no local e, após matá-los, obtenha o escudo e a energia que estão nos vasos.



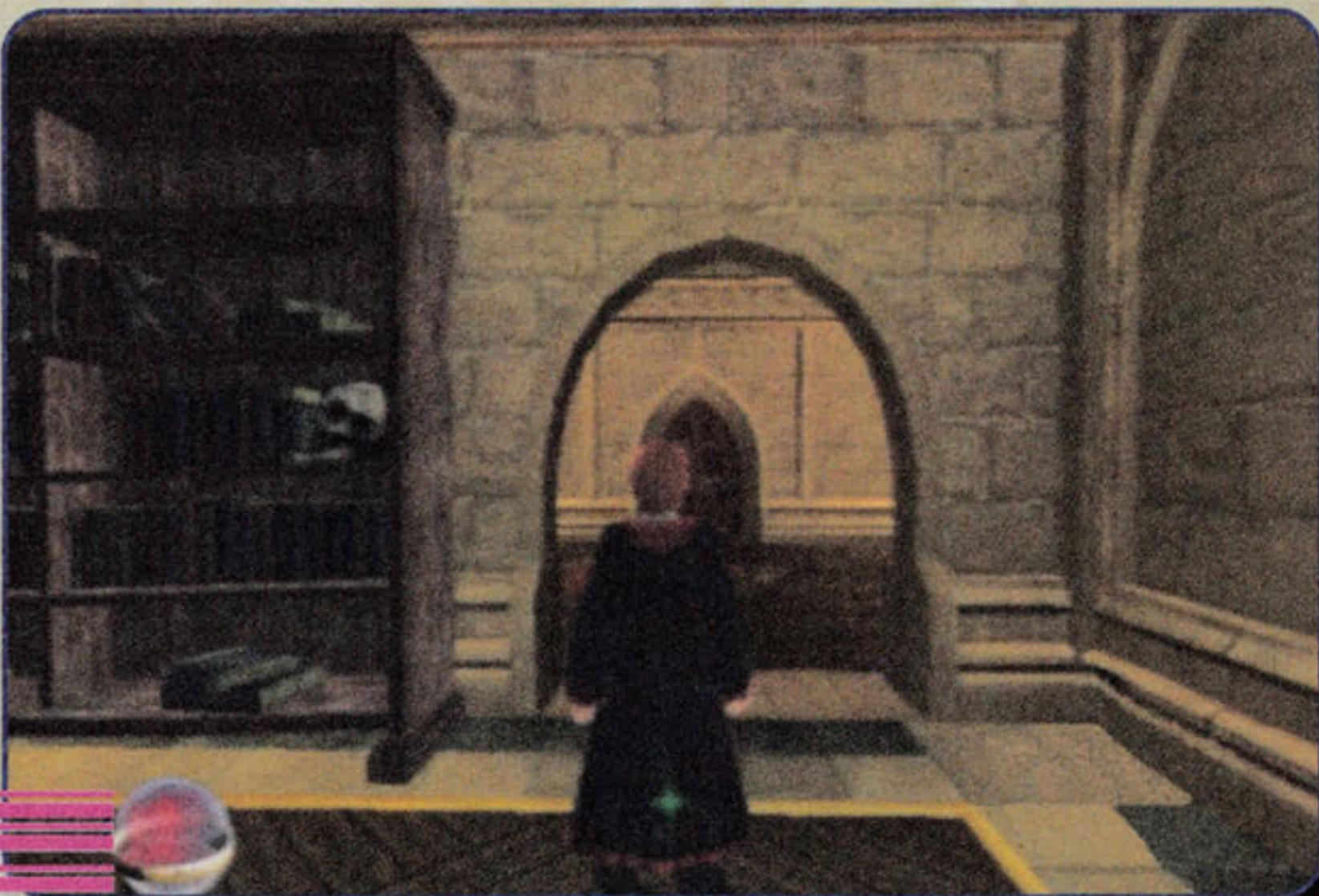
## Day 5 – Armour Baddy

Para derrotar a armadura gigante, use o Carpe Retractum Spell de Harry quando ela parar. São quatro escudos no total, mas cada um se transforma em um inimigo. Após retirar todos os escudos, a armadura pegará quatro espadas e começará a arremessar bombas. Espere-a parar e use o Carpe Retractum Spell para arrancar a sua cabeça.

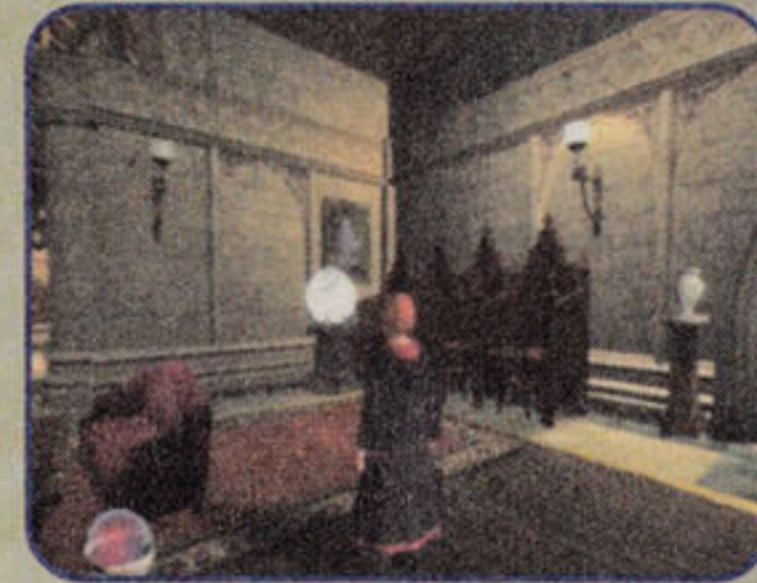
## Day 6 – Expecto Patronum Spellbook



Obtenha o item do baú e, com o Carpe Retractum Spell, puxe a alavanca da parede para afastar a estante e descobrir um baú secreto. Saia da sala e vá para o quarto andar, investigue as estantes com Ron e na parede do lado esquerdo, onde há uma única estante, aperte o botão de ação para descobrir uma passagem secreta para o sétimo andar. Suba as escadas e pegue o item do baú, mate todos os Pixies e use o Carpe Retractum Spell para chegar ao outro lado e obter o último cartão. Na próxima sala haverá outro baú, apanhe o item e vá para o sétimo andar para entregar a maleta de magias para o quadro. Volte para o quarto andar e entre na porta que leva para o corredor, haverá uma bola de cristal, então, use o Lumos para liberar a luz no olho e descubra uma sala secreta com um baú. Volte para o outro lado da sala e encontre um outro baú no corredor, entre pela porta e assista uma pequena animação. Haverá uma espécie de mesa na sala, empurre-a até o local indicado no chão para que apareça um pilar onde você deverá usar o Carpe Retractum



Spell para chegar ao outro lado. Repita o procedimento com a próxima mesa e, quando o portão se abrir, suba as escadas. Na próxima sala haverá muitas plataformas e quatro mesas. Seja rápido e pule de plataforma a plataforma para empurrar as mesas nos locais indicados. Com isso, cada mesa abrirá uma



das portas para a próxima sala. Tome cuidado também com a morte que está lhe perseguindo, caso ela consiga se aproximar e usar o seu poder de sugar almas, apenas gire o direcional da esquerda para que sua alma retorne e você consiga continuar. Na próxima sala, vá até a plataforma e obtenha o livro. Dementor Boggart aparecerá na sala, então, use o Expectrum Patronum e, com apenas três acertos, você o derrotará.



## Day 6 – Draconifors Spellbook

Selecione Ron e consiga todas as poções que estão escondidas nas estantes. Troque para Hermione, passe por baixo do portão de ferro para obter a magia do livro e use-a na estátua de dragão ao lado da porta secreta. Quando ela começar a jorrar fogo e a cortina se abrir, volte e entre na porta ao lado. Vá para a zona de estudo, queime o tapete que está cobrindo a passagem secreta para o segundo andar e obtenha o item do baú. Entre no corredor para encontrar a saída e outro baú. Na próxima sala, haverá um outro baú do lado direito e outra estátua de dragão, que dá acesso ao corredor do segundo andar. Saia da sala e siga para o terceiro andar. Haverá um homem perambulando na sala, então, esconda-se nas estantes e espere-o passar para que você prossiga sem problemas. Entre na porta à frente e obtenha a garra de dragão na escada, saia da sala e siga em frente, esquivando das armaduras.



Já está! O livro do feitiço Draconifors!



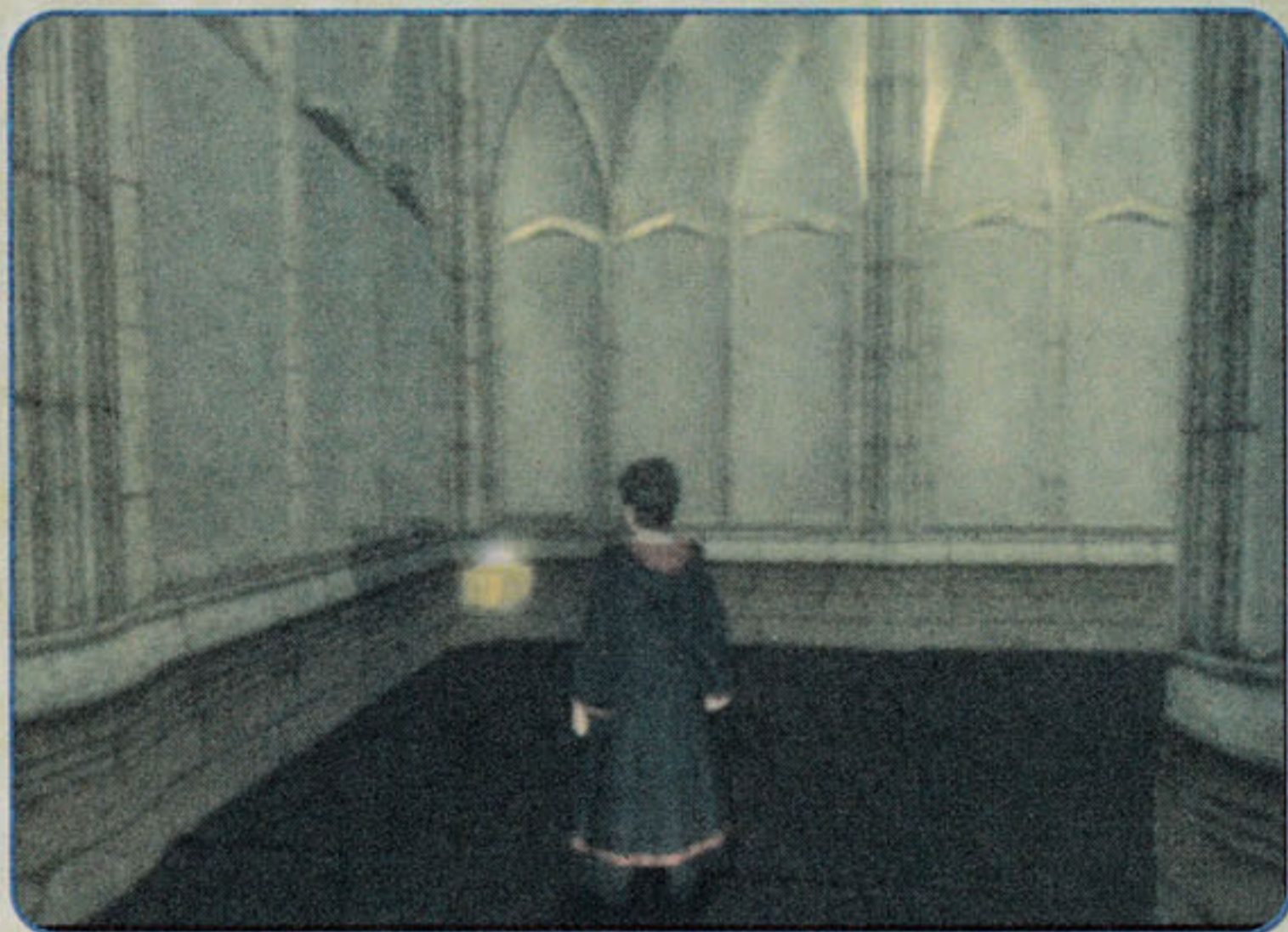
## Day 6 – Hogsmeade

Obtenha os itens dos baús, derrote Malfoy e seus amigos e vá até a estátua de dragão que está quebrada, usando Hermione para reconstruí-la. Atire na estátua para que o dragão queime o arbusto e, quando as fadas saírem, acerte-as. Assim que elas caírem no chão, congele-as para pegá-las. Assim que obter as fadas, três Dementors aparecerão – mantenha-os ocupados enquanto seus amigos tentam abrir o portão. Volte para Gunhilda of Gosermoor e espere até a janela se mover para passar por Snape sem ser visto, saia da sala e vá para o sétimo andar. Após a animação, entre na porta que leva para North Wing e, com Ron, utilize as bombas de mau cheiro para distrair os Trolls. Conforme a quantidade de bombas forem diminuindo, aproveite para

investigar nas estantes e obtenha mais. Assim que chegar ao fim do corredor, abra a porta e assista uma animação, devolva o item para o quadro e aproveite para afastar a estante e descobrir um baú secreto antes de terminar o dia.

## Day 7 – 2nd Set of Ingredients

Desça as escadas e vá para a parte de fora do castelo. No caminho, obtenha o pacote do correio das corujas e siga em direção à luz laranja. Haverá muitos Dosis no local, então, mate-os de longe e use Harry para derrubar os ovos das árvores. Pegue o Buckbeak e siga para a próxima luz, onde haverá três espécies de cigarras. Você não poderá matá-las, então, atire no dragão com Hermione para que ele cuspa fogo e mate os inimigos, transformando-os em itens. Pegue o Buckbeak e vá a direção do rio para pescar os cavalos marinhos, mas, com a demora, Buckbeak voltará para o seu local. Então, suba as escadarias e obtenha o item do baú que está no corredor, entre na parte interna do castelo e encontre outro baú. Volte para a sala de aula e assista uma pequena animação.

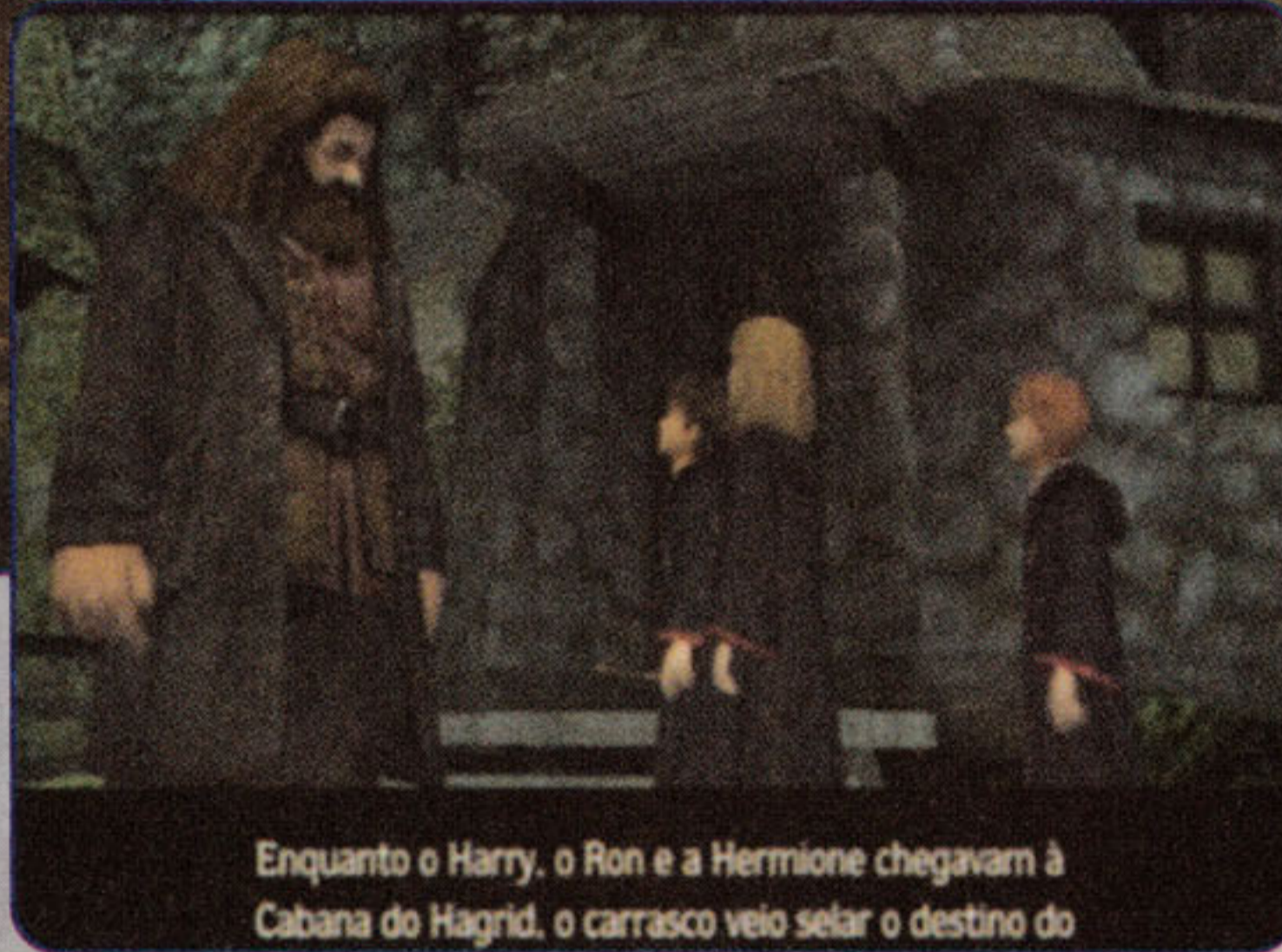


## Day 7 – Quidditch Balls

Volte para o lado de fora do castelo para buscar o Buckbeak. Agora, você deve chegar no local mostrado durante a animação em 60 segundos. Chegando lá o seu tempo irá aumentar para 120 segundos, então, do lado do pilar, congele a pequena poça de água e escale o pilar. Use o draconifors e atire no dragão para que ele cuspa fogo na corda, derrubando o baú. Volte rapidamente para o Buckbeak, vire para a direita e siga até encontrar o estádio. Para que você não falhe em sua missão, é só prestar atenção nas quatro torres com bandeiras e assistir uma pequena animação para terminar o sétimo dia.

## Day 8 – Last Day of Term

Vá para North Wing e use as bombas de mau cheiro para distrair os Trolls, saia e desça as escadas para encontrar Hagrid. Após a animação, siga em frente no corredor, mate todos os Red Caps e, quando terminar, entre na porta e mate as duas salamandras de fogo. Para não precisar matar mais de duas salamandras, congele o buraco de fogo no chão. Agora troque para Harry e puxe a ponte para que Hermione consiga passar, mate as outras três salamandras de fogo e entre na sala para matar os Doxys. Entre na porta e siga em frente até chegar no buraco do chão para encontrar uma caixa quebrada e alguns Red Caps na parte de cima, então, reconstrua a caixa e suba para matar os Red Caps. Siga em frente e carregue a caixa até o botão, pressione-o para liberar a passagem e suba as escadas para assistir uma animação.



Enquanto o Harry, o Ron e a Hermione chegavam à Cabana do Hagrid, o carrasco veio selar o destino do



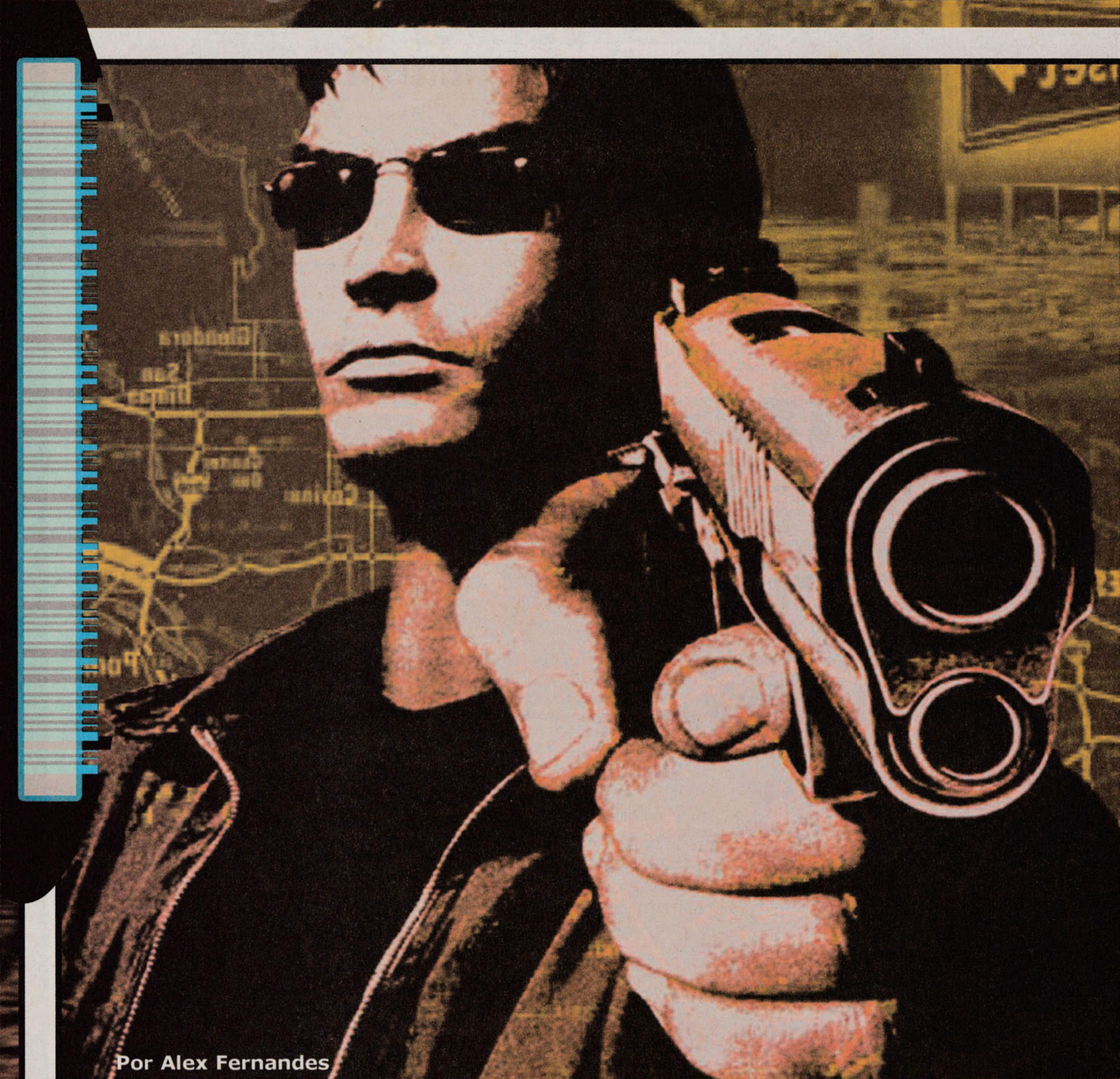
## Day 8 – Dementors Attack

Carregue Sirius Black pela trilha, protegendo-o dos Dementors. Quando você largar Sirius, os Dementors irão tentar capturar a alma dele. Use o seu Expecto Patronum para evitar que os Dementors obtenham a alma de Sirius e assista uma animação. Agora, o líder dos Dementors está com Sirius do outro lado do rio e, pelo caminho, há muitos cobrindo a passagem. Use o Expecto Patronum e segure o botão para dar força à magia. A melhor tática é acabar com os que estão no meio, abrindo um caminho. Depois os ignore, passando por

eles e acertando apenas o líder dos Dementors. Basta acertá-lo cinco vezes para derrotá-lo. Agora, você tem apenas 120 segundos para levar o Buckbeak para que Sirius consiga fugir da torre. Assista a animação e, assim que ela terminar, converse

com Dumbledore para ele anunciar que o time de Gryffindor foi o campeão. Agora, basta assistir às cenas finais desse fantástico jogo.



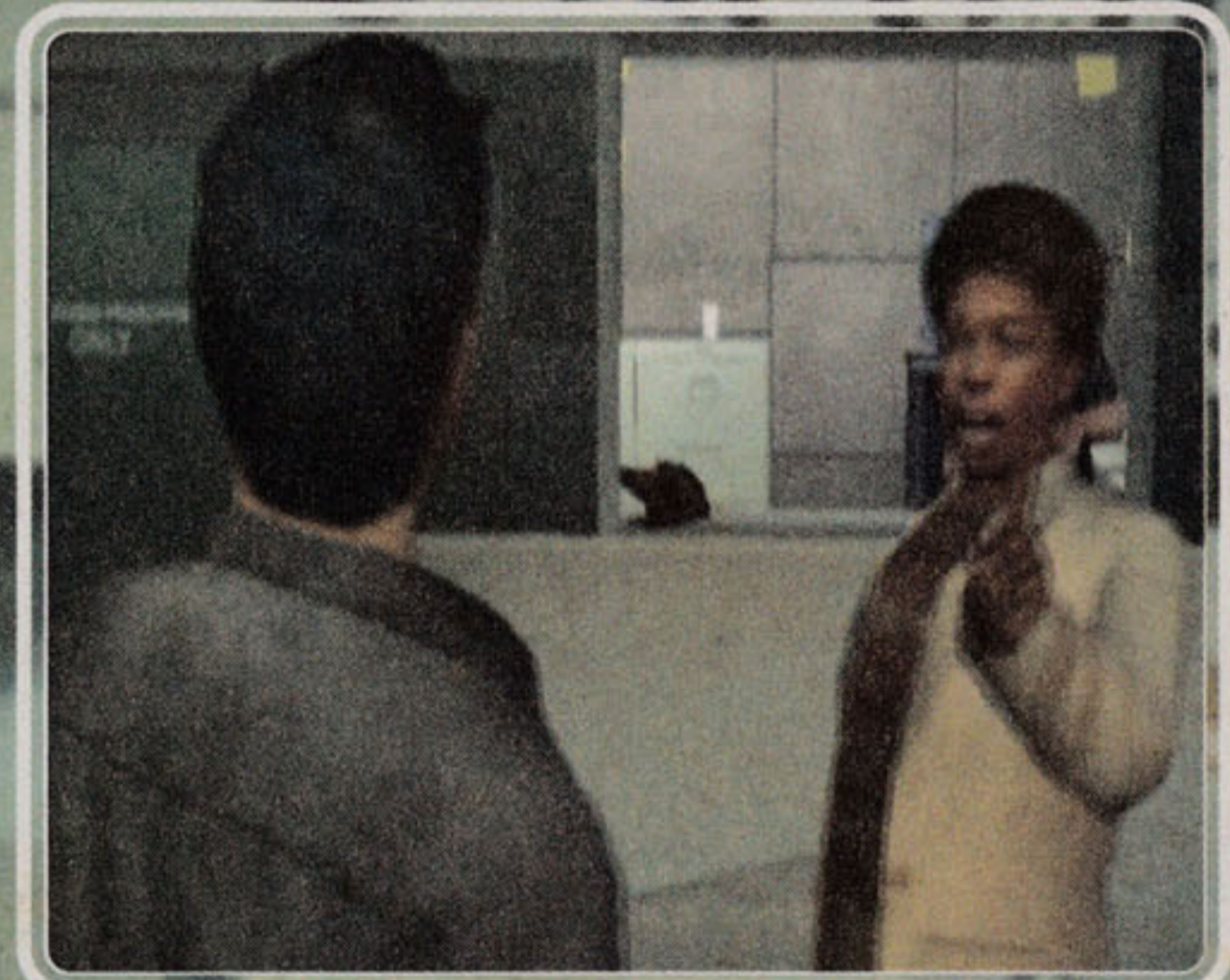


Por Alex Fernandes

# TRUE CRIME™

## STREETS OF LA™

**E**m True Crime Streets of L.A., você se passa por um policial chamado Nick Kang, que está nas ruas de Los Angeles procurando descobrir sobre a morte de seu pai, um ex-tira. Para poder descobrir algo sobre a misteriosa morte dele, Nick está disposto a enfrentar mafiosos, ladrões, assassinos, e tudo o que há de pior pelas perigosas ruas de Los Angeles.



## Capítulo 1

### Missão 1 - Shooting Praticice

Quando começar o jogo, vá direto para a delegacia encontrar a sua chefe. Assim que chegar, na delegacia, você vai ter que fazer a primeira missão do jogo, onde o seu objetivo é destruir 10 alvos para testar a sua mira. Uma ótima dica para destruir todos os alvos sem perder tempo, é recarregar a sua arma nos intervalos dos alvos ou quando acabar de destruir um recente. Assim que completar o seu objetivo, a sua chefe irá até você para mostrar um jornal com as ocorrências dos crimes e atentados que estão amedrontando toda a cidade.

### Missão 2 - Rushing to EOD

Nessa missão você tem um minuto e meio para chegar ao escritório da sua chefe. Logo que entrar no carro, manobre e volte para o lado que a setinha verde está indicando no radar. Siga em frente o máximo possível e quando a seta começar a se aproximar, vire em qualquer rua do lado esquerdo para chegar ao local indicado.



### Missão 3 – Driving for Chow

Agora você tem que ir até o restaurante chinês para poder ter uma conversa em particular com a sua chefe, uma missão bem simples. No caminho, se desejar, acabe com alguns crimes que vão aparecer pela cidade para aumentar a sua popularidade.



### Missão 4 – Fight Triad Thug

Para detonar o brigão, faça seqüências misturando socos e chutes. Um ótimo golpe para ser usado contra ele é apertar os botões A e B ao mesmo tempo enquanto ele está tonto, o que provoca um grande dano.



### Missão 5 – Finale: Rosie Trouble

O chefe do restaurante está de volta e precisa ser detido. Use sua arma para tirá-lo de circulação rapidamente.

Glendale

210

Pasaden

### Capítulo 2

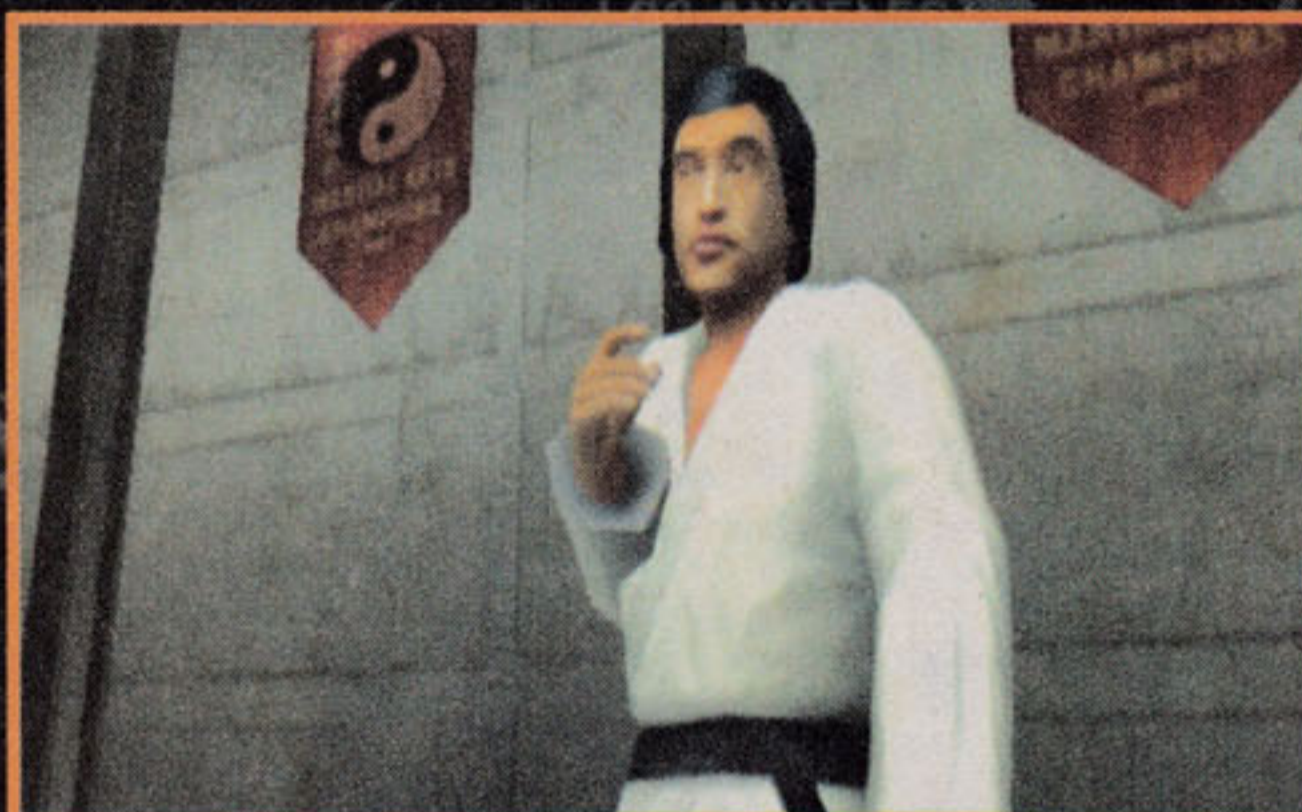
#### Missão 1 – Crusing for Leads

O seu objetivo aqui é simples, basta seguir a setinha verde do radar para chegar até a academia de Kung Fu do seu irmão. Utilize o radar para não se perder.



#### Missão 2 – Dojo Attacker

Para vencer seu irmão, use a mesma técnica empregada no bandido do restaurante. Aproveite para testar novos golpes e seqüências para melhorar o seu desempenho durante as batalhas.



#### Missão 3 – Red Lantern Rush

Siga até a marca indicada no radar. Seja rápido, mas tome o máximo de cuidado para não bater o carro, pois você tem só 30 segundos para completar a missão. Dê preferência ao cuidado que a velocidade.

Los Angeles

#### Missão 4 – Bar Brawl

Assim que chegar ao Bar Brawl, você encontrará um criminoso espancando um senhor. Quando ele perceber a sua presença, vai atacá-lo usando uma faca. Mesmo armado, o cara não tem chance com boas combinações de socos e chutes.



South Gate

Down

West mont

Willowbrook

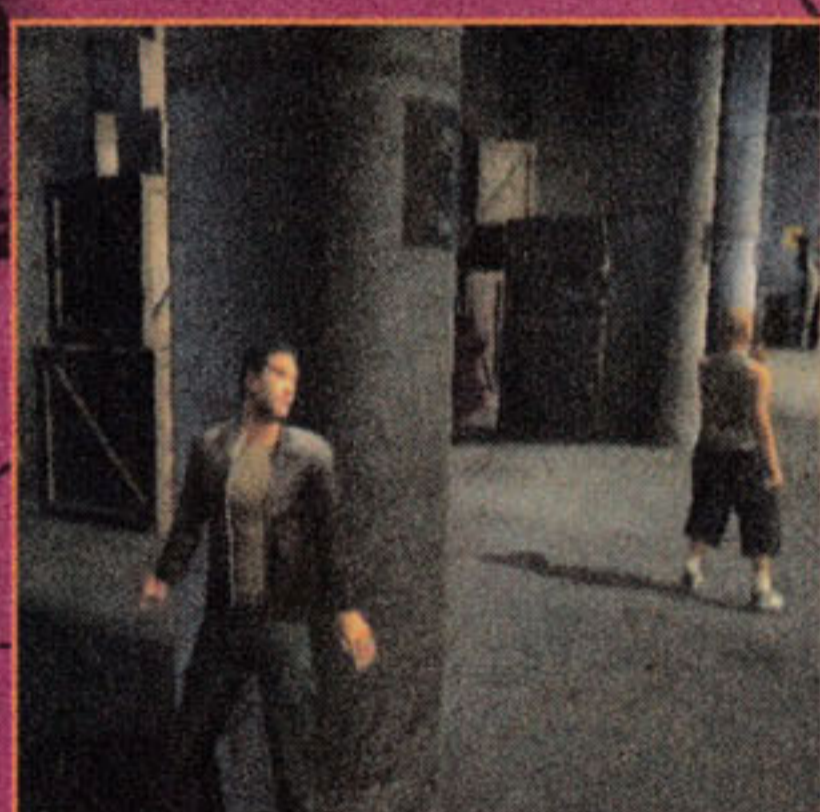


### Missão 5 – Chasing Triad Thug

Enquanto Nick cuida do homem que estava sendo espancado, o criminoso vai se levantar e fugir pelas ruas. Siga-o pelas ruas e impeça a sua fuga.

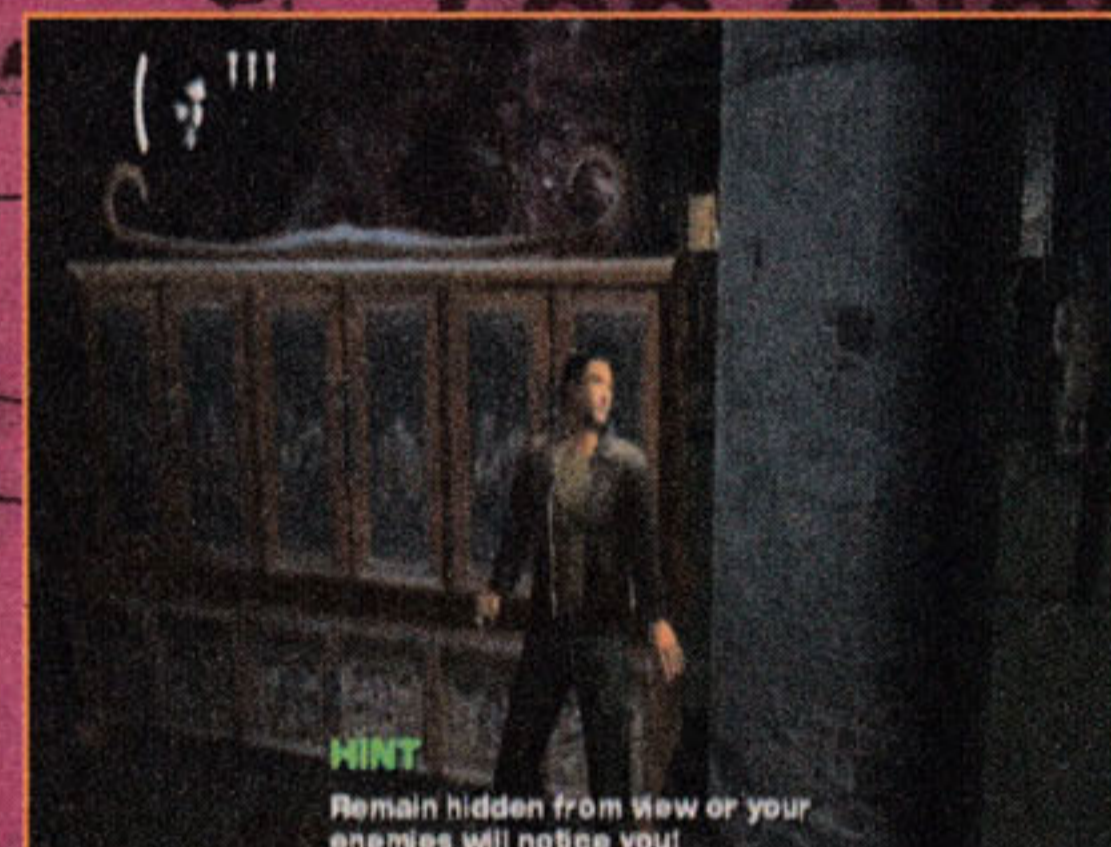
### Missão 6 – Driving to Jimmy's

Vá para a Warehouse. Para chegar facilmente, siga em frente o máximo possível e quando a setinha estiver se aproximando, vire em qualquer rua do lado esquerdo.



### Missão 7 – Sneaking In

Aqui é preciso se infiltrar na casa sem que percebam a sua presença. Aperte o botão A para Nick se esconder nas paredes e móveis. Ao se aproximar dos inimigos, pressione o botão X para golpeá-los sem que os outros percebam.



### Missão 8 – Jimmy's Ambush

Ao chegar até a marca indicando onde os outros criminosos estão, você cairá numa cilada e terá que combater os homens de Jimmy. Após terminar com todos os capangas e se aproximar do armário, Jimmy vai se aproximar.

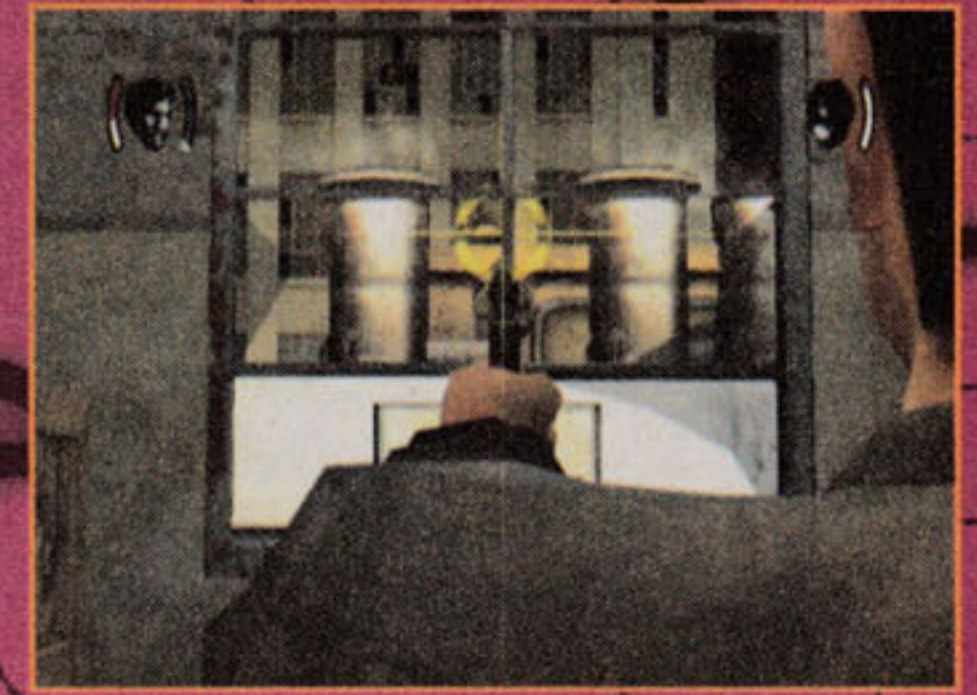
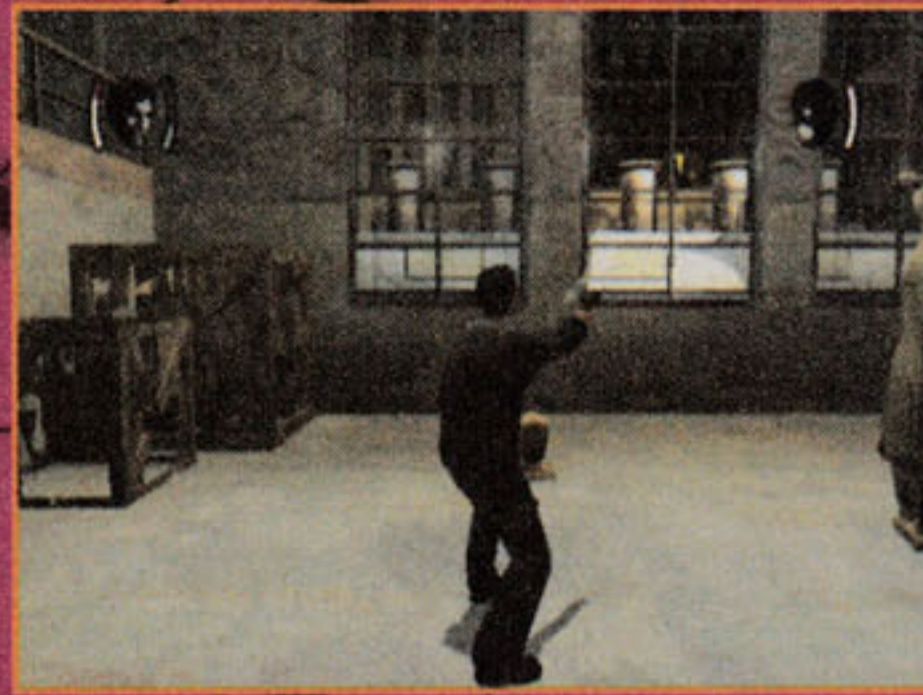


Glendale

Pasaden

### Missão 9 – Finale: Sniper Assassin

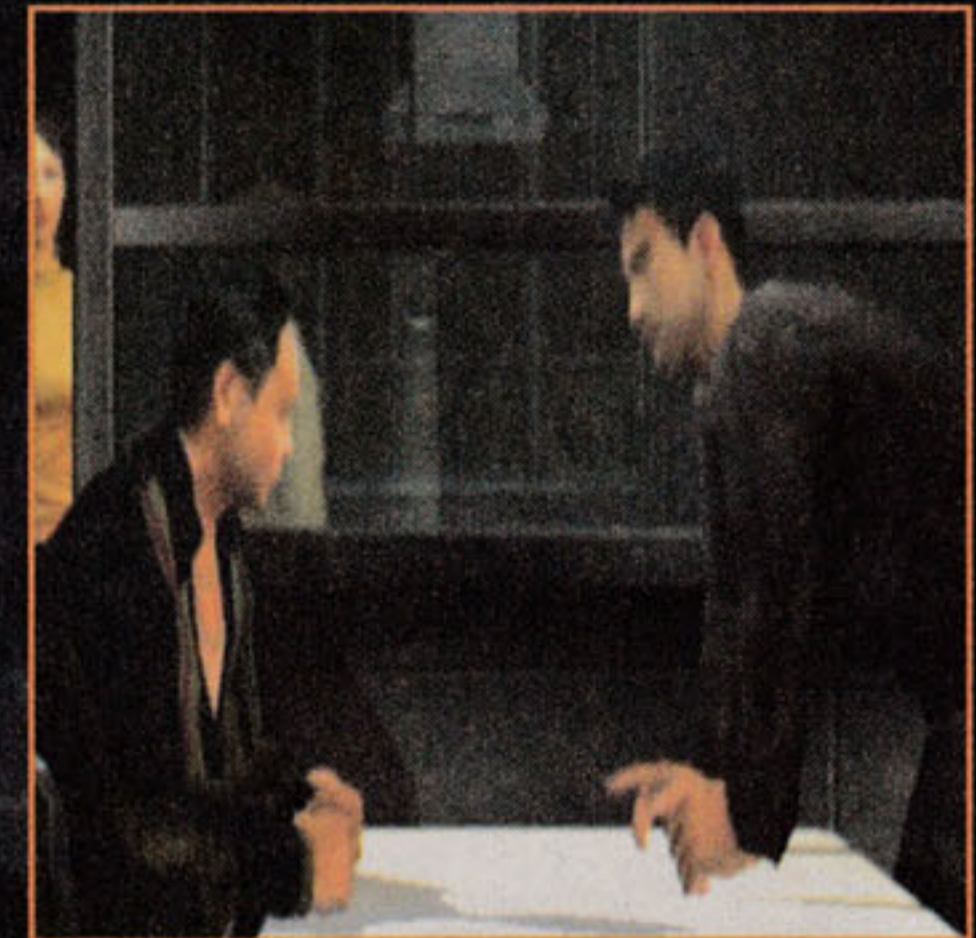
Nesta missão é preciso acabar com o Sniper que está no prédio em frente. Espere que ele atire primeiro para então acertá-lo e, para recarregar, abaixe com o botão A para não tomar tiro.



### Capítulo 3

#### Missão 1 – Off to Chong's

O seu objetivo agora é ir para a casa de Chong. Para chegar rápido, vá até o final da avenida Melrose e vire à direita.



#### Missão 2 – Tailing Chong's Limo

Siga a limusine sem que percebam a sua presença. No canto superior direito há uma barra representando a sua distância da limusine e cinco pontos de interrogação. Não deixe que a barra chegue no ponto vermelho e preencha as interrogações. Para isso, sempre mantenha uma distância segura para não falhar com a sua missão.



Wilmington Park

Bell

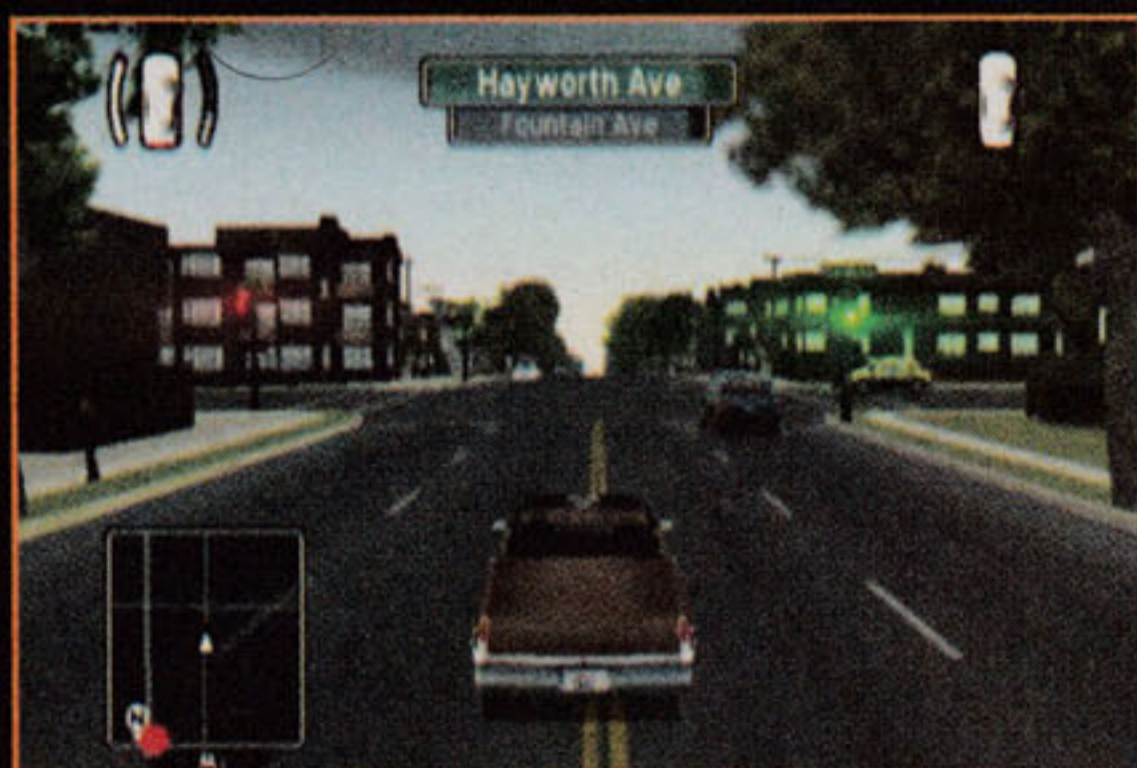
Bell Garden

West mont

Willow brook

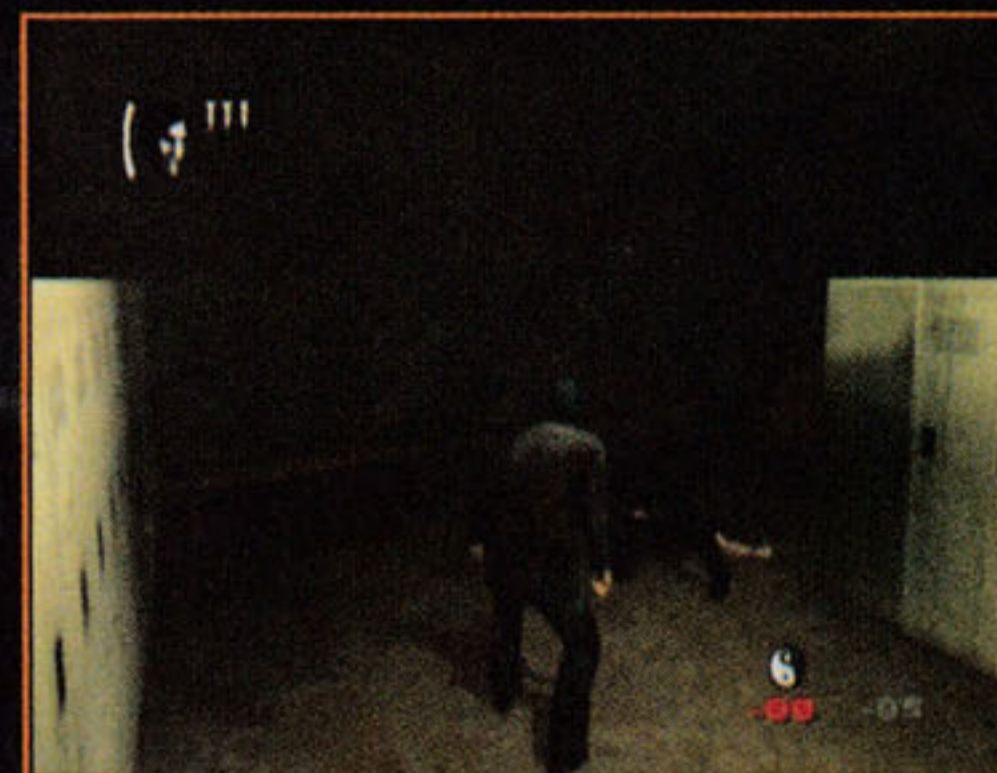
### Missão 3 – A Stakeout Gone Bad

Para fugir dos ataques dos inimigos, vire na primeira rua à direita, encontrando um monte de ruas para escapar dos traficantes. Seguir em frente vai dificultar bastante a missão.



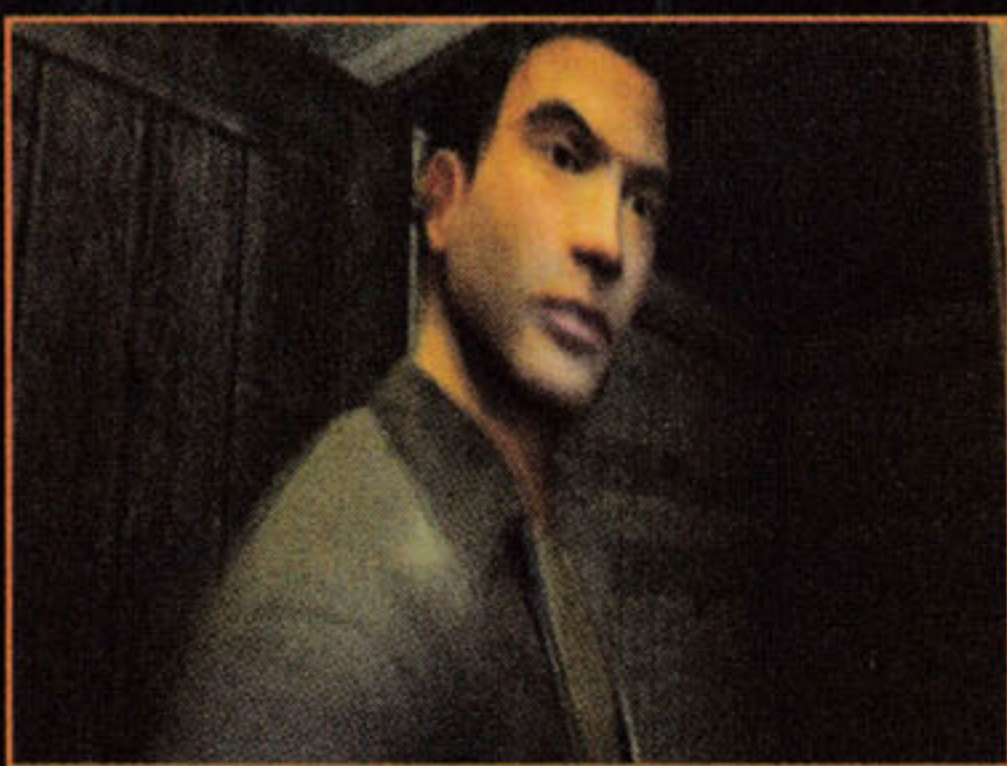
### Missão 4 – Driving to SPA

Nessa missão o objetivo é muito fácil, basta seguir o radar para acompanhar a setinha verde que leva até o Spa russo.



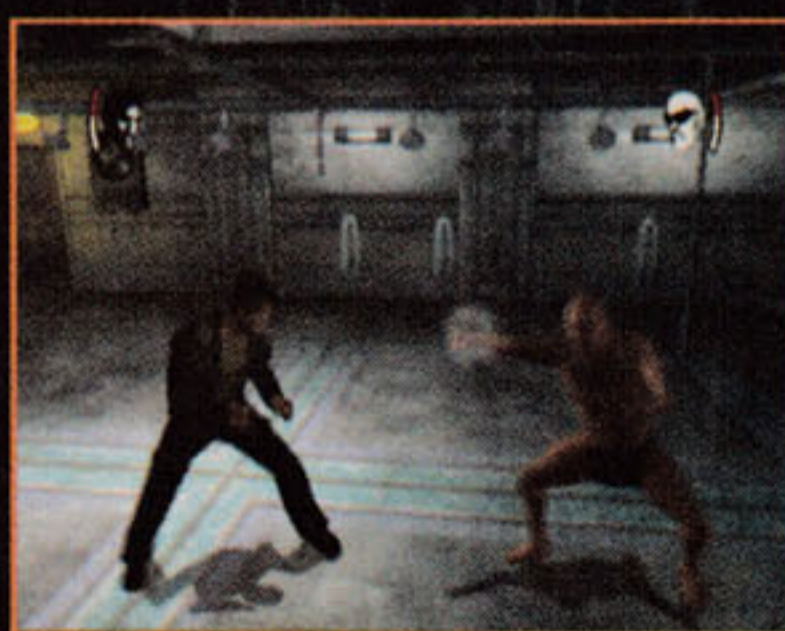
### Missão 5 – SPA Infiltration

Aqui o objetivo é muito similar ao da missão 7 do capítulo 2, mas o nível de dificuldade é maior. Tome cuidado enquanto estiver se dirigindo ao local indicado.



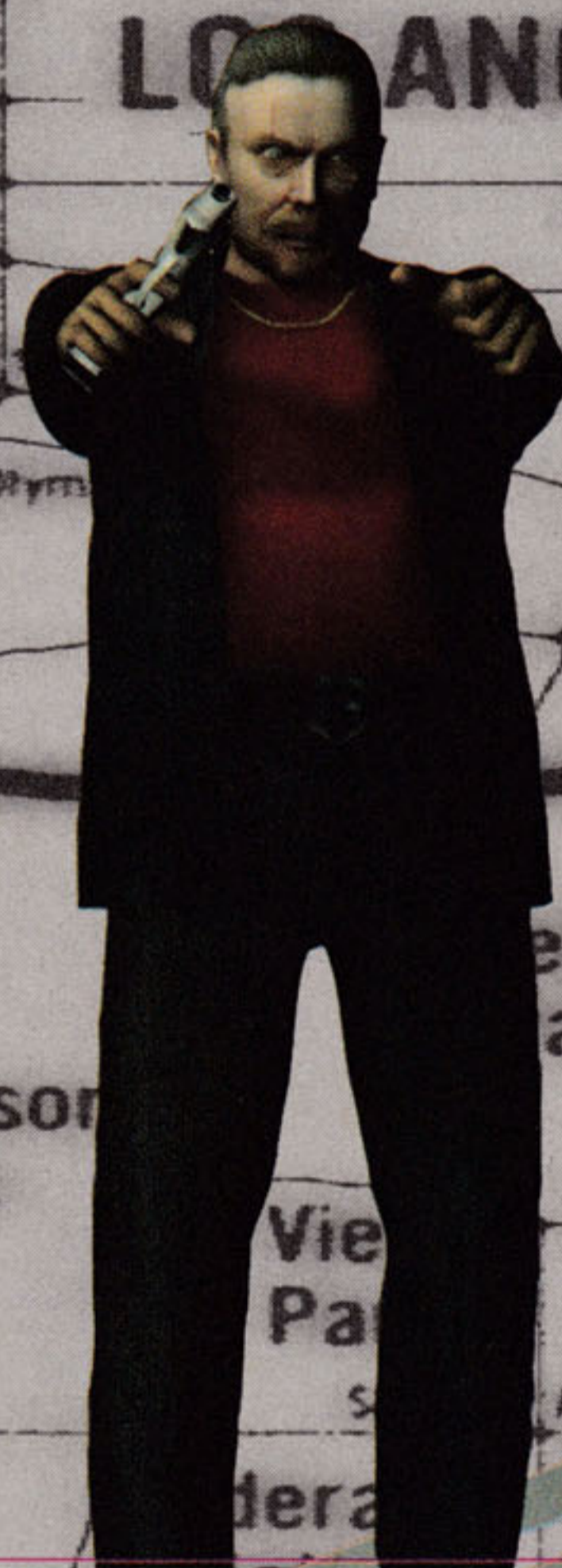
### Missão 6 – Shower Room Antics

Lute contra todos os capangas que vão tentar impedir o seu progresso. Pegue um deles de cada vez.



### Missão 7 – Finale: The Accomplice

Nick vai entrar em uma sala onde vai tirar fotos de dois criminosos. Mate todos os homens que aparecerem na sala até chegar ao poderoso chefe.



Glendale

210

Pasaden



## Capítulo 4

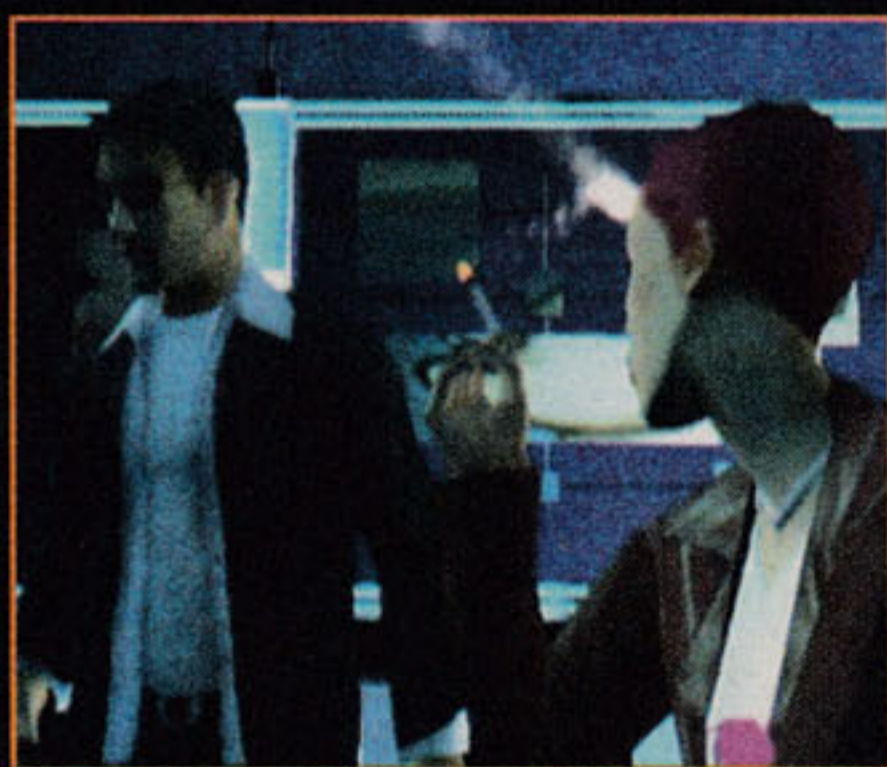
### Missão 1 – Strip Club Detour

Siga em frente até chegar ao Strip Club Detour, mas o caminho é longo. Se você usar o radar para lhe orientar não vai ser muito complicado chegar ao local.



### Missão 2 – Cat Fight

Lute contra todas as garotas da Boate (lembre-se: uma por vez). Depois que você derrubar todas as meninas, o chefe aparecerá.

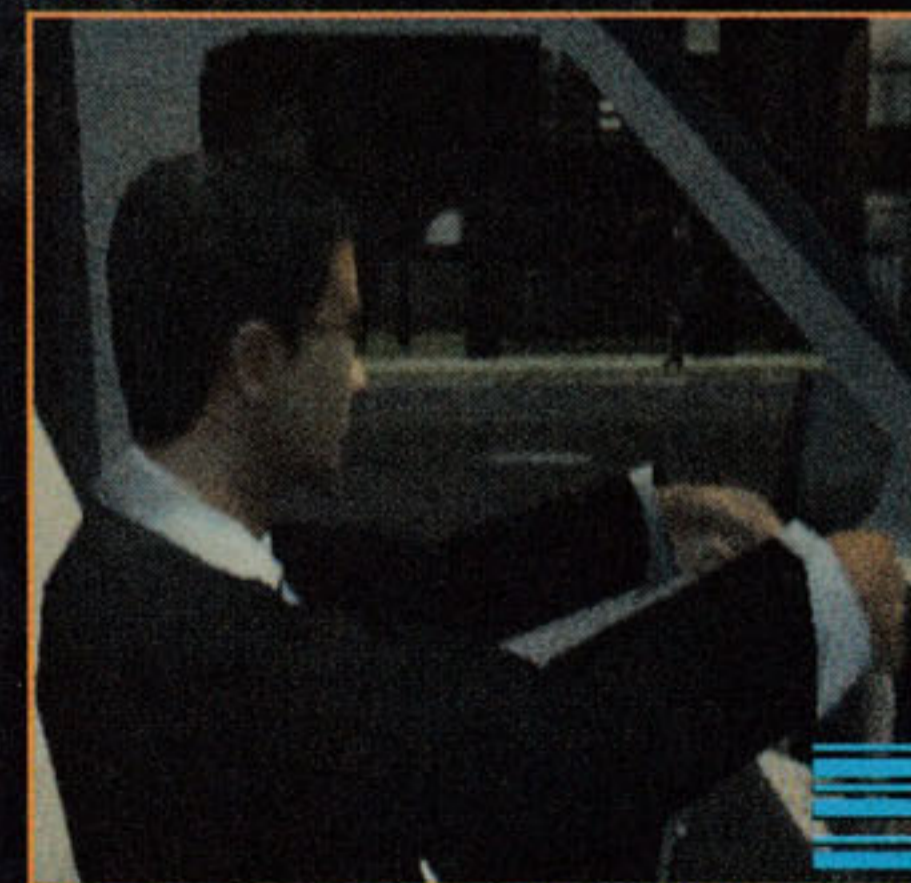


### Missão 3 – Cruising for Lola

Volte para o carro e siga a setinha verde do radar para encontrar Lola. Para chegar no bar, contorne o carro e siga em frente até o final da avenida, depois pegue qualquer rua do lado esquerdo.

### Missão 4 – The Driving Test

Você tem 1 minuto e 30 segundos para impressionar Lola. Siga em frente o mais rápido possível e tome cuidado para não bater em outro veículo ou perder tempo de bobeira.



### Missão 5 – Police Get away

Aqui é preciso despistar a polícia pelos caminhos da cidade. Para fugir com sucesso, pegue qualquer rua rapidamente antes que os tiros se aproximem.



South Gate

Down

West mond

WILLOW BROOK



### Missão 6 – Busting Lola

Derrote Lola da mesma maneira que os outros inimigos, com combinações de chutes e alterando com socos. Não esqueça de se defender.

### Missão 7 – Finale: Sniper Redux

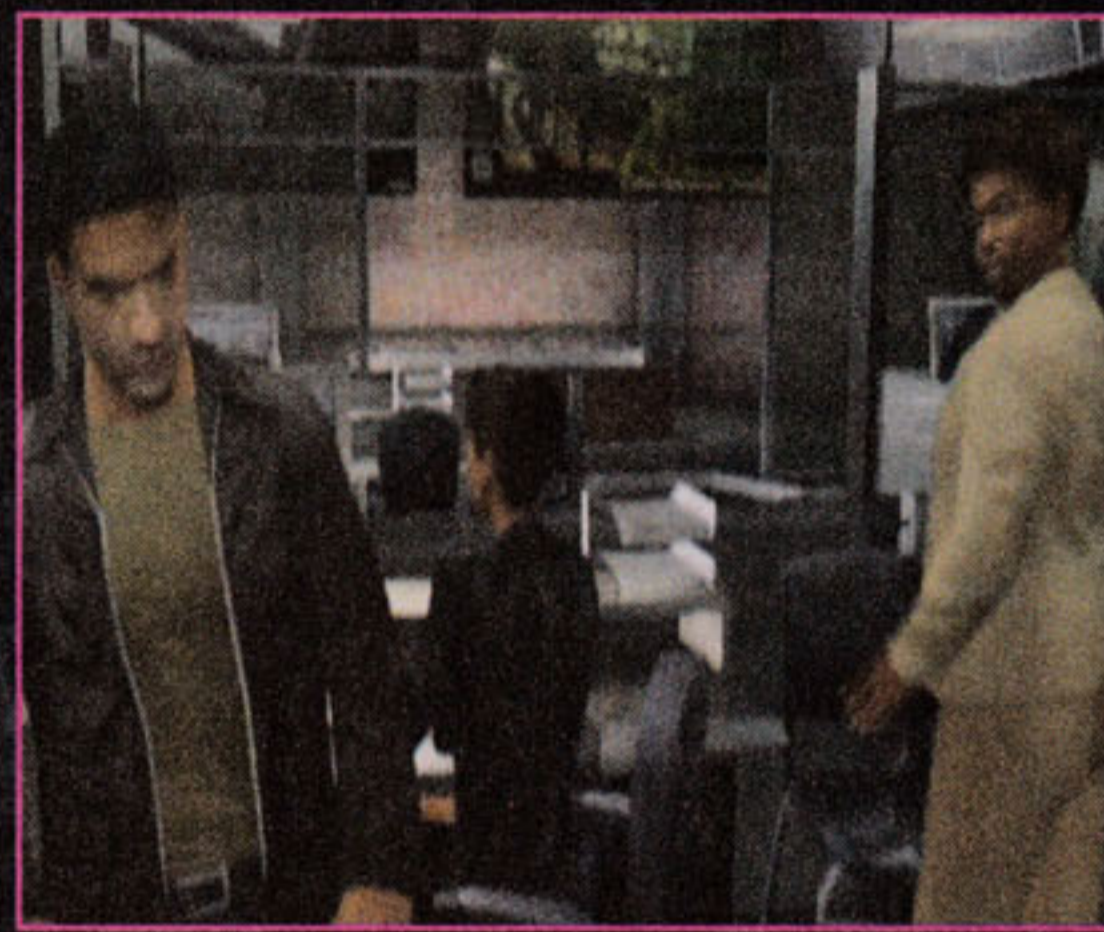
Use a mesma estratégia para derrotar o primeiro Sniper com este. Não esqueça de utilizar os abrigos enquanto recarga a arma.



## Capítulo 5

### Missão 1 – The Airport Lead

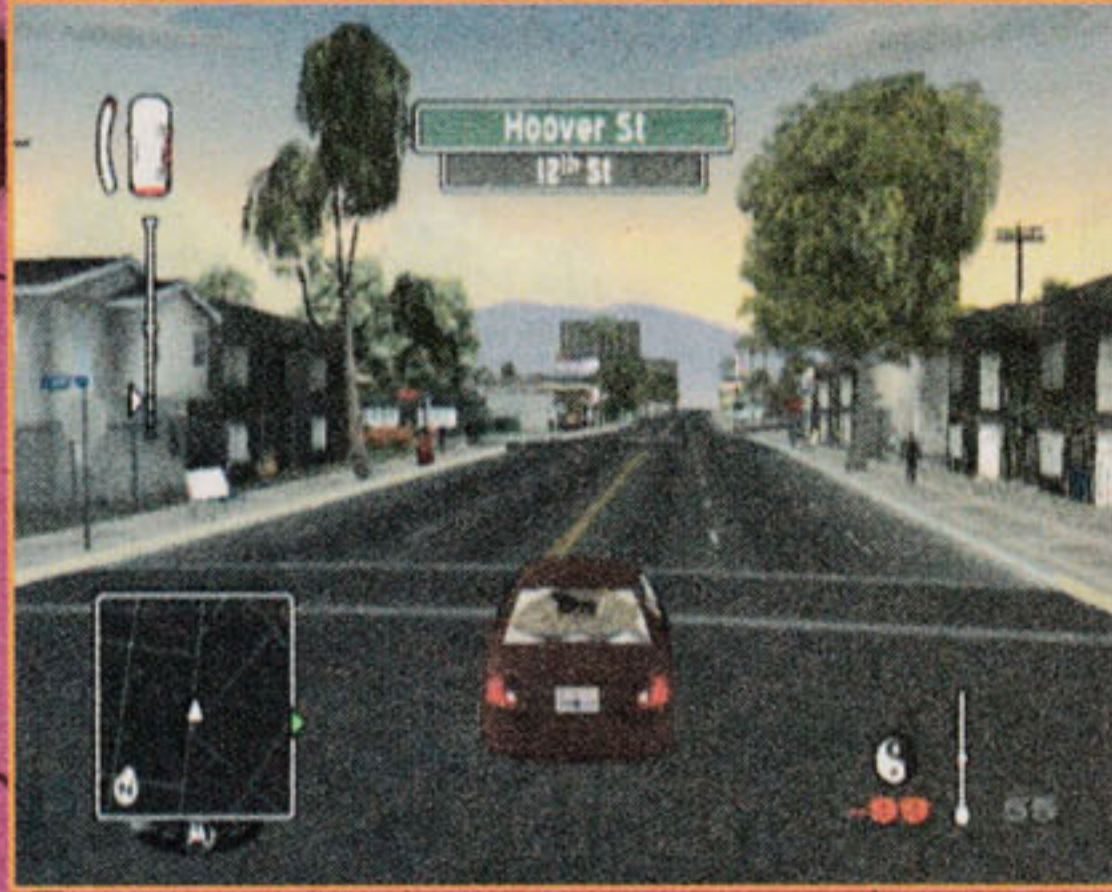
Vá ao aeroporto para completar esta missão. Vai demorar um certo tempo, porque ele fica do outro lado da cidade.



### Missão 2 – Chasing Assassins

Não deixe os assassinos fugirem. Primeiro mate os dois homens armados na traseira do caminhão e depois o motorista.





**Missão 3 – A Race Downtown**

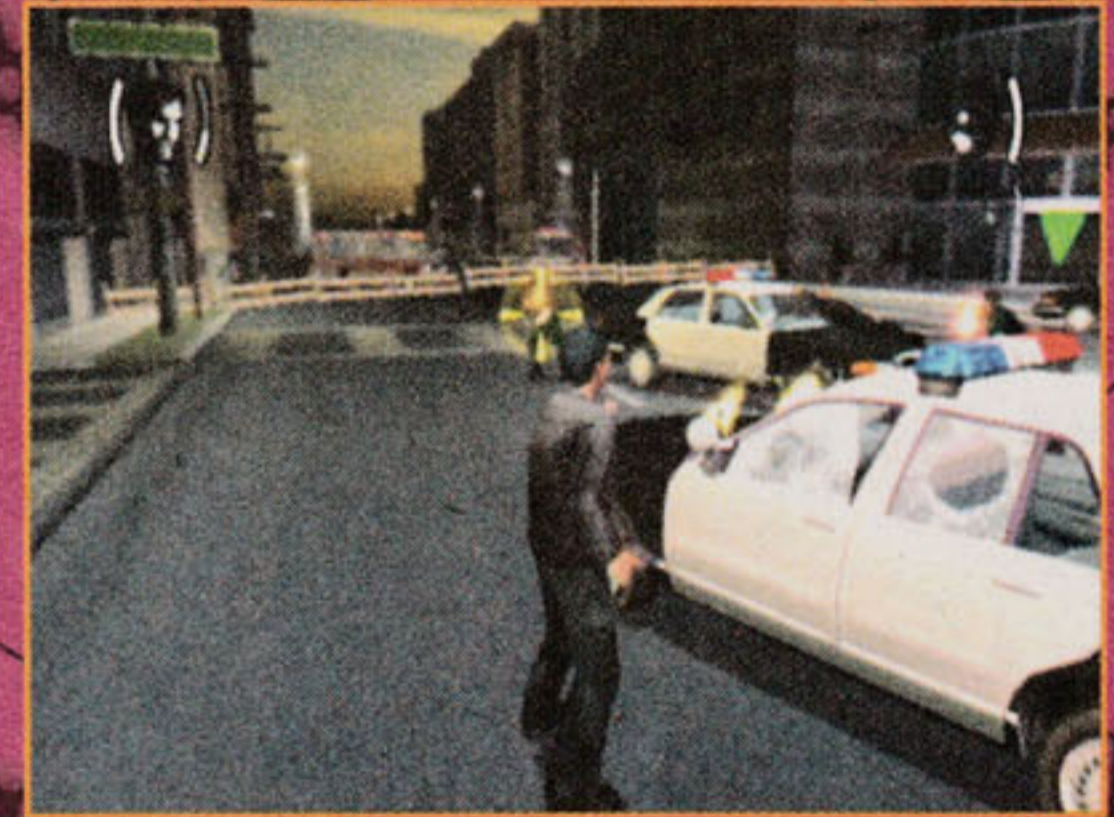
Seu objetivo é correr pela cidade em dois minutos para chegar ao objetivo. A barra no lado superior esquerdo representa a distância que falta para atingir o local desejado e o termômetro representa se você está fazendo o caminho certo ou não.

**Missão 4 – Bank Standoff**

Mate todos os ladrões que estão do lado de fora do banco para chegar até a porta que dá acesso ao banco. Tome cuidado com os Snipers que estão no teto e os carros, porque eles podem explodir.

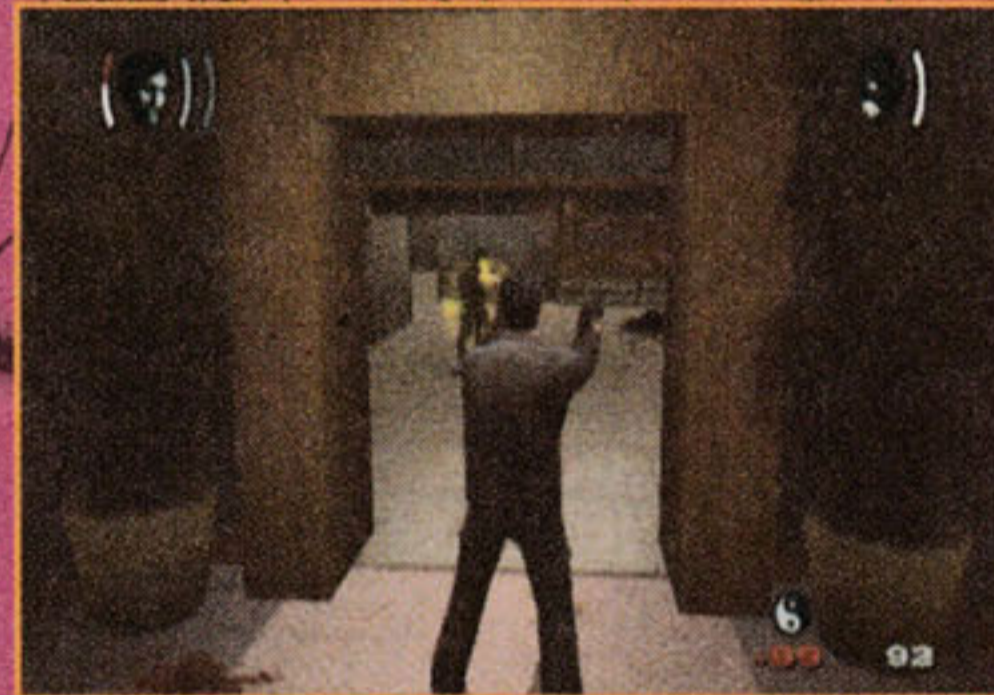
**Missão 5 – Lobby Firefight**

Os ladrões atrás do balcão estão armados com lança-granadas, cuidado. Use a mira mais precisa para não ferir os reféns.



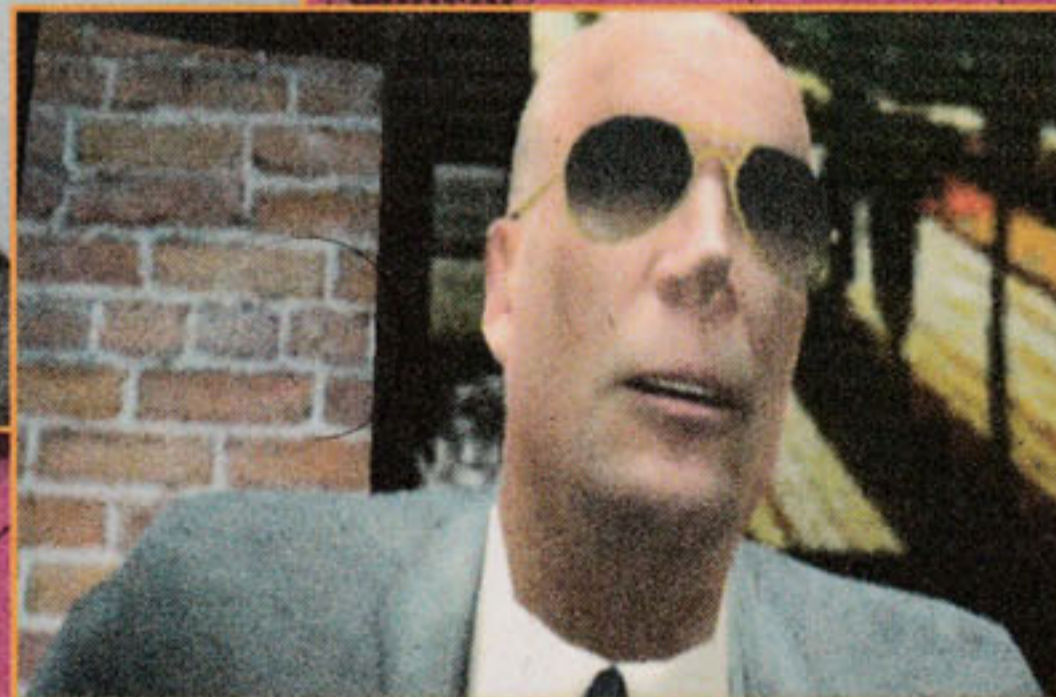
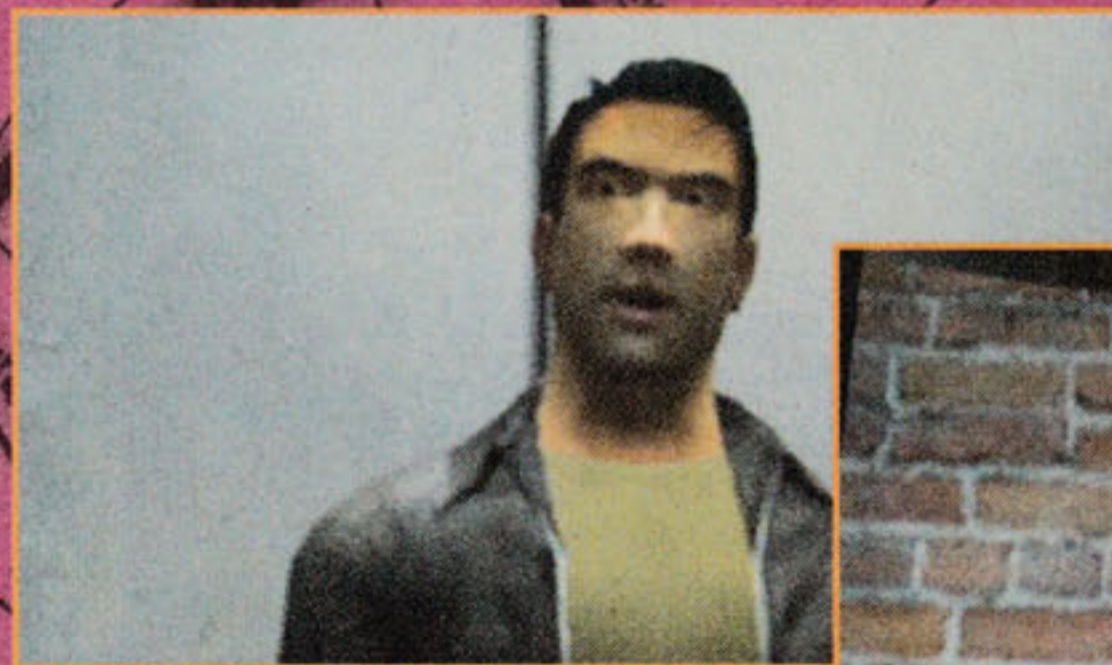
**Missão 6 – Hostage Crisis**

Mate todos os ladrões até chegar no escritório vip. Vá para o último andar do prédio para concluir o seu objetivo.



**Missão 7 – Finale: Bad Politics**

Para vencer o General Kim, espere-o tentar dar socos baixos, então faça rapidamente a seqüência de chutes. É preciso bater neste momento exato para derrotá-lo.



**Capítulo 6**

**Missão 1 – Off to Wu's Place**

Siga a setinha verde do radar para chegar ao local indicado.

### Missão 2 – Up the Food Chain

Infiltre-se no restaurante sem que ninguém perceba. Quando chegar perto dos dois últimos homens, encoste na parede e espere que um deles passe.



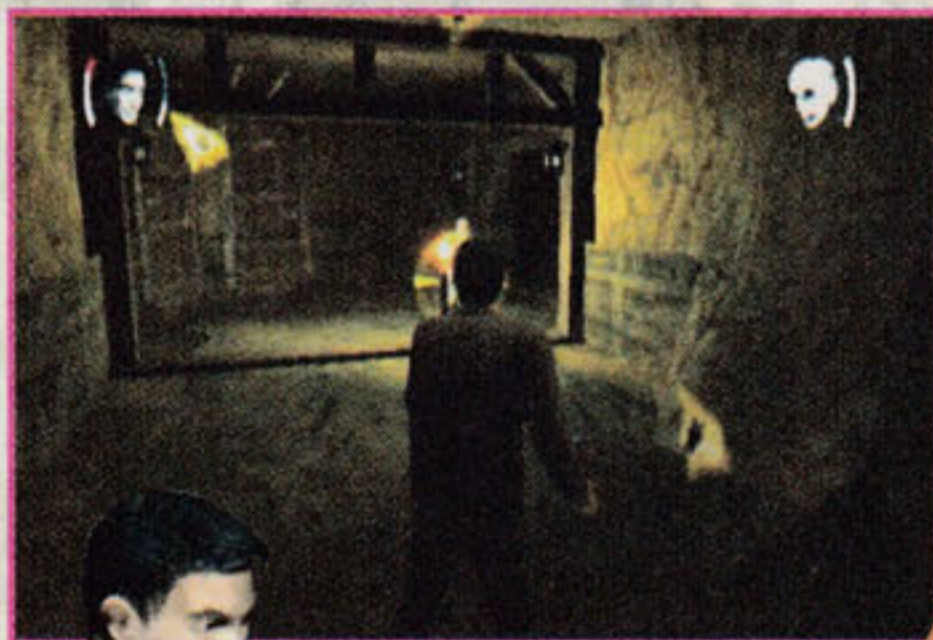
### Missão 3 – Kitchen Inspection

Dê uma surra nos cozinheiros. Quando o chefe aparecer, use seus golpes para empurrá-lo contra o fogão.



### Missão 4 – Seeking Acient Wu

Atire em todos os inimigos que aparecerem pela frente até localizar Wu. O caminho é muito complicado, então sempre pegue as passagens da esquerda para não se perder.



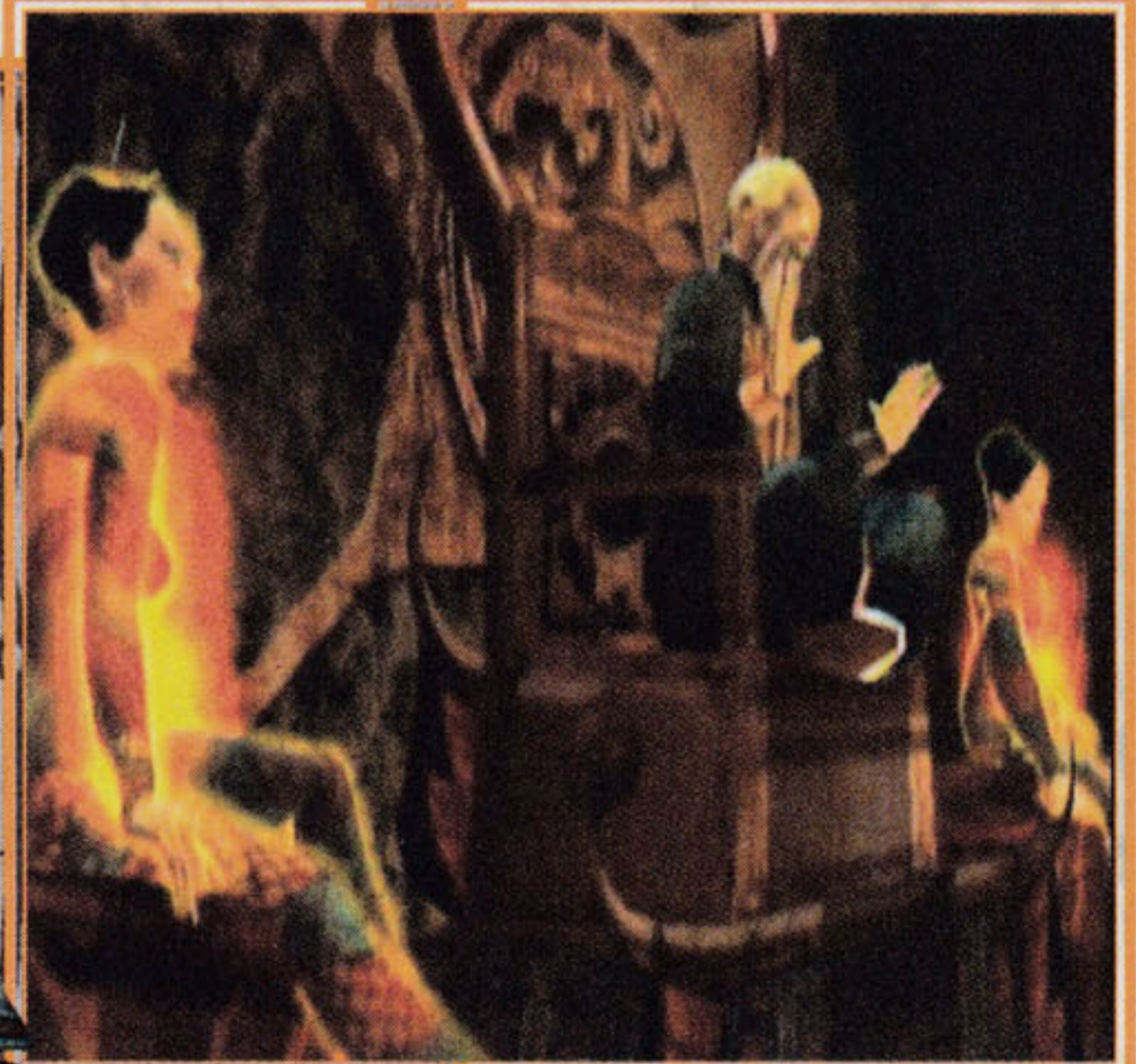
### Missão 5 – Inner Demons

Para destruir os demônios que Wu desenvolveu, esquive quando eles vierem em sua direção e depois atire sem parar. Repita isto até acabar com todos.



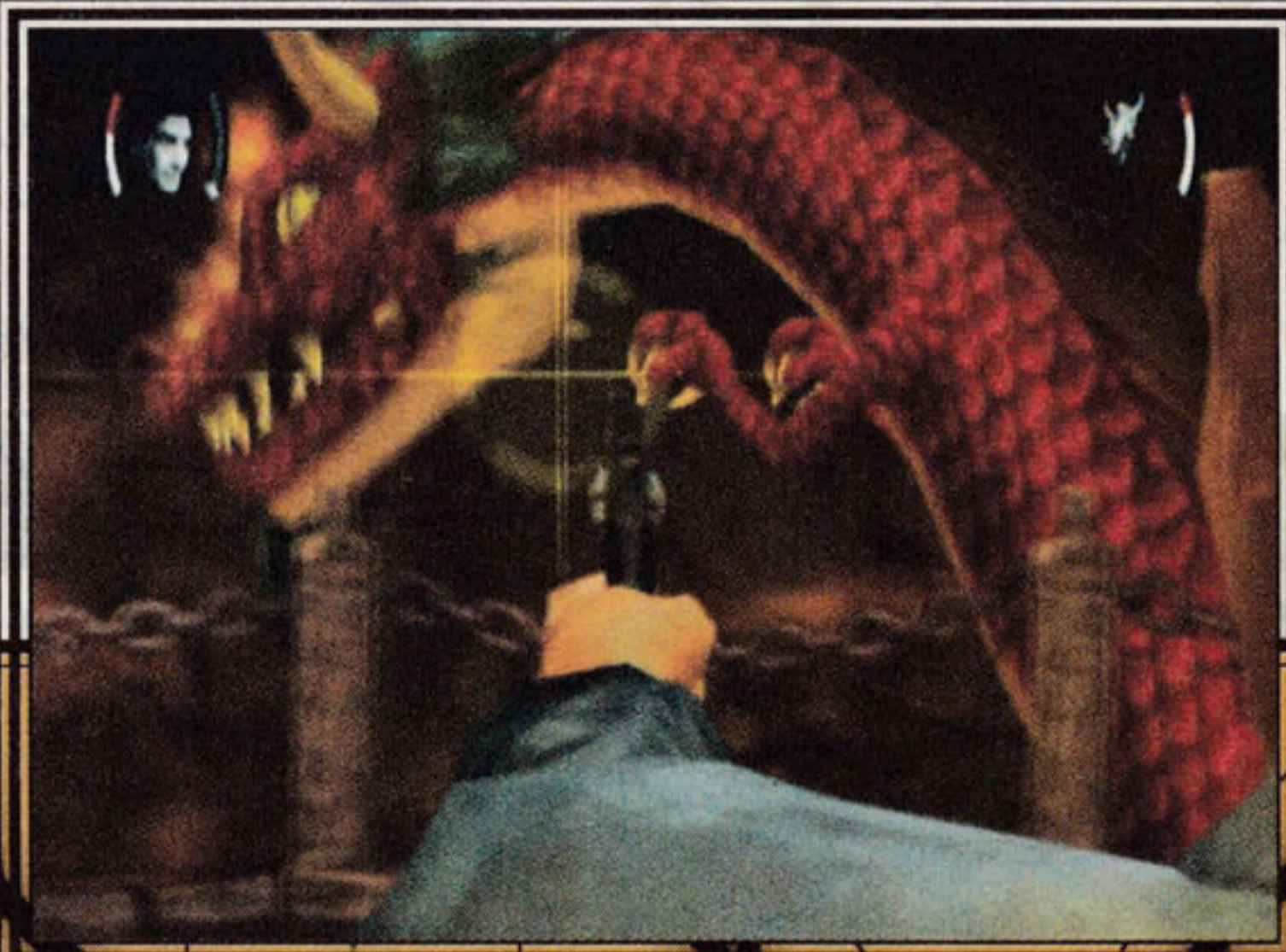
### Missão 6 – Die Die My Concubine

O velho ancião usará a telepatia para desarmá-lo. Lute contra as duas mulheres que estavam sentadas ao lado de Wu.



**Missão 7 – Finale: Nightmare**

Atire no dragão enquanto ele se movimenta ao redor da plataforma, mas tome cuidado com suas bolas de fogo, pois o dano pode ser fatal. Não se aproxime das correntes porque o seu tiro vai sair baixo, fique parado no meio da plataforma.



**Capítulo 7**

**Missão 1 – In The Driver's Seat**

Simplesmente siga a setinha verde do radar e você estará no local indicado.

**Missão 2 – Pressing Rafferty**

No bar, depois que Nick "interrogar" um sujeito, será preciso lutar contra o barman. Nada que a combinação de chutes não resolva.



**Missão 3 – On Rafferty's Tail**

Depois da ação no bar, Rafferty vai fugir com o seu carro. Pegue algum outro veículo e não o deixe escapar.



**Missão 4 – Escaping the Feds**

Depois da perseguição, Rafferty vai entrar no carro de uma mulher e Nick vai ser barrado por policiais. Faça os federais comerem poeira.



### Missão 5 – Tail Rafferty

Após a longa fuga Nick fica com fome e pára num carrinho de cachorro-quente, de onde avista Rafferty e a mulher misteriosa. Siga-os pela cidade.



### Missão 6 – Eavesdropping

Quando a perseguição terminar, você encontrará Rafferty entrando em um galpão com a mulher. Entre na Warehouse.



### Missão 7 – Finale: Father's Killer

Nick acaba descobrindo tudo sobre quem está por trás do crime. Depois de descoberto, o tira deve acabar com todos os criminosos.



### Capítulo 8

#### Missão 1 – The Girlfriend Angle

Depois que Nick interrogar um dos criminosos, você vai encontrar a mulher misteriosa fugindo. Vá atrás dela.



### Missão 2 – Back to the Gulag

Nesta missão você tem um tempo de quatro minutos para voltar para Gulag, siga o radar para não se perder pelas estradas.



**Missão 3 – Rocky's Trap**

Quando você entrar vai encontrar um homem caído no chão, mas ele vai se levantar e tentar te agredir. Lute contra ele e os outros que estão na danceteria.



**Missão 4 – Driving to Airport**

Após a luta, volte e siga o seu rumo para o aeroporto. O caminho é fácil, mas ele fica um pouco distante do local em que você está.



**Missão 5 – Hangar Showdown**

Após a confusão entre os bandidos, aproveite a oportunidade para acabar com todos os assassinos.



**Missão 6 – Getting Away**

Enquanto Nick ficou perdendo o seu tempo com os assassinos, o chefe aproveitou para escapar num avião. O seu objetivo é atirar no avião impedindo a sua decolagem.



**Missão 7 – Finale: Puppet Master**

Quando o avião explodir, o General Kim vai aparecer para a batalha final. Tenha muita paciência durante a luta, aguarde o vilão atacar primeiro e mantenha distância para não ser agarrado. A melhor maneira de derrotá-lo é ficar se movimentando sem parar ao redor da tela, evitando se aproximar das chamas deixadas pelo avião. Após isso, curta o final.



# RED DEAD REVOLVER

Por Kleber Dubal



**Capítulo 2**  
**Bounty Hunter**  
**Local: Twin Rocks**  
**Personagem: Red Harlow**  
**Nº de Inimigos: 10**

Assista a cena e, se você quiser, compre alguma coisa do vendedor. Eu aconselho a comprar a faca, pois ela será muito útil mais adiante no jogo. Aqui terá mais um pouco de treino, agora Red aprenderá a se esconder. Esconda-se atrás da carroça e mate os inimigos que estão na sua frente e depois os que estão no alto das

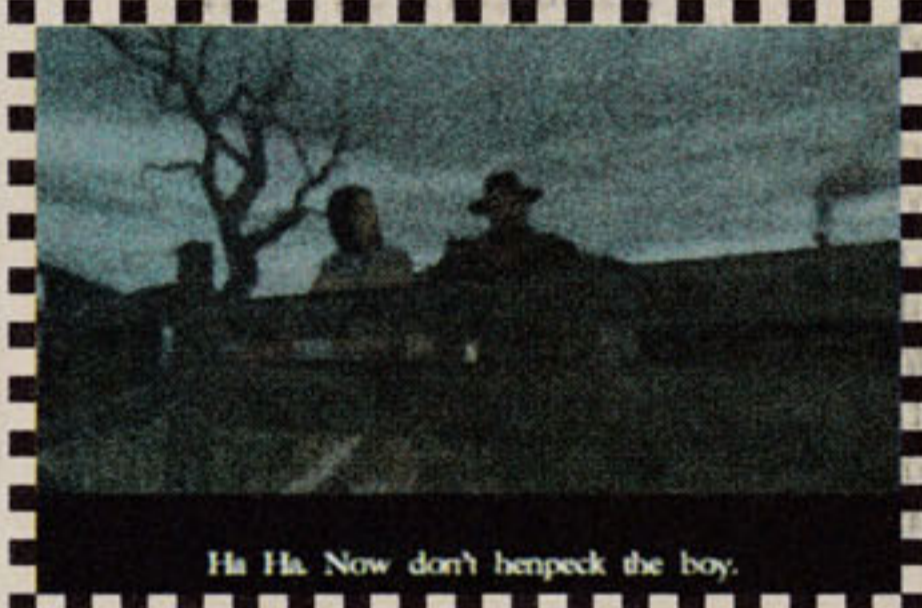
**Capítulo 1 – Bulls Eye**

**Local: Broken Creek**

**Personagem: Red Harlow**

**Nº de Inimigos: 12**

Antes de tudo, você precisará saber como jogar. Assista a cena do pai de Red voltando para casa e, após o diálogo, ele lhe entregará uma arma, a Old Pistol. Siga o caminho até um pequeno rio e, no caminho, serão ensinados os comandos que você usará durante o jogo, o analógico esquerdo para andar e o direito para controlar a câmera. Siga em frente até o local onde terá um alvo, aperte o quadrado e treine um pouco, bastando seguir os comandos que aparecem na tela. Após o treino, assista a cena e suba para ajudar o pai de Red. No caminho aparecerão alguns bandidos, use os comandos que você acabou de aprender para matá-los e siga em frente. Tente ficar sempre próximo de seu pai para saber onde estão os inimigos e, após matar o último, assista a cena e siga para a próxima fase.



pedras. Após matá-los, você aprenderá a usar o Dead Eye, muito útil durante o resto do jogo.

Agora Red enfrentará o primeiro mestre o, Bloody Tom. Use as técnicas que você aprendeu até agora para matar os capangas dele, depois de feito isso, pegue a espingarda e use o Dead Eye para matar o grandão. Vá até o meio da Vila e, quando ele aparecer, volte de costas e atirando sempre na cabeça dele. Feito isso, assista ao filme e pegue sua recompensa pela cabeça do Bloody Tom.



### Capítulo 3 – Ugly Streetfight

Local: Widow's Patch

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Dica para os duelos: Sempre que Red tiver que duelar, ele poderá escolher no máximo seis pontos para atirar no corpo dos adversários. No caso dos duelos contra um único inimigo, assim que aparecer um ponto vermelho, mantenha a mira parada e marque os seis pontos no mesmo lugar. Em duelos contra dois ou três inimigos, tente fazer mira sempre perto da cabeça e marque no mínimo dois pontos de tiro em vermelho em cada inimigo.



Para acabar com os bandidos que atiraram no cão de Red, use a carroça onde estão os corpos para se proteger e matar o primeiro. Saia e mate os outros dois com a pistola, pegue o rifle e suba no teto da casa à esquerda da tela para matar os outros três atiradores que estão no telhado, usando o zoom do rifle clicando com o R3 para melhorar sua pontaria e, após matá-los, desça para enfrentar os três bandidos que apareceram. Não fique parado para não tomar tiros – uma dica para derrubá-los é usar o Dead Eye. Agora é a hora do duelo, siga as instruções do jogo e mate o bandido. Mais alguns bandidos aparecerão, use a caixa d'água no meio do cenário para se proteger e mate quem surgir usando o Owl Rifle. Chegou o momento de matar o chefe. Atire nos pés dele para largar o xerife e, assim que ele o soltar, atire sem parar com o Owl Rifle.





### Capítulo 4 – The Traincar

Local: Estrada de Ferro Pan-Atlantic

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: 1

Dentro do vagão do trem fale com xerife e com um cavalheiro sentado no primeiro banco do lado direito da tela. Volte para o xerife, duele com o bandido e continue o jogo.

### Capítulo 5 – Railroad

Local: Estrada de Ferro Pan-Atlantic

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Agora você estará em cima do trem. Vá para o último vagão, eliminando quem aparecer na sua frente, e mate o bandido que está atirando facas em você. Tente ficar longe dele, pois ele vai tentar te derrubar do trem. Siga para o primeiro vagão do trem, onde fica o maquinista, ignorando os bandidos que você encontrar pelo caminho. Aqui, sua missão é proteger o motor do trem por 3 minutos. Use o Owl Rifle para tentar derrubar os irmãos Pedroza antes que eles subam nos vagões, mirando sempre nas cabeças dos bandidos.



Agora você está na cidade de Brimstone. Fale com as pessoas nas ruas e aproveite para fazer os upgrades que quiser e, quando estiver pronto, vá falar com o xerife para iniciar o próximo capítulo.

## Capítulo 6 – Carnival Life

Local: Fairgrounds

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido



O xerife te enviará para enfrentar o Pig Josh. Agora que você já está acostumado com o jogo, mate os anões e os grandalhões. O melhor a fazer nesse ponto é subir para onde tem a metralhadora para se proteger e, depois que matar todos, liberte Jack Swift da jaula atirando na maçaneta. Jack cairá no chão e agora você aparecerá do lado da metralhadora de novo, mas não a use, jogue uma dinamite dentro da casa e corra para o lado oposto de onde você apareceu. Após matar todo mundo, chegou a hora de enfrentar Pig Josh. Suba na casa e use o Repeater Rifle para acertá-lo e, quando tiver Pig Josh na mira, use o Dead Eye para acertar o máximo de tiros possíveis.

## Capítulo 7 – Freak Show

Local: Widow's Patch (noite)

Personagem: Jack Swift

Nº de Inimigos: Indefinido

Pela primeira vez você irá jogar com outro personagem, Jack Swift, e seu objetivo principal será proteger Katie, que está presa nas cordas. Mate primeiro o atirador de facas – quando ele estiver com o sangue pela metade, aparecerá um bandido que cospe fogo. Após eliminar o atirador de facas, mate o bandido que cospe fogo, sempre tomando cuidado com os anões.

O melhor modo de enfrentar o Professor Perry é usar as cercas que tem no cenário para se proteger. Após você acertar alguns tiros nele, os anões irão aparecer, porém, tente se concentrar em acertar somente Perry. Enquanto ele estiver mudando de lugar, mate os anões e, assim que ele parar, atire o máximo de vezes possível. Aparecerão mais atiradores, se livre deles o mais rápido possível e pegue os itens de cura que eles deixam cair, mas continue atirando no Perry sempre que ele parar até matá-lo.

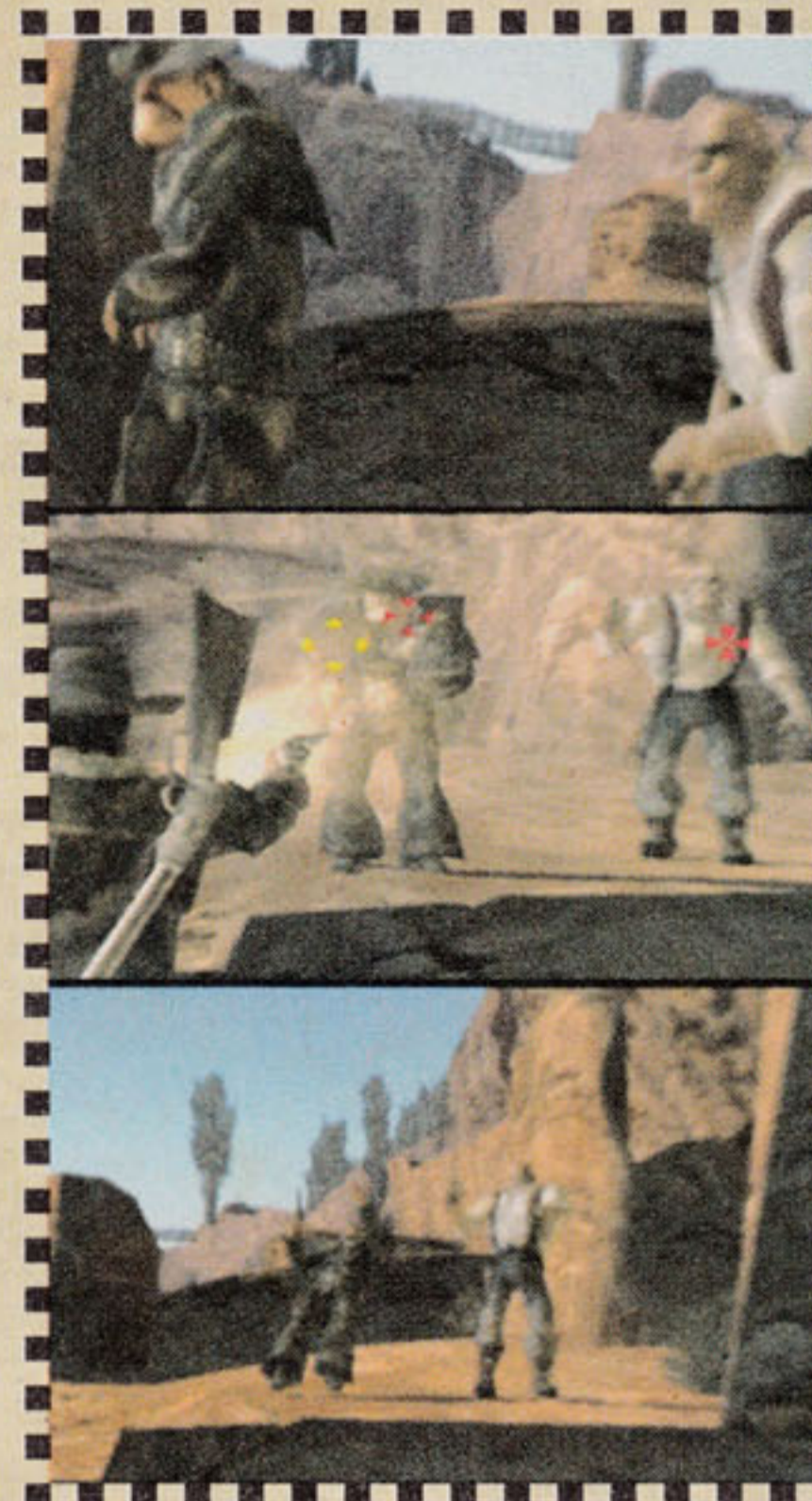


Agora você volta a controlar Red na cidade. Vá até a loja de armas e compre a Sawn-Off Shotgun, pois ela será necessária na próxima fase.

**Capítulo 8 – Rogue Valley****Local: Rogue Valley****Personagem: Red Harlow****Nº de Inimigos: Indefinido**

Escale as rochas do lado direito do mapa e você chegará até uma rocha perfeita para se proteger, use-a para se esconder enquanto mata os bandidos do outro lado da ponte. Após matá-los, siga em frente e cuidado com os atiradores que apareceram do lado esquerdo. Vá acabando com todos os bandidos e tome cuidado com uns grandalhões que atiram pedras no Red. Atire neles antes que peguem as pedras e continue indo em frente até chegar o momento de mais um duelo. Agora depende de sua habilidade, pois você irá duelar com dois inimigos de uma só vez. Após o duelo, continue em frente pelo lado esquerdo da tela, desça, mate os dois bandidos e siga pelo caminho. Mate os atiradores e continue em frente.

Agora é chegada a hora de enfrentar Bad Bassie. Use as rochas do cenário para se proteger e use qualquer arma, mas, sempre que Bassie aparecer, tente acertar somente tiros na cabeça, pois ela cairá mais rapidamente.

**Capítulo 9 – Ghost Town****Local: Cidade Fantasma****Personagem: Red Harlow****Nº de Inimigos: Indefinido**

Ao chegar na cidade fantasma, Red terá que encarar um bando inteiro. Para matar os três primeiros, use a casa do lado esquerdo da rua como proteção e, após matá-los, siga para dentro da primeira casa do lado direito. Continue com esta tática até chegar ao final da cidade para mais um emocionante duelo, onde suas habilidades serão colocadas à prova novamente. Red terá que encarar três bandidos de uma só vez, portanto, tente acertar as cabeças dos três.

## Capítulo 10 – The Cemetery

Local: Cemitério

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Chegou a hora de encontrar Mr. Black e seu bando. Use a árvore do lado direito como escudo, mate primeiro o bando e depois se concentre no alvo principal. Para acabar com Black, continue usando a árvore como escudo e, quando ele parar de atirar, use o rifle mirando em seu corpo, pois é o ponto que mais causa estragos. Não se esqueça de manter a árvore sempre entre vocês dois.

Ao voltar a Brimstone fale com o Xerife e, depois, vá até o banco. Veja a cena e, na missão seguinte, você controlará Annie Stoaks.

## Capítulo 11 – Range War

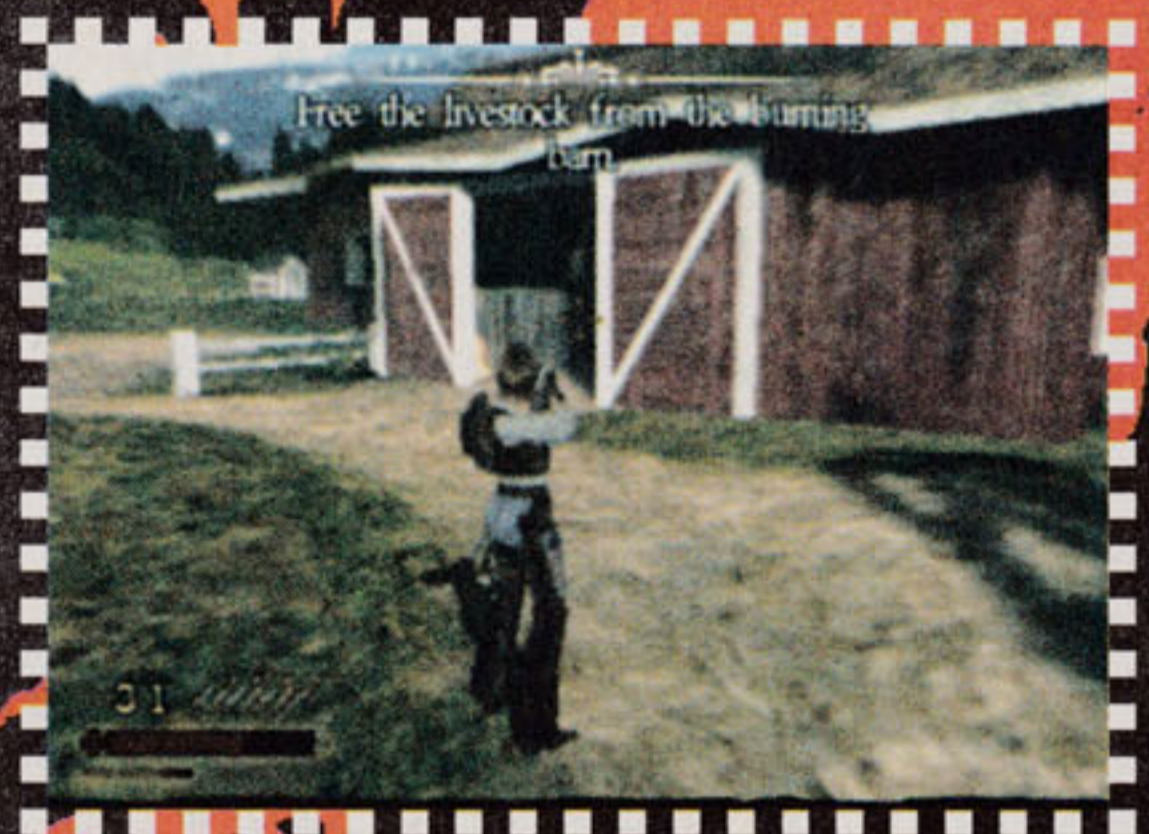
Local: Rancho da Annie

Personagem: Annie Stoaks

Nº de Inimigos: Indefinido

Ao chegar a seu rancho, Annie encontra dois bandidos ateando fogo em tudo. Sua primeira missão é libertar os animais do celeiro, para isso, atire nas maçanetas para abrir as portas. Após libertar os animais do celeiro, mate os dois bandidos e assista a cena. Agora, use os estábulos para se proteger e matar os bandidos que acabaram de aparecer. Depois de se livrar deles, siga para o rio e evite que o resto do bando invada o Rancho para matar os touros, usando o monte de feno para se proteger. Com todos os bandidos derrotados, chegou a hora de enfrentar

Holtein Hal. Fique em volta do celeiro, atirando nos bandidos com o rifle e, depois de derrubar o primeiro, pegue o búfalo e vá atrás do outro. Tente manter o animal parado para atirar, pois é bem mais fácil.



**Capítulo 12 – Bar Fight****Local: Saloon de Brimstone****Personagem: Red Harlow****Nº de Inimigos: Indefinido**

Durante a briga no saloon, a melhor coisa a fazer é usar a garrafa para bater nos bandidos ao invés de atirá-las, pois assim elas causam maiores danos. Após o final da briga, você irá para uma parte reservada do saloon, onde será preciso mostrar sua habilidade em duelos contra o chefe do capítulo e seus capangas.



Quando o tiroteio começar, suba no palco e proteja-se em suas laterais. Atire primeiro nos bandidos comuns para depois se concentrar no grandalhão que está jogando os barris. Após um tempo ele descerá para onde Red está, então, desça do palco e fique andando em volta das mesas. Mantenha sua arma sempre carregada e, quando Sam bater em uma das mesas, atire nele sem parar. Quando todas as mesas estiverem quebradas, fique na direção do palco e, sempre que ele armar o golpe e vier em sua direção, suba para fazê-lo bater na parede. Enquanto o bandido estiver tonto, atire sem parar.

**Capítulo 13 – The Traitor****Local: The Bridge****Personagem: General Diego****Nº de Inimigos: Indefinido**

Controlando o General Diego, sua missão é defender a ponte. Siga o soldado que está do lado direito e ajude-o a matar todos os soldados inimigos que aparecerem, usando as colunas de sustentação da ponte como escudo para se proteger.

Agora é preciso ajudar o seu exército a bombardear os canhões do inimigo. Siga as instruções do jogo para atirar o sinalizador em cada um dos oito canhões – uma dica é ficar em cima da ponte e usar o zoom para atirar. Algum tempo depois serão enviados mais alguns soldados inimigos para tentar lhe deter, mate os que estiverem te atrapalhando e continue jogando sinalizadores nos canhões. Após destruí-los, desça e proteja os soldados enquanto eles colocam os explosivos na ponte. Fique do lado direito do rio, atirando em quem se aproximar deles. Agora, assista a cena da explosão da ponte, uma das melhores sequências do jogo até agora.



## Capítulo 14 – Sunset Canyon

Local: The Bridge

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Voltando a controlar Red, aperte start e olhe o mapa para verificar que há duas opções de caminho. Siga pela esquerda, usando as rochas para se proteger e matando os bandidos que estarão pelo caminho. Ao encontrar um lugar em ruínas, mate os dois soldados antes que algum deles pegue o cavalo, monte-o e saia das ruínas. Persiga a carroça, tomando cuidado com a metralhadora que está atrás dela, e atire até destruí-la.



## Capítulo 15 – Bear Mountain

Local: Bear Mountain

Personagem: Shadow Wolf

Nº de Inimigos: Indefinido

Shadow Wolf não usa armas de fogo, somente um arco e flecha, portanto, não desperdice tiros. Siga pelo caminho e mate apenas quando houver necessidade, usando as pedras do cenário como escudo.

Após percorrer todo o caminho, Shadow encontrará o chefe da fase. Não se preocupe, pois é muito fácil matá-lo: espere-o parar de pular de um totem para outro e atire as flechas sem parar (se você for bom de mira, tente acertar na cabeça). Quando ele vier para cima de você fuja até que ele desista e comece a pular de novo. Com algumas boas flechadas ele morre.



You must help him then. Go, Shadow Wolf, but beware of the ghost devil.



**Capítulo 16 – Jailbreak**

Local: Mina de ouro

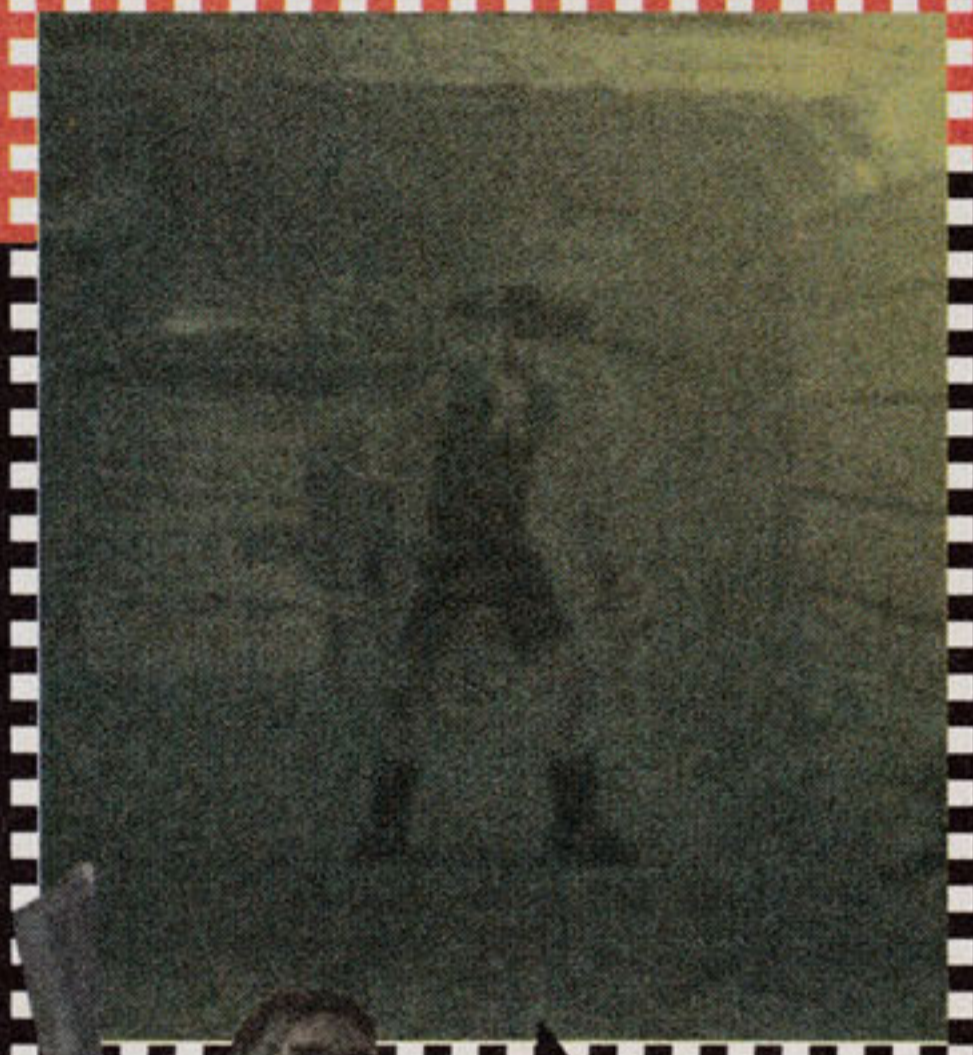
Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Volte para a cela onde Red estava preso e compre o Snake Poison com o cadáver. Em seguida entre na mina, proteja-se na rocha do lado direito e use a faca para matar os bandidos que estão lá dentro. Sigam em frente pelo lado esquerdo até chegar em uma sala, procure uma chave (ela vai brilhar na tela), pegue-a e saia. Vá sempre pelo lado esquerdo, até encontrar uma porta com um cadeado. Use a chave para abri-la, mate o soldado que está dormindo e todos os outros que aparecerem e consulte o mapa para saber para onde você deve ir – os pontos que brilham são seus objetivos. Após pegar todas as chaves, vá ao Lounge para encarar um duelo casca grossa, com três bandidos de uma só vez.



I'll go to Brimstone.  
I'll have the Cavalry here in no time!



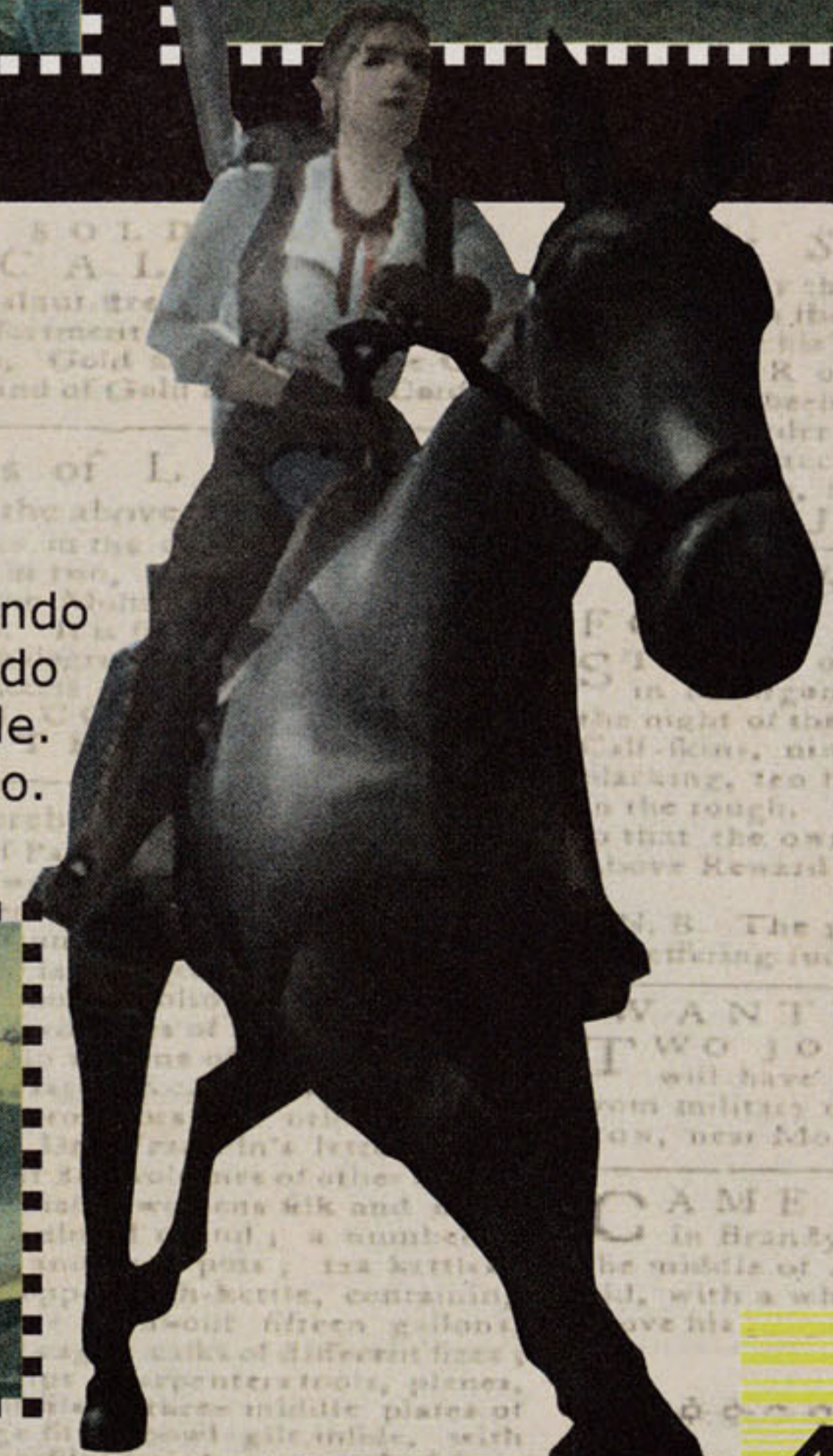
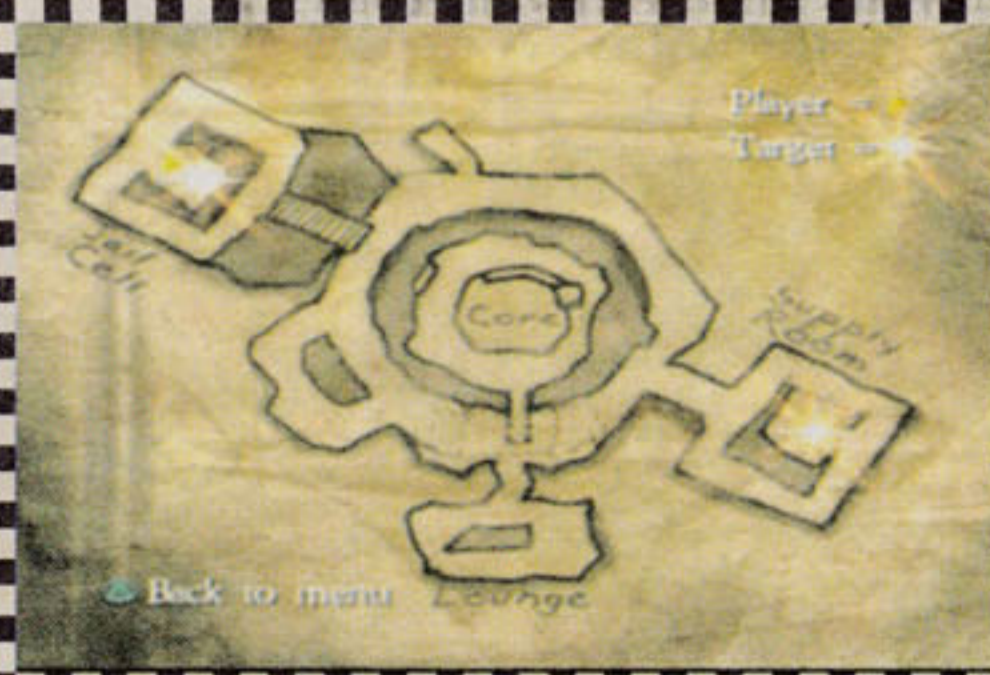
**Capítulo 17 – The Mine**

Local: Mina de ouro

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: 2

Agora Red enfrentará o capitão Bufias e um comparsa, usando os pilares como escudo. Atire uma fire bottle em Bufias e, usando o dead eye, pegue o rifle e dê o máximo de tiros possíveis nele. Se o bandido não cair com isto, repita o processo até matá-lo. Desça e faça a mesma coisa com o outro.



## Capítulo 18 – Stagecoach

Local: Estrada

Personagem: Buffalo Soldier

Nº de Inimigos: Indefinido

Essa parte é muito simples: atire nos bandidos antes que eles cheguem perto da carroça. O único problema nesta fase é enxergar os bandidos de longe, pois o cenário e os uniformes deles são verdes!



## Capítulo 19 – Hell Pass

Local: Hell Pass

Personagem: Buffalo Soldier

Nº de Inimigos: Indefinido

Nesta fase, assim como a anterior, o mais difícil é enxergar os inimigos. Uma dica é usar o zoom para enxergá-los de longe. Atire nos índios de longe e cuidado com os que estão escondidos nas pedras ao seu redor. Quando a carroça parar, elimine os índios que estão à sua frente, depois, pegue o da sua esquerda e finalmente use o zoom para atirar no que está no alto da montanha.



**Capítulo 20 – Fort Diego****Local: Fort Diego****Personagem: Red Harlow****Nº de Inimigos: Indefinido**

Corra para a parede do lado esquerdo e mate o bandido que surgir na sacada. Suba na sacada e caia no buraco mais à frente. Lá embaixo, você encontrará mais três bandidos, proteja-se e mate todos. Siga matando qualquer um que aparecer e, quando você chegar na parte de fora em ruínas, avance com cuidado, usando as paredes em ruínas para se proteger.

Pule pela abertura na parede e use a mesma técnica de se proteger e atacar. Cuidado com o grandalhão que sempre aparece com cada leva de bandidos: mate-o primeiro e depois se concentre no restante.

Mais adiante, atire

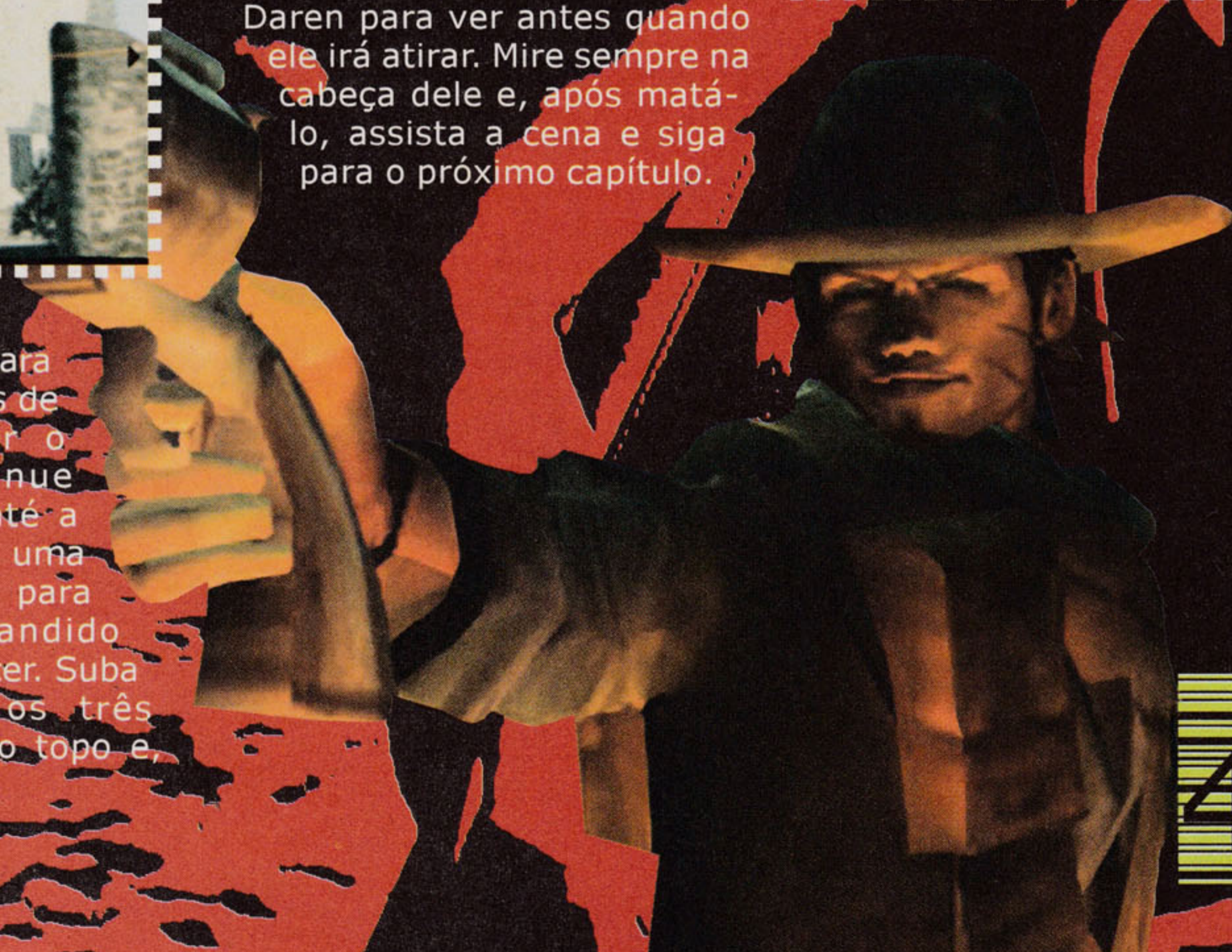


nos barris de pólvora para explodir vários inimigos de uma só vez e abrir o caminho. Continue seguindo em frente até a sala com a escada (há uma vida por perto), corra para pegá-la e mate o bandido grandão que vai aparecer. Suba as escadas, mate os três soldados que estão no topo e,



após alguns minutos de batalha, o Coronel Daren aparecerá.

O Coronel atira balas de canhão, portanto, tenha atenção máxima. Use as paredes para se proteger e despistá-lo e mantenha sempre distância de Daren para ver antes quando ele irá atirar. Mire sempre na cabeça dele e, após matá-lo, assista a cena e siga para o próximo capítulo.



## Capítulo 21 – End of line

Local: Diego's Railroad

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido



Vá a cavalo até a parte aberta do trem, ignorando os soldados que estão nas janelas, e pule nele (o próprio jogo indica o momento certo). Fique atrás das caixas, mate todos os soldados e suba no teto do vagão. Corra para evitar o ataque da metralhadora e desça no vão entre os vagões, atire na alavanca vermelha até soltar o vagão e volte para o cavalo. Acompanhe os próximos vagões, atire na alça vermelha da porta para abri-la e entre. Mate o bandido que está lá dentro e solte mais um vagão, volte para o cavalo e vá até o carrinho que está andando nos trilhos paralelos ao trem do general. Suba nele e atire na locomotiva até soltar todas as partes vermelhas. Continue atirando até que Red desça e vá para o trem.



## Capítulo 22 – Devils and Angels

Local: Diego's Railroad

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: Indefinido

Enfrentar o General Diego é mais fácil do que parece. O melhor a fazer é ir para o lado oposto do trem e matar todos os soldados que aparecerem, fique de olho nas janelas e, sempre que o General aparecer, atire. Após alguns disparos ele descerá do trem, mantenha uma certa distância e, andando de costas, atire na cabeça do general até ele cair.



Agora você fará sua última visita a Brimstone, então, compre tudo o que puder. Fale com as pessoas e, quando estiver pronto, vá até o escritório do xerife para continuar o jogo.

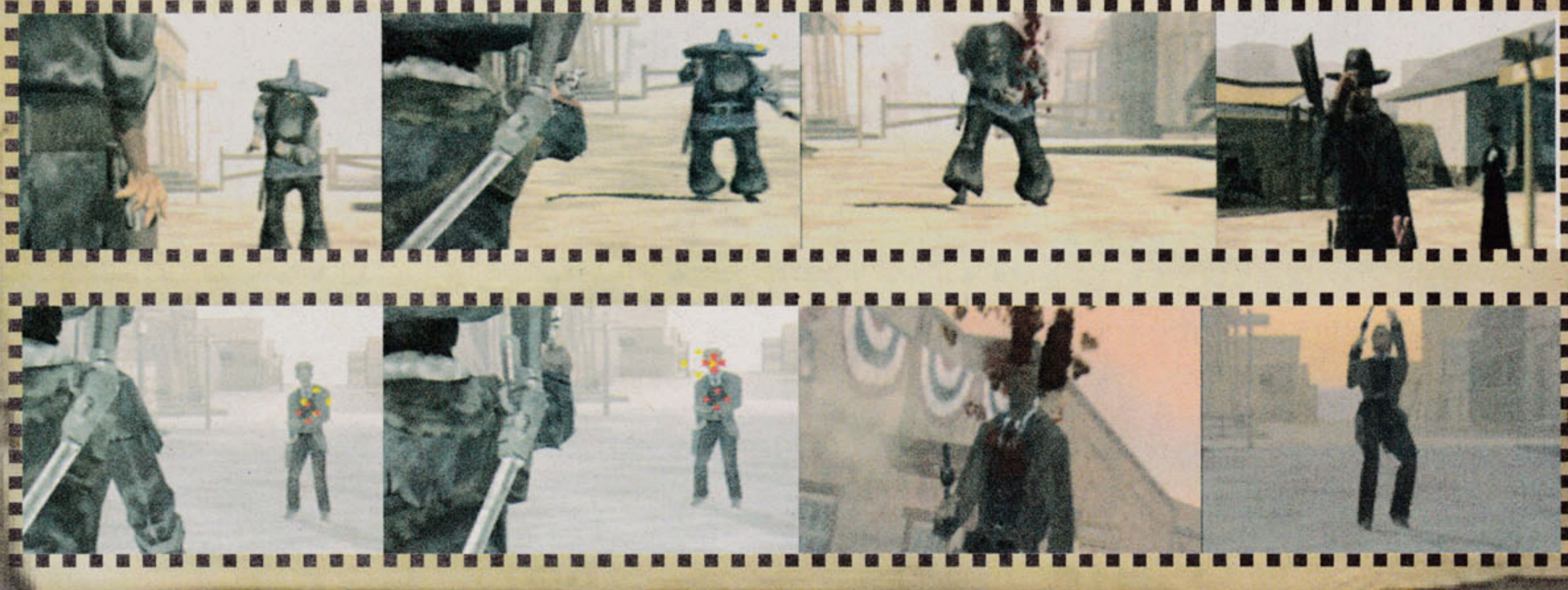
**Capítulo 23 – Battle Royale**

**Local: Brimstone**

**Personagem: Red Harlow**

**Nº de Inimigos: 2**

Este capítulo é curto e irá depender somente de sua habilidade. Agora, Red está em um concurso de duelos, enfrentando primeiro Gabriel Navarro e, após algumas cenas, tendo como adversário Kid Cougar. Após vencer os dois, Red aparece dentro do saloon, onde ele tem um quarto. Suba para o quarto para seguir para o próximo capítulo.



**Capítulo 24 – Battle Finale**

**Local: Brimstone**

**Personagem: Red Harlow**

**Nº de Inimigos: 1**

Durante o duelo das semifinais, o governador resolveu mudar as regras: o vencedor sairá da disputa entre Red e Kelly. Você poderá marcar apenas dois pontos no seu oponente de cada vez, portanto, não invente e dê dois disparos na cabeça com a mira na melhor posição, pois é a única forma de derrotá-lo. Depois da cena, carregue sua arma e vá atrás de Kelly. Uma dica é acertar as pernas dele e depois a cabeça, mantenha sua arma sempre carregada e atire até que ele morra.



## Capítulo 25 – The Siege

Local: Mansão do governador

Personagem: Red Harlow

Nº de Inimigos: indefinido



Seu primeiro objetivo aqui é matar Oswald e Randy. Proteja-se no primeiro arbusto perto do portão e se concentre somente em Oswald, deixando os outros soldados por conta de Jack e Annie. Após matá-lo chegou a hora de Randy, continue onde está e atire nele até que caia, veja a cena e siga Annie.

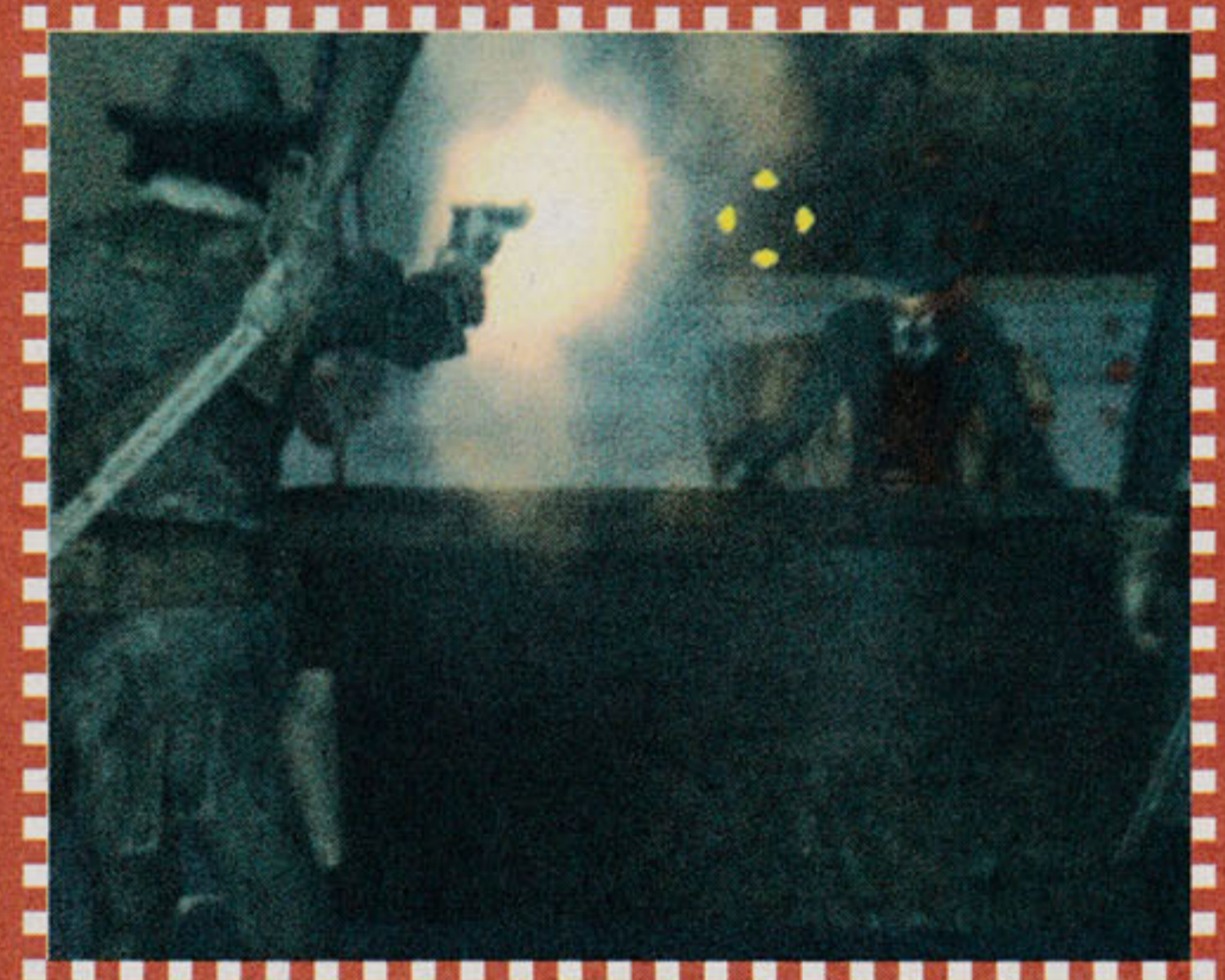


No alto da escada os três enfrentarão mais alguns bandidos, Annie tentará abrir a porta e não conseguirá. Desça e dê proteção para Jack enquanto ele abre a porta de baixo, mantendo-se e ao seu amigo vivos por três minutos. Uma maneira de passar por essa fase é manter Red sempre em movimento e perto de Jack, matando qualquer que chegue muito perto ou em quem atirar em seu amigo. Três minutos depois, veja a cena e siga para o próximo capítulo do jogo.

**Capítulo 26 – House of cards****Local: Mansão do governador****Personagem: Red Harlow****Nº de Inimigos: indefinido**

Dentro da mansão, Annie seguirá um caminho diferente. Fique junto de Jack e mate os bandidos, siga pelo corredor e, mantendo-se protegido, atire nos bandidos que aparecem. No final do corredor, use as laterais das portas para se proteger e mate o resto do bando, suba as escadas que estão à esquerda da tela e certifique-se de que Jack está lhe seguindo.

Há dois bandidos dentro do quarto, fique nas escadas e mate os dois. Siga pela sacada à direita, mate mais dois inimigos e aparecerá o primeiro chefe. Use algumas dinamites e a espingarda e ele logo cairá, siga até o final do corredor, terá uma sala, mate os bandidos que estão lá dentro e depois vá andando devagar pelo lado esquerdo da sala até perto da porta. Acontecerá uma cena e Red estará dentro da passagem secreta. Vá pelo caminho, mate os inimigos e, quando você sair do corredor, Annie aparecerá. Siga-a até resgatar Buffalo Soldier e, após mais um duelo, chega ao fim mais um capítulo.

**Capítulo 27 – Fall From Grace****Local: Mansão do Governador (telhado)****Personagem: Red Harlow****Nº de Inimigos: indefinido**

Agora, Red e Buffalo estão no telhado da mansão do Governador. Use a espingarda e atire primeiro no bandido que está no lugar mais alto do telhado, depois nos dois que estão embaixo. Feito isso, chegou o momento de enfrentar o governador, vá para o lado direito da tela e atire nele pelo espaço que tem entre uma parede e outra. Quando ele estiver com o sangue quase no fim, Red terá que duelar com ele, mas atenção: este duelo começa bem rápido, não há sequer uma cena ou um tempo para se preparar. Seja rápido, logo que o governador aparecer já saque a arma e acerte na cabeça.

Parabéns, agora curta o final do jogo. Terminando o game você libera o modo Bounty Hunter, em que é possível escolher qualquer fase para jogar. Se você começar um jogo novo ainda terá todas as armas e o dinheiro adquiridos no jogo anterior.





# HITMAN

CONTRACTS

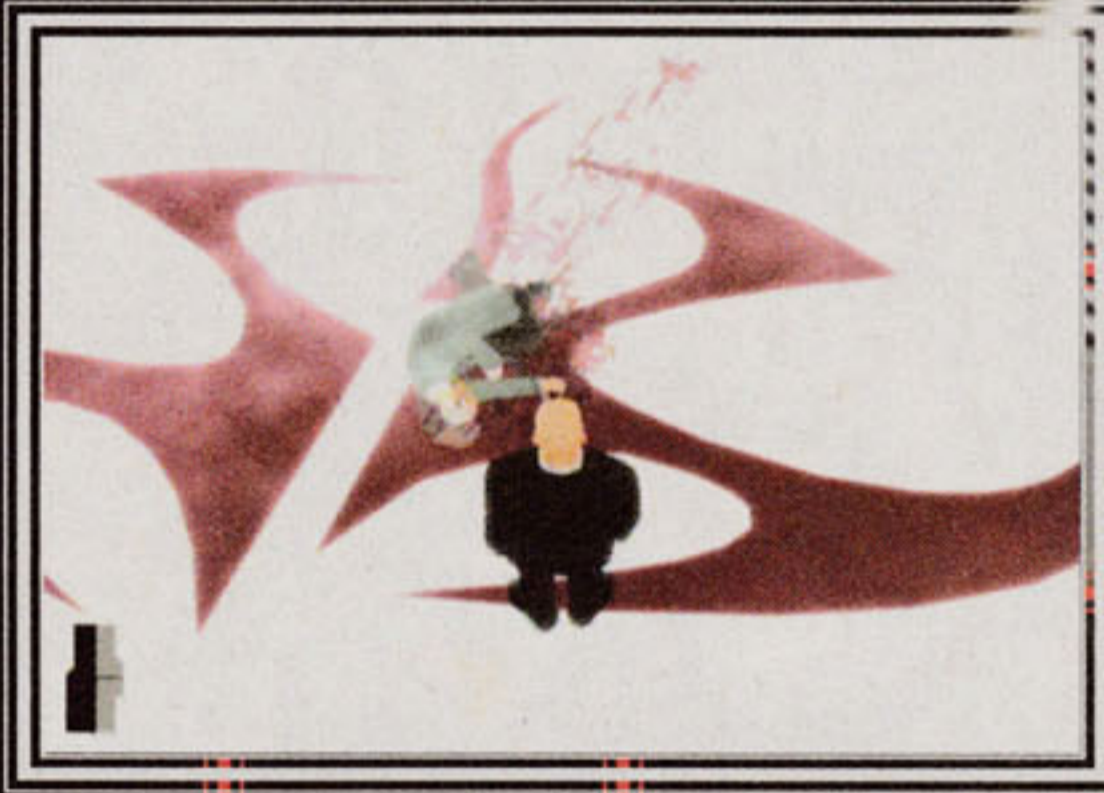
TM

Por Alex Fernandes

50

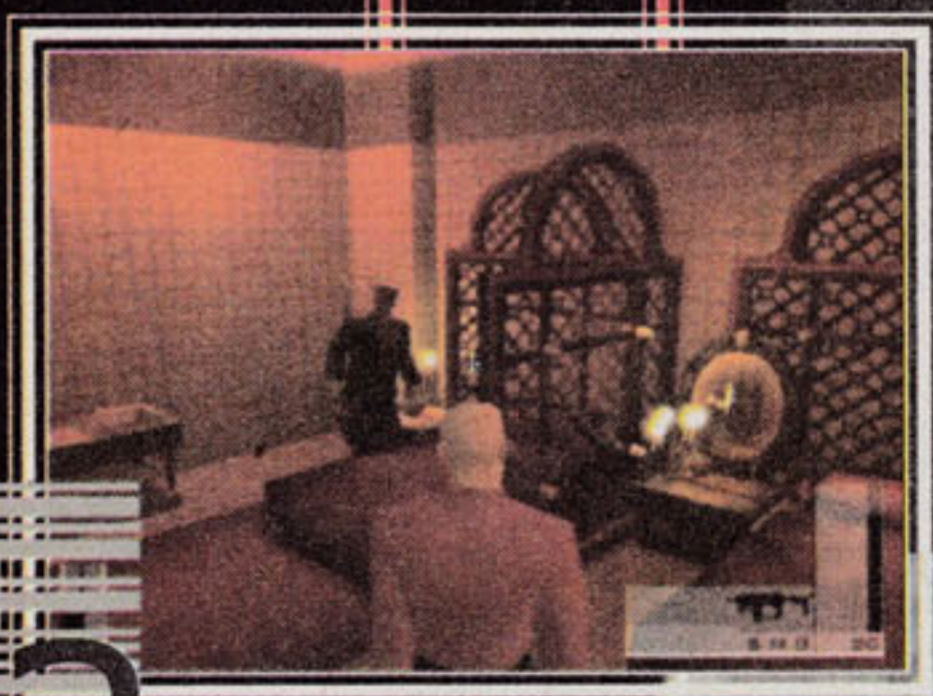
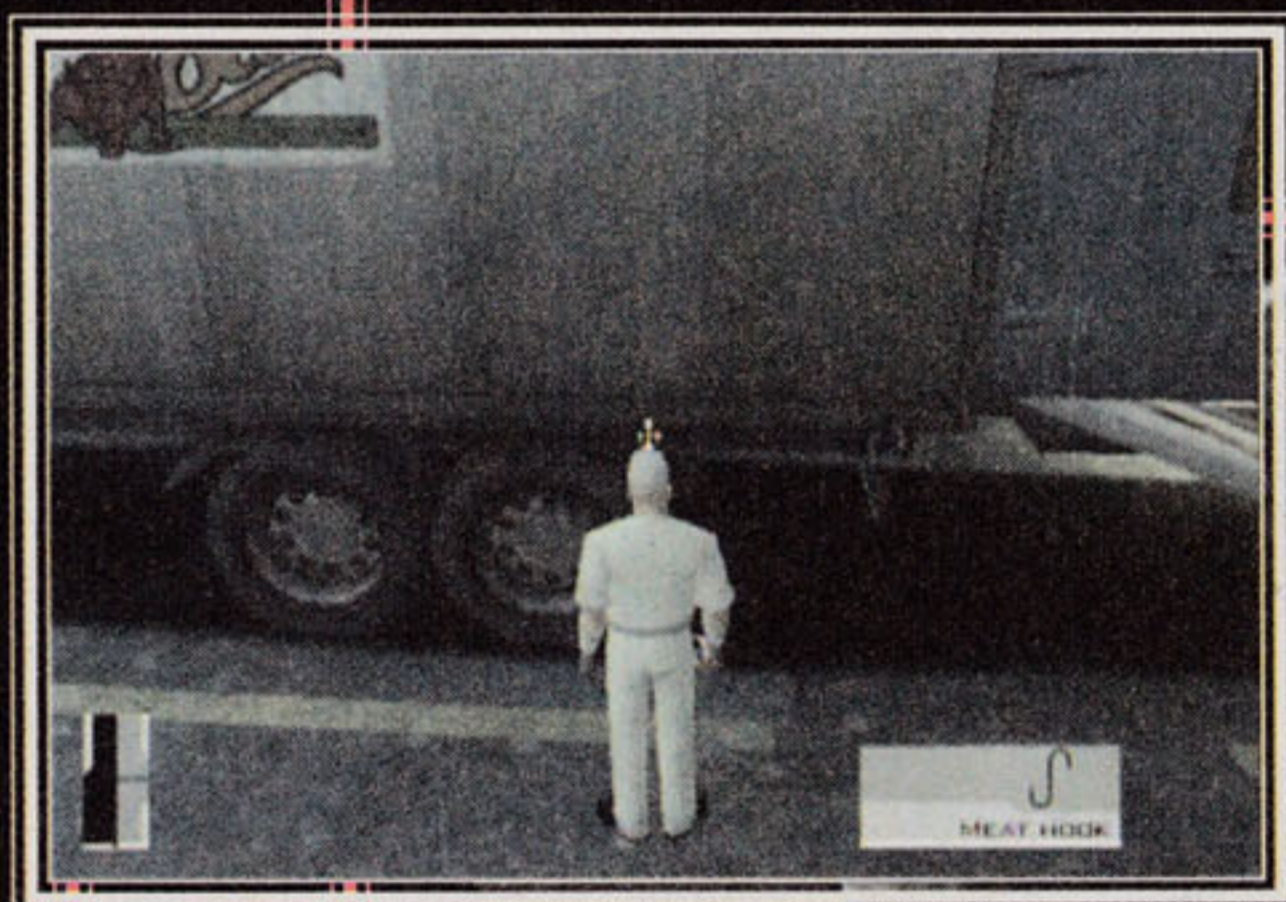
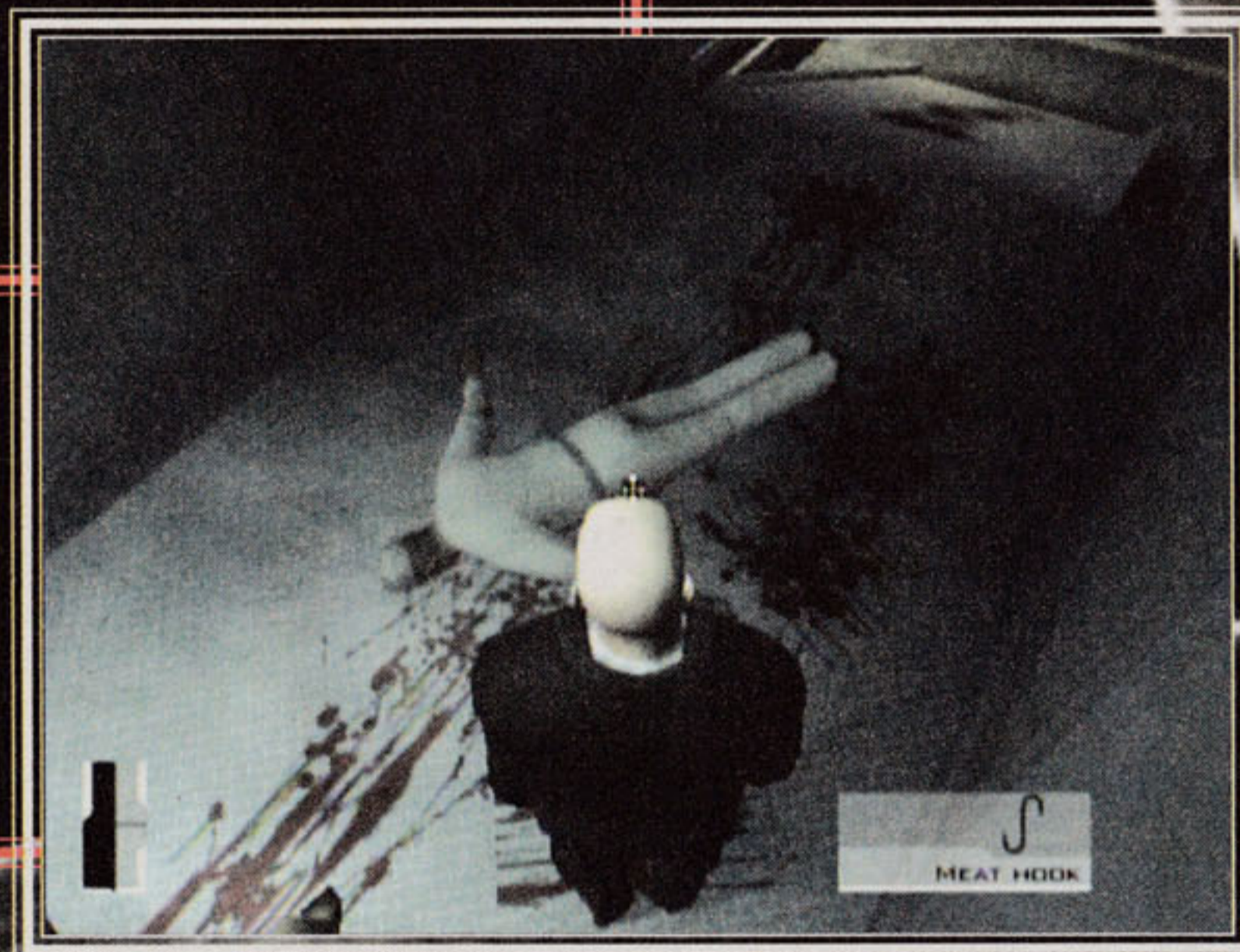
## Missão 1 - Asylum Aftermath

Assim que começar o jogo você estará em uma sala muito clara com o corpo que acabou de matar durante a animação. Vá até ele, pegue a chave do carro e continue pela porta à frente (não há inimigos nessa área). Encontre o elevador usando o mapa, suba para o segundo andar e a Swat invadirá o prédio. Caso queira ser um assassino silencioso, pegue o uniforme do membro da Swat que está morto no chão e a shotgun. Agora entre na porta da esquerda e desça as escadas sem correr para os oficiais não descubrirem, procure a saída do prédio e vá para o carro que está parado ao lado direito da porta.



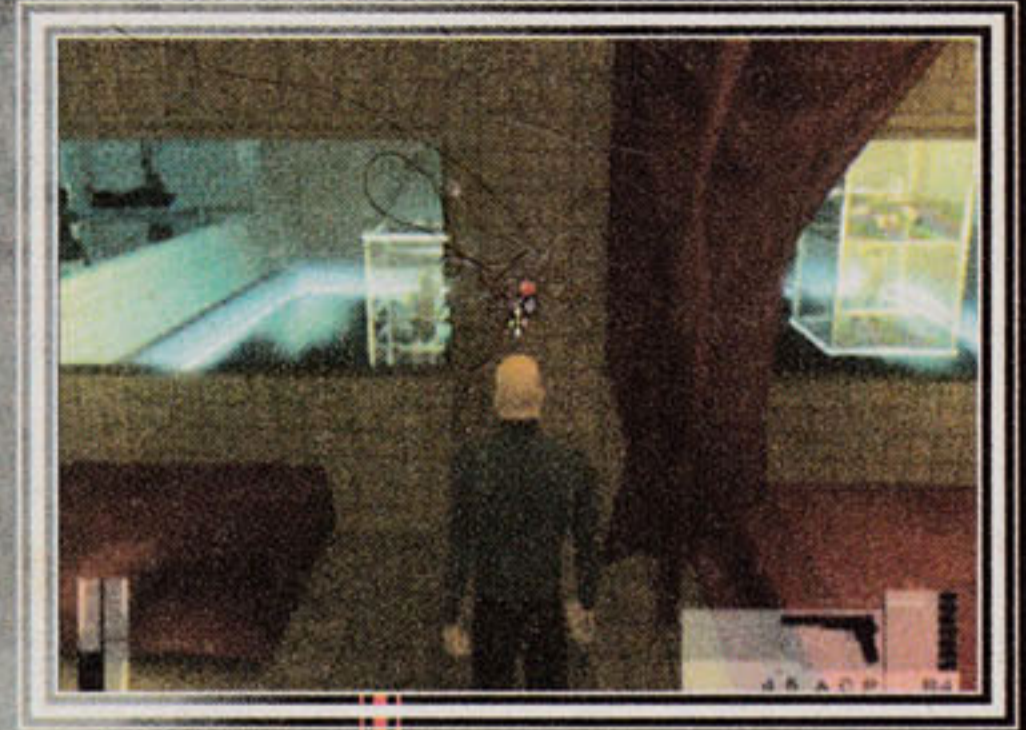
## Missão 2 – The Meat King's Party

Pegue a roupa do açogueiro e jogue fora todas as suas armas, exceto a Meat Hook. Ao sair do caminhão, aperte o botão vermelho na lateral para fechar a porta. Vá para a entrada do clube, o guarda irá revistá-lo e, caso não encontre nenhuma arma, você terá acesso ao clube. Entre e vire para a esquerda, haverá uma porta com um guarda, entre na porta da direita e suba as escadas para o segundo andar. Entre na porta da direita e desça as escadas para o local onde está acontecendo a festa. Numa das salas você



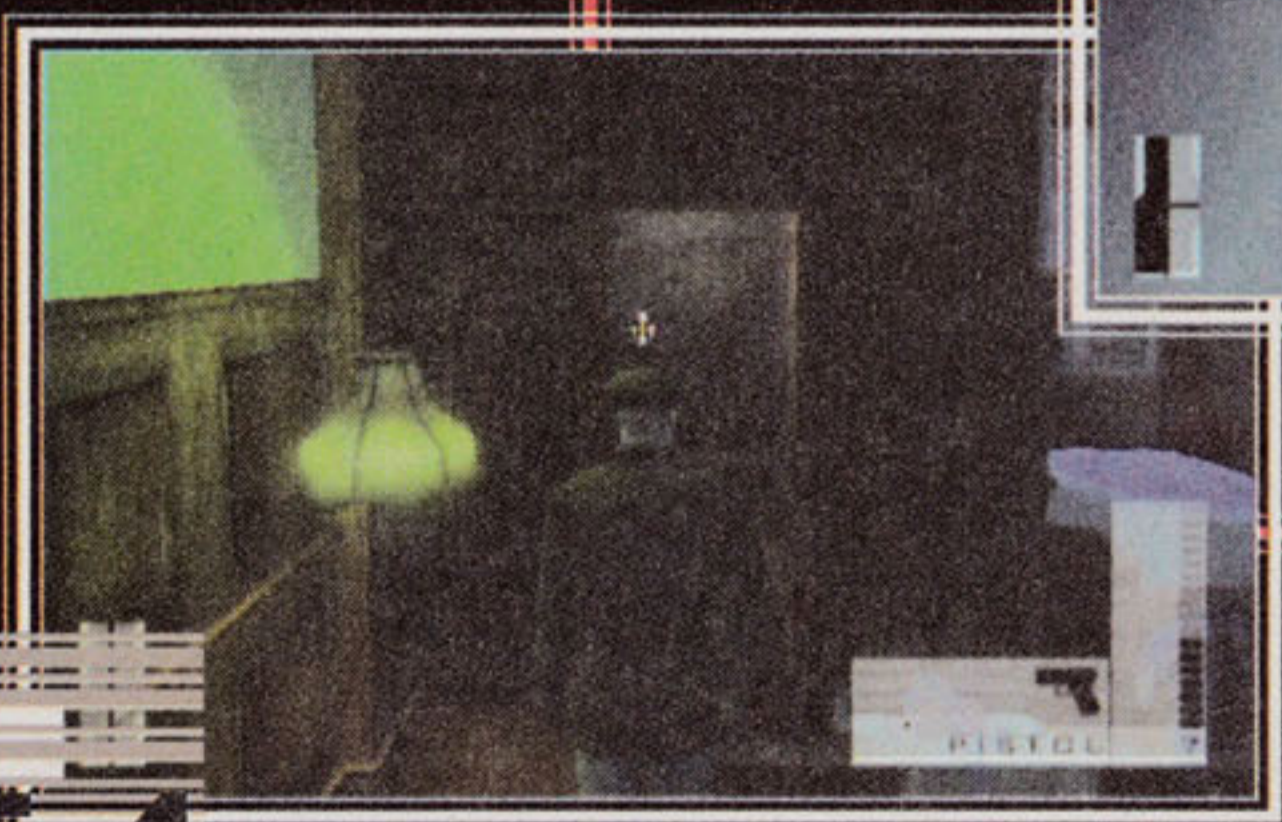
encontrará o uniforme de garçom em cima de um banco, vista-o e pegue um cachimbo de ópio no bar. Procure um homem com uma roupa vermelha, espere-o entrar na sala reservada e largue o cachimbo na mesa (use o seu mapa para guiá-lo corretamente). Quando ele desmaiar, pegue com ele o cartão vip, os outros itens e mate-o. Pegue o cachimbo de volta, suba as escadas novamente e vá para o quarto onde há um homem gordo deitado. Aperte o botão vermelho na parede para fechar as janelas, dê o cachimbo para a mulher e, depois que ela desmaiar, mate o gordão. Saia do

vá para a porta que leva para o lado de fora do clube, agora pule de sacada para sacada e entre na porta. Vá em frente e entre na porta que leva para o lado de fora, onde haverá um guarda na porta. Entre e siga em frente para encontrar uma sala com um açogueiro e o corpo. Espere-o mudar de sala, entre e pegue a parte do corpo que está no chão. Volte para o andar de baixo e procure a saída dos fundos (use o mapa para não perder tempo). Vá até os caminhões para completar a missão.

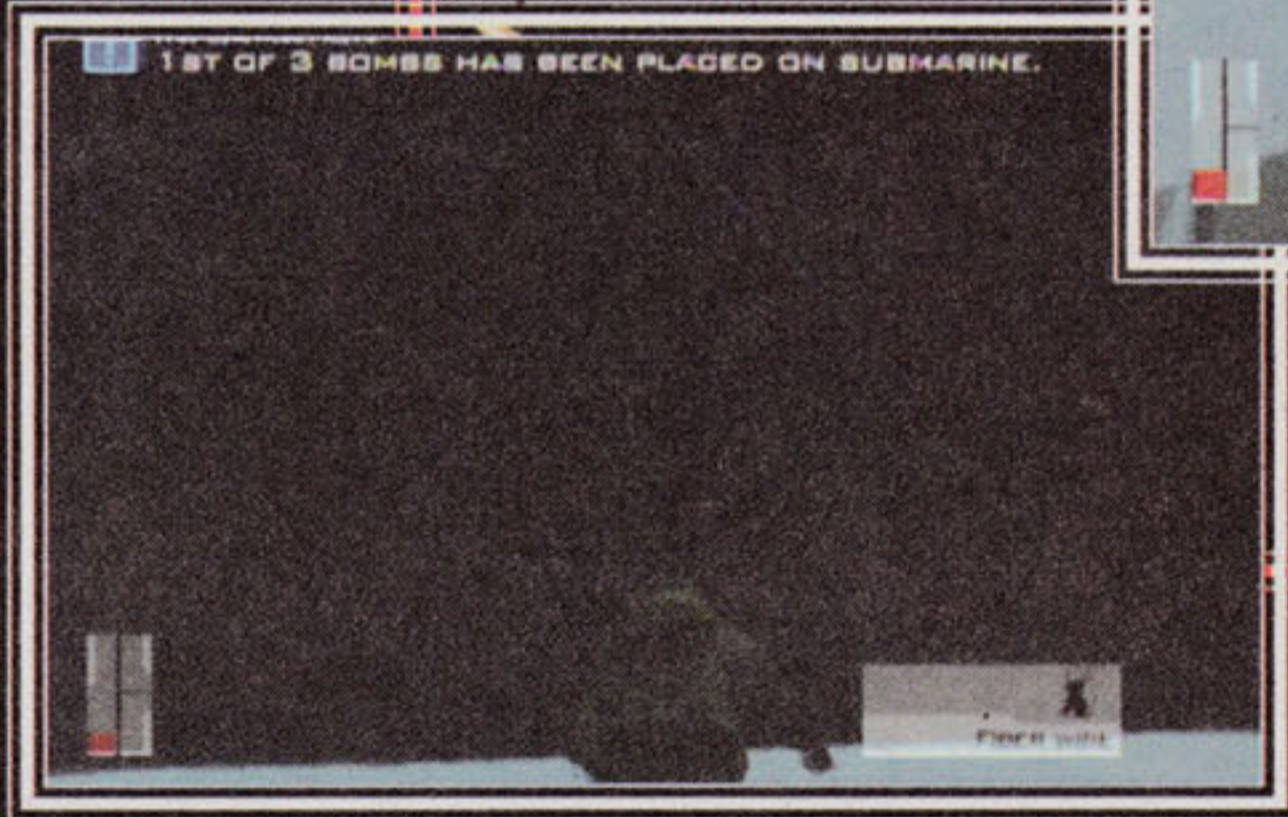
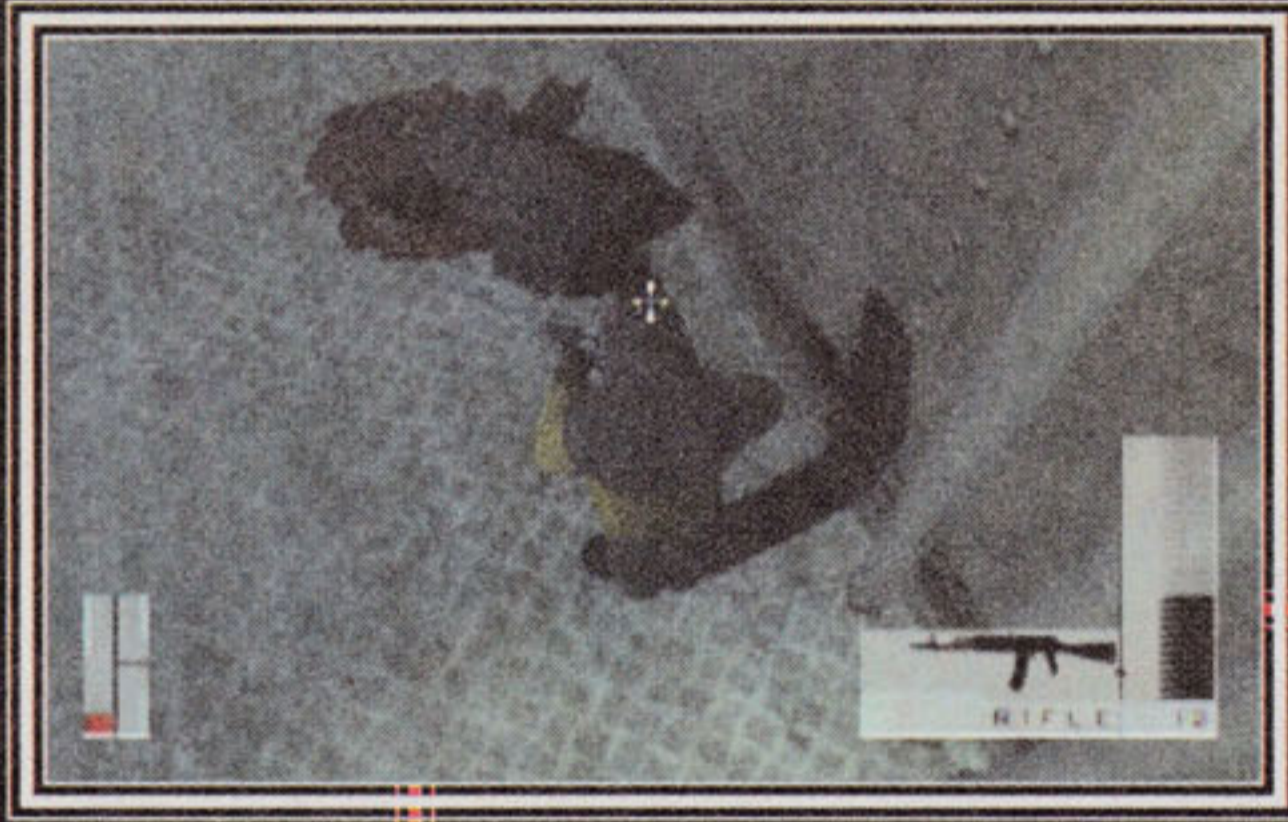


## Missão 3 – The Bjarckov Bomb

Espera o inimigo chegar para carregar a caixa e mate-o com um tiro certeiro na cabeça. Arraste o corpo para trás da barreira e troque de roupa com ele, pegue a caixa e siga em frente. Vá pelo lado direito para que os guardas não percebam, entre na porta e converse com o homem que está na cozinha. Após a conversa, pegue o laxante que está em cima da mesa e despeje na panela de comida, espere Fuchs ir para o banheiro e, quando ele entrar, mate-o e troque de roupa com ele. Saindo do banheiro, um dos soldados irá conversar com você pensando que é Fuchs e irá guiá-lo até o seu próximo objetivo. Assim que chegar no fim da linha do trem vá para a esquerda, até chegar ao submarino. Entre na segunda porta à direita, como indica o guarda, e suba as escadas. Mate o capitão

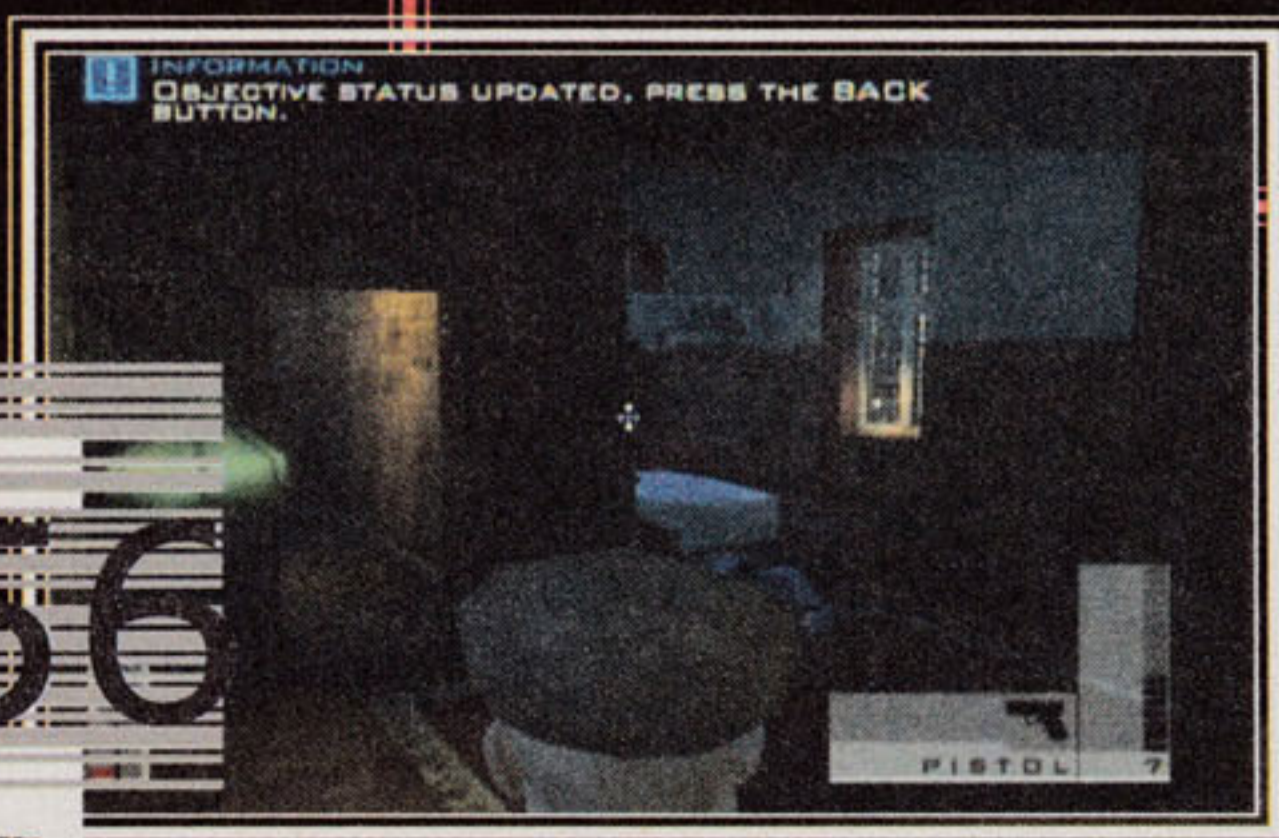
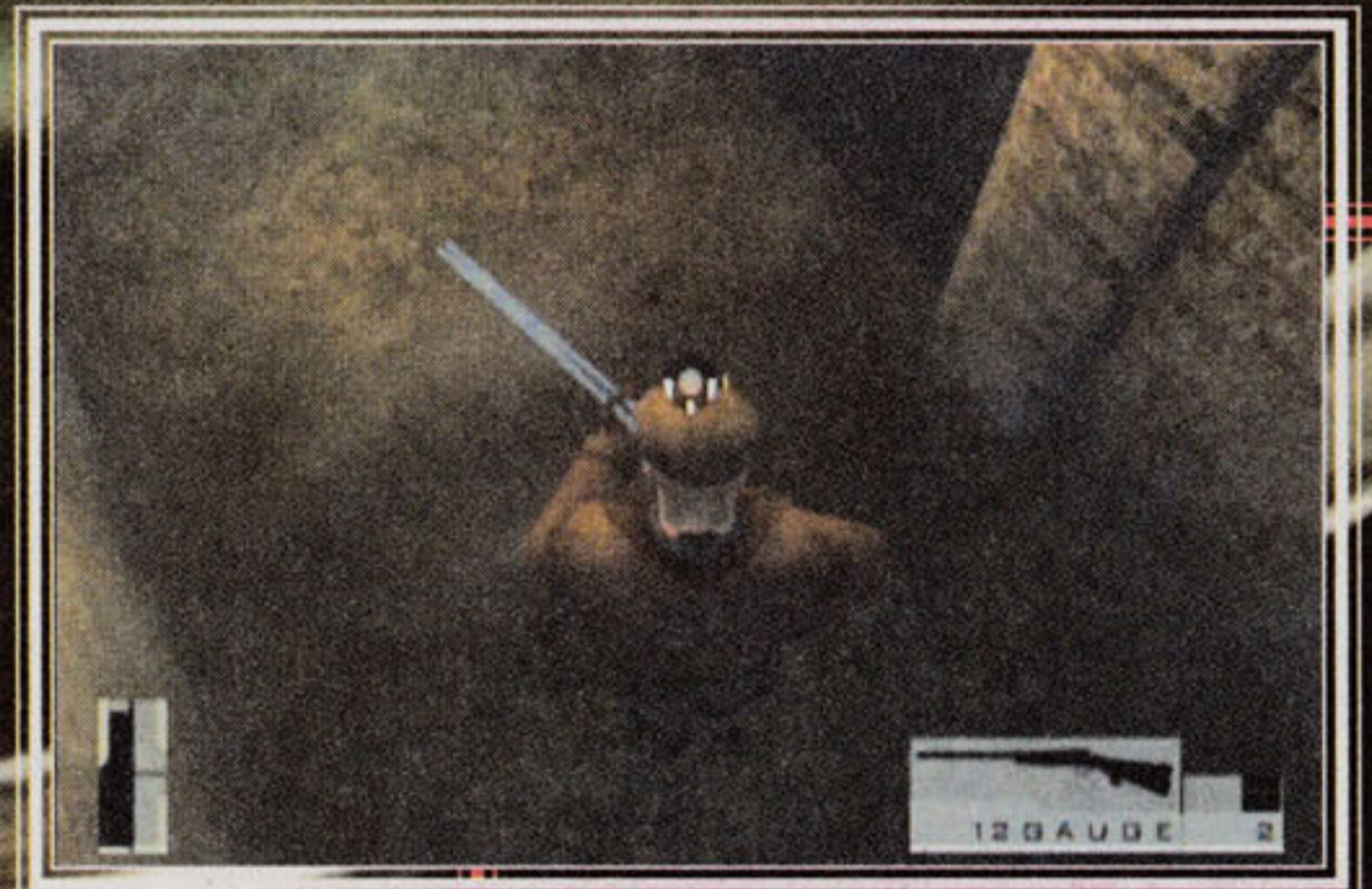


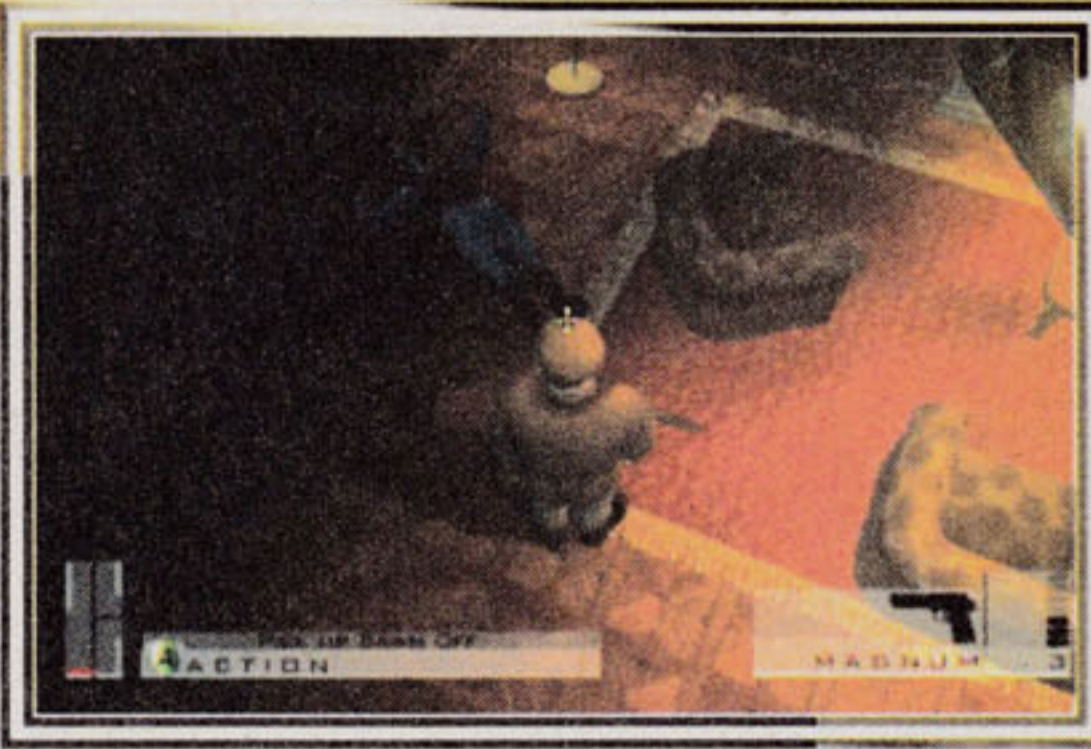
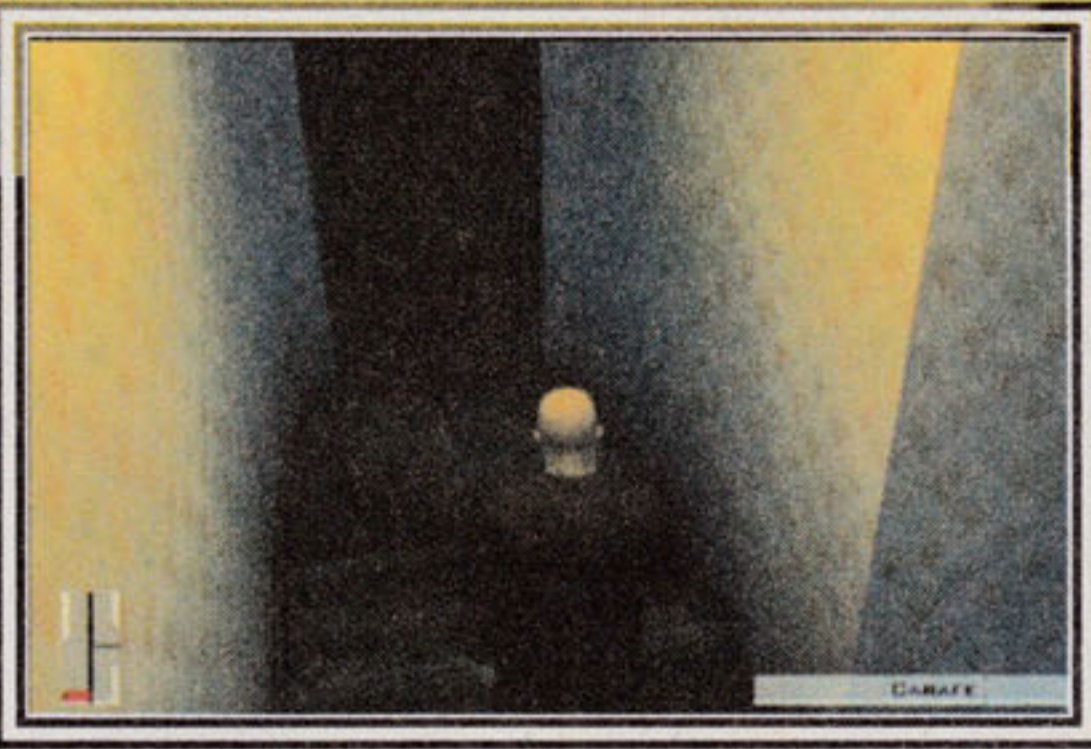
Bjarkhov na primeira porta à direita para completar o seu objetivo. Desça e siga para a Warehouse para encontrar uma roupa anti-radiação. Vista-a e entre no submarino que serve como laboratório, na parte com o casco quebrado. Siga para a direita e obtenha as bombas. Saia e vá para o seu lado esquerdo onde está o guarda, haverá uma escada na beira da plataforma. Desça-a e plante as bombas em volta do submarino (o mapa indica os locais), volte e detone as bombas o mais longe possível para completar o objetivo. Troque a sua roupa com a de algum guarda ou a que estava usando anteriormente e volte para o avião para completar a fase.



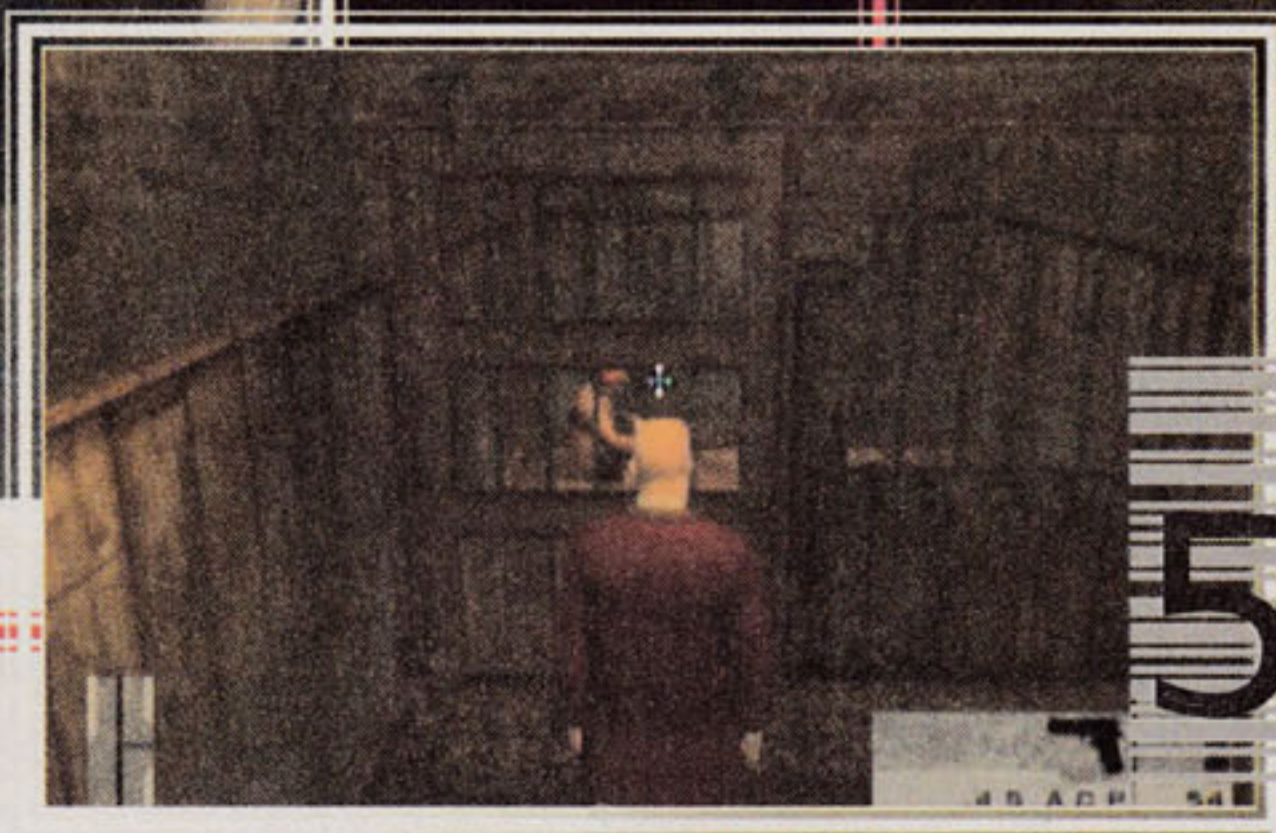
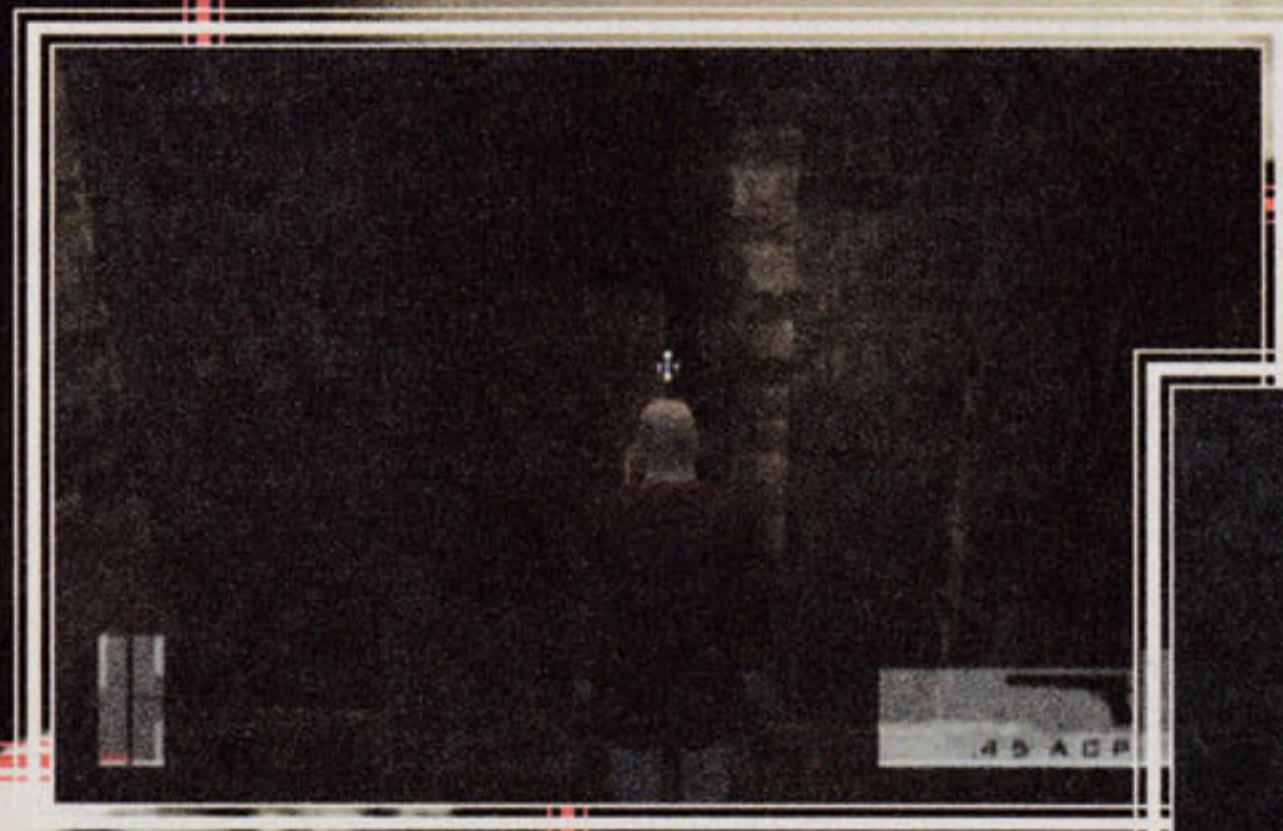
## Missão 4 – Beldingford Manor

Vá para a parte de trás da casa até avistar um guarda. Antes que ele avise de sua presença, mate-o e pegue a arma. Entre na porta que dá nos jardins e no labirinto, vá para o canto direito até encontrar uma porta no chão (veja o mapa). Entre nela e siga em frente para encontrar a porta para a casa, vá em frente até chegar na sala onde há algumas garrafas de vinho e entre na porta da direita para subir as escadas para o andar de cima. Suba as escadas e, quando chegar na sala com a mesa de sinuca, vire para a esquerda e entre na porta à frente para encontrar Winston Beldingford sentado na cama. Mate-o para completar o primeiro objetivo. Entre na porta ao lado da cama e desça as escadas, passe pelo banheiro e entre na porta à frente, onde haverá um homem tomando uma bebida. Mate-o e pegue a bebida e a sua roupa. Desça as escadas. Ao lado da escada haverá uma porta, mas não entre



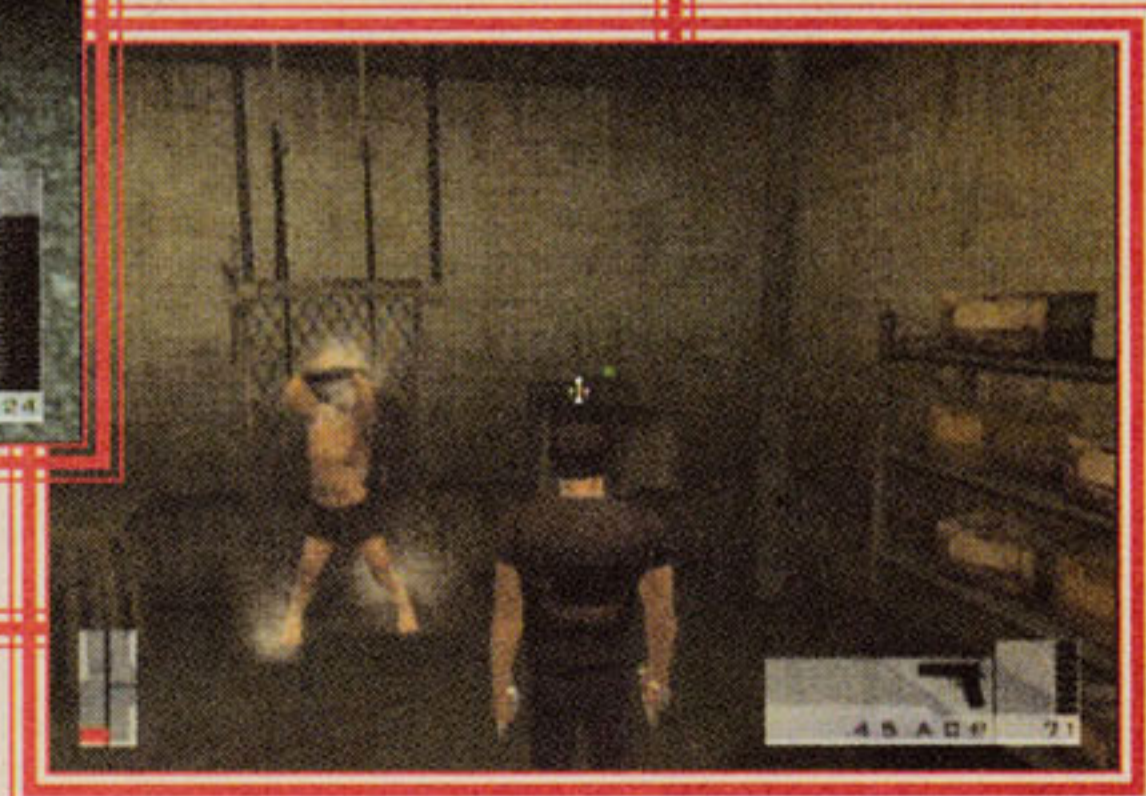
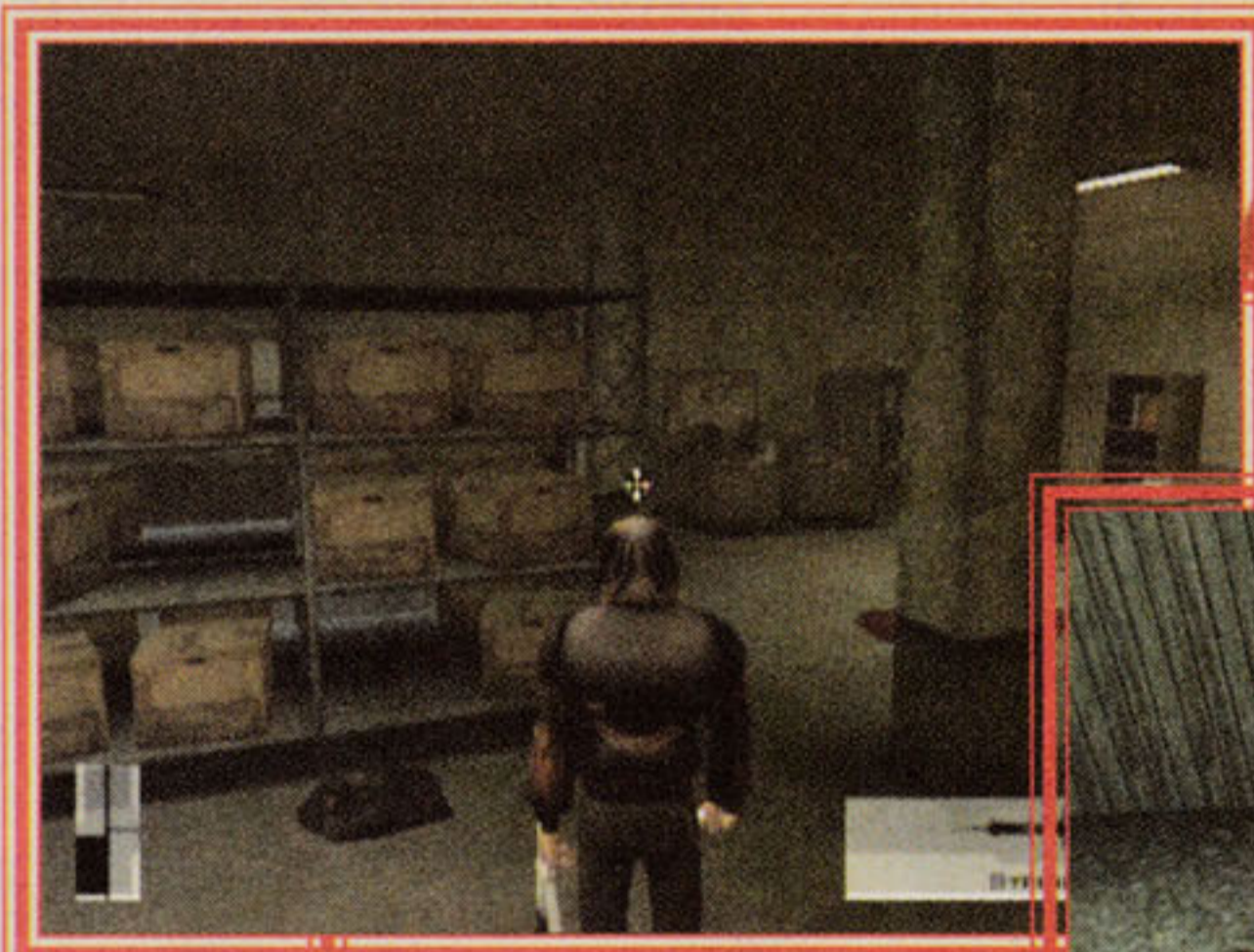
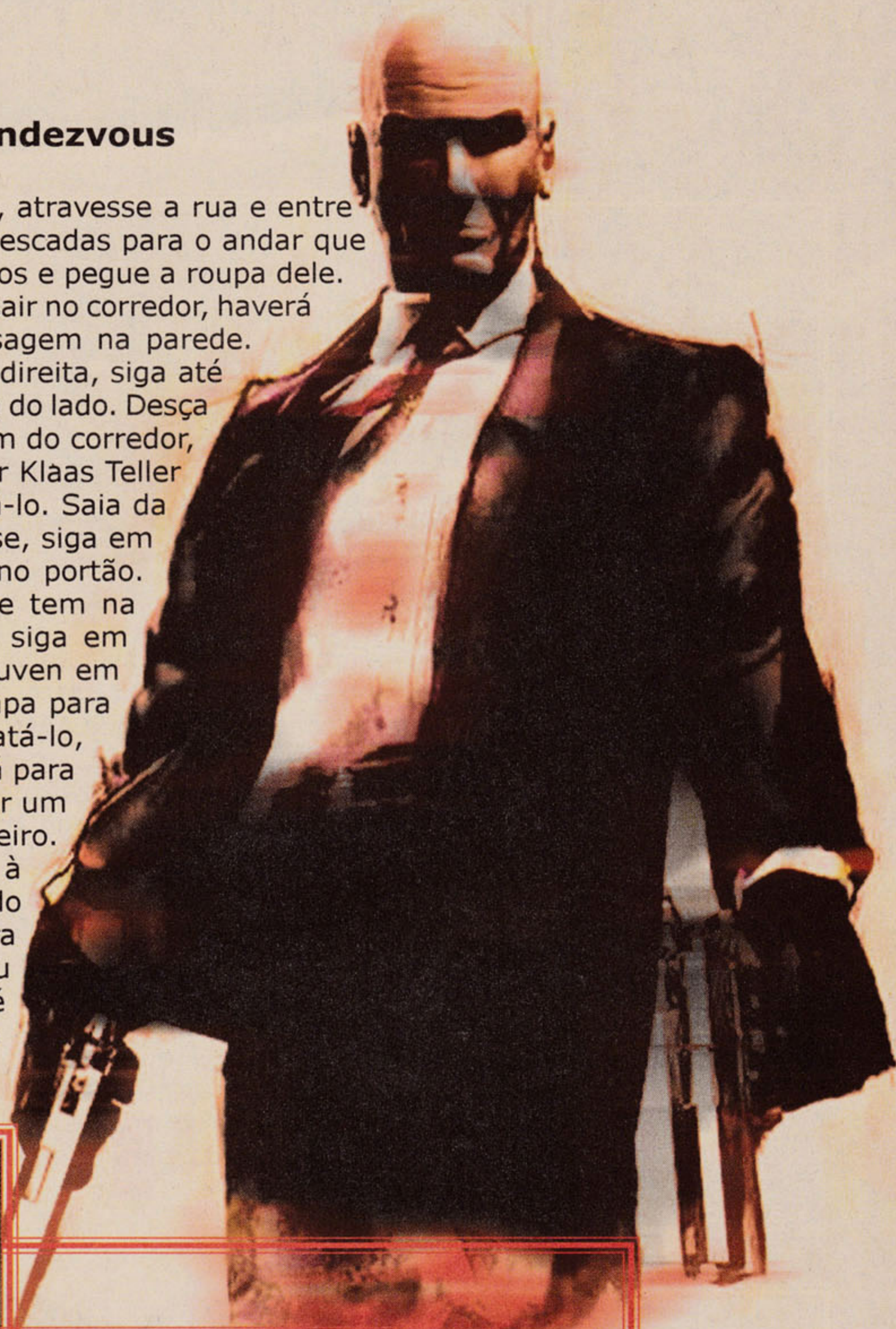


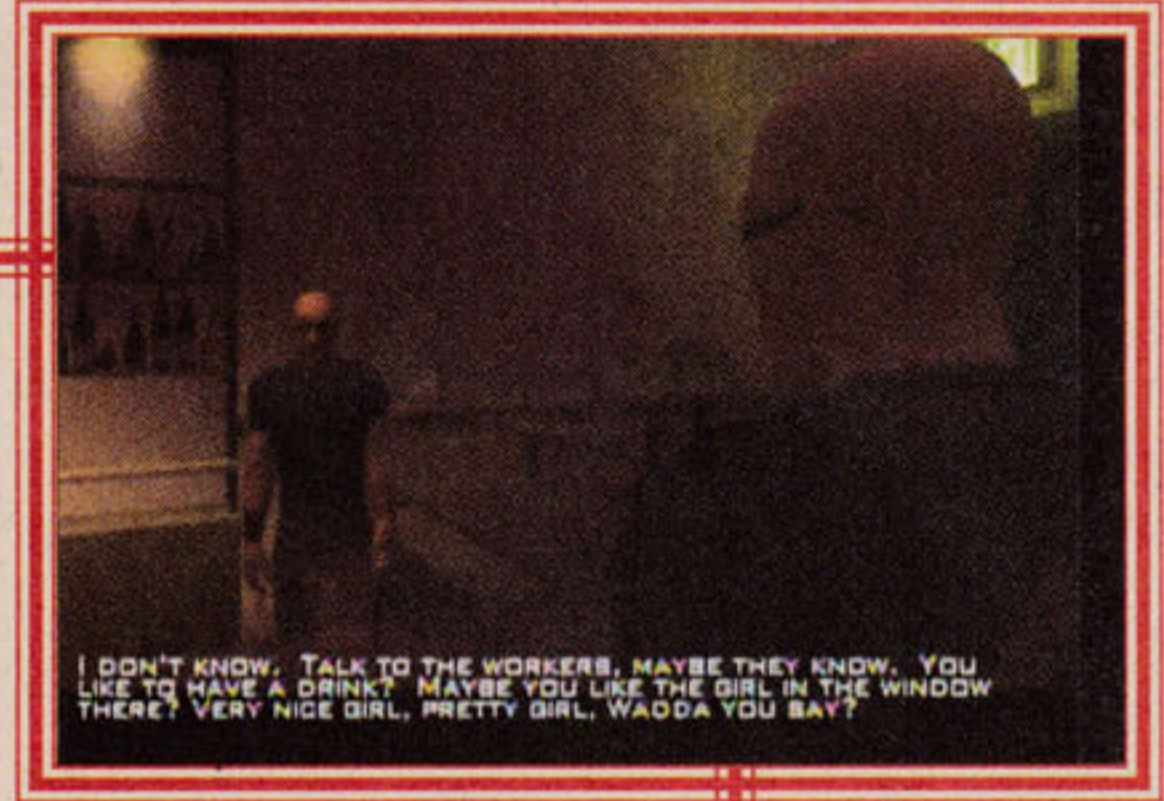
nela, vire para direita, onde haverá outra escada. Suba e entre na porta, vá em frente até a sala de jantar para encontrar uma porta no centro da sala. Entre e vá para a porta à frente para encontrar a sala que Alistair Beldingford está escondido, mas tome cuidado, porque haverá muitos guardas com ele. Assim que matá-lo, volte para o quarto que você pegou a bebida e pegue o item em cima da cômoda no quarto ao lado e volte para a sala em que você completou o seu objetivo. Lá, suba as escadas ao lado e siga até o final para encontrar uma pequena porta na parede se movimentado. Se precisar, use o mapa para se orientar melhor. Aperte o botão e detone a bomba. Volte para a porta da frente da mansão e siga em direção ao segundo estábulo. Vá para a porta da frente, mate o homem de azul para obter a chave que abrirá a cela em que Giles Northcott está aprisionado. Assim que libertá-lo, siga em frente até encontrar a saída para completar a fase.



## Missão 5 - Rotterdam Rendezvous

Saia do quarto e desça as escadas, atravesse a rua e entre na porta atrás do caminhão. Suba as escadas para o andar que tem um homem e uma mulher, mate-os e pegue a roupa dele. Desça e entre na porta da direita para sair no corredor, haverá alguns guardas e uma pequena passagem na parede. Entre na passagem e vire para a sua direita, siga até encontrar uma oficina com uma escada do lado. Desça a escada e entre na porta, vá até o fim do corredor, entre na porta à frente para encontrar Klaas Teller preso e ligue a máquina para executá-lo. Saia da sala e volte para o lado de fora da fase, siga em frente e contorne a fase até chegar no portão. Siga em frente e suba a escada que tem na parede, ao lado haverá outra porta, siga em frente para encontrar Rutoert Van Leuven em uma sala. Se você precisar, use o mapa para guiá-lo corretamente. Assim que matá-lo, saia da sala e volte para o corredor, vá para a direita e entre na sala para encontrar um cofre. Abra o cofre e encontre o dinheiro. Ao sair da sala haverá uma porta à esquerda que leva para a escadaria do bar. Lá, mate o homem de chapéu para recuperar as fotos e completar o seu objetivo. Para completar a fase, vá até a cabine ao lado do portão e acione o botão para abri-lo.

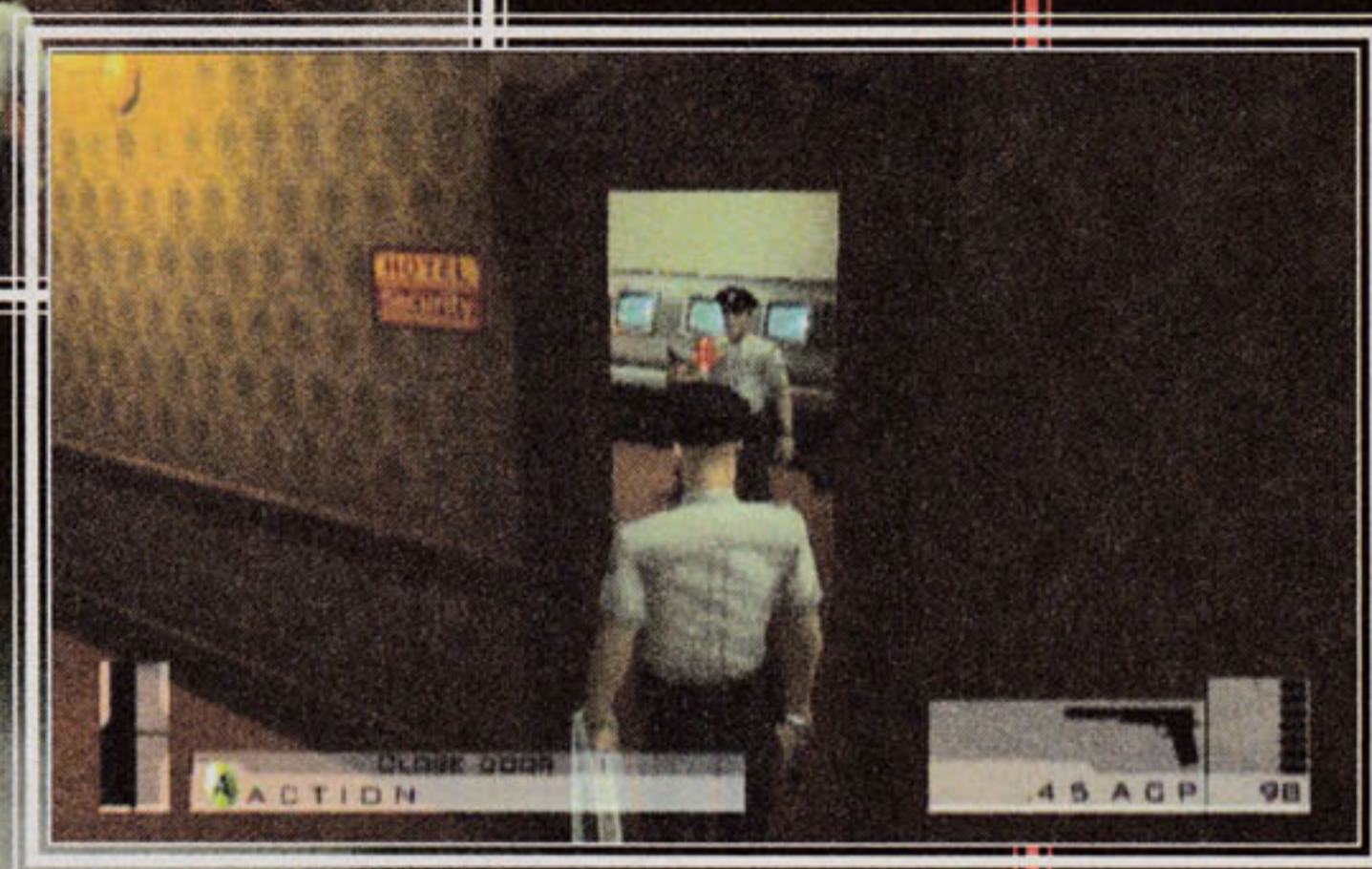




## Missão 6 – Deadly Cargo

Siga em frente até encontrar um homem parado perto de um carro, do outro lado da rua haverá uma porta que dá acesso ao bar. Vire para a esquerda do palco e entre na primeira porta, suba as escadas e vá até o banheiro para encontrar o veneno para ratos no chão. Desça as escadas novamente e entre na porta da esquerda, coloque o veneno no frasco de whisky que está na prateleira e volte para o bar. Converse com o barman e depois com um dos trabalhadores que está sentado e, quando terminar, entre na porta atrás do balcão. Siga em frente e entre para encontrar uma escada com uma porta, entre na porta e vire para a esquerda para encontrar uma outra porta. Uma mensagem irá avisar que o carro está se dirigindo para o navio, continue em frente e entre na cabine para encontrar uma roupa de trabalhador. Largue todas as suas armas e siga para o portão para que os guardas possam revistá-lo, passe pelos bandidos e espere a Swat invadir o local. Siga até o final do caminho para encontrar uma porta, entre e suba as escadas. Mate o sniper em cima da laje e obtenha a roupa da Swat para conseguir entrar no navio. Vá até a cabine e entre na porta do meio, onde haverá um membro da Swat no corredor e um outro na escada. Mate-os e suba as escadas. Contorne o local, entre na porta azul no canto da torre e mate Boris Ivandvich Deruzhka, que está escondido no painel de controle, para completar o objetivo. Agora basta voltar para o início da fase: vá em frente até a cabine onde você adquiriu a roupa de trabalhador e vire para a direita. Haverá alguns guardas pelo caminho, então entre na porta ao lado do caminhão. Siga em frente até encontrar a porta que dá acesso ao bar, entre na porta ao lado do balcão e vire para a sua esquerda para encontrar o túnel.



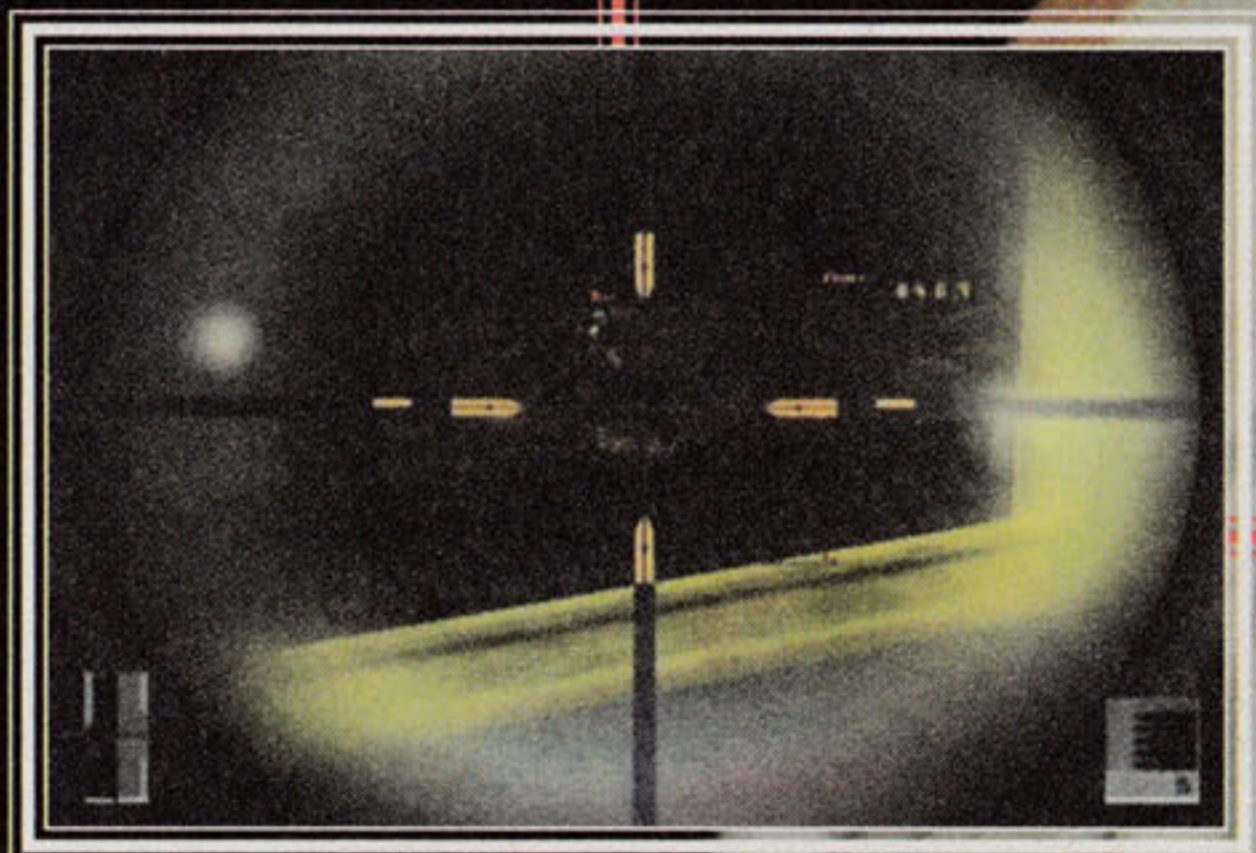


## Missão 7 – Traditions of the trade

Jogue todas as armas fora e ande até a portaria onde há alguns guardas. Assim que a revista terminar, entre no hotel e vire à direita para encontrar o elevador. Suba para o terceiro andar, espere o camareiro chegar até o quarto 301 e, assim que ele entrar no quarto, mate-o e pegue a chave mestra para abrir as portas. Troque de roupa com ele, saia do quarto e vá até a porta dupla. Entre no quarto 203, pegue os itens em cima da mesa e pule a sacada para o quarto de Franz Fuchs, mate-o e pegue a maleta ao lado do guarda roupa. Saia do quarto e coloque a placa de não perturbe na porta, entre na porta dupla do lado esquerdo e siga em frente até a próxima porta dupla. Use o elevador e volte para o segundo andar para matar Fritz Fuchb e obter a chave da sala de raio X. Suba para o terceiro andar e vá até a sala de raio X para encontrar a bomba, pegue-a e saia da sala. Use o elevador para descer para o segundo andar e desça de escada até o primeiro andar, saia pela porta da frente e vá para o lado esquerdo para completar a fase.

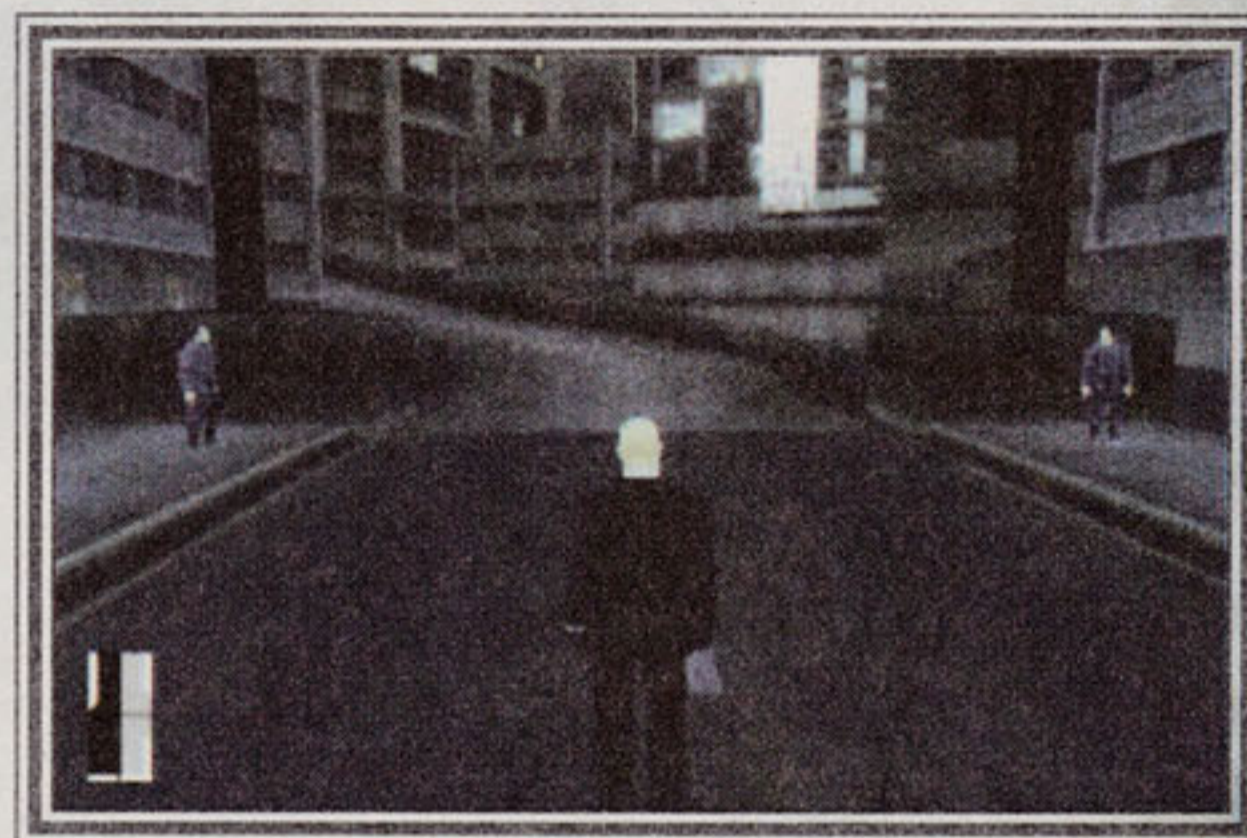
## Missão 8 – Slaying a Dragon

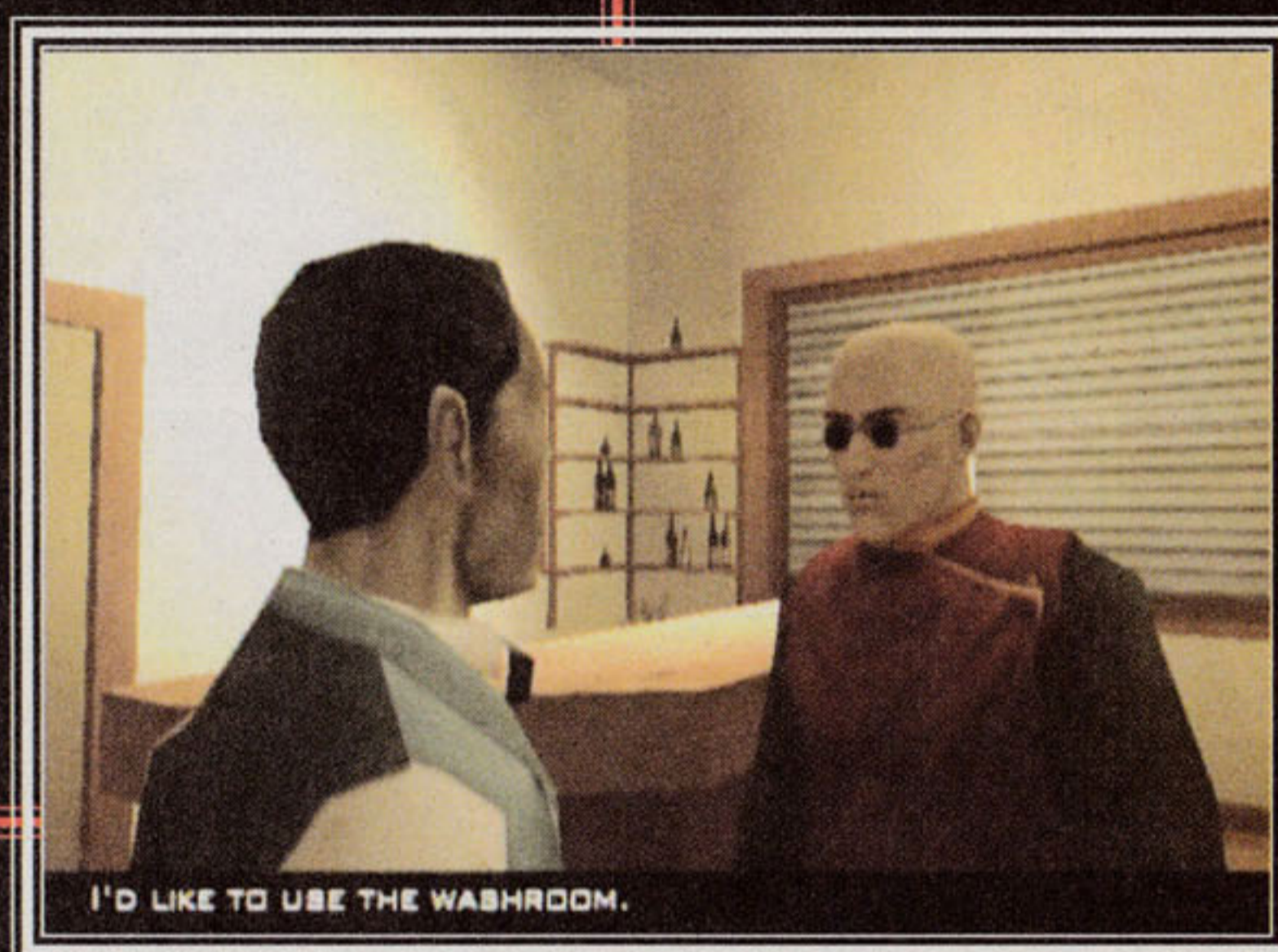
Quando a fase começar, vá em frente até chegar perto dos três homens que estão parados do lado de um carro, perto do túnel. Do lado do carro vermelho destruído haverá uma passagem subterrânea com o veneno de rato. Após pegar o veneno, vire para a esquerda e siga até um homem que está parado sozinho. Acabe com ele, suba as escadas e mate Red Dragon de sniper, em cima da laje. Tome cuidado para não errar o tiro e falhar a missão, espere a hora exata para atirar no inimigo. Depois de matá-lo, espere a limusine do negociador da Blue Lottus fugir para completar o objetivo. Siga para a esquerda até o túnel onde os três inimigos estão e complete a fase.



## Missão 9 – The Wang Fou Incident

Quando a fase começar, vire para a direita e entre na primeira rua à direita novamente para encontrar dois dos seus alvos parados em uma ponte. Assim que matá-los, volte e siga em frente para encontrar outro membro da 'Blue Lottus parado ao lado de um carro. Para eliminá-lo sem problemas, atire da esquina e entre na primeira passagem à direita. Lá, dê a volta para encontrar um outro membro parado no mesmo local. Após matá-lo, entre no local para acabar com os outros. Vá para a porta dupla atrás do biombo e ande em sentido da sala à frente onde estão os seus alvos. Após matá-los, fuja rapidamente para completar a missão.





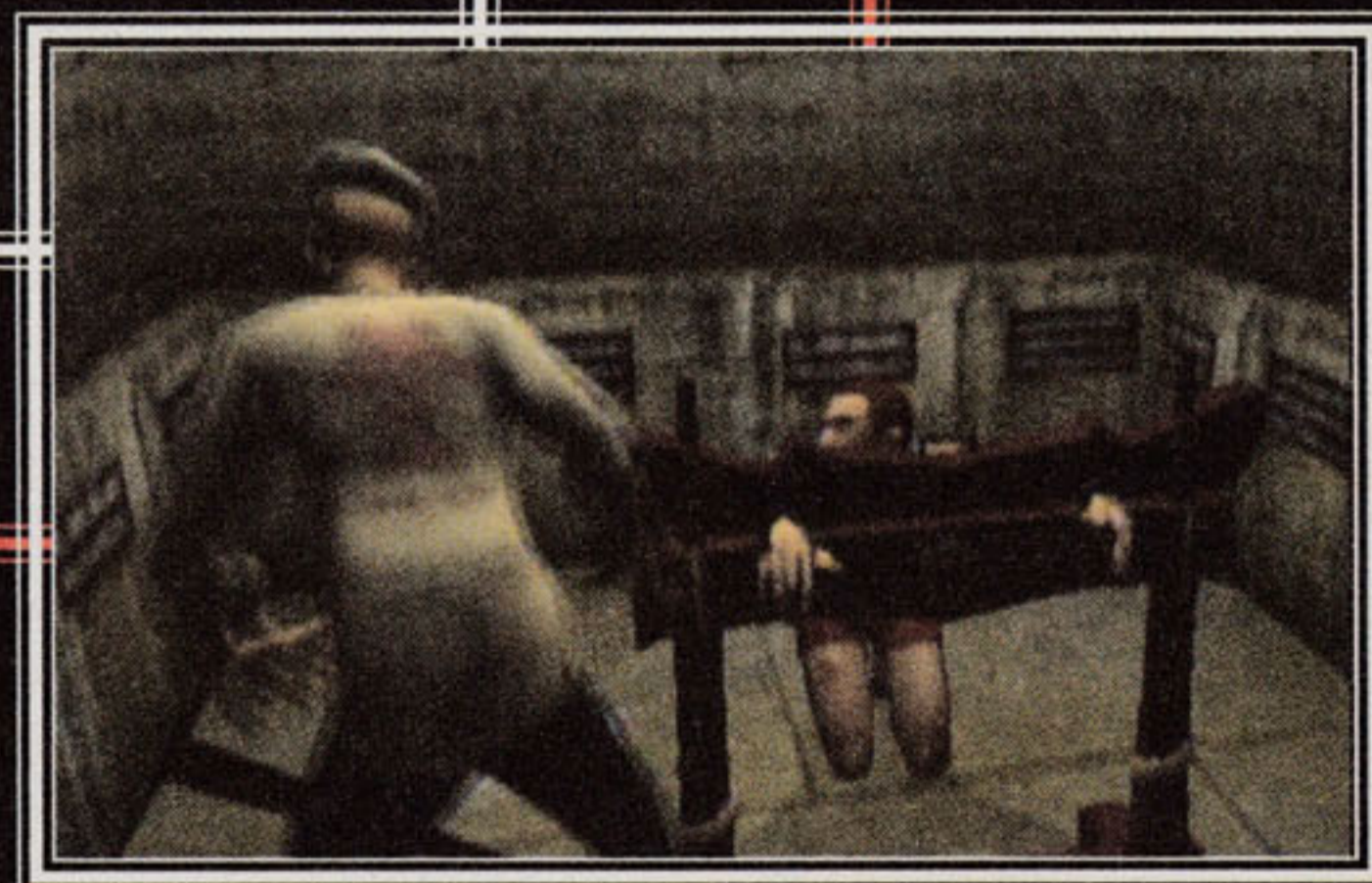
## Missão 10 – The Seafood Massacre

Entre na primeira rua à direita e siga em frente até encontrar a escada de bambu com uma placa amarela ao lado. Suba as escadas de bambu e use a sua sniper para matar o negociador do Red Dragon. Esconda o corpo atrás do lixo e siga pela rua que está à sua frente até chegar ao bar com dois policiais na porta. Eles irão remover todas as suas armas. Entre no bar e converse com o barman para obter a chave do banheiro, suba as escadas e mate os dois alvos que estão conversando na sala ao lado. Assim que matá-los, esconda os corpos no banheiro e pegue o amuleto com um dos inimigos, pule a janela e suba as escadas para encontrar uma saída. Dê o fora para completar a fase.

## Missão 11 – Lee Hong Assassination

Quando a fase começar, siga em frente, vire na primeira à direita e, depois, na primeira à esquerda para chegar na porta do templo. Assim que entrar no templo, vá para a primeira porta do lado esquerdo para conversar com o barman e adquirir o convite. Vá para a segunda porta ao lado daquela com a luz vermelha e ande para o outro lado do templo. Lá, procure uma mulher com uma roupa roxa e siga para o último quarto pela sacada para obter o veneno. Desça e vá para a cozinha, haverá uma tigela com sopa em cima da mesa onde você deve despejar o veneno. Saia pela porta da direita e leve a moça até o portão para conseguir a combinação do cofre. Volte para a cozinha, mate o cozinheiro, pegue sua roupa e sirva os mafiosos. Imediatamente o gordo será envenenado. Quando um dos inimigos morrer, o chefe da máfia irá fugir.

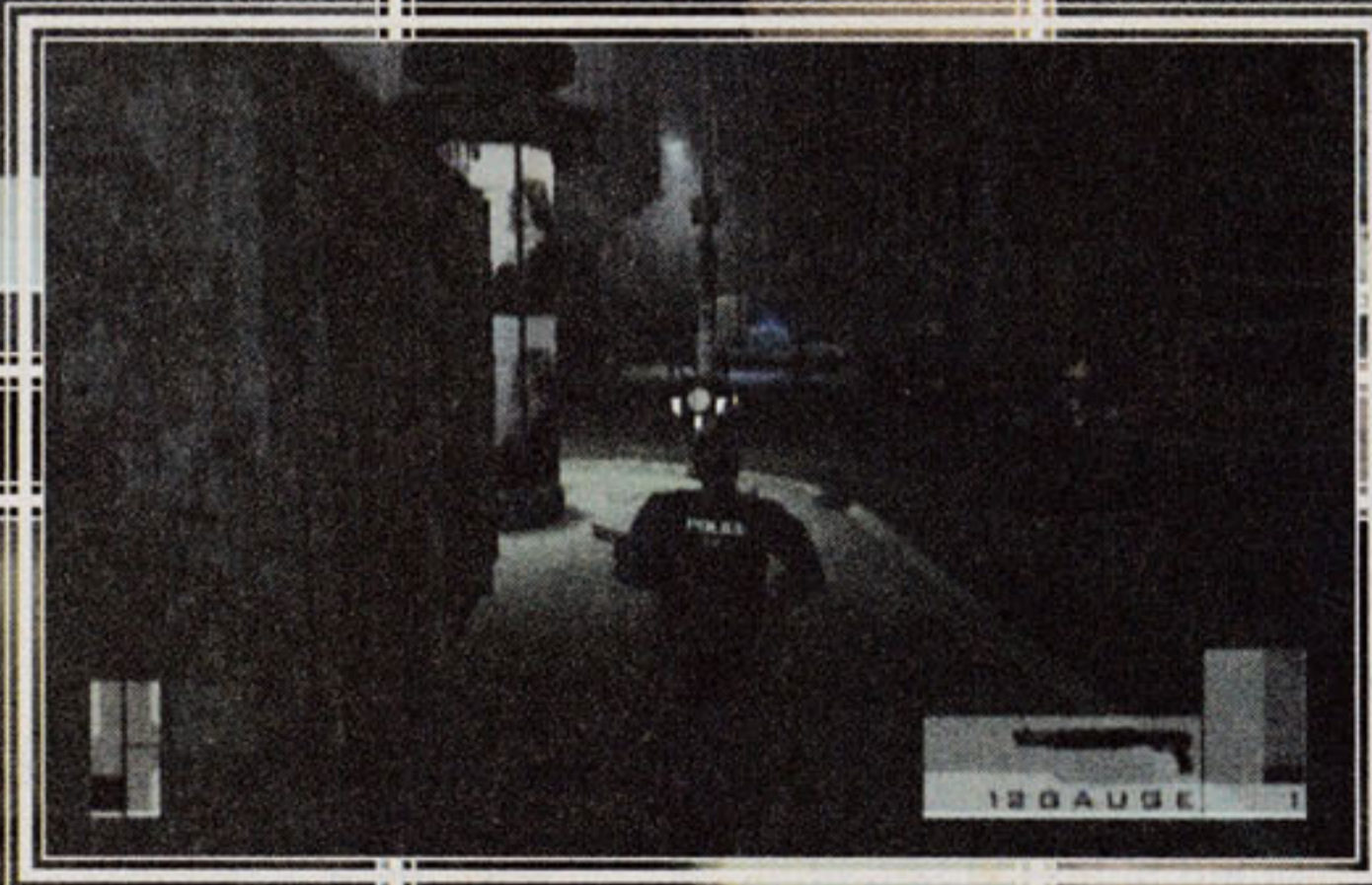
Caso você não queira perder tempo procurando-o, vá para o canto da direita e se esconda atrás da parede. Use a sua arma com silenciador e mate os dois guardas da porta, o gordo e o chefe da máfia para obter o código para o cofre. Agora, se você quiser fazer do jeito mais difícil, a melhor opção é se guiar pelo mapa até chegar na parte que há uma ponte do lado de fora do templo. O chefe estará escondido em uma sala perto de uma escada. Volte para o local que você levou a moça e desça as escadas, até chegar no fim do caminho onde haverá um homem preso. Liberte-o para descobrir onde está escondido o cofre com o Jade. Use o elevador para subir até o segundo andar, vire para a esquerda e siga até o fim, tomando cuidado com o guarda que está parado na porta da sala com o cofre. Obtenha o item para completar o objetivo e use a porta que está atrás de você para sair na sacada, ande para o canto direito e você encontrará uma escada que dá acesso às ruas. Siga em frente até chegar na ponte.



## Missão 12 – Hunter and Hunted

Nesta fase você não tem muita opção para pensar, pois há guardas da Swat espalhados por todo o prédio. Pegue a sniper e as munições e saia pela porta da frente.

Haverá alguns guardas no corredor, vire para a direita e siga para a primeira porta à esquerda. Lá, escolha a opção para pular para a laje do prédio ao lado e vá em frente para encontrar um buraco que dá acesso para as ruas. Continue em frente e haverá um guarda distraído, mate-o e pegue a roupa e a arma. Entre no pequeno corredor de frente para o prédio onde os policiais estão esperando por você e use a sua Usp para matá-los sem que os outros percebam. Agora se dirija até a esquina e mate todos os oficiais que estiverem na rua à esquerda. Obtenha muita munição para a shotgun e espere pelos guardas que vão entrar na rua em que você está escondido. Mate todos até perceber que não há mais perigo, entre no corredor à frente e encontrará o seu inimigo de costas, pensando na vida. Mate-o e volte para a saída para completar a missão. Parabéns, você conseguiu terminar esse fantástico jogo.



## Xbox

### True Crime: Streets of LA

Os códigos abaixo devem ser feitos na tela do mapa da cidade, ao pausar, durante uma partida:

Esquerda, direita, esquerda, direita, A

### Todas as habilidades de direção

Acima, abaixo, acima, abaixo, A

### Todas as habilidades de luta

Direita, esquerda, direita, esquerda, A

### Todas as habilidades de tiro

Abaixo, abaixo, abaixo, A

**Seu carro atira longe os outros veículos ao bater neles (é preciso estar dentro do carro ao entrar com esta dica)**

Abaixo, acima, abaixo, acima, A

### Todos os carros na garagem

A B X Y

**Mostra o lugar em que Nick Kang está**

A preto X Y – mostra as coordenadas do mapa

Acima, acima, acima, A

### Aumenta a velocidade do carro

Acima, direita, abaixo, esquerda, acima, A

### Mude a aparência do personagem

**Ao criar um novo jogo, na tela em que é colocado o nome na placa de carro, entre com algum dos nomes abaixo para mudar de personagem. Atenção: segure os botões L e R ao clicar em "ok" ou a dica não fará efeito.**

HAWG ..... motoqueiro

JASS ..... burro com os olhos vendados e fumando cigarro

B00Z ..... vagabundo

PHAM ..... açougueiro

M1K3 ..... soldado

BRUZ ..... boxeador famoso

B00B ..... garota punk

MRFU ..... apostador asiático

TFAN ..... gângster

TATS ..... mulher com tatuagens por todo o corpo

MNKY ..... homem punk

J1MM ..... zumbi

P1MP ..... cafetão

FATT ..... oficial de polícia

5WAT ..... oficial da SWAT

HARA ..... trabalhador asiático

FUZZ ..... policial Johnson

B1G1 ..... sua chefe

ROSA ..... sua parceira

HURT\_M3 ..... sua parceira vestindo lingerie

### Jogue como o Snoop Dog

**Durante uma partida, entre na tela com o mapa de Los Angeles e faça a seguinte seqüência: R L acima, direita, esquerda, abaixo, apertar analógico da esquerda, apertar analógico da direita, A X B e Y. Salve o jogo e saia. Vá para a tela de seleção de missões e escolha "Dogg Patrol", com a cabeça de Snoop Dog, para jogar com ele.**

## PS2

### Hitman: Contracts

#### Seleção de fases:

Pressione QUADRADO, TRIÂNGULO, CÍRCULO, ESQUERDA, ACIMA, DIREITA, L2, R2 no menu principal.

#### Pular de fase com ranking Silent Assassin e armas especiais:

Faça a seqüência R2, L2, ACIMA, ABAIXO, X, L3, CÍRCULO, X, CÍRCULO, X assim que começar uma fase.

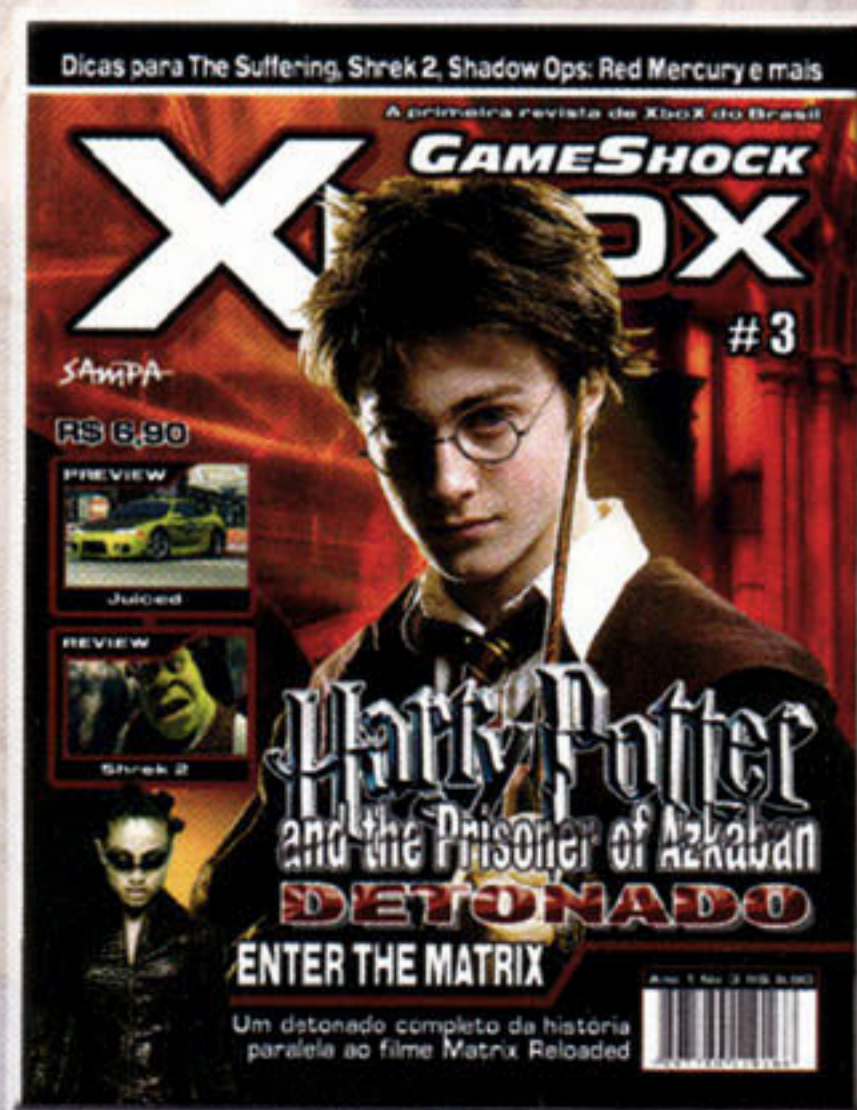
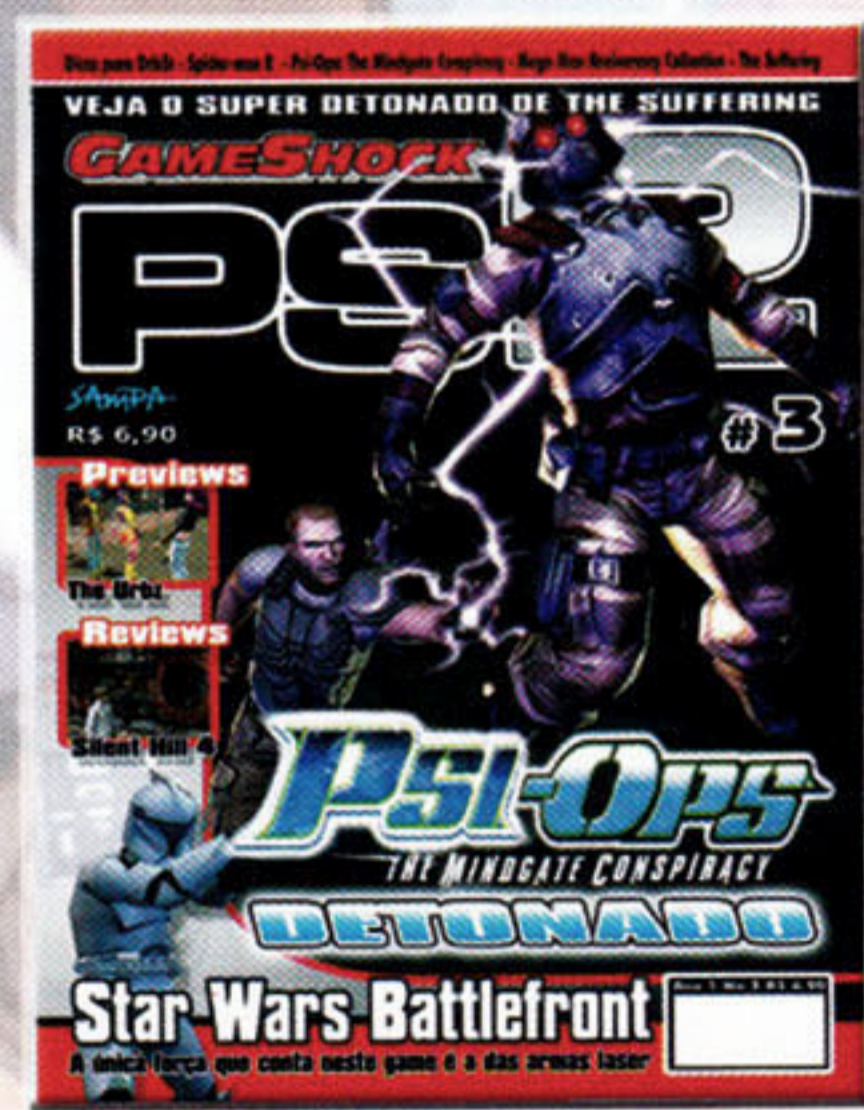
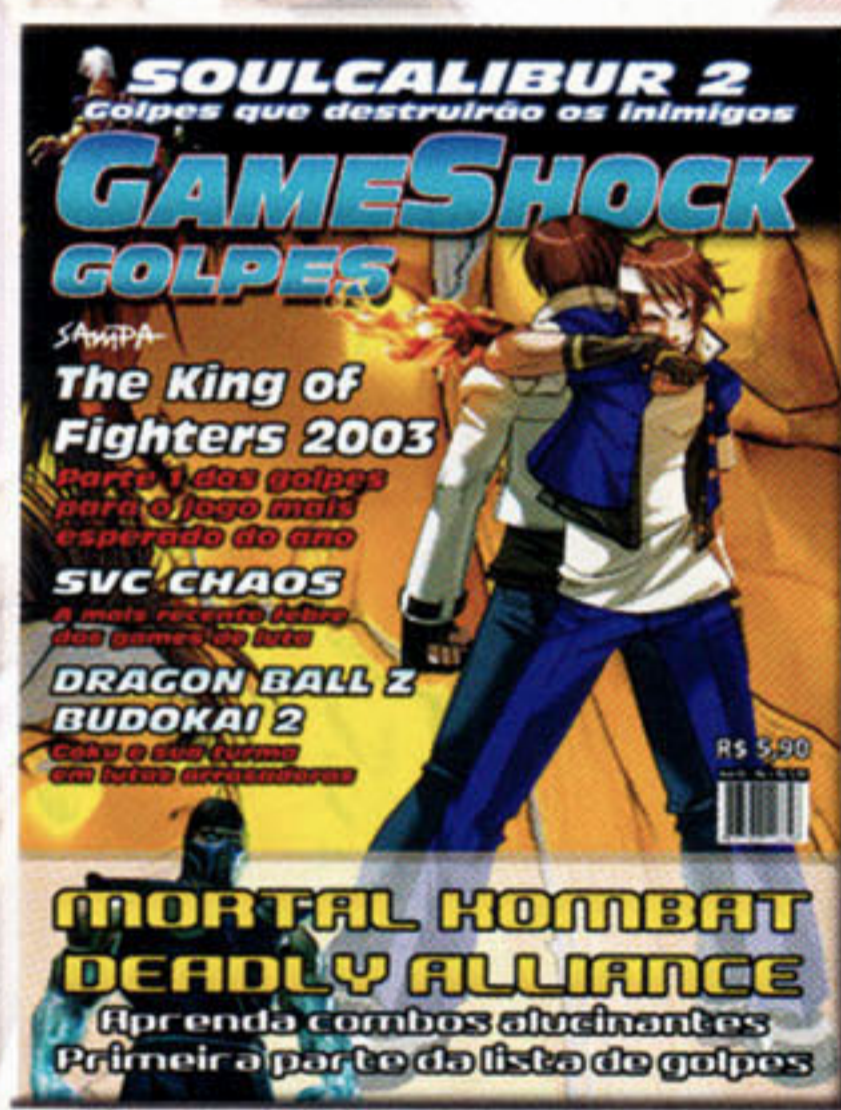
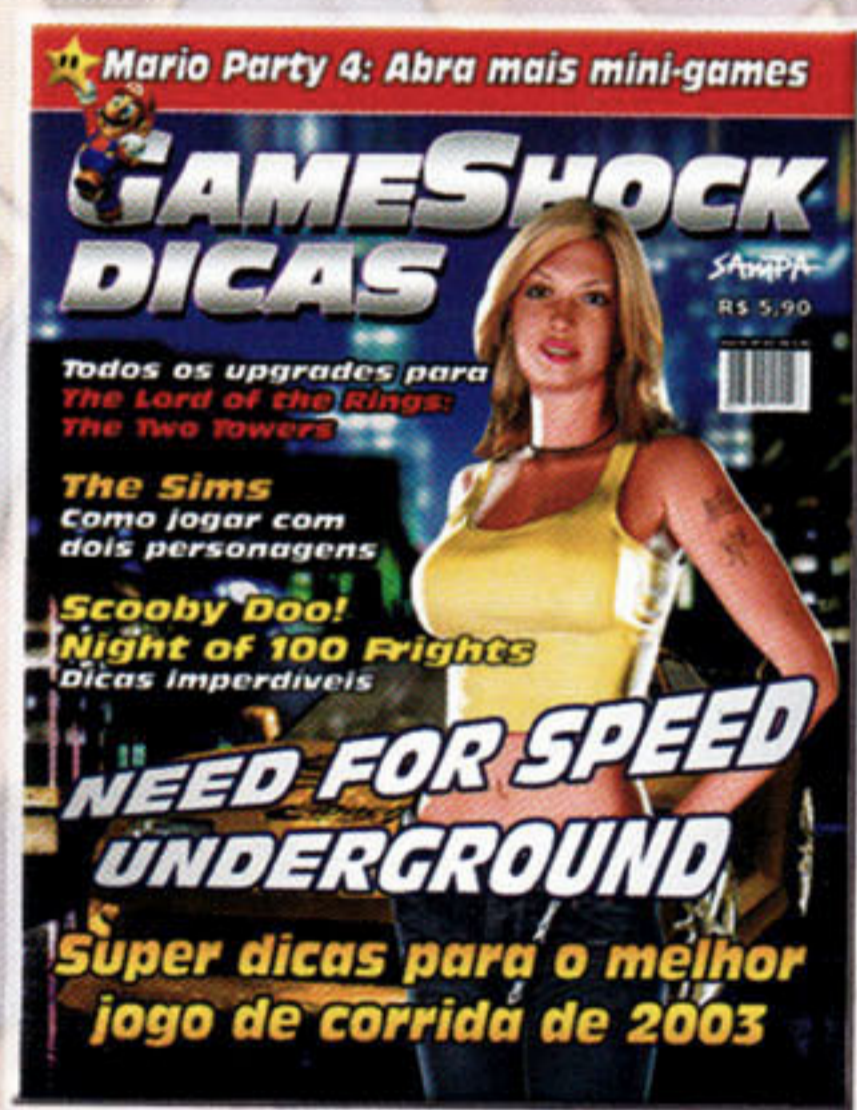
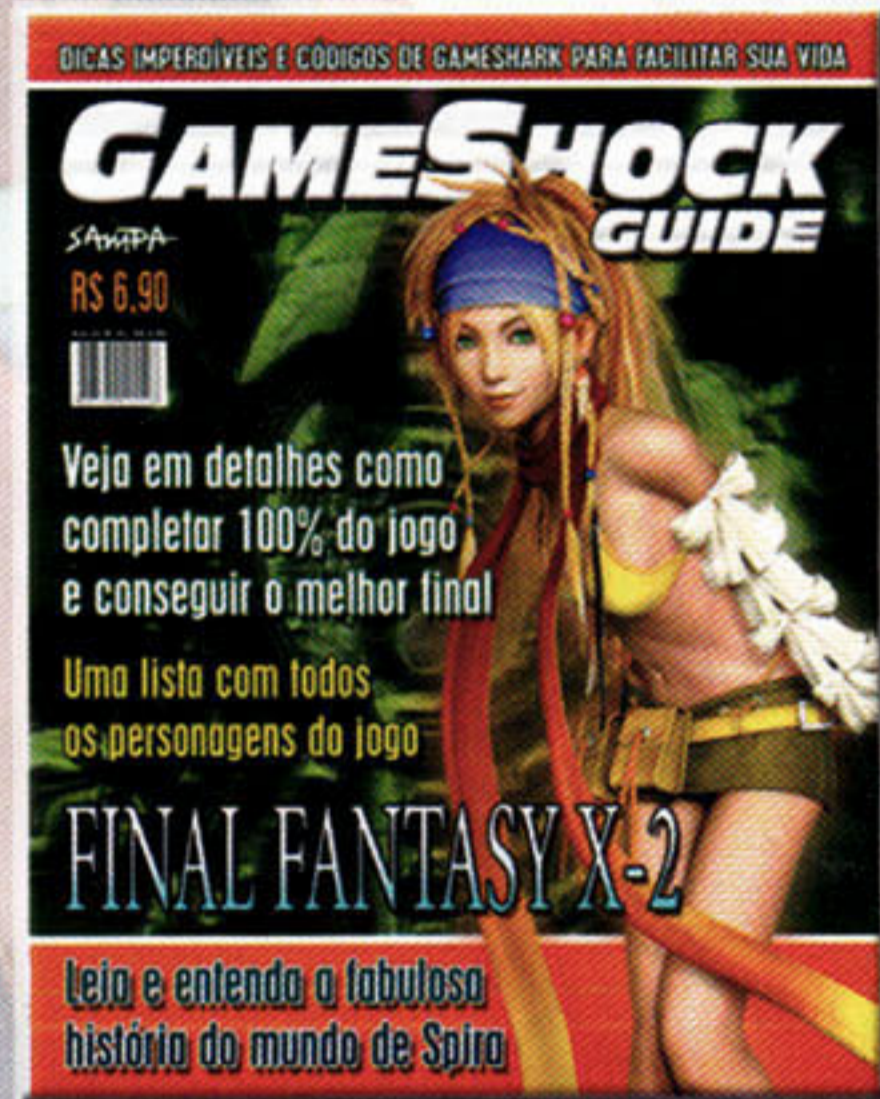
#### Segunda chance para se manter vivo:

Ao perder toda a sua vida, a tela ficará em preto e branco por um tempo. Acerte quatro pessoas com um tiro na cabeça durante este tempo para recuperar um pouco de energia e continuar jogando.



# A Nova Sampa também está a sua disposição pela Internet,

# confira nossas outras publicações no site: [www.sampaeditora.com.br](http://www.sampaeditora.com.br).



E-Mail: [sampaeditora@sampaeditora.com.br](mailto:sampaeditora@sampaeditora.com.br)

Se preferir mande uma carta para:

Rua das Camélias, 198

Mirandópolis - São Paulo - SP

Telefones:

(11) 5078-9555 - 5078-8916 - 5078-9192

Estilo. Cada um tem o seu.

A Compuoffice tem atendimento personalizado e consultores atualizados com os mais recentes lançamentos em software e hardware. Seus profissionais entendem exatamente o perfil de cada cliente e oferecem soluções em informática, home e office.

Ligue e compre o equipamento que respeita o seu estilo.



# RETRO AVENGERS



COMPU OFFICE WAREHOUSE

DESDE 1998

SUA TRANQUILIDADE É NOSSO COMPROMISSO

w w w . c o m p u o f f i c e . c o m . b r

- Entrega gratuita na Grande São Paulo
- Despachamos p/ todo o Brasil
- Assistência técnica própria
- Vendemos a pronta entrega
- Consultores treinados p/ responder suas dúvidas
- Atendimento personalizado p/ empresas e revendas
- **Financiamos em até 25x** (aprovação de crédito por telefone)

\*Todas as marcas são de propriedade de seus respectivos fabricantes

Lojas

**Perdizes**  
113872-4441  
R. Heitor Penteado, 2046

**Moema**  
115041-3444  
Av. Imarés, 162

Segunda à Sexta: das 9h às 19h Sábado: das 9h às 18h



# RETRO AVENGERS AVENGEES MELHO

## Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito – denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil\_arthas

Editado por: Douglas Ielker

Revista: evil\_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)

 [retroavengers.blogspot.com.br](http://retroavengers.blogspot.com.br)

