

Grand Theft Auto: Liberty City Stories FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Jan 24, 2009

```
+-----+
|
| GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
|
| FAQ/Walkthrough voor PSP                      Geschreven door Patt3rson
|
| Versie AF                                       24 januari 2009
|
| patt3rson[at]gmail[dot]com                    www.patt3rson.nl
|
+-----+
```

```
+-----+
| I N H O U D S O P G A V E
+-----+
```

```
| 1 | INTRODUCTIE
```

- 1.1 - Rechten
- 1.2 - Toevoegingen
- 1.3 - Voorbereiding

```
| 2 | GAME
```

- 2.1 - Review
- 2.2 - Verhaal
- 2.3 - Personages
- 2.4 - Besturing

```
| 3 | WALKTHROUGH
```

- 3.1 - Vincenzo Cilli
- 3.2 - JD O'Toole
- 3.3 - Ma Cipriani
- 3.4 - Salvatore Leone
- 3.5 - Maria
- 3.6 - Donald Love
- 3.7 - Church Confessional
- 3.8 - McAffrey
- 3.9 - Toshiko Kasen
- 3.10 - EightBall
- 3.11 - Speciale Voertuigmissies
- 3.12 - Trash Dash
- 3.13 - Avenging Angels
- 3.14 - Love Media
- 3.15 - Radiografische Races
- 3.16 - Motorraces
- 3.17 - Autoraces
- 3.18 - Rampages
- 3.19 - Unique Jumps
- 3.20 - Hidden Packages
- 3.21 - Overige Missies

| 4 | AFSLUITING

4.1 - Slotwoord

4.2 - Credits

+---+-----+
| 1 | I N T R O D U C T I E

| 1 | 1 | RECHTEN

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor toepassing op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Ook online bestanden vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand contactadres, maar wordt niet gegarandeerd.

Tref je dit bestand aan op een andere plek dan onderstaande toegestane locaties, neem dan contact op via hetzelfde contactadres. De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op www.gamefaqs.com. Voor vragen en/of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan je ook terecht op onderstaand contactadres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

CONTACTADRES

[patt3rson\[at\]gmail\[dot\]com](mailto:patt3rson[at]gmail[dot]com)

TOEGESTANE LOCATIES

www.patt3rson.nl
www.gamefaqs.com
www.supercheats.com
www.neoseeker.com

| 1 | 2 | TOEVOEGINGEN

Er zijn geen inhoudelijke toevoegingen gedaan aan dit bestand. De lay-out is veranderd en het genereren ervan is geautomatiseerd. Er zullen geen toevoegingen meer gedaan worden aan dit document.

| 1 | 3 | VOORBEREIDING

CONTACTPERSONEN & MISSIEVOLGORDE

De missies staan geplaatst onder de persoon die ze uitdeelt. Er zijn diverse volgordes waarin je ze kunt doen, maar het kan ook zijn dat een missie die je zoekt nog niet beschikbaar is. Als het je niet lukt de gewenste missie te starten, probeer dan missies voor andere contactpersonen te doen en na een tijdje zal de contactpersoon waar je de missie voor wilde doen weer op de kaart verschijnen.

CONTACTPERSONEN & WALKTHROUGH

Bij een aantal missies staat vermeld na welke andere missie ze beschikbaar komen. Dit gaat alleen op als je ze in een bepaalde volgorde doet. Daarom is de walkthrough zo geschreven dat alle missies van een bepaalde opdrachtgever

achter elkaar volbracht worden, tot er geen missies meer mogelijk zijn. Ga dan verder met de volgende beschikbare opdrachtgever in de volgorde van het lijstje. Zodra een eerdere opdrachtgever weer een missie heeft ga je eerst die doen tot je weer klaar bent met die persoon, daarna kan je weer verder met de volgende. Natuurlijk kan je dit ook in andere volgordes doen, maar dan is de correctheid van de genoemde beschikbaarheid van missies op eigen risico.

COMPLEETHEID & BESCHRIJVING

In deze walkthrough wordt alles beschreven wat je nodig hebt om honderd procent te halen. Alle verhaal missies, overige missies, Unique Jumps, Rampages, Hidden Packages en wat nog meer nodig is om dit te halen wordt beschreven. Verder bevat de walkthrough geen extra informatie. Bij het verzamelen van bepaalde items wordt vaak gebruik gemaakt van beschrijvingen aan de hand van de kaart in combinatie met richtingen vanaf een bepaald punt. Als in de walkthrough staat 'de eerste rechts' of 'de tweede links', dan

worden echte afslagen bedoeld. Dus alleen echte straten die bijna allemaal aangegeven staan op je kaartje. Steegjes tellen dus niet mee. Als het wel om steegjes of speciale gevallen gaat dan wordt dit specifiek vermeld.

WAPENSOORTEN & PERSOONLIJK ARSENAAL

Er zitten diverse wapens in de game, onderverdeeld in verschillende soorten. Je kunt maar één wapen van iedere soort vasthouden. Hierdoor kan je bijvoorbeeld geen Molotov cocktails en granaten tegelijk dragen. Zorg dus dat je altijd goed een wapen kiest voor de situatie waar je in terecht komt. Door een wapen bij de Ammu-Nation te kopen vervang je automatisch het wapen dat je bij je had voor het wapen dat je koopt. Andere wapens die op straat liggen kan je wisselen door op de L knop te drukken.

POLITIESTERREN & PAY 'N' SPRAY

In de game krijg je vrij gemakkelijk politie achter je aan. De mate waarin ze je willen pakken wordt aan gegeven in sterretjes. Één sterretje is geen probleem en verdwijnt na verloop van tijd. Bij twee sterren en hoger blijft de politie echter achter je aan zitten. Eerst met alleen normale politiewagens, later ook met helikopters, undercover wagens, FBI wagens, enzovoort. Je kunt van sterretjes af komen door in een normale auto (Dus geen overheidswagens van politie, brandweer of ambulance!) de Pay 'N' Spray binnen te rijden. De sterretjes knippen dan. Na een tijdje zullen ze helemaal verdwijnen, maar als je een misdaad pleegt tijdens het knippen heb je ze juist weer echt. Het maakt niet uit hoeveel sterretjes je hebt, als je door een agent uit je auto gesleurd wordt ben je altijd gearresteerd.

OVERIGE MISSIES: KARMAGEDDON

Er zit één missie in de game waarin je met een brandweerwagen flinke chaos moet veroorzaken. Deze missie krijg je van een contactpersoon, waarna je de brandweerwagen moet dumpen. Om de game voor de volle honderd procent uit te spelen moet je een deel van deze missie, alleen het deel met de brandweerwagen genaamd Karmageddon, nog een keer afronden. Meer informatie vind je onder dat kopje bij Overige Missies.

+---+-----+
| 2 | G A M E |
+---+-----+

De door mij geschreven review voor deze game is te vinden op http://docs.google.com/Doc?id=dgfpr86r_395tj9gnf3.

| 2 | 2 | VERHAAL

Tony Cipriani is een medewerker van de Leone maffiafamilie die vooral in Liberty City actief is. In naam van de familie heeft hij een zogenaamde 'made man' vermoord, waardoor een rivaliserende familie achter hem aan zat en hij voor lange tijd moest onderduiken.

Nu is Tony terug in Liberty City en wordt in de watten gelegd door Salvatore Leone. De macht van de familie is flink afgenomen en Tony kan wel gebruikt worden om dat weer wat op te krikken. Tony groeit uit tot één van de meest gerespecteerde criminelen van Liberty City.

| 2 | 3 | PERSONAGES

TONY

Tony Cipriani is de hoofdpersoon van de game en de figuur waar je mee speelt. Komt terug naar Liberty City na lang ondergedoken te zijn geweest.

SALVATORE

Salvatore Leone is het hoofd van de Leone maffiafamilie in Liberty City. Hij stelt Tony aan als zijn rechterhand en heeft veel aan hem te danken.

DONALD

Donald Love stort zich graag in de politiek om namens de Leone familie burgemeester van Liberty City te worden.

JD

JD O'Toole runt een striptent die onder de hoede valt van een vijandige bende. Uiteindelijk wordt het dankzij hem iets van de Leone familie.

VINCENZO

Vincenzo Cilli is een helper van Salvatore en kan het niet hebben dat zijn baas meer begint te zien in concurrent Tony.

MA

Ma Cipriani is Tony's moeder en die is niet zo blij met zijn terugkeer en zijn status. Ze stuurt zelfs huurmoordenaars achter hem aan.

MARIA

Een sletterige vriendin van Salvatore Leone, maar ze is niet echt monogaam. Ze valt voor diverse andere mannen, waaronder ook Tony.

LEON

Leon McAffrey is een corrupte agent die in de gaten heeft wat de Leones allemaal uitspoken. Hij staat het toe als hij een deel van de winst krijgt.

TOSHIKO

Een welgestelde Japanse dame die het op haar man gemunt heeft. Alles neemt een rare wending als Tony deze missie voor haar uit gaat voeren.

EIGHTBALL

EightBall is eigenaar van een winkel die normaal met auto's werkt, maar hij heeft ook ervaring met zware explosieven die hij inbouwt.

2	4	BESTURING
---	---	-----------

PIJLTJES

Boven = Speciale missies
Beneden = Handmatig richten
Links = Wisselen tussen wapens/vijanden
Rechts = Wisselen tussen wapens/vijanden

FACE

Kruisje = Rennen, gas geven
Rondje = Aanvallen
Vierkantje = Springen, achteruit rijden
Driehoekje = Voertuig instappen/verlaten

SCHOUDER

Links = Rondkijken
Rechts = Richten

STICKS

Analoog = Beweeg speelfiguur, stuur auto

FUNCTIE

Start = Pauze
Select = Verander gezichtspunt

+---+	-----		+
3	W A L K T H R O U G H		
+---+	-----		+

3	1	VINCENZO CILLI
---	---	----------------

BEGIN

Na je terugkomst en gesprek met Salvatore Leone moet je Vincenzo meenemen. Stap dus achter het stuur van de wagen met driehoekje en gebruik je radar om uit te komen bij je tijdelijke onderkomen. Het is in een steeg, dus rijd naar de juiste kant van het blok om daar te komen en parkeer de auto in de gele gloed. Je stap vanzelf uit, waarna je bij de deur naar binnen gaat. Loop schuin links de kamer in en pak het kledingicoontje. Je verkleedt je automatisch in een kostuum, waarna je weer naar buiten kunt gaan en bij Vincenzo in de auto stapt. Een nieuwe locatie verschijnt op je radar, dus rijd door de stad naar dat punt en rijd de gele gloed binnen.

SLACKER

Kaap een voertuig en rijd naar de aangegeven plek op de kaart, bij een restaurant op de hoek. Je ontmoet een dealer, stap terug in je wagen en hij

zal ook instappen. Breng hem naar de nieuwe plek die aangegeven wordt op je kaart en stop in de gele gloed.

DEALING REVENGE

Nadat je bij Vincenzo bent geweest moet je weer terug rijden naar precies dezelfde plek als waar je de vorige missie stopte. Daar staat een concurrerende dealer en je leert hoe je hem in elkaar moet slaan. Doe dat dan ook en er verschijnen meerdere indicatoren op je radar. Dit zijn andere dealers die je moet doden. Het is mogelijk ze gewoon te benaderen en net als zojuist in elkaar te slaan, maar een auto kapen en met redelijke vaart over ze heen rijden werkt sneller. Zodra beide andere dealers dood zijn ben je klaar.

SNUFF

Begeef je naar de aangegeven Ammu-Nation en loop naar binnen. Koop het normale pistool, wat voor deze éne keer gratis is, en een nieuwe locatie verschijnt op je radar. Rijd daar naar toe en stop in de gele gloed bij de opening in de schutting. Richt met de rechter schouderknop vanaf waar je staat en schiet beide tegenstanders neer, als je dat snel doet kunnen ze je niet bereiken. Loop door het tunneltje waar ze naast stonden en schiet nog twee man neer, dat kan ook door vrij te mikken en de tonnen te laten ontploffen. Verderop staat nog één vijand achter een auto. Loop met de rechter schouderknop ingedrukt om de auto heen zodat je op de vijand richt en schiet hem neer zodra de auto hem geen dekking meer geeft. Raap de telefoon op die hij laat vallen en na je gesprek met JD stap je in de auto. Rijd schuin links het terrein af, ga rechts en bij de gele gloed links de Pay 'N' Spray in. Parkeer er netjes in en het rolluik zal dicht gaan, zodat de auto er opgelapt weer uit komt.

SMASH AND GRAB

Er wordt gezegd dat je een auto nodig hebt waar je vier zitplaatsen in hebt, maar die hoeft je pas te hebben als je aankomt bij het aangegeven punt op je radar. Pak dus eerst een willekeurige auto om te gebruiken voor vervoer naar de locatie, pas als je in de buurt bent zoek je een geschikte auto voor vier man. Zo'n auto vinden is niet moeilijk, maar het is je voordeel om een goede auto te zoeken, bijvoorbeeld een sterke als een Patriot of een snelle als een Sentinel. Doe er niet te lang over, want het levensbalkje mag niet leeg raken. Als je een geschikte wagen hebt rijd je rechts van het politiebusje over de agent heen het terrein op. Parkeer rechts van de brandende auto en laat de drie mannen instappen. Ga achteruit het terrein af of rijd eerst rechts om het gebouwtje heen, maar blijf niet te lang stil staan en rijd zeker niet om de benzinepompen heen. Ga links als je het terrein af bent en zoek de kortste route naar de Pay 'N' Spray, die voor het gemak met een rood spuitbusje op je radar staat aangegeven. Als de auto daar overgespoten is ben je de politie kwijt, waarna je de passagiers afzet bij Vincenzo's thuisbasis.

HOT WHEELS

Pak een vervoersmiddel om terecht te komen bij Vincenzo's wagen, een mooie Banshee. Hij staat geparkeerd op een terrein, dus een stukje van de weg af geplaatst. Zodra je instapt en een stukje rijdt daagt de politie op. Na het tussenstukje rijd je snel rechts om de politiewagens heen en richting de Pay 'N' Spray. Laat de wagen daar overspuiten zodat je van de politie af bent, waarna je op je gemak verder kunt rijden naar de garage waar Vincenzo de wagen verwacht. Dat loopt even anders en nu moet je de auto naar de sloop brengen. Volg dus de weg naar het noorden en blijf rechtdoor gaan om op een zandweggetje te komen. Plaats de auto in de gele gloed en stap uit.

THE PORTLAND CHAINSAW MASQUERADE

Deze missie is beschikbaar na de The Made Man missie van JD O'Toole. Vincenzo houdt zich op bij de grote boot in de haven, deze is ook duidelijk te zien in de zuidoostelijke hoek van je kaart. Ten zuiden er van loopt de steiger die je op moet om bij de loopplank te komen en het schip op te kunnen. Als je daar in de gele gloed gaat staan ben je binnen en moet je de route volgen naar het volgende markeerpunt. Maar ga bij de splitsing aan het eind van deze gang eerst rechts en raap de Magnum op. Als je van de eerste trap af bent gegaan kan je links in de zijgang nog een kogelvrij vest vinden. Zo ga je goed voorbereid naar de gele gloed. Je wordt aangevallen door flink wat mannen met kettingzagen. Draai rond en richt op ze met de rechter schouderknop om ze van een afstand al neer te schieten. Als ze te dichtbij komen moet je rond gaan lopen en sprinten om die afstand te vergroten, waarna je omdraait en er zo nu en dan één neer schiet. Als ze allemaal verslagen zijn komt Vincenzo binnen met een automatisch geweer. Schiet hem snel neer en ook terwijl hij op de grond ligt. Benader hem ook voordat hij weer op staat, zodat je hem vechtend uit kunt schakelen als je kogels op zijn. Zodra Vincenzo verslagen is moet je het schip verlaten zoals je hier kwam.

| 3 | 2 | JD O'TOOLE |

BONE VOYEUR

Deze missie is beschikbaar na de Snuff missie van Vincenzo Cilli. Je mag echter alleen met JD praten als je geen Leone pak aan hebt, dus als dat wel het geval is moet je eerst in je Safe House van kleding wisselen. Als je eenmaal wel de missie mag doen stap je bij JD in zijn busje en rijd je even wat door de straten. Blijf in het Red Light District, want daar verschijnen hoertjes op straat en op je radar waar je bij moet stoppen. De meeste zullen je gewoon betalen, anderen worden bestolen door een pooier die weg rent. Rijd hem gewoon aan tot hij dood is en stap dan uit om het geld op te rapen. Soms moet je ook toeteren naar een hoertje voordat ze je het geld komt brengen. Je moet het bedrag dat rechts in beeld bij Owed staat binnen zien te krijgen binnen een bepaalde tijd en dan terug rijden naar waar je de missie begon.

DON IN 60 SECONDS

Als de missie begint stap je snel in de wagen voordat de politie iets kan doen. Kun je een beetje achteruit rijden dan doe je dat, langs de politiewagens en een heuvel af zodat je meteen bij de Pay 'N' Spray staat. Is dat te riskant dan kan je ook gewoon om het blok rijden en er alsnog komen. Met een overgespoten auto ben je de politie kwijt en kan je Salvatore rustig thuis afzetten.

A VOLATILE SITUATION

Begeef je naar het aangegeven casino op je radar. Als je parkeert sta je na het tussenstukje naast het casino, dus stap opnieuw in een voertuig. Op je radar verschijnt een rode stip, vijanden van de Sindacco familie. Ze willen een bom plaatsen bij het casino, dus jij moet ze onderscheppen voordat ze daar komen. Beuk ze zo veel mogelijk en probeer ze tegen gebouwen aan te laten rijden om ze vast te zetten. Schiet uit het raam als je daar de wapens voor hebt. De wagen opblazen of helemaal klem zetten werkt goed, daarna zijn de individuele mannetjes makkelijk over te rijden. Mochten ze het casino bereiken dan moet je ze uitschakelen voordat de bom geactiveerd wordt. Over ze heen rijden terwijl ze uitstappen werkt het beste. Na de eerste auto komt er nog één en als die uitgeschakeld is komt er een Patriot. Lukt het je deze ook onschadelijk te maken dan zie je in een tussenstukje waarin een vrachtwagen richting het casino komt. Het is mogelijk deze uit te schakelen voordat hij er is, maar het is waarschijnlijk slimmer het kruispunt rondom het casino vrij te

maken van stilstaande auto's. Zodra de vrachtwagen bij het casino parkeert gaat de chauffeur er vandoor en een timer wordt gestart. Stap dus snel zelf in en rijd weg van het casino tot het balkje vol is en het casino dus veilig is. Breng daarna jezelf in veiligheid door snel uit te stappen en weg te rennen.

BLOW UP 'DOLLS'

Je wordt gevraagd een geschikt voertuig uit te rusten met een bom. In dit geval bedoelen ze met geschikt een witte Sindacco Argento, de witte station wagens die bijvoorbeeld rond rijden in het Red Light District. Neem deze mee naar 8-Ball's Bomb Shop, op de afgelegen plek zichtbaar op je radar. Plaats de wagen in de garage en als je er uit komt moet je voorzichtig rijden, teveel schade zorgt er voor dat de wagen ontploft. Rijd er mee naar de aangegeven plek, waar een parkeerterreintje is met wat Sindacco bewakers. Als je in de juiste wagen zit zullen ze aan de kant gaan, waarna je het terrein op gaat en de auto rechts in de garage zet. Zodra je uitstapt beginnen de bewakers te schieten, dus ren snel weg en neem genoeg afstand. Doe het snel, want de bewakers kunnen de bom weer onschadelijk maken. Je moet hem dus snel laten ontploffen door op rondje te drukken, maar je moet best ver weg van het gebouw zijn om te slagen.

SALVATORE'S SALVATION

Deze missie is beschikbaar na de Contra-Banned missie van Salvatore Leone. Na de introscène wijst JD een auto aan die je moet volgen. Deze keer rijdt die wagen vrij snel en je moet goed bij zien te blijven, gelukkig is de afstand waarop je gespot wordt vrij klein en kan je dus dicht bij blijven. De auto stopt bij een garage, waar je andere mannen ziet en een andere wagen waarvan Salvatore in de kofferbak ligt. Deze gaat er vandoor en rijdt met wat omwegen naar de autowrakmachine in het noorden. Je mag niet op de wagen schieten omdat je Salvatore misschien raakt, maar vreemd genoeg mag je de auto wel beuken. De bedoeling is dat je dit vaak genoeg doet om de inzittenden uit te laten stappen, waarna je ze uit moet schakelen en zelf in de auto met Salvatore moet stappen. Mocht het niet lukken dit te doen voor ze op de plaats van bestemming aan komen, parkeer dan snel rechts naast de auto als deze bij de machine neer gezet wordt. Stap meteen in de auto met Salvatore voordat deze opgetild wordt door de machine en rijd daarna snel weg om buiten schot van de vijanden te komen. Ze zullen de achtervolging niet inzetten, dus rijd Salvatore voorzichtig terug naar zijn eigen huis.

THE GUNS OF LEONE

Salvatore komt zelf langs om wraak te nemen op de Sindacco familie. Zodra je de controle terug hebt moet je om het blok recht voor je lopen en de steeg in gaan om daar een trap te vinden. Beklim deze om op het dak te komen, waar ook een sluipschutter geweer ligt. Pak het op en loop naar de gele gloed om daar positie in te nemen. Salvatore en twee handlangers komen van rechts en worden geblokkeerd door wat Sindacco's. Schiet ze neer door goed te richten en in te zoomen als dat nodig is. Na de eerste lading beweegt Salvatore verder naar links, uit de steeg die hij voorbij loopt komen meer Sindacco's. Reken ook met hen af, waarna er links op de splitsing meer Sindacco's uit de busjes komen. Als zij neer gaan staat Salvatore zelf op de splitsing en moet je van plaats veranderen. Pak de adrenaline pil links van je en beklim de schans om op de hoek van het gebouw te komen. Schiet de Sindacco's naast Salvatore op de schans naar beneden neer. Vanaf de andere kant komen de laatste Sindacco's, als je ze niet kunt raken moet je even op de richel van het dak springen zodat je beter zicht hebt. Ook de politie komt opdagen, zij zijn gevaarlijk van dichtbij dus schiet ze neer voordat ze bij Salvatore komen. De missie is voorbij als alle tegenstanders verslagen zijn.

CALM BEFORE THE STORM

Er wordt een tijd aangegeven en binnen die tijd moet je bij het huis van Salvatore zijn. Het is niet heel erg ruim, dus je moet een beetje opschieten. Als je daar aan komt zie je een helikopter vertrekken met een man genaamd Massimo er in. Volg de helikopter door de stad, dat zal je vooral met behulp van je radar moeten doen want je kan de helikopter zelf niet echt goed zien. Hij landt op het bouwterrein van Hepburn Heights om daar met wat Diablos te praten, maar daarna stijgt hij weer op en moet je hem weer verder volgen. Uiteindelijk zal hij weer landen op een dak van een gebouw in Chinatown. Stap uit je auto en loop de steegjes in. Daar klim je via de trappen omhoog en stap je de gele gloed in om Massimo af te luisteren. Je wordt ontdekt en ineens hebben flink wat Triads het op je gemunt. Ren zo snel mogelijk bij de explosieve tonnen voorbij en vind de trap naar beneden. Reken eerst af met de Triads hier beneden, een stuk of vier of vijf zijn dat er. Er wordt van je verwacht dat je alle Triads dood maakt, maar je mag de locatie verlaten om bijvoorbeeld wapens en gezondheid te regelen. Zorg dus dat je hier weg gaat en terug keert met een auto om je tegenstanders omver te rijden. Pak hun wapens op en schakel daarmee de overige Triads op het dak uit, wat je vanaf een afstandje kunt doen.

THE MADE MAN

Je moet JD naar de aangegeven locatie brengen, dus zoek een route daar naar toe. Onderweg word je aangevallen door Sindacco's, die waarschijnlijk vanzelf uit hun auto stappen zodat je ze makkelijk over kunt rijden. Daarna kan je de route vervolgen naar de aangegeven locatie. Helaas moet je afscheid nemen van JD en daarna weer in de auto stappen. Je moet eerst Mickey afzetten, maar je zult wel politie aantrekken onderweg. Ze zullen niet echt een probleem vormen, dus zet Mickey gewoon af en rijd dan naar het uiterste zuiden van het eiland. Als je op de kaart kijkt zie je twee steigers in het water, de rechter is wat dunner. Gebruik deze steiger om snelheid te maken en spring uit de auto voordat deze het water in gaat.

| 3 | 3 | MA CIPRIANI |

SNAPPY DRESSER

Deze missie is beschikbaar na de Hot Wheels missie van Vincenzo Cilli. Keer terug naar je eigen schuilplaats en binnen raap je recht voor je de camera op, waarna je meteen weer naar buiten kunt. Rijd naar de aangegeven plek op je radar en je ziet Casa vertrekken in een busje. Je moet dit busje volgen, maar je mag niet te dichtbij komen en niet te ver af raken. Je moet het puur op zicht doen, want Casa's busje staat niet aangegeven op de radar. Let dus goed op de schermteksten om te bepalen of je op de juiste afstand zit en pas op met gas geven. Na een paar blokken stapt iemand anders bij Casa in het busje, waarna je hem op dezelfde manier verder volgt tot hij ergens tussen de bomen parkeert. Stap uit je wagen, rust je camera uit en benader Casa. Je krijg hem goed in beeld door links door de bomen te lopen. Blijf op een veilige afstand en gebruik je camera met de rechter schouderknop, zoom in op Casa met vierkantje en als je hem goed in beeld hebt druk je rondje om de foto te maken. Ren als dat goed gelukt is terug naar je auto en breng de foto terug naar Ma Cipriani.

BIG RUMBLE IN LITTLE CHINA

Je moet tegenover je moeder bewijzen dat je niet bang bent voor de Triads door er een paar uit te schakelen. Op je kaart verschijnen twee stippen. Één daarvan is een kogelvrij vrachtwagen die je van de weg af moet beuken of op een andere manier tot stilstand moet krijgen. Als hij heel langzaam gaat kan

je de bestuurder er uit slepen, maar in ieder geval één van de twee inzittenden is gewapend. Als ze uitstappen kan je dan ook overgaan op ze aanrijden voor een auto te gebruiken. Neem de schietwapens mee als die blijven liggen nadat ze uitgeschakeld zijn. De tweede stip is de locatie waar een groepje Triads van zo'n vier man staat. Hier kan je niet bij met de auto, dus loop het laatste stukje en begin vanaf een afstand te schieten. Met een beetje mazzel is meer dan de helft dood voordat ze bij je zijn en reken je makkelijk af met de laatste tegenstanders.

GREASE SUCHO

Je moet een race winnen, dus het is een goed idee aan te komen met een snelle wagen. Een politiewagen of een Sentinel zijn goede keuzes. Rijd er mee naar de aangegeven plek waar de race begint en parkeer netjes met je neus de goede kant op. Zowel op je radar als in beeld zie je de komende checkpoints. Naast je radar kan je ook naar de pijltjes in de checkpoints zelf kijken om te zien welke kant je daar op moet om het volgende checkpoint te bereiken. Je moet wel een checkpoint raken voordat je naar het volgende mag, maar een beetje vals spelen kan door net er langs te rijden zodat het nog wel geteld wordt. De route is een compleet rondje, dus je eindigt ook waar je begint. Je moet ten eerste de race winnen, maar daarna moet je één van de tegenstanders nog uitschakelen. Rijd hem klem tot hij uit z'n wagen stapt en rijd over hem heen.

DEAD MEAT

Rijd met een auto naar de aangegeven locatie, waar je vanzelf uitstapt als je in de gele gloed stopt. Daarna zal Casa je volgen, dus stap weer in en neem hem mee naar de zaagfabriek die nu aangegeven staat op je kaart. Het hek gaat open als je de gele gloed raakt, waarna je rechtdoor rijdt en links achter de gebouwen langs gaat. Stop in de gele gloed je loopt vanzelf naar binnen met Casa. Je krijgt een bijl toegestopt waarmee je achter Casa aan moet gaan. Hij rent nogal snel rond door de fabriek en blijft alleen zitten als hij ver genoeg van je af is. De bedoeling is dat je hem van achter besluipt, dus benader hem langzaam lopend van een kant die hij niet op kijkt en richt op hem met de rechter schouderknop. Zodra je bij hem bent sla je hem met de bijl en maak je hem af met wat extra klappen. Daarna sta je buiten en de politie is aangekomen, dus stap snel in het busje en beuk door de blokkade naar buiten. Ga eerst langs de Pay 'N' Spray om de politie af te schudden, keer dan terug naar de winkel waar je Casa ook oppikte.

NO SON OF MINE

Je moeder heeft een aantal huurmoordenaars ingeschakeld, die meteen opdagen als de inleidende scène is afgelopen. Pak het jachtgeweer op en schiet snel de man op de trap neer. Op straat staat een auto met meer vijanden er omheen. Schiet op hen of de auto zodat deze ontploft, doe hetzelfde bij de auto die meer naar rechts staat. Als ze dood zijn komt de volgende golf aan in een nieuwe auto, reken op dezelfde manier met ze af. Op het parkeerpleintje ligt extra gezondheid en een automatisch vuurwapen, die beide erg goed van pas komen bij de laatste twee golven vijanden. Deze dragen zware wapens, dus houd je verscholen op het terras en wacht de situatie af. Probeer of je vanaf het tafeltje over de heg naar beneden kunt schieten om vijanden of auto's te raken. De laatste golven komen met meerdere wagens en een motor, dus richt daarbij vooral op de voertuigen. Als iedereen dood is heb je het gehaald.

| 3 | 4 | SALVATORE LEONE |

THE OFFER

Deze missie is beschikbaar na de Don In 60 Seconds missie van JD O'Toole. Als

je zoals gevraagd naar de ingang van de haven rijdt en in de gele gloed stopt word je omringd door tegenstanders die het op je gemunt hebben. De missie is geslaagd als je van het haventerrein bent, dus je hoeft met niemand te vechten als je gewoon snel weg rent. Je hoeft niet eens door de hoofdingang te ontsnappen, via een andere weg is ook prima. De vijanden kunnen je niet raken omdat ze stil moeten staan om je te slaan en als jij rent ben je te snel.

HO SELECTA

Let op de boodschap die in beeld komt na het starten van deze missie, deze bevat een tijd waarvoor de missie uitgevoerd moet zijn. Neem voor deze missie een wagen waar minstens vier personen in kunnen. Op je radar verschijnen meerdere blauwe stippen, dit zijn hoertjes die je op moet pikken. Een aantal van hen loopt gewoon op straat en zal instappen als je naast ze stopt, de rest is bezig met één of meerdere klanten. Als dat het geval is moet je de auto aantikken om ze naar je toe te lokken, waarna je over ze heen rijdt om ze uit te schakelen en alsnog het hoertje laat instappen. Er kunnen er maar drie tegelijk mee in de auto, dus neem de hoertjes mee waar je het snelst bij bent. Zodra er drie zijn ingestapt breng je ze naar de ingang van het havengebied, aangegeven op je radar. Als ze uitgestapt zijn haal je er nog drie op, degenen die nu het dichtst bij te vinden zijn. Zet deze ook af bij de ingang van de haven zodat je er zes hebt afgezet, er blijven dus een paar hoertjes over die wel op je kaart staan maar niet weggebracht hoeven te worden.

FRIGHTENERS

Na het starten van de missie verschijnen er drie rode stippen op je radar. Dit zijn vakkondsbazen die je onder druk moet zetten. Ze rijden rond in hun auto, dus benader de eerste en beuk tegen zijn wagen aan met je eigen vervoersmiddel. Na een paar klappen of één flinke beuk zal de vakkondsleider uitstappen en waarschijnlijk jou aanvallen. Dit doen ze niet allemaal, maar als ze het wel doen moet je ze een aantal klappen verkopen. Stap dus ook uit je auto, het is niet de bedoeling dat je ze dood maakt maar alleen schrik aanjaagt. Één van de leiders draagt ook een wapen, dus zorg dat je snel bij hem in de buurt komt zodat hij over gaat op normaal vechten. Je moet minstens twee van de drie vakkondsleiders overtuigen, dus als je er per ongeluk één dood maakt moet je zorgen dat de andere twee wel in leven blijven.

ROLLERCOASTER RIDE

Let op de tijd die aangegeven staat in de boodschap op het scherm als je de missie start. Deze tijd is afhankelijk van hoe laat het al is en de bedoeling is dat je binnen die tijd op de aangegeven locatie bent, bij het radiostation. Daar staat een limousine geparkeerd met een chauffeur er bij. Reken met hem af door over hem heen te rijden, hem neer te schieten of in elkaar te slaan. Je doet automatisch zijn uniform aan, waarna je plaats moet nemen achter het stuur van de limousine. De vakkondsvrouw komt naar buiten en stapt achter in de wagen. De bedoeling is nu om haar angst aan te jagen door wat te stunten met deze wagen. Botsingen, sprongen en rijden op hoge snelheid zullen de meter vullen en combinaties daarvan hebben een nog beter effect. Je moet het wel goed balanceren, want je moet de limousine wel heel zien te houden. Zodra de meter vol is verschijnt een gele stip op je radar, rijd daar door de barricade van mensen en zet de vakkondsvrouw af achter het hek in de gele gloed.

CONTRA-BANNED

Deze missie is beschikbaar na de Booby Prize missie van Maria. Je hebt een wagen nodig waar vier man in past, pak de Leone Sentinel als deze voor het huis geparkeerd staat. Rijd langs de blauwe stippen op je radar en laat de mannen instappen. Met een volle wagen rijd je naar de ingang van het

haventerrein, de aangegeven locatie is wat verder op het terrein geplaatst. Je ontmoet daar wat dealers, maar ook de politie komt opdagen. Schakel de dealers uit, raap wapens op als je die niet hebt of gebruik de auto's om te aan te pakken. Uiteindelijk moet je in de Patriot stappen waar de dealers in aan kwamen, waarna je drie sterren aan je broek hebt. Je moet nu zo snel mogelijk naar de Pay 'N' Spray rijden om van ze af te komen, maar ze zullen je onderweg beuken en spijkerstroken neer leggen om je banden lek te prikken. Probeer deze en de wagens te ontwijken en als je in de Pay 'N' Spray bent geweest rijd je de auto rustig naar de aangegeven garage in een steeg. Parkeer de wagen binnen en loop zelf weer naar buiten.

SINDACCO SABOTAGE

Deze missie is beschikbaar na de The Portland Chainsaw Masquerade missie van Vincenzo Cilli. Check eerst de garage voor een goed automatisch wapen en een kogelvrij vest. Je ziet twee balkjes in beeld staan. De één geeft aan hoeveel Leones er nog zijn en de ander hoeveel Diablos. Op je radar zijn ze ook te zien, dus ga er zo snel mogelijk naar toe en meng je in het gevecht. Er verschijnen Diablos in verschillende golven en de bedoeling is dat je ze uitschakelt voordat alle Leones dood zijn. Dit kan je oplossen door flink wat te schieten, maar soms zijn ze ook beter te pakken met een voertuig. Je moet dan alleen oppassen dat je geen Leones dood rijdt, want die horen bij jou. Kijk goed om je heen voor wapens, gezondheid en kogelvrije vesten en gebruik je radar om te zien uit welke richting de Diablos komen. Zodra er nog maar een paar Leones over zijn zal onder in beeld hun aantal weergegeven worden. Als het Diablos balkje eerder leeg is dan het Leones balkje dan heb je gewonnen.

THE TROUBLE WITH TRIADS

Na je gesprek met Salvatore pak je een voertuig en ga je naar het pakhuis dat wordt aangegeven op de kaart. Parkeer in de gele gloed en nadat het hek open is gegaan word je vanzelf naar binnen gereden. De hele boel ontploft en er lopen aardig wat Triads rond. Probeer ze uit te schakelen als je ze tegen komt en pak hun wapens af. Je moet nu door het pakhuis heen lopen om de stapels geld te verzamelen, maar in het pakhuis tref je naast meer Triads ook aardig wat vuur. Alleen als je de Paramedic missie gedaan hebt, ergens anders beschreven in deze walkthrough, ben je hier tegen bestendig. Dus als dat niet het geval is moet je uit de buurt blijven van het vuur. Probeer eerst de rode stippen van je radar te krijgen door die Triads uit te schakelen, daarna verken je het gebouw opnieuw om al het geld op te rapen en ook de groene stippen van je radar te halen. Daarna moet je terug naar Salvatore, dus pak een voertuig dat niet al te veel beschadigd is en rijd er mee naar het hek dat vanzelf open gaat en daarna verder naar Salvatore's huis.

DRIVING MR. LEONE

Salvatore Leone loopt achter je aan, dus stap in de Leone Sentinel voor de deur en laat hem ook instappen. Plan je route naar het opstappunt voor de veerboot, waar je verrast wordt door flink wat politie. Keer meteen om en ga richting de brug naar het volgende eiland. De gele stip staat op het midden van de brug, maar je kan er alleen op vanaf het begin. Gebruik dus je kaart om te zien hoe je daar komt. De politie zit agressief achter je aan, maar naar de Pay 'N' Spray gaan heeft niet veel zin want als de eerste de beste agent je weer ziet zitten ze allemaal weer achter je aan. Rijd dus direct naar de Callahan brug en ga er op volle snelheid overheen. Verderop is een schans waar je overheen moet springen om op Staunton Island te komen. Daar is het echter nog niet afgelopen, je moet de politie voor blijven en Salvatore naar je nieuwe schuilplaats op dit eiland brengen om van ze af te komen.

A WALK IN THE PARK

De burgemeester gaat hardlopen in het park en jij moet hem uitschakelen. Hij wordt echter zwaar bewaakt, dus je moet het strategisch aanpakken. Zodra je gewapend of met een auto het park in gaat zal de bewaking je achterna gaan en de burgemeester vlucht naar zijn auto. Zorg dus dat je een snelle wagen hebt en het park binnen gaat vlak bij waar de burgemeester momenteel loopt. Rijd met hoge snelheid op hem af zodat je hem meteen doodt als je hem raakt. Hij laat z'n telefoon liggen, maar het is wat gevaarlijk om uit te stappen en deze te pakken. Waarschijnlijk wordt je auto helemaal kapot geschoten, dan moet je zo snel mogelijk het park uit rennen en een nieuwe regelen. De bewakers van de burgemeester komen zowel in auto's als lopend achter je aan, probeer ze weg te lokken bij de telefoon die de burgemeester liet liggen. Als het daar wat rustiger is kan je er snel naar toe rijden, uitstappen en dat ding oprapen. Maak je dan snel uit te voeten en ga naar Salvatore, bij jouw schuilplaats.

MAKING TONI

Deze missie start je vanuit je schuilplaats, er is binnen een gele gloed. Eenmaal weer buiten rijd je naar de aangegeven plek op je kaart. Parkeer in de gele gloed en na de ceremonie word je weer thuis afgezet.

CAUGHT IN THE ACT

Deze missie is beschikbaar na de The Morgue Party Candidate missie van Donald Love. Salvatore houdt zich op bij een boot aan een steiger in het noorden van Staunton Island. Als je in de gele gloed gaat staan vaar je naar een andere boot en voor je het weet moet je vanaf de boot schieten. Je hoeft zelf niet te varen, maar je moet wel goed uitkijken naar schietende vijanden op rotsen, steigers en andere boten. Salvatore geeft je hier en daar een tip. Gebruik de linker schouderknop om je vizier wat minder snel te bewegen zodat je preciezer kunt richten. Enkele mannetjes zijn niet zo'n heel groot probleem, maar boten met vijanden wel. Schiet dan ook je magazijn leeg op de boot, zodat deze ontploft en je alle mannetjes tegelijk uitschakelt. Je springt twee keer over schansen bij steigers heen, de mannetjes die daar staan zijn wel gevaarlijk dus probeer ze vroegtijdig neer te maaien. Uiteindelijk wordt het afgesloten met een helikopter die je achtervolgt. Schiet er op om hem op te blazen. Dat gaat vrij langzaam, dus als je een beetje aan de zijkanten mikt kan je ook de twee vijanden per zijkant alvast uitschakelen. De missie is gehaald als de helikopter eerder ontploft dan jouw boot.

SEARCH AND RESCUE

Als je geen wapens hebt dan is het aan te raden die wel te kopen voordat je aan deze missie begint. Een sluipschutter geweer of automatisch wapen zijn de beste opties en ook een kogelvrij vest is mooi meegenomen. Ga naar de blauwe stip op je radar om in de garage op deze verdieping de limousine van Salvatore te vinden. Stap in en rijd naar de nieuwe aangegeven locatie. Stap daar uit en schuil achter de auto, want in de steeg waar je niet in kunt met de auto staan erg veel zwaar bewapende vijanden. Neem wat meer afstand als je een sluipschutter geweer hebt en knal ze één voor één neer. Met een automatisch wapen moet je wat voorzichtiger zijn, beweeg niet te snel vooruit en rust zo nu en dan in de zijruimtes. Als deze steeg leeg is kan je verderop links gaan. Schiet de twee mannen die op Salvatore schieten neer en benader hem zodat hij met je mee gaat. De steeg waar je doorheen moet is wederom bevolkt met flink wat tegenstanders. Loop net ver genoeg de steeg in om één of twee vijanden neer te kunnen schieten, zowel links als rechts. Beweeg steeds iets meer uit de steeg om meer vijanden te zien en probeer ze van zo ver mogelijk neer te schieten. Pas als iedereen uitgeschakeld is stap je in de limousine van Salvatore en wacht je tot hij ook instapt. Waarschijnlijk zit er door al dat geschiet wat politie achter je aan, maar de weg naar het eindpunt is niet lang

of moeilijk. Parkeer de wagen in de garage en loop zelf naar buiten.

TAKING THE PEACE

Zodra je de telefoon hebt opgenomen stuurt Salvatore je naar een ergens anders geparkeerde bestelwagen, naast het ziekenhuis. Stap in en je ziet een Sindacco wagen rijden. Zodra jij op kruisje drukt neem je de besturing over en zie je alles door een groen scherm vanaf de voorkant van de wagen. Druk meteen maar op kruisje om de wagen over te nemen en op je radar verschijnt de locatie van een grote maffia vergadering. Rijd er naar toe, maar houd rekening met het feit dat er een beetje vertraging zit in jouw input en de reactie van de wagen. Het pleintje waar de vijanden staan bevat ook aardig wat pilaren en auto's die een snelle doortocht lastig maken. Toch moet je iedereen doden door over ze heen te rijden, dus kijk op je radar en naar de pijltjes in de lucht om te zien waar nog tegenstanders zijn. Je moet met genoeg vaart over ze heen rijden, anders moet je later terug rijden omdat ze nog niet dood zijn. Let wel op je schademeter, deze mag niet vol raken voordat je de missie hebt voltooid. Weinig botsen dus, behalve bij vijanden, want de Pay 'N' Spray is geen optie.

SHOOT THE MESSENGER

Na het aannemen van de telefoon kaap je een voertuig en ga je naar de aangegeven plaats op je radar. Hier ligt een boot aan een steiger en je komt er via wat schansen naar beneden. Stap in de boot en vaar op de nieuwe stip op je radar af. Die andere boot begint op je te schieten, maar daar heb je niet veel last van. Geef flink gas en je ziet dat je net iets harder gaat dan bij. Je moet hem aan de zijkant inhalen zodat je naast hem komt te varen, waarna je opzij moet kijken en op rondje drukt om de boot en vooral de man aan boord te raken. Het is dan vrij snel gedaan en je staat geslaagd weer op een steiger.

ROUGH JUSTICE

Deze missie is beschikbaar na de Love On The Rocks missie van Donald Love. Als je aankomt bij het politiebureau op Shoreside Vale en in de gele gloed gaat staan krijg je de melding dat je eerst een andere outfit moet hebben. Op je radar verschijnt een icoontje waar je de kledingwinkel kunt vinden, niet al te ver weg. Als je daar in de gele gloed gaat staan krijg je een advocatenpak aangemeten, waarna je weer terug kunt naar de aangegeven locatie bij het politiebureau. Na je gesprek met Salvatore kaap je een auto voor vier personen, waarmee je naar de blauwe stip op je radar rijdt. Hier staan wat bendeleden die bij je instappen, er ligt ook een wapen voor als je dat nodig hebt. Daal verder af naar waar de aangegeven auto staat. Beschadig deze door er op te schieten of er tegen aan te beuken. Er verschijnen ineens vijanden van alle kanten, dus laat je bendeleden uitstappen en rijd zelf weer weg. Blijf hier heen en weer rijden om je vijanden omver te rijden, tot ze je auto kapot schieten. Dan kun je zelf terug schieten of een andere wagen regelen om daar mee verder te gaan. Zoek de verscholen vijanden op en reken met ze af. Als deze lichterding verslagen is verschijnt er een nieuwe auto op je radar. Beuk er tegen aan en herhaal dezelfde strategie tot iedere Forelli dood is.

DEAD RECKONING

Ga naar de aangegeven plek op je radar. Je hoeft niet helemaal om te rijden, het is ook mogelijk voorzichtig de helling af te rijden om bij de lager gelegen weg te komen. Rijd door naar de gele gloed en stap uit je wagen om de twee Sindaccos achter je neer te schieten. Voorbij hen ligt een raketwerper naast een Sanchez motor, dus pak het wapen en gebruik de motor om de achtervolging in te zetten. Je moet de boot met Paul Sindacco aan boord oplazen met de raketwerper, maar je moet een goede plek hebben om dat te doen. Ga hiervoor naar de landpunt aan de oostkant van Shoreside Vale, net ten

zuiden van Wichita Gardens. Op de rotsen daar tref je bovendien extra munitie voor je raketwerper. Wacht tot de boot langs komt varen en schiet twee keer raak om deze op te blazen en de missie te halen.

SHOGUN SHOWDOWN

De aangegeven locatie is terug op Staunton Island, dus ga daar naar toe maar zoek voordat je naar de gele gloed gaat een Yakuza Stinger op straat. Het is een Stinger in twee kleuren, zilver en iets roods of oranje. Hiermee parkeer je in de gele gloed, waardoor ze zowaar het hek voor je openen en je zo naar binnen kunt rijden. Ontwijk alle personen en ontdek de Rhino tank die verderop staat geparkeerd. Parkeer er naast, stap uit de Yakuza Stinger en snel in de Rhino tank. Geef gas en rijd over de auto's heen naar buiten. De bedoeling is om de tank te vernietigen, wat op twee manieren kan. Ten eerst kan je de tank gewoon het water in rijden na er zelf op tijd uit te springen. Ten tweede is er een bom icoontje op je radar verschenen, als je bij die garage de tank naar binnen rijdt wordt er een bom in geplaatst. Dan hoef je de tank alleen nog maar te verlaten, wat afstand te nemen en de bom te laten ontploffen. Als je de tank wilt bewaren, bijvoorbeeld voor de Vigilante missie, plaats de tank dan eerst in de garage van je schuilplaats en laat hem daar in ontploffen. Zodra de garage opnieuw open gaat is de tank weer heel en te gebruiken.

THE SHORESIDE REDEMPTION

Deze missie is beschikbaar na de Love On The Run missie van Donald Love. Salvatore gaat vervoerd worden en je moet helpen met de begeleiding van het busje waar hij in zit. Je hebt een politiewagen nodig en meestal staat er wel één naast of achter het politiebureau geparkeerd. Stop met deze auto in de gele gloed op de hoek, waarna het konvooi vertrekt. Doe je sirenes aan en blijf netjes achter het busje rijden. Een stukje verderop kom je op de dam terecht, waar vijanden het op Salvatore gemunt hebben. Keer net als het busje om en blijf er achter rijden om achtereenvolgende wagens af te ketsen. Houd ze bij het busje vandaan door ze opzij te beuken of kapot te schieten. Soms wordt er aangegeven dat er een wegblokkade is, ga dan voor het busje rijden om er doorheen te beuken en de weg vrij te maken. Meestal zetten die wagens de achtereenvolging in, dus dan zak je weer naar achter om ze weg te houden. Als er een blokkade is, rijd dan niet te ver vooruit omdat het dan is alsof je het busje kwijt bent en daardoor verpest je de missie. Zorg dat het schademeteretje tijdens de rit niet vol loopt, zodat je Salvatore ongeschonden aflevert.

THE SICILIAN GAMBIT

Dit is de laatste normale missie en dus in principe vrij lastig. Zorg dan ook dat je redelijk bewapend bent met genoeg munitie voor je M4 en ook een kogelvrij vest kan handig zijn. Salvatore zit weer in z'n eigen huis op Portland Island en dat is dan ook waar je deze missie start. Als je dat gedaan hebt gaat Salvatore met je mee, dus stap in een wagen en neem Salvatore mee. Ontwijk meteen de vijanden in de auto, de rest van de rit heb je weinig last van ze. Rijd met hem naar Staunton Island en parkeer in de gele gloed voor het stadhuis. Stap snel uit na het tussenstukje en schiet de vier mannen neer die naar buiten komen lopen. Salvatore komt terug, dus neem hem weer mee in een voertuig en rijd via de route die je zelf wilt naar de nieuwe aangegeven plek in de haven. Onderweg kan je nog langs Phil Cassidy's wapenwinkel voor zware wapens of naar de Ammu-Nation voor een kogelvrij vest. Parkeer in de gele gloed en schiet de enige vijand op de steiger neer, waarna je plaats neemt in de boot die Salvatore zal besturen terwijl jij moet schieten. Er verschijnen veel boten met schutters aan boord, maar met jouw geweldige wapen schiet je ze zo kapot. Door de golven kan het soms lastig mikken zijn, maar het heeft ook wel een voordeel dat je verticaal schommelt en dus meestal alleen horizontaal hoeft te bewegen. Verderop zegt Salvatore dat je de helikopter uit moet

schakelen, dus wacht tot deze binnen bereik is en knal hem uit de lucht. Uiteindelijk blijf je rondjes varen om de vuurtoren, met bij de steiger vijanden er op en een boot er naast. Als deze uitgeschakeld zijn kan je pas aanleggen, dus richt je aandacht daar op als je langs komt. Eenmaal aangelegd loop je naar de eerste hoek in de trap. Draai je om en richt omhoog om twee man neer te schieten. Verderop zit een vervelende man achter kisten, voorbij het hek. Ren hem voorbij als hij bukt en schiet hem dan van voorbij de kisten neer. Beklim de volgende trappen en schiet onderweg nog één man neer. Benader boven de gele gloed om de ontknoping te zien, waarna je een helikopter moet neerhalen. Blijf bij Salvatore en de burgemeester uit de buurt, de missie is voorbij als één van hen dood gaat. Er ligt nog een kogelvrij vest en een M4 voor je klaar. Als je genoeg gezondheid en bescherming hebt kan je blijven staan en je M4 leeg knallen op het toestel tot het neer stort, maar zo niet dan moet je wat lopen om het kogelvrije vest te pakken en de helikopter te ontwijken tot je terug kunt schieten zonder dat zij dat direct doen. De missie is gehaald bij het neerstorten van de helikopter.

| 3 | 5 | MARIA |

SHOP 'TIL YOU STROP

Deze missie is beschikbaar na de Ho Selecta missie van Salvatore Leone. Je moet Maria ophalen bij haar huis en je staat samen met haar buiten. Kaap een wagen en Maria zal ook instappen, waarna je naar de aangegeven plek voor een winkel rijdt. Als Maria terug instapt heb je de politie achter je aan, maar het is maar één sterretje dus na wat rond rijden ben je die vanzelf weer kwijt als je niet te veel politie tegen komt. Daarna moet je Maria afzetten bij een tweede winkel, waar ze weer iets zal stelen. De eigenaar schiet een band van je wagen lek en de politie zit met drie sterren achter je aan. De Pay 'N' Spray staat niet aangegeven op je kaart, dus doe je best zo snel mogelijk bij Maria's appartement terug te komen. De politie zal je beuken en ook spijkerstroken neer leggen waardoor nog meer banden kapot gaan, maar de afstand naar je bestemming is niet al te groot en zelfs met lekke banden redelijk te doen.

TAKEN FOR A RIDE

Kaap weer een voertuig en laat Maria ook instappen. Je moet haar naar de aangegeven plek brengen, waar een Sindacco wagen staat te wachten naast de gele gloed. Parkeer er in en ze gaan er vandoor met Maria. Zet de achtervolging in. Probeer ze in te halen en tegen ze aan te rammen. Na genoeg schade of een lange achtervolging zullen de vijanden die in de wagen zitten uitstappen, waarna je makkelijk over ze heen kunt rijden om ze te doden. Maria stapt dan ook uit de auto, dus laat haar bij je instappen en rijd gewoon rustig terug naar haar appartement om haar daar weer af te zetten.

BOOBY PRIZE

Je moet met een motor aan de startlijn verschijnen, dus ga er naar op zoek en neem deze zonder al te veel brokken te maken mee naar de aangegeven locatie. De race is niet heel erg lastig, maar hij bestaat uit twee rondes en als je op je motor weet te blijven zitten dan moet je makkelijk bij kunnen blijven. Kijk goed naar je radar en de pijltjes in de checkpoints om de route in de gaten te houden. Je moet eerste worden om deze missie te halen.

BIKER HEAT

Ga naar de aangegeven plek op je kaart om Wayne te ontmoeten. Hij gaat er vandoor op z'n motor en laat jou achter bij z'n vrienden. Zodra je de controle terug hebt pak je het automatische wapen rechts van je en stap je op die

motor. Rijd snel weg zodat je er niet van afgetrokken kan worden en zet de achtervolging in. Wayne neemt irritante routes over stoepjes en door steegjes, dus let goed op waar hij heen gaat. Met het automatische wapen kan je recht vooruit schieten, dus doe dat als je in één lijn achter hem zit. Zijn motor is kogelvrij, maar je raakt hem wel. Als hij van z'n motor valt is dat omdat hij verslagen is en dan heb je de missie dus gehaald.

OVERDOSE OF TROUBLE

Maria heeft een overdosis en je moet haar vervoeren om snel een middel voor haar te vinden. Maria blijft buiten staan, dus regel een auto en parkeer naast haar om haar in te laten stappen. Rijd daarna naar het aangegeven restaurant, maar parkeer met de neus van de auto naar links van de ingang. Rechts verschijnen namelijk motorrijders van Wayne's groep die je achtervolgen en op je schieten, dus rijd snel weg en breng Maria naar de aangegeven plek in Hepburn Heights. Als je daar bent zegt ze ineens dat je naar haar appartement moet, dus rijd meteen door daar naar toe zonder al te veel last te hebben van de motorbende. Zodra je de gele gloed bij haar appartement gehaald hebt kan je meteen door rijden naar Salvatore's huis, daar ben je echt klaar.

| 3 | 6 | DONALD LOVE |

THE MORGUE PARTY CANDIDATE

Deze missie is beschikbaar na de Making Toni missie van Salvatore Leone. Er rijdt een lijkenwagen rond en die moet je zien te stelen. Probeer de wagen dus klem te rijden en de chauffeur er uit te slepen of doe genoeg schade zodat hij vanzelf uitstapt. Als je dat laatste doet is het volgende stuk iets lastiger, omdat de politie met drie sterren achter je aan zit. Je moet dus zo snel mogelijk naar de Pay 'N' Spray om je auto over te laten spuiten. Daarna verschijn de locatie op je radar waar je hem af moet leveren. Hier tref je een schans naar beneden die naar een garage leidt en daar moet je de auto parkeren en daarna weer naar buiten lopen.

STEERING THE VOTE

Er staat een busje voor je klaar waarmee je deze missie moet doen. Er verschijnen ook meerdere gele stippen op je radar, op die locaties tref je dan ook een gele gloed. De bedoeling is dat je er doorheen rijdt, zodat er een tekst over de tegenkandidaat wordt geroepen en dat gebied op jouw hand is. Ondertussen rijden er andere busjes van de tegenkandidaat rond die hetzelfde doen en jouw gebieden proberen over te nemen. Je moet snel werken, want je moet voor de genoemde tijd vijf gebieden in handen hebben. Negeer je tegenstanders dus en rijd gewoon snel van punt naar punt op een route die snel gedaan kan worden. Zodra je vijf gebieden in handen hebt verdwijnen alle overige locaties van je radar en zie je alleen nog waar de busjes van de tegenstander rijden. Deze moet je dan uitschakelen, bijvoorbeeld door ze flink te beuken maar zijwaarts schieten als je er naast rijdt werkt bijzonder goed. Bezoek de Pay 'N' Spray als jouw wagen kapot dreigt te gaan.

CAM-PAIN

Voordat je deze missie start is het aan te raden een kogelvrij vest en redelijk wat munitie bij een automatisch wapen te kopen. Er zijn drie groepen van campagnevoerders en die moeten allemaal uitgeschakeld worden. De meest zuidelijke groep staat op het dak van een hoog gebouw op een hoek van de straat op de grens van Bedford Point en Torrington. Je moet drie trappen op om op het dak te komen. Richt met de rechter schouderknop en selecteer met de pijltjes naar links en rechts één van de mensen met een rood pijltje boven hun hoofd. Schiet deze overhoop en doe dan hetzelfde met de andere twee. Verspil

geen tijd aan kogels aan andere mensen, ook al schieten ze hevig op je. Schakel je doelwitten uit en ren dan zo snel mogelijk weer naar beneden. Pak je oude of een nieuwe wagen en rijd door naar de campagnegroep op de grens van Belleville Park en Newport. Het is mogelijk over ze heen te rijden, maar het werkt beter om er langzaam langs te rijden en dan uit je raampje te schieten omdat je zo een groot gebied dekt en de meeste doelwitten meepakt. Zo niet dan zullen ze op de vlucht slaan, rijd dan wel gewoon over ze heen. Afhankelijk van hoe het tot nu toe gegaan is kan je drie dingen doen. Je hebt erg weinig tijd, dus je moet kiezen uit de Pay 'N' Spray bezoeken om de politie kwijt te raken of naar de Ammu-Nation gaan om een nieuw kogelvrij vest te kopen. Denk je de uitdaging aan te kunnen dan kan je meteen door naar de volgende doelwitten. Het tweede is de beste optie, omdat er bij Liberty Campus waar je heen moet ook een politiester op te rapen is waardoor deze minder een probleem vormen. De campagnevoerders staan bij Liberty Campus op het verhoogde platform. Rijd er op met je auto en schiet uit het raampje terwijl je langs rijdt. Pas op dat je niet uit je wagen wordt getrokken! Rijd over de doelwitten heen die vluchten.

FRIGGIN' THE RIGGIN'

Na je gesprek met Donald wordt er op je radar de locatie weergegeven van Phil wapenwinkel met een icoon van de Amerikaanse vlag. Rijd daar naar toe en loop naar binnen. Hier kan je voortaan zware wapens krijgen, nu moet je aan de balie een Flame-Thrower ophalen en als het goed is krijg je er ook nog wat granaten bij. De locatie van een pakhuis verschijnt op je radar, ga daar naar toe en rijd de bewakers over. Stap uit en schiet eerst iedereen neer die binnen is. Gebruik daarna je vlammenwerper om de stapels papier in de hens te steken, er wordt aangegeven wanneer dat gelukt is. Ondertussen verschijnen er nieuwe vijanden, schakel deze tussendoor uit. Als je wilt kan je ook gebruik maken van de granaten, maar de vlammenwerper werkt ook op de overige machines. Alles waar een pijltje boven hangt moet in ieder geval kapot. Op de verhoging ligt een hartje voor als je gezondheid nodig hebt, maar je bent ook vrij om naar het ziekenhuis te gaan voor zo'n hartje of naar de Ammu-Nation voor een kogelvrij vest. Zodra alles kapot is gaan er twee busjes vandoor. Zet de achtervolging in, als je een automatisch wapen hebt het liefst op een motor waarvan er buiten met een beetje geluk één geparkeerd staat. Achter ze rijden en schieten is dan heel makkelijk, met een auto lang genoeg beuken tot ze ontploffen kan ook.

LOVE & BULLETS

Donald rijdt met zijn limousine door de stad en hij wordt aangevallen. Je stapt vanzelf uit en krijgt een sluipschutter geweer tot je beschikking. Schiet alle tegenstanders neer, doe het snel om de limousine zo veel mogelijk te sparen en vergeet niet dat je met de linker schouderknop ook ingedrukt nauwkeuriger kunt mikken. Zodra iedereen is uitgeschakeld moet je weer in de limousine stappen. Rijd links de steeg in en ontwijk de auto die je tegemoet komt. Ga verder links, dan weer links de weg op en race door naar het gebouw waar Donald's missies altijd starten. De auto die je ontweek komt achter je aan, met een schutter achterop. Probeer een beetje door het verkeer te slingeren om van hem af te komen, maar zelfs als dat niet heel erg lukt kom je er wel.

COUNTERFEIT COUNT

Kaap een goede wagen van de weg en benader het blauwe punt op je radar. Dit is een busje die stemmen bij zich heeft. Blijf op een redelijke afstand tot het busje stopt en een koerier instapt. Deze stapt na enkele seconden weer uit en rent dan naar zijn eigen auto. Je moet de koerier doden tussen het busje en zijn eigen auto door snel over hem heen te rijden. Hij laat dan de stemmen

vallen en die moet je oprapen door even uit te stappen. Als de koerier wel zijn auto bereikt moet je deze beuken en hem alsnog doden, maar ondertussen gaat het busje verder en andere koeriers van valse stemmen voorzien. Het is dus niet wenselijk de koerier in zijn auto te laten stappen. Het busje voorziet in totaal vier koeriers van stemmen, waarvan je er minstens drie moet doden om de stemmen te pakken. Je mag dus één overdracht missen, maar bij een tweede is de missie voorbij. Bij drie heb je de missie dus gehaald.

LOVE ON THE ROCKS

Deze missie is beschikbaar na de Munitions Dump missie van McAffrey. Het is aan te raden voor deze missie een kogelvrij vest en een beetje munitie voor een snel vurend wapen te kopen en misschien ook een sluipschutter geweer. Je hebt een afspraak met een contactpersoon van Donald, dus begeef je naar de blauwe stip. Onder de snelwegen tref je de contactpersoon in zijn auto, stap bij hem in die wagen. Als je weer uitstapt moet je richting het zuiden naar het havengebied. Rechts langs de weg staat een houten schans, pak je sluipschutter geweer en schiet de twee mannen er omheen neer. De ingang wordt geblokkeerd door twee vrachtwagens en een andere auto, schiet ook de twee mannen neer die daar achter staan. Loop dan tussen de voertuigen door het terrein op en loop verder tot er een auto aan komt. Ren snel terug en beklim de eerder genoemde houten schans. Vanaf daar kan je met je sluipschutter de vier mannen om de auto heen neer schieten. Betreed dan weer het terrein met een automatisch wapen uitgerust. Benader de wagen die aan kwam rijden en schiet links wat mannetjes neer. Raap de AK-47 op die ze laten vallen en gebruik die voortaan. Stap in de wagen en gebruik deze om wat verder te rijden. Niet te ver, anders lok je teveel mannetjes naar je toe. Degenen die naar je toe komen rijd je omver, maar rijd niet naar het uiteindelijke busje toe. Stap uit en loop er langzaam naar toe, als je beschoten wordt schakel je de schutter snel uit. Schiet je zo een weg naar het busje en stap in. Rijd er mee naar de uitgang van dit havengebied en je ziet een Banshee verschijnen. Stap snel uit het busje en reken af met de auto of de schutters. Als je automatisch richt kan je ze allebei uitschakelen, doe dat voordat ze uitstappen. Met deze schutters uit de weg kan je vrij naar het eindpunt rijden en de auto daar in de garage plaatsen. Als je de schutters en auto niet uitschakelt is het ook wel te doen, maar een stuk lastiger.

PANLANTIC LAND GRAB

Deze missie is beschikbaar na de Shogun Showdown missie van Salvatore Leone. Zorg dat je een motor hebt en een automatisch wapen en daarmee aan komt bij het startpunt van deze missie. Zodra Donald bij je is stap je op deze motor en breng je hem naar het vliegveld. Daar komt Avery Carrington aan, die in zijn auto begeleid wordt door twee kartel wagens. Zet de achtervolging in tijdens hun tocht naar Staunton Island en schiet rechtuit vanaf de motor, waardoor beide kartel wagens stoppen en de vijanden uitstappen. Negeer ze en volg de wagen waar Avery zelf in zit. Blijf deze ook van achter beschieten en Avery zal uitstappen, op zoek naar een ander vervoersmiddel. Stap van je motor af en mik automatisch op hem zodat hij neer te schieten is voordat hij in een ander voertuig stapt. Raap de plannen op die hij achter laat en breng deze terug naar waar je de missie ook begon.

STOP THE PRESS

Begeef je naar Staunton Island, waar achter de kerk de genoemde fotograaf te vinden is. Je moet hem intimideren zodat het balkje rechts in beeld vol loopt. Dit kan je doen door hem in elkaar te slaan, maar ook door hem onder schot te houden. Maak hem in ieder geval niet dood! Zodra het balkje vol is zal hij met je mee gaan, dus keer terug naar de straat en kaap het liefst een snelle wagen of beter nog een motor en laat de fotograaf ook instappen. Rijd met hem naar

de aangegeven plaats op het grote parkeerterrein achter een gebouw. In het tussentijdje zie je dat Ned er vandoor gaat op een scooter en er staat er ook één voor jou klaar. Deze is echter vrij langzaam, dus neem de auto of motor waarmee je gekomen bent. Je moet Ned van z'n scooter af krijgen of gewoon meteen doden. Met een motor is dit het makkelijkst, omdat hij door vrij smalle steegjes gaat en je sowieso recht vooruit kunt schieten op Ned. Zit je in een auto, probeer dan de scooter hard te raken zodat Ned er af valt en rijd dan over hem heen. Of als je een wapen hebt probeer je naast hem te komen om hem gelijk neer te schieten.

MORGUE PARTY RESURRECTION

Regel eerst vervoer voor jou en Donald, er verschijnen dan twee blauwe stippen op je radar. Één daarvan vind je Wichita Gardens, dat is het dichtst bij dus ga daar naar toe om er achter te komen dat de blauwe stip een ambulance is waar het lijk van Avery Carrington in ligt. Blokkeer de weg en trek de bestuurder achter het stuur vandaan, laat Donald ook instappen. Rijd met de ambulance naar het vliegveld, beuk door de slagbomen heen en parkeer in de gele gloed binnen in één van de achterste hangars. Nu moet je de andere blauwe stip opzoeken, op Staunton Island. Er staat een motor voor je klaar naast de uitgang van de hangar. Je komt terecht bij de kerk en daar staat een lijkenwagen klaar waar Ned Burner, de fotograaf, in ligt. Stop vlak naast de lijkenwagen en stap van je motor om de lijkenwagen mee te nemen. Je hebt twee sterretjes politie achter je aan, maar als je een beetje door rijdt heb je daar niet echt last van. Keer terug naar het vliegveld op Shoreside Vale en pak het politiester icoontje op dat links vlak voor de slagbomen ligt. Beuk er dan opnieuw doorheen en rijd door naar dezelfde hangar als waar de ambulance staat. Parkeer de lijkenwagen in de gele gloed er naast.

LOVE ON THE RUN

Deze missie is beschikbaar na de Bringing The House Down missie van EightBall. Zorg dat je in ieder geval bewapend bent met een snel vurend wapen. Je moet eerst bij het hek aan de ingang in de gele gloed staan, waardoor het hek open gaat en je de gele gloed bij de voordeur kunt bereiken. Daarna sta je buiten en er komt een golf van Colombianen het terrein op, zowel lopend als in hun bendewagens. Schakel de eerste paar uit en ren naar rechts. Je loopt een hartje voorbij, pak deze als het nodig is. Verderop zit Donald in de garage, ga ook in de opening staan nadat je binnen in de garage het kogelvrij vest hebt gepakt. Schiet vijanden neer als ze binnen bereik komen lopen of schiet de wagens kapot als je daar genoeg munitie voor hebt. Pak tussen de golven door de wapens op die je uitgeschakelde vijanden achter laten en zorg dat er één wagen over blijft om in te ontsnappen. Zodra Donald weer mee gaat stap je in die wagen en ga je richting vliegveld. Je wordt achtervolgd door de Colombianen en waarschijnlijk ook door de politie. Rijd daarom via de Pay 'N' Spray, dan ben je in ieder geval van de politie af en is je wagen ook weer gerepareerd. Bij het vliegveld rijd je weer door de slagbomen en naar de ingang van de aangegeven hangar.

| 3 | 7 | CHURCH CONFSSIONAL |

L.C. CONFIDENTIAL

Deze missie is beschikbaar na de The Morgue Party Candidate missie van Donald Love. Er wordt een tijd genoemd waarop een ontmoeting plaats gaat vinden en jij moet daar op dat moment zijn. Eerst echter moet je een FBI wagen stelen, dus rijd snel naar de snelweg waar de FBI momenteel met veel andere politie is en rijd over alle agenten heen om bij de aangegeven auto te komen. Stap in en rijd opnieuw tussen de agenten en wagens heen om naar de aangegeven locatie te gaan. Naar de Pay 'N' Spray gaan is niet nodig. Als je er komt stapt een man

bij je in en later weer uit, rijd dan snel over hem heen en raap de papieren op die hij laat liggen. Je hebt flink wat politie op je dak, dus nu is het in je voordeel wel even naar de Pay 'N' Spray te gaan. Daarna kan je rustig naar de eindlocatie, op een parkeerterrein waar je komt via de linker steeg aan de noordzijde.

THE PASSION OF THE HEIST

Het is aan te raden voorafgaand aan deze missie bij Phil Cassidy's winkel wat munitie voor een raketwerper te kopen. Bij Ammu-Nation kan je ook een sluipschutter geweer en een kogelvrij vest aanschaffen. Start dan de missie en rijd snel naar de aangegeven parkeerplaats bij de veerboot in het noorden. Blijf op een afstand en gebruik je sluipschutter om van ver al wat tegenstanders met rode pijltjes boven hun hoofd neer te schieten. Er vliegt ook een helikopter rond, gebruik je raketwerper om deze makkelijk uit de lucht te halen. Zorg dat iedereen dood is die je vanaf hier kunt zien en raap dan de wapens op die achtergelaten worden. Gebruik ze om overige vijanden neer te schieten en raap dan het koffertje naast de limousine op. Die wagen is niet de meest geschikte vluchtauto, dus kaap een andere wagen op het parkeerterrein. Ga eerst langs de Pay 'N' Spray om van de drie sterren politie af te komen en keer dan terug naar het bekende parkeerterrein waar ook de vorige missie eindigde.

KARMAGEDDON

Begeef je naar de brandweerkazerne waar een brandweerwagen aangegeven staat. Stap in en je kunt beginnen met flink wat chaos scheppen. Gebruik de brandweerwagen om tegen alles en iedereen aan te beuken. Er staat rechts in beeld een balkje dat je moet vullen door allerlei dingen uit te halen. Beuk tegen auto's die hopelijk ook nog elkaar raken, rijd motorrijders van hun voertuig, plet voetgangers, enzovoort. Vooral met combinaties en het vernietigen van voertuigen scoor je extra veel punten. De politie zal achter je aan komen, dus zorg dat ze je niet uit je brandweerwagen halen en arresteren. Als het balkje vol is moet je de wagen nog dumpen, dus rijd naar de rand van het eiland en op volle vaart op het water af. Spring er op tijd uit zodat alleen de brandweerwagen in het water verdwijnt.

FALSE IDOLS

Er zijn drie beroemdheden onderweg naar één locatie en jij moet zorgen dat ze daar niet aan komen. De stip links op je kaart is degene die volgens de uitleg met de helikopter komt, rechts is de aankomende boot en er is er al één op dit eiland. Dit is je eerste doelwit, maar voordat je die kant op gaat moet je eerst naar Phil Cassidy's wapenwinkel. De priester heeft een raketwerper voor je betaald, dus haal deze daar op. Ga dan in de richting van de limousine, maar parkeer op de straat en wacht hem op. Pak je raketwerper, richt nauwkeurig op de aankomende limousine en schiet deze met één raak schot overhoop. Ondertussen is ook de andere beroemdheid aangekomen per boot en overgestapt in een kogelvrije Patriot. Hij is echter niet bestand tegen een raketwerper, dus wacht deze auto ook op en vernietig deze op dezelfde manier als de limousine. De overgebleven beroemdheid vliegt ondertussen waarschijnlijk ook al in haar helikopter boven het eiland. Je moet een beetje gokken hoe deze gaat vliegen, maar dat gaat volgens een vrij duidelijke route. Stop ook een stuk verder op deze route, stap uit en neem de tijd om op de helikopter te richten. Zodra deze neer is gegaan moet je terug keren naar de kerk om je daar bij de priester te melden.

Deze missie is beschikbaar na de Caught In The Act missie van Salvatore Leone. Stap in de wagen die voor je klaar staat, Leon's Banshee. Rijd er mee naar de aangegeven plek, waar je vanzelf uitstapt en een aantal Sindaccos rond ziet lopen. Schiet ze overhoop van een zo groot mogelijke afstand en pas op als ze op je af komen rennen. Om de hoek naar links staan er nog een paar, reken daar ook mee af. Dan staat aangegeven dat je weer in de auto moet stappen, Leon zit achter het stuur. Jij moet schieten terwijl je achtervolgt wordt door motors, auto's en op het laatst zelfs een helikopter. Mik vooral op de schutters, want die kunnen jouw vervoersmiddel beschadigen. Een tweede doelwit kan de motor van je vijanden zijn, als je die opblaast schakel je het hele voertuig en de inzittenden uit. Je moet ze zo snel mogelijk uitschakelen om te voorkomen dat ze te veel schade aan Leon's auto doen. Bij de helikopter probeer je eerst de mannetjes naar beneden te schieten, daarna gevolgd door de helikopter.

THE WHOLE 9 YARDIES

Rijd naar de aangegeven locatie en je treft daar wat tegenstanders rondom een stel motoren. Steel één van deze motoren door er op te springen en meteen over de snelweg weg te rijden. Als je die route volgt kan je op hoge snelheid naar de aangegeven locatie rijden terwijl je achtervolgt wordt door de bendeleden op de overige motoren. Daar aangekomen rijdt je de gele gloed binnen, waarna de Yardies het vuur openen. Help ze een handje mee door ook op de vijanden te knallen of pak een auto en rijd over ze heen tot ze allemaal dood zijn.

CRAZY '69'

Je krijgt aan zwaard, een katana, mee en er verschijnen diverse rode stippen in Belleville Park. Let goed op de tijd die wordt weergegeven bij het starten van de missie, je moet de missie voltooien voor die tijd. Begeef je dus snel naar het park met alle vijanden er in. Je zult ze moeten doden met alleen de katana, gelukkig hebben ze zelf geen schietwapens. Baan je gewoon een weg van de éne kant van het park naar de andere kant en pak de mannetjes één voor één aan, één slag is al voldoende om ze uit te schakelen. Pak het politiesterretje op de brug in het midden van het park als er teveel politie achter je aan zit. Probeer niet te veel vijanden bij elkaar te krijgen, want dan sluiten ze je in en hakken allemaal op je in. Als dat gebeurt ren je weg en pak je ze één voor één aan. Zorg dat je twintig man doodt met de katana voor de genoemde tijd.

NIGHT OF THE LIVID DREAMS

De Yardies worden aangevallen door de Sindaccos en jij moet die laatste groep uitschakelen om de Yardies te helpen. Begeef je naar de Ammu-Nation, want in de steeg er achter gebeurt alles. Koop echter eerst bij de Ammu-Nation een kogelvrij vest en genoeg munitie voor je AK-47. Ga dan de steeg in en schiet alle vijanden neer zodat de rode stippen van je radar verdwijnen. Één van de Yardies gaat weg om een ambulance te halen, maar ondertussen verschijnen er meerdere nieuwe vijanden op je radar. Reken eerst af met degenen die naar je toe komen rennen, daarna beweeg je voorzichtig verder door de steeg. Check eerst links voordat je rechts gaat en pas dan op voor de brandende motor die langs komt rijden. Schiet op de mannetjes verderop en op de voertuigen om de omstanders meteen mee te nemen in de ontploffing. Als iedereen uitgeschakeld is loop je de straat op, waar de ambulance op komt dagen en jij klaar bent.

MUNITIONS DUMP

Er rijden twee grote vrachtwagens rond die je uit moet schakelen, dat kan op twee manieren. Als je veel geld te besteden hebt kan je raketwerpers kopen. Je hoeft dan alleen maar de trucks op te wachten, een beetje te mikken en ze te raken om ze op te blazen. Het is echter goedkoper om een automatisch wapen te

kopen en een motor te stelen, zodat je recht vooruit kunt schieten terwijl je achter één van de vrachtwagens rijdt. Het nadeel van die laatste aanpak is dat je geraakt kunt worden door schutters op de vrachtwagens, maar die doen niet echt veel schade. Erger zijn de auto's die te hulp komen en je klem willen rijden, maar als je een beetje goed achter de vrachtwagen rijdt kan je deze makkelijk beschieten tot hij in brand vliegt en er dan vandoor gaan. Doe precies hetzelfde bij de tweede vrachtwagen, de missie is gehaald als beide vrachtwagens opgeblazen zijn voordat ze de eindbestemming bereiken.

| 3 | 9 | TOSHIKO KASEN |

MORE DEADLY THAN THE MALE

Deze missie is beschikbaar na de Panlantic Land Grab missie van Donald Love. Nadat je de missie hebt gestart of net er voor koop je bij Phil Cassidy's wapenwinkel een M4. Rijd met dat wapen uitgerust naar de aangegeven locatie, waar diverse Yakuza zwaar bewapend de steiger bewaken. Benader voorzichtig de plaats waar de schans naar beneden gaat en schiet neer wie te raken is. Loop langzaam naar beneden en schiet snel iedereen neer die binnen bereik komt. Beneden ligt recht vooruit, links van de steiger, een raketwerper. Neem deze mee, schiet je een weg naar de met een blauwe pijl aangegeven boot en gebruik de raketwerper om één of twee van de vijandelijke boten op te blazen. Stap daarna in de aangegeven boot en vaar er mee naar de gele stip op je radar. Onderweg kom je twee keer een groepje van twee vijandelijke boten tegen, maar als je flink door vaart en ze een beetje ontwijkt als ze op je af komen heb je er niet echt last van. Vaar bij het eindpunt gewoon de gele gloed binnen.

CASH CLASH

Er rijden drie beveiligingswagens van de éne kant van de stad naar een Yakuza gebouw aan de andere kant. Hun eindbestemming is aangegeven met een gele stip op de radar, de rode punten zijn de wagens zelf. Als je nog de raketwerper uit de vorige missie hebt dan is dat mooi meegenomen, je hebt sowieso zwaar materiaal nodig om de wagens uit te schakelen. Ze verwachten nu nog niks, dus rijd voor de uit en parkeer verderop op de weg om ze op te wachten. Neem de tijd om te richten en blaas eerst de voorste wagen op, reageer dan snel om de andere twee ook uit te schakelen voordat ze er vandoor gaan. Mocht een wagen ontsnappen, wacht deze dan op in de buurt van het eindpunt of zoek een ander punt op de route waar je hem op kunt wachten. Geen van de wagens mag het eindpunt bereiken, je haalt de missie als ze alle drie uitgeschakeld zijn.

A DATE WITH DEATH

Zorg dat je tenminste een snel vurend wapen hebt voordat je deze missie begint. Toshiko's auto, een limousine, staat rechts om de hoek naast het gebouw geparkeerd. Ren er naar toe, stap in en rijd er mee terug naar de vooringang waar Toshiko staat te wachten. Laat haar instappen en een kledingicoontje verschijnt op je radar. Rijd daar naar toe, stap uit en de gele gloed binnen om een net pak aan te doen. Stap weer achter het stuur van de limousine en breng Toshiko naar het operagebouw. Voor je het weet staan er flink veel vijanden om je heen die het op Toshiko gemunt hebben. Richt automatisch op ze en schakel ze snel uit. Degenen achter de auto zijn uit te schakelen door flink op de auto te schieten en deze op te blazen. Zodra de kust even veilig is stap je weer in de limousine en wacht tot Toshiko ook weer is ingestapt. Rijd snel terug naar waar je de missie begon. Onderweg word je lastig gevallen door meer Forelli's die je proberen te stoppen met hun auto's. Ontwijk ze als ze voor je proberen te stoppen en begeef je gewoon zo snel mogelijk naar het eindpunt.

CASH IN KAZUKI'S CHIPS

Er gaat flink wat geschoten worden in deze missie, dus naast een kogelvrij vest zijn ook sterke wapens aan te raden. Koop wat je het beste ligt. Automatische wapens heb je sowieso nodig, maar een sluipschutter geweer kan ook handig zijn. Na het starten van de missie ga je naar de aangegeven locatie in een steeg. Zodra je in de gele gloed gaat staan komen er drie mannen uit de lift, schiet ze snel neer door flink te knallen en snel van doelwit te wisselen met de pijltjes. Beweeg niet te veel, anders lok je de mannen om de hoek ook nog naar je toe. Het is beter uit stilstand snel deze drie tegenstanders uit te schakelen, daarna kan je kijken naar wat er verderop op je wacht. Probeer van net om de hoek neer te knallen en kom niet te dichtbij. Kazuki gaat er vandoor met een helikopter, dus zet de achtervolging in door in de achterste Yakuza Stinger te pakken. Onderweg komen er diverse andere wagens achter je aan, race ze er gewoon uit en begeef je ook naar het casino waar Kazuki nu is. Bij de vooringang staan diverse mannetjes en misschien heb je de auto's ook nog achter elkaar. Als dat het geval is kan je die beter ergens anders uitschakelen en dan terug komen om de bewakers bij de ingang met je sluipschutter neer te schieten of gewoon over ze heen te rijden. Zodra het hier voor vrij is wissel je naar een snel vurend wapen en beklim je de trap van het casino. Stop zo nu en dan om te kijken wie te raken is en schiet deze vijanden dan neer voordat je verder gaat. Uiteindelijk bereik je het dak, waar je het één op één moet opnemen tegen Kazuki zelf. Hij heeft een zwaard en jij een automatisch wapen, maar zijn gezondheid is erg hoog dus je doet langzaam schade. Op het dak ligt een kogelvrij vest. Neem afstand van hem en schiet zo lang mogelijk is, pak het nieuwe kogelvrije vest als je het nodig hebt. Mocht je inzien dat je genoeg bescherming en gezondheid hebt, dan kan je gewoon blijven staan en je wapens op hem leeg vuren tot hij neer gaat. Keer dan terug naar waar Toshiko altijd haar missies start.

| 3 | 10 | EIGHTBALL |

NO MONEY, MO' PROBLEMS

Deze missie is beschikbaar na de Morgue Party Resurrection missie van Donald Love. Voor deze missie hoef je alleen even bij EightBall langs te gaan, waarna je een gesprek met hem hebt en weer buiten staat. Loop gewoon wat rond tot EightBall je weer op je telefoon belt. Daarna kan je bij zijn werkplaats weer in de gele gloed gaan staan, waardoor je meteen door gaat naar de volgende missie.

BRINGING THE HOUSE DOWN

Stap in het busje dat EightBall voor je heeft klaar staan. Een Damage metertje verschijnt en gedurende de hele missie mag deze niet helemaal vol lopen! Als dat wel gebeurt ontploft het busje en is de missie voorbij. Je moet nu naar de ingang van de tunnels onder de eilanden, waar ook de brug richting Staunton Island begint. Je wordt onderweg lastig gevallen door Forelli wagens, probeer ze achter je te houden en rijdt gewoon door de tunnel om de checkpoints te halen. Bij de splitsing is de rechter zijtak normaal afgesloten, maar nu moet je daar naar toe rijden en de tunnel verder volgen. Uiteindelijk bereik je het gedeelte waar er gebouwd wordt en er lopen twee mannetjes die je gewoon omver moet rijden. Blijf de aanwijzingen volgen om op een punt de eerste lading bommen te plaatsen. Stap daarna weer in het busje en keer voorzichtig om. Volg de route verder via de checkpoints en plaats weer een lading bommen verderop. Er komt nog een mannetje op je af, dus schiet hem neer voordat je met de auto weer verder gaat en uiteindelijk op het laatste punt komt. Daarna moet je er vandoor voordat de tijd op is, dus stap in de andere wagen die hier klaar staat. Race er mee terug door de tunnel, die verderop geblokkeerd is en waar je niet doorheen komt. Rijd een stukje achteruit en ga links de helling op om door de poort te beuken en alsnog buiten te komen voordat de bommen af gaan.

PARAMEDIC

Deze missie start je door in een ambulance te stappen en op het pijltje naar boven drukken. Er verschijnen blauwe stipjes op je kaart, dat zijn patiënten. Pik ze op en breng ze terug naar het ziekenhuis, de gele stip op je radar. Vergeet niet dat er maar drie mensen in je wagen passen, dus na level drie zal je ze strategisch in moeten delen en extra stops maken bij het ziekenhuis. Als je level twaalf volbrengt kan je voortaan oneindig sprinten en het draagt bij aan je compleetheidpercentage.

FIREFIGHTER

Als je in een brandweerwagen stapt en op het pijltje naar boven drukt kan je deze missie doen. Er verschijnt een brandende wagen op je kaart, daar moet je heen rijden en hem blussen. Dit doe je door met de analoge stick verticaal te mikken, met de pijltjes horizontaal en water te spuiten met rondje. Per level komt er ook nog een mannetje bij dat uitstapt en geblust moet worden en zodra een auto vol is komt er een extra auto bij en loopt het opnieuw op. Je moet voorbij level twaalf komen en als je dat haalt heb je de missie afgerond en ben je brandbestendig als je te voet bent.

VIGILANTE

Deze missie kan in meerdere voertuigen gedaan worden, namelijk alle politiewagens en de Rhino tank. Het is aan te raden de missie in de Rhino tank te doen door er in te stappen en op het pijltje naar boven te drukken. De tank is te besturen met de analoge pook, schieten doe je met rondje en de geschutskoepel is te draaien met de pijltjes naar links en naar rechts. Zodra je de missie activeert verschijnt er een rood doelwit op je kaart. Dit is een auto met mensen er in en deze mensen moet je doden. Als dat gebeurt is ga je naar een hoger level, waarin opnieuw stipjes verschijnen. Hoe hoger het level, hoe meer stipjes en hoe meer mensen per auto. Schieten remt af, maar als je naar achter schiet ga je juist harder vooruit. Probeer dan ook over je doelwitten heen te rijden, dat gaat makkelijker dan ze proberen te raken. Negeer alle politie die achter je aan komt, richt je op de missie. Je krijgt waarschijnlijk zes sterren aan je broek en dus andere tanks achter je aan. Als het je lukt level twaalf succesvol af te sluiten zijn kogelvrije vesten vanaf dat moment extra beschermend.

TAXI DRIVER

Voor deze missie heb je een taxi nodig, er zijn twee soorten beschikbaar. Zodra je op het pijltje naar boven gedrukt hebt verschijnt er een blauwe stip op je radar, dit is een klant en die moet je laten instappen door er naast te parkeren. Daarna verschijnt er ergens anders een gele stip, dat is je eindbestemming. Als je daar bent voordat het Tip balkje leeg is krijg je fooi, maar het balkje gaat leeg door tijd en schade. Als je teveel schade hebt opgelopen moet je naar de Pay 'N' Spray zonder de missie te beëindigen. Je hebt de missie succesvol afgesloten als je honderd mensen weet af te leveren. Dat hoeft niet achter elkaar in één keer, het moeten er honderd gedurende het hele spel zijn. Hiermee speel je een nieuwe taxi vrij die te vinden is bij Mean Street Taxi in Trenton op het Portland eiland.

PORTLAND ISLAND

Deze missie start je door een Trashmaster vuilniswagen in te stappen en op het pijltje naar boven te drukken. Er verschijnen diverse stippen op je radar die de locaties aangeven van vuilcontainers. De bedoeling is dat je deze allemaal op gaat halen. Je hebt onbeperkt de tijd om je eerste container te bereiken, maar zodra je deze pakt heb je maar dertig seconden om bij de volgende te komen. Iedere container geeft je dus dertig seconden extra, waardoor je totaal beschikbare tijd naar verloop van tijd kan oplopen. Het essentiële onderdeel van deze missie is het plannen van een route. Het is slimmer te beginnen in een gebied waar containers dicht bij elkaar staan en die op grotere afstanden te halen als je wat tijd hebt opgespaard. In dit geval kan je het best beginnen in Saint Mark's en dan via Portland Harbor en Callahan Point naar het Red Light District gaan. Zodra alles is opgehaald moet je de vuilniswagen wel weer afleveren bij de vuilstort in het noorden van Portland Island.

STAUNTON ISLAND

Deze missie start je door een Trashmaster vuilniswagen in te stappen en op het pijltje naar boven te drukken. Er verschijnen diverse stippen op je radar die de locaties aangeven van vuilcontainers. De bedoeling is dat je deze allemaal op gaat halen. Je hebt onbeperkt de tijd om je eerste container te bereiken, maar zodra je deze pakt heb je maar veertig seconden om bij de volgende te komen. Iedere container geeft je dus veertig seconden extra, waardoor je totaal beschikbare tijd naar verloop van tijd kan oplopen. Het essentiële onderdeel van deze missie is het plannen van een route. Het is slimmer te beginnen in een gebied waar containers dicht bij elkaar staan en die op grotere afstanden te halen als je wat tijd hebt opgespaard. In dit geval kan je het best beginnen in Bedford Point en dan via Torrington en Newport naar Rockford gaan. Zodra alles is opgehaald moet je de vuilniswagen wel weer afleveren bij de vuilstort in het noorden van Portland Island.

SHORESIDE VALE

Deze missie start je door een Trashmaster vuilniswagen in te stappen en op het pijltje naar boven te drukken. Er verschijnen diverse stippen op je radar die de locaties aangeven van vuilcontainers. De bedoeling is dat je deze allemaal op gaat halen. Je hebt onbeperkt de tijd om je eerste container te bereiken, maar zodra je deze pakt heb je maar veertig seconden om bij de volgende te komen. Iedere container geeft je dus veertig seconden extra, waardoor je totaal beschikbare tijd naar verloop van tijd kan oplopen. Het essentiële onderdeel van deze missie is het plannen van een route. Het is slimmer te beginnen in een gebied waar containers dicht bij elkaar staan en die op grotere afstanden te halen als je wat tijd hebt opgespaard. In dit geval kan je het best beginnen in Wichita Gardens en dan via Cedar Grove en Pike Creek naar Francis Intl. Airport gaan. Zodra alles is opgehaald moet je de vuilniswagen wel weer afleveren bij de vuilstort in het noorden van Portland Island.

| 3 | 13 | AVENGING ANGELS |

PORTLAND ISLAND

Doe deze missie op Portland Island. In je schuilplaats doe je eerst de Avenging Angel outfit aan, waarna je naar Chinatown gaat. Loop of rijd daar gewoon wat rond tot je iemand ziet lopen die hetzelfde aan heeft als jij. Benader hem en druk op het pijltje omhoog om de missie te starten. Er verschijnen rode stippen op je kaart en radar, dat zijn leden van rivaliserende bendes. Je moet ze allemaal uitschakelen, dus begeef je naar de aangegeven locatie en neem je nieuwe vriend mee. Soms staan de tegenstanders gewoon te staan, soms ook rijden ze in een auto of in een groep op motoren. Als ze gewoon staan kan je flink over ze heen rijden of vanaf een motor

rechtuit neerschieten. Rijden ze in een auto dan moet je ze flink beuken of klem rijden en door het raam schieten. Als er overlevenden zijn rijd je gewoon over ze heen. Motorrijders zijn het beste uit te schakelen vanaf een motor, dus ga achter ze rijden en schiet ze in de rug. Iedere keer als een groep is uitgeschakeld neemt het level toe en wordt de volgende groep groter. Er zijn extra handlangers mee te nemen door naast ze te stoppen en om voortgang te blijven boeken heb je altijd één collega nodig, zonder kan je de rivaliserende bendes niet vinden. Zorg dus dat je altijd zo iemand bij je hebt en dat hij niet om komt tijdens je missies. Mocht het toch gebeuren, dan moet je op zoek naar zo'n figuur die op straat rond loopt. De missie is voltooid als je voorbij level vijftien komt. Als beloning krijg je een kogelvrije Avenger motor bij je schuilplaats, zet deze in je garage als je hem wilt houden.

STAUNTON ISLAND

Doe deze missie op Staunton Island. In je schuilplaats doe je eerst de Avenging Angel outfit aan, waarna je naar Belleville Park gaat. Loop of rijd daar gewoon wat rond tot je iemand ziet lopen die hetzelfde aan heeft als jij. Benader hem en druk op het pijltje omhoog om de missie te starten. Er verschijnen rode stippen op je kaart en radar, dat zijn leden van rivaliserende bendes. Je moet ze allemaal uitschakelen, dus begeef je naar de aangegeven locatie en neem je nieuwe vriend mee. Soms staan de tegenstanders gewoon te staan, soms ook rijden ze in een auto of in een groep op motoren. Als ze gewoon staan kan je flink over ze heen rijden of vanaf een motor rechtuit neerschieten. Rijden ze in een auto dan moet je ze flink beuken of klem rijden en door het raam schieten. Als er overlevenden zijn rijd je gewoon over ze heen. Motorrijders zijn het beste uit te schakelen vanaf een motor, dus ga achter ze rijden en schiet ze in de rug. Iedere keer als een groep is uitgeschakeld neemt het level toe en wordt de volgende groep groter. Er zijn extra handlangers mee te nemen door naast ze te stoppen en om voortgang te blijven boeken heb je altijd één collega nodig, zonder kan je de rivaliserende bendes niet vinden. Zorg dus dat je altijd zo iemand bij je hebt en dat hij niet om komt tijdens je missies. Mocht het toch gebeuren, dan moet je op zoek naar zo'n figuur die op straat rond loopt. De missie is voltooid als je voorbij level vijftien komt. Als beloning hoeft je voortaan geen geld meer te betalen als je opgepakt wordt en weer vrij gelaten.

SHORESIDE VALE

Doe deze missie op Shoreside Vale. In je schuilplaats doe je eerst de Avenging Angel outfit aan, waarna je naar Wichita Gardens gaat. Loop of rijd daar gewoon wat rond tot je iemand ziet lopen die hetzelfde aan heeft als jij. Benader hem en druk op het pijltje omhoog om de missie te starten. Er verschijnen rode stippen op je kaart en radar, dat zijn leden van rivaliserende bendes. Je moet ze allemaal uitschakelen, dus begeef je naar de aangegeven locatie en neem je nieuwe vriend mee. Soms staan de tegenstanders gewoon te staan, soms ook rijden ze in een auto of in een groep op motoren. Als ze gewoon staan kan je flink over ze heen rijden of vanaf een motor rechtuit neerschieten. Rijden ze in een auto dan moet je ze flink beuken of klem rijden en door het raam schieten. Als er overlevenden zijn rijd je gewoon over ze heen. Motorrijders zijn het beste uit te schakelen vanaf een motor, dus ga achter ze rijden en schiet ze in de rug. Iedere keer als een groep is uitgeschakeld neemt het level toe en wordt de volgende groep groter. Er zijn extra handlangers mee te nemen door naast ze te stoppen en om voortgang te blijven boeken heb je altijd één collega nodig, zonder kan je de rivaliserende bendes niet vinden. Zorg dus dat je altijd zo iemand bij je hebt en dat hij niet om komt tijdens je missies. Mocht het toch gebeuren, dan moet je op zoek naar zo'n figuur die op straat rond loopt. De missie is voltooid als je voorbij level vijftien komt. Als beloning krijg je de Hero outfit.

In het zuiden van Staunton Island in het gebied genaamd Bedford Point zie je op de plattegrond een vierkant blok direct aan de zuidkust. Aan de straat ten westen van dit blok zit de ingang van de Love Media garage, bij een schans en een garagedeur. Er ligt een informatie icoon waarmee je informatie krijgt. Rechts op de muur hangt een lijst van auto's die je hier naar binnen kunt rijden, daarna loop je naar buiten voor beloningen in geld. Voortaan zal je een melding krijgen als je op een voertuig stapt dat je in kunt leveren bij Love Media. Hier onder staan locaties aangegeven waar de auto's staan geparkeerd, maar veelal kan je ze ook op straat vinden. Soms hangt het af van in welke auto je zelf zit of een auto verschijnt of niet. Als je alle auto's hebt afgeleverd staan er standaard een PCJ-600 en een V8 Ghost bij je schuilplaats in Newport op Staunton Island.

HEARSE

In het noorden van Staunton Island vind je het ziekenhuis van dat eiland. Aan de noordelijke kant daarvan is een parkeerplaats speciaal voor speciale voertuigen die met het ziekenhuis te maken hebben. Hier staat ook zo nu en dan de lijkenwagen die je zoekt.

FAGGIO

In het noorden van Staunton Island is de Liberty Campus, een terrein met meerdere gebouwen en trappen. Je moet bij meest noordwestelijke trap zijn binnen het blok om daar de brommer er naast aan te treffen.

FREEWAY

Ten zuiden van je schuilplaats op Staunton Island is een parkeergarage met meerdere verdiepingen en ingangen. De motor die je zoekt staat redelijk vaak geparkeerd op een parkeerplaats in de zuidwestelijke hoek van de onderste verdieping.

PHOBOS VT

In het uiterste noorden van Shoreside Vale loopt een tunnel door de rotsen. Als je vanaf de westelijke uitgang daarvan naar het zuiden rijdt tref je rechts van de weg een stenen vlak waar zo nu en dan een Phobos VT op geparkeerd staat.

INFERNUS

Het onderste gedeelte van Shoreside Vale bestaat uit Francis Intl. Airport, waar een weg precies noordelijk langs de terminal loopt. Rijd vanaf de hoofdweg met verkeer naar die weg richting het westen en je treft rechts van je een parkeerterrein aan waar de snelle sportwagen vaak geparkeerd staat.

SENTINEL

Deze auto is lastig te spotten op parkeerplaatsen, maar hij staat wel op de parkeerplaats van het Big Shot Casino in het zuidoosten van Staunton Island. Je moet bij de vooringang tussen de gebouwen van het casino heen rijden om bij de parkeerplaats te komen.

PCJ-600

Ook deze motor staat op de parkeerplaats van het Big Shot Casino in het zuidoosten van Staunton Island. Je moet bij de vooringang tussen de gebouwen

van het casino heen rijden om bij de parkeerplaats te komen.

DEIMOS SP

In het noorden van Shoreside Vale is bij je schuilplaats een hele reeks van luxe villa's langs een weg die naar het westen over gaat in een brug. Helemaal in het oosten van dit blok staat een huis met een hek, maar het huis links er naast heeft zo nu en dan deze sportwagen op de oprit staan.

MANANA

Ten zuiden van je schuilplaats op Staunton Island is een parkeergarage met meerdere verdiepingen en ingangen. De garage staat vol met exemplaren van het model auto dat je zoek, soms als cabriolet met open of gesloten dak.

HELLENBACH GT

In het noorden van Shoreside Vale is bij je schuilplaats een hele reeks van luxe villa's langs een weg die naar het westen over gaat in een brug. Deze oudere sportwagen staat op de oprit van één van de huizen dicht bij het begin van de brug.

V8 GHOST

Als je op de plattegrond kijkt zie je dat het blok ten noorden van de Love Media garage een punt in het noordwesten heeft. Hier is een klein parkeerterrein dat niet echt als zodanig te herkennen is, maar hier staat wel deze sportwagen geparkeerd.

THUNDER-RODD

Rijd vanaf Staunton Island naar Portland Island over de Callahan brug en ga links zodra je er af bent. Links van je is een parkeerterrein. Deze met vlammen beschilderde hot rod staat af en toe op een parkeerplaats schuin links in een hoek gezien vanaf de ingang van de parkeerplaats.

BANSHEE

Ten zuiden van je schuilplaats op Staunton Island is een parkeergarage met meerdere verdiepingen en ingangen. De auto die je zoekt staat redelijk vaak geparkeerd op een parkeerplaats in de noordwestelijke hoek van de op twee na bovenste verdieping.

LANDSTALKER

In het midden van Staunton Island ligt het park van Belleville Park. In het noorden van dit park staat een houten huis naast een vijver en de terreinwagen die je nodig hebt staat direct westelijk van het huis er naast.

BF INJECTION

In het noordoosten van Portland Island ligt het huis van Salvatore Leone. Als je op de oprit staat loop je naar het oosten de rotsen af om op het strand langs de zee te komen. Volg het strand naar het zuiden en je treft verderop een inham in de rotsen met zand waar deze buggy hoort te staan.

PATRIOT

Als je kijkt op de plattegrond zie je op Staunton Island ten zuiden van de Ammu-Nation twee horizontale steegjes. Deze terreinwagen staat geparkeerd

bijna aan het westelijke uiteinde van de noordelijke steeg.

| 3 | 15 | RADIOGRAFISCHE RACES |

THRASHIN' RC

In het noordwesten van Portland Island ligt het bouwterrein van Hepburn Heights, een Toyz'n The Hood busje staat daar geparkeerd. Stap in dit busje om de race te beginnen. Het is een race van drie niveaus van steeds een ronde langer waarin je vooral contact met de andere wagentjes moet vermijden en niet te hard over hobbels moet rijden. Let op bij het stuk waar je door de tunnel moet rijden. Je moet eerste worden in alle drie de races om deze missie te halen.

RAGIN' RC

In het noorden van het park van Belleville Park op Staunton Island staat een houten huis, met bij de zuidoostelijke hoek een busje van Toyz'n The Hood. Stap in dit busje om de race te beginnen. Het is een race van drie niveaus van steeds een ronde langer waarin je vooral contact met de andere wagentjes moet vermijden en niet te hard over hobbels moet rijden. Pas vooral op bij het bruggetje waar je overheen moet. Je moet eerste worden in alle drie de races om deze missie te halen.

CHASIN' RC

Ten zuiden van de op je plattegrond ronde terminal van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale zie je twee grijze blokjes die hangars voorstellen. Ten oosten van het rechter blokje staat een busje van Toyz'n The Hood. Stap in dit busje om de race te beginnen. Het is een race van drie niveaus van steeds een ronde langer waarin je vooral contact met de andere wagentjes moet vermijden en niet te hard over hobbels moet rijden. Bij de drie sprongen moet je gas los laten op de schans zelf. Je moet eerste worden in alle drie de races om deze missie te halen.

| 3 | 16 | MOTORRACES |

RED LIGHT RACING

De telefoon waarmee je deze race start bevindt zich langs de meest westelijke weg van Portland Island, die langs de kust loopt dus. Ongeveer in het midden van de afstand tussen de Callahan brug en de Pay 'N' Spray is de telefoon. Als je de telefoon hebt opgenomen verschijnt er een gele stip op je radar, je moet daar met een snelle motor in de gele gloed parkeren om de race te starten. Het is een race van drie rondes met weinig echt moeilijke stukken maar veel haakse bochten. Je moet eerste worden om deze missie te halen.

TORRINGTON TT

Begeef je naar de telefoon bij de zuidwestelijke hoek van het meest zuidelijke blok van Staunton Island. Als je de telefoon hebt opgenomen verschijnt er een gele stip op je radar, je moet daar met een snelle motor in de gele gloed parkeren om de race te starten. Het is een race van twee rondes met redelijk wat scherpe bochten tussen de blokken in het zuiden van Staunton Island. Je moet eerste worden om deze missie te halen.

GANGSTA GP

Begeef je naar de telefoon bij de zuidoostelijke hoek van het blok net ten zuiden van de Pay 'N' Spray op Shoreside Vale. Als je de telefoon hebt

opgenomen verschijnt er een gele stip op je radar, je moet daar met een snelle motor in de gele gloed parkeren om de race te starten. Het is een race van drie rondes met door heuvelachtig gebied met haakse bochten. Je moet eerste worden om deze missie te halen.

| 3 | 17 | AUTORACES

LOW-RIDER RUMBLE

In Trenton ligt vanaf je plattegrond gezien een iets gedraaide acht omringd door een andere weg door het havengebied. Bij de zuidelijke hoek van het bovenste deel van de acht tref je de telefoon. Als je de telefoon hebt opgenomen verschijnt er een gele stip op je radar, je moet daar met een snelle auto in de gele gloed parkeren om de race te starten. Het is een race van twee rondes door heuvelachtig gebied met erg snelle tegenstanders. Je moet eerste worden om deze missie te halen.

DEIMOS DASH

De noordwestelijke hoek van Staunton Island bestaat uit het grote stadion. Het blok er onder op de kaart is een parkeerplaats, met aan de oostelijke kant er van de telefoon die je op moet nemen. Als je de telefoon hebt opgenomen verschijnt er een gele stip op je radar, je moet daar met een snelle auto in de gele gloed parkeren om de race te starten. Het is een race van één ronde waarin je vooral langs het stadion de inhaalacties kunt maken. Je moet eerste worden om deze missie te halen.

WI-CHEETAH RUN

In Wichita Gardens is er een straat die omhoog loopt vanaf het laagste gedeelte tussen wat flatblokken door. Vlakbij het laagste punt van die omhoog lopende straat is iets zuidelijker de telefoon die je moet hebben. Als je de telefoon hebt opgenomen verschijnt er een gele stip op je radar, je moet daar met een snelle auto in de gele gloed parkeren om de race te starten. Het is een race van twee rondes waarin je vooral in en net voorbij de tunnel de inhaalacties kunt maken. Je moet eerste worden om deze missie te halen.

| 3 | 18 | RAMPAGES

1

In het noordwesten van Portland Island zie je de kronkelige smalle weggetjes van de crossbaan, met aan de zuidoostelijke kant daarvan een haakse bocht in de autoweg die er langs loopt. Hier zit het hoofdkantoor van Head Radio. Er tegenover staat het gebouw van Borgnine Taxis. De Rampage ligt tussen het gebouw en een laag muurtje aan de oostkant. Je krijgt een vlammenwerper toegestopt en hebt twee minuten de tijd om 25 Diablos af te maken. Deze staan in groepjes op de stoep langs de weg en zijn gekleed in het rood.

2

Het blok ten noorden van je schuilplaats op Portland Island is ook het blok ten zuiden van het tankstation. In de noordoostelijke hoek van het blok ligt de Rampage aan de andere kant van het muurtje. Je krijgt Molotov cocktails als wapen en moet binnen twee minuten zeven voertuigen uitschakelen. Loop naar de autoverkoper vlak in de buurt, daar staan aardig wat wagens gewoon geparkeerd.

3

In het oosten van Portland Island liggen drie blokken ten zuidwesten van het

huis van Salvatore Leone. Door het zuidelijkste blok van die drie loopt een horizontale steeg en achter een schutting aan het oostelijke uiteinde ligt de Rampage. Je hebt twee minuten om met een jachtgeweer 25 Leone maffialeden uit te schakelen. Deze staan in groepjes op de stoep en zijn zwart gekleed.

4

Rijd naar het zuiden vanaf de Pay 'N' Spray op Portland Island. Ga rechts als je niet verder kunt en dan verderop links. Meteen links van je is een smal gebouw met een muurtje er omheen. Achter het muurtje ligt de Rampage. Je hebt twee minuten om met een bazooka tien voertuigen op te blazen.

5

Rijd vanaf het ziekenhuis op Portland Island naar het noorden. Ga de eerste straat rechts, rijd bij de volgende kruising rechtdoor en als je voorbij het gebouw rechts van je bent ga je daar het gras in. Direct achter dit gebouw ligt de Rampage. Je hebt twee minuten om 30 voetgangers de doden door met een auto over ze heen te rijden.

6

Een paar blokken ten noorden van de Callahan brug, aan de westkust van Portland Island, zie je een blok met een gedraaide T vorm er in. Ga naar het kruispunt van die T en je vindt in een hoek de Rampage. Je hebt twee minuten om 30 Triads te doden met een AK-47. Deze staan in groepjes op de stoep, gekleed in het blauw.

7

In het noorden van Staunton Island staat het ziekenhuis, met in de zuidwestelijke hoek op de kaart het grote naambord. De Rampage ligt achter dit bord. Je hebt twee minuten om 30 Forelli's neer te schieten met een M4.

8

In het noorden van het park zelf in Belleville Park op Staunton Island staat een huis en er naast is een vijver met een eilandje in het midden. De Rampage ligt verstopt tussen de bosjes rondom een boom. Je krijgt twee minuten om met een jachtgeweer 30 voetgangers neer te schieten, wat je gewoon in het park kunt doen.

9

Rijd vanaf je schuilplaats op Staunton Island naar het zuiden langs de garage over de weg en ga de eerste rechts. Op deze versierde route is in het zuiden een inham in het gebouw en daar ligt de Rampage. Je hebt twee minuten om met bommen tien voertuigen uit te schakelen. Zorg dat je genoeg afstand hebt als ze ontploffen.

10

Ten zuiden van het park zelf in Belleville Park op Staunton Island staat aan de andere kant van de weg met een trapje aan de voorkant en een stel pilaren. De Rampage ligt achter de tweede pilaar van links. Je moet binnen twee minuten 25 voetgangers doden met een kettingzaag.

11

Als je vanaf de oostelijke ingang van Phil Cassidy's winkel op Staunton Island

naar het noorden rijd zie je al vrij snel rechts van je een trap naar beneden een garage in. Ga naar binnen en kijk achter de planten voor de Rampage. Je hebt dan twee minuten om 25 Yakuza in de fik te steken met een vlammenwerper, dat zijn de mannen in nette, blauwe pakken.

12

Het zuidwestelijke blok van Staunton Island, dat de vorm heeft van een kwart cirkel, heeft in de noordwestelijke hoek een steeg tussen twee muren. De Rampage ligt aan het eind van deze steeg. Je hebt twee minuten om met een jachtgeweer 30 Yakuza te doden, dat zijn de mannen in nette, blauwe pakken.

13

Het zuidelijkste vierkante blok van Staunton Island heeft een trappetje bij de zuidwestelijke hoek. De Rampage ligt tussen de planten links er van. Je krijgt twee minuten om met een voertuig 40 mensen omver te rijden.

14

Aan de buitenbocht van de Cochrane Dam op Shoreside Vale zitten twee takken met een torentje aan het eind. Bij het linker torentje daarvan ligt de Rampage. Je hebt twee minuten om 35 mensen om zeep te helpen met een kettingzaag.

15

Het meest oostelijke huis in Cedar Grove heeft een hek voor de deur, maar het huis ten westen er van is gewoon toegankelijk. Achter de garage van dit huis ligt de Rampage. Je moet binnen twee minuten 30 Colombianen uitschakelen met een auto. Dat zijn de mannen die in groepjes op de stoep staan en hesjes dragen.

16

In het lager gelegen gedeelte van Wichita Gardens, waar de weg naar beneden komt tussen de flats door, vind je in het portiek van het noordwestelijke gebouw de Rampage. Je moet met Molotov cocktails 40 voetgangers doden binnen twee minuten.

17

Het blok ten oosten van het politiebureau op Shoreside Vale heeft aan de zuidkant aan de andere kant van de afzetting langs de weg een inham, daar ligt de Rampage. Je moet 25 Colombianen neer schieten met een jachtgeweer. Dat zijn de mannen die in groepjes op de stoep staan en hesjes dragen.

18

In het lager gelegen gedeelte van Wichita Gardens, waar de weg naar beneden komt tussen de flats door, vind je aan de achterkant van de twee zuidelijke gebouwen de Rampage. Met een jachtgeweer moet je tien voertuigen opblazen en daar heb je twee minuten de tijd voor.

19

In het uiterste oosten van Pike Creek, net ten oosten van de weg die naar het oosten richting het lager gelegen deel van Cochrane Dam gaat, ga je het industrieterrein daar op. Het meest oostelijke gebouw heeft de Rampage op het afdak, je komt er door er met een motor via de trap ten westen er van naar toe

te springen. Je krijgt een raketwerper en hebt twee minuten om tien voertuigen op te blazen.

20

Rijd tussen het ziekenhuis en politiebureau op Shoreside Vale naar het oosten en neem de eerste weg rechts. Rijd rechtdoor tot aan de splitsing waar je niet rechtdoor kunt. Ga toch rechtdoor het gras in en vind de Rampage op een heuvel in het gras. Met een sluipschutter geweer moet je 25 voetgangers neer schieten binnen twee minuten.

| 3 | 19 | UNIQUE JUMPS |

Deze grote sprongen zijn het beste uit te voeren met een snelle motor. Een aantal daarvan zullen wel lukken met een auto, een Freeway of Sanchez, maar het gaat het best met een PCJ-600. Op iedere motor kan je Tony lager laten liggen voor meer snelheid door lichtjes naar voren te drukken, net voordat hij gaat staan.

1

Rijd vanaf de weg door de stad van Portland Island naar het noorden om uit te komen bij het gebied waar de veerboot vertrekt. Naast de steigers aan de noordkust ligt een kapotte boot met planken er tegen, gebruik deze om over te springen als je vanuit het westen komt. Je moet over de steigers heen vliegen en in het gras landen.

2

Ten westen van de crossbaan in het noordwesten van Portland Island ligt een kade aan de kust. Rijd hier hard overheen vanuit het zuiden en je treft bijna voordat je bij de veerboot bent een schans van gras iets naar rechts. Mik tussen de billboards door en land op het terrein er achter.

3

Volg de zuidelijke weg van de crossbaan in het noordwesten van Portland Island tot je naast de weg een grote schans van gras richting de spoorbaan ziet gaan. Rijd hard over deze schans vanuit de westen en blijf een beetje links om makkelijker over de spoorbaan te vliegen en aan de andere kant te landen.

4

Rijd naar het noorden vanaf de Ammu-Nation op Portland Island. Links langs de weg staat het gebouw dat je opblies in één van de missies, met het uithangbord Dolls House. In de noordwestelijke hoek daarvan is het puin zo gelegd dat het een Unique Jump vormt. Neem een aanloop die voor genoeg snelheid zorgt en neem de schans aan de rechter kant om over de spoorbaan te gaan en op het gebouw te landen.

5

Rijd vanaf de oprit van Salvatore's huis op Portland Island op volle snelheid naar het zuiden. Op de heuvel in de bocht spring je recht in zuidelijke richting. Je moet op het parkeerterrein bij de vrachtwagens landen, op het gras is niet ver genoeg.

6

Aan de oostkant van het politiebureau op Portland Island is tussen alle bomen

door precies een route vrij richting een betonnen schans. Ga hier hard genoeg over heen om aan de andere kant op straat te landen.

7

In het noordoosten van Portland Harbor staat een hele rij loodsen naast elkaar. De tweede loods van links is net als de meest linker nog in aanbouw en heeft een aantal planken als schans naar het noorden. Kom met genoeg vaart vanuit het zuiden aan en probeer wat naar links te richten om netjes op het strand te landen.

8

In het Trenton gebied op Portland Island zie je een gekantelde acht als vorm op de kaart. In de rechter bovenste hoek van die acht staat de schans. Je moet zo veel mogelijk afstand nemen en de hele tijd naar voren leunen om genoeg vaart te hebben. Je moet over het eerste dak en zelfs over het gat er na om te landen op het hoger gelegen dak.

9

Een flink stuk ten noorden van het schip in het zuidoosten van Portland Island zie je een groot grijs blok op het haventerrein. Bij de zuidoostelijke hoek daarvan kan je via wat trappen op het dak komen. Aan de oostkant zijn twee schansen, vlieg via de rechter daarvan over de straat heen.

10

Aan de westkust van Portland Island tref je net iets ten noorden van de Callahan brug een blok beton. Je moet er van de zuidelijke kant overheen springen om ook over de spoorbaan te komen. Dit doe je door helemaal terug te rijden in de tunnel ten zuiden van het blok en tijdens je aanloop vol gas te rijden en op de juiste manier voorover te leunen.

11

Ten noorden van het grote schip in het zuidwesten van Portland Island is nog een kleiner schip. Rijd met redelijke snelheid van de kade op het schip zodat je niet in het water valt. De boeg van het schip vormt de sprong en je moet over het midden er naar toe racen en minstens over de vrachtwagens komen.

12

Bij het grote restaurant op de hoek van Callahan Point in het zuidwesten van Portland Island staat een hele grote donut op een standaard. Volg de weg verder naar het oosten en ga het eerste parkeerterrein links op. Keer om en rijd door het gras richting de donut, in een rechte lijn en voorover leunend. Je moet door het midden van de donut vliegen zonder deze te raken.

13

In het zuiden van Portland Island zie je op de kaart aan de kust twee steigers. Vanaf de linker steiger moet je naar het westen racen en flink voorover leunen. Buig zodra de muur rechts van je ophoudt die kant op zodra je netjes recht over de heuvel cement gaat. De bedoeling is dat je over het water vliegt en rechts van de steiger gewoon op de kade landt.

14

Langs de noordwestelijke kust van Staunton Island loopt een wit voetpad, maar

er is tussen dat pad en de weg ook een kort stukje zandpad dat naar het noorden bij een schans uit komt. Spring hier met genoeg vaart overheen en landt netjes op het witte voetpad of er voorbij.

15

Volg de weg langs het havengebied aan de oostkust van Staunton Island naar het noorden. Als je bij de splitsing aan het einde komt buig je wat af naar rechts en ga je in het gras rijden rechts van de weg die verder naar het noorden gaat. Verderop is een schans gevormd door een begroeide heuvel. Gebruik deze om over het meertje er achter te springen en aan de andere kant te landen.

16

Rijd vanaf het zuiden van het park in Belleville Park naar het westen tot je niet verder kunt. Als je rechts gaat zie je langs de rand van de weg een schans van cement en planken. Gebruik deze schans om te springen en op de lager gelegen weg ver genoeg te landen.

17

Ga het havengebied binnen aan de oostkust van Staunton Island en rijd hard naar het zuiden. Het houdt uiteindelijk op bij een grasheuvel, dit is de sprong en je moet een beetje naar rechts insturen om over de billboards te komen en weer op de weg te landen.

18

Langs de westkust van Staunton Island loopt een weg op zeeniveau onder een andere weg. Volg deze weg naar het zuiden en als je omhoog gaat wijk je uit naar het gras rechts van de weg om over de schans iets verder te springen en te landen op de kade beneden.

19

Aan de zuidoostelijke kust van Staunton Island is nogal wat gras. Op de heuvel ten zuiden van de weg rondom het casino is een schans in het gras te vinden en je moet via de zuidelijke kust met genoeg vaart aan komen rijden om op de parkeerplaats achter het casino te kunnen landen.

20

Als je van de brug vanaf Cedar Grove naar Pike Creek op Shoreside Vale komt ga je meteen rechts. Boven op de heuvel ga je met de bocht mee naar links. Het gebouw links van je heeft een raam open staan, dus rijd om en neem afstand van de schans net achter dat raam. Spring door het raam heen en land beneden bij de ronde weg naast Cochrane Dam.

21

In de zuidwestelijke hoek ten noorden van het politiebureau op Shoreside Vale staat een schans gericht richting het politiebureau. Gebruik deze om de bovenkant van het bureau te raken of zelfs op het dak te landen.

22

Daal af via de S-bochten in Wichita Gardens op Shoreside Vale, rijd door tot je niet verder komt en ga rechtsaf bij de splitsing. Probeer al met zo veel mogelijk vaart door de volgende bocht te gaan, leun naar voren en stuur recht op de schans af die links van de weg boven te tunnelopening is. Je moet ver

genoeg komen om in de volgende tunnel te landen.

23

Het blok ten oosten van het politiebureau op Shoreside Vale bevat de schans in de zuidoostelijke hoek. Begin je aanloop in de zuidwestelijke hoek en pas op voor de obstakels onderweg. Je moet bijna landen op de weg langs het water voorbij al het gras.

24

In het uiterste oosten van Pike Creek, net ten oosten van de weg die naar het oosten richting het lager gelegen deel van Cochrane Dam gaat, is een gat in de vangrail. Hierdoor kan je via de schans er achter met redelijk veel aanloop over het water springen en landen op de weg bij Wichita Gardens.

25

Als je via de brede weg langs het vliegveld op Shoreside Vale naar Pike Creek toe rijdt ga je meteen het eerste industrieterrein rechts op. Rijd verder naar rechts en ga met je motor de trap op aan het pakhuis om op het dak te komen. De schans staat op de noordwestelijke hoek van het dak, ga er hard genoeg overheen en in de juiste richting om te landen op het parkeerterrein aan de andere kant van de kruising.

26

Ga naar de meest zuidwestelijke hoek van Pike Creek in de heuvels. Race naar het oosten hard naar beneden over de linker stoep en bij de opening in het muurtje wijk je iets uit naar links om het terrein op te gaan. Raak de schans verder in het oosten goed recht en snel om in het volgende terrein bijna bij de slagboom te landen.

| 3 | 20 | HIDDEN PACKAGES |

1

Dit pakje kan je alleen pakken met een boot, haal er één bij de steigers aan Staunton Island. Er ligt een grote rots in het water ten noorden van de autoverkoper op Portland Island. Leg aan en verken de rots om aan de andere kant het pakje te vinden.

2

In het uiterste noordwesten van Portland Island zijn twee aanlegplaatsen voor de veerboot. Bij de noordelijke aanlegplaats ligt het pakje in het noordelijke wachthuisje naast de slagboom.

3

Dit pakje kan je alleen pakken met een boot, haal er één bij de steigers aan Staunton Island. Vaar naar de steigers in het noorden van Portland Island en volg de kust naar het westen. Bij een zandhoop tussen wat rode muren ligt het pakje, spring hier uit de boot om het te pakken.

4

In het noorden van Portland Island zie je rechts van de weg die naar de veerboot in het noordwesten loopt wat smalle doodlopende weggetjes. Op deze vuilstort staat ook de machine die auto's verpletterd en het pakje ligt tussen

beide delen van de machine.

5

De noordoostelijke hoek van Portland Island bestaat uit veel zand en gras. Langs de noordkust loopt hier een betonnen kade en het pakje ligt aan het oostelijke uiteinde er van, ten noorden van Salvatore's huis is dat.

6

In het noordwesten van Portland Island zie je de crossbaan als dunne weggetjes op je kaart. Loop door de heuvels net langs het zuidelijkste weggetje naar een punt waar ze bijna de overhangende spoorbaan raken. Hier ligt het pakje tussen wat richels.

7

Regel een Sanchez of PCJ-600 en rijd naar de autoverkoper in het noordoosten van Portland Island. Rijd het terrein op en keer om, met je neus naar de uitgang van het terrein. Zet je motor zo ver mogelijk naar achter en geef dan vol gas. Wijk ietsje uit naar rechts en knal hard recht tegen de muur aan de andere kant van de straat. Je wordt dan gelanceerd naar het dak van het tankstation en daar ligt ook het pakketje.

8

In het noordoosten van Portland Island zit de autoverkoper. Het pakje ligt ten oosten van het gebouwtje, tussen wat platte auto's aan de andere kant van het hek.

9

In het midden van Hepburn Heights op Portland Island tref je het bouwterrein. In de noordwestelijke hoek van het terrein staan twee trailers geplaatst, met er achter het pakje in de hoek.

10

Regel een hoge auto waar je op kunt klimmen, zoals een ambulance of een vrachtwagen. Rijd er mee naar je schuilplaats op Portland Island en parkeer hem tegen de verhoging rechts van de gele gloed aan. Klim op de wagen en met een aantal sprongen kom je op het gebouwtje, waar het pakje ook op ligt.

11

Ten oosten van Salvatore's huis in het noordoosten van Portland Island zie je een uitstekend stuk land, dit is een rotsboog waar je overheen kunt lopen. Doe dat en vind het pakje aan het uiteinde er van.

12

Ga naar het begin van de oprit van Salvatore's huis in het noordoosten van Portland Island en loop er van af naar de rotsen ten oosten er van. Kijk eerst voordat je naar beneden gaat, want het pakje ligt op de steile rotsen.

13

Rijd naar het noorden vanaf de Ammu-Nation op Portland Island. Links langs de weg staat het gebouw dat je opblies in één van de missies, met het uithangbord Dolls House. In de noordwestelijke hoek daarvan is het puin zo gelegd dat het

een Unique Jump vormt. Rijd er met een PCJ-600 hard genoeg overheen en in de juiste richting om over het spoor te vliegen en te landen op een hogere verdieping van een gebouw in aanbouw. In de noordwestelijke hoek is een stukje muur weg net naast de groene steigers. Kijk naar beneden en je ziet het pakje liggen op een grijze lager gelegen richel, laat je daar gewoon op vallen.

14

Rijd vanaf de Pay 'N' Spray op Portland Island naar het noorden, sla links af en dan nog een keer. Links is dan een doodlopende steeg waar in Grand Theft Auto III je schuilplaats zat. Het pakje ligt achter de containers in de linker achterste hoek, gebruik de schans er naast om je er achter te laten vallen.

15

Het blok ten zuidoosten van je schuilplaats op Portland Island heeft een aantal stegen er doorheen lopen. Ga de breedste steeg in die het blok doorsnijdt en baan je dan een weg naar het westen en een schans af. Keer om en tegen de muur ligt het pakje.

16

Rijd naar het noorden vanaf de Ammu-Nation op Portland Island. Links langs de weg staat het gebouw dat je opblies in één van de missies, met het uithangbord Dolls House. Ga naar de zuidwestelijke hoek van het parkeerterreintje ten zuiden er van en kijk dan naar het noorden. Het pakje ligt achter een klein muurtje met drie balken er boven.

17

Ten zuidoosten van Salvatore's huis in het noordoosten van Portland Island ligt een eiland in het water waar ook een vuurtoren op staat. Je hebt een boot nodig om er te komen en die leg je aan bij de steiger. Beklim de loopbrug en na het eerste stuk ligt het pakje links in een inham.

18

Aan de oostkant van het blok twee blokken ten zuiden van je schuilplaats op Portland Island zit een grote opening naar de binnenkant van dat blok. Schuin rechts tussen de containers ligt het pakje.

19

Rijd vanaf de Pay 'N' Spray op Portland Island naar het noorden, sla links af en dan nog een keer. Je gaat de heuvel op en treft als het weer vlak wordt tussen beide wegen een blok met planten. Het pakje ligt tussen die planten vrij noordelijk.

20

Ga de steeg rechts van de Ammu-Nation op Portland Island in en duik links de opening in het muurtje in. Het pakje ligt er meteen rechts achter.

21

In het zuidoosten van Saint Mark's op Portland Island tref je in de binnenbocht een restaurant. Beklim de eerste trap naar het terras en pak daar het pakje.

22

In Portland View op Portland Island zie je onder Saint Mark's een groot losstaand gebouw, een warenhuis. Ten noorden er van is een trap de berg op. Beklim die trap maar ga net voor je boven bent rechts het gras in om naast een laag muurtje het pakje te vinden onder het spoor.

23

Achter het ziekenhuis op Portland Island is in de bocht een grasheuvel die omhoog loopt naar een betonnen schans. Loop rechts van die schans over een richel van het ziekenhuis om aan het eind het pakje te vinden.

24

Tegenover het ziekenhuis op Portland Island is de opening van een brede steeg. Loop er in en ga rechts de hoek om zodat je het pakje ziet en kunt pakken.

25

Langs de westkust van Portland Island tref je ergens in het midden het station van de metro aan. Gebruik een PCJ-600 om vanuit het noorden hard over de eerste trap naar boven te rijden, waardoor je op het dak van het perron komt en daar het pakje kunt pakken.

26

In het noordoosten van Portland Harbor staat een hele rij loods en naast elkaar. Het pakje ligt op de zuidoostelijke hoek van het meest rechter gebouw. Je hebt een PCJ-600 nodig om met volle snelheid over de schans naast de linker loods te rijden en te landen op een loods die niet in aanbouw is. Rijd voorzichtig maar snel genoeg door om over de gaten bij het pakje te komen.

27

Een paar blokken ten noorden van de Callahan brug, aan de westkust van Portland Island, zie je een blok met een gedraaide T vorm er in. Ga naar het kruispunt van die T en je vindt in een hoek het pakje.

28

Op het grasveld ten zuidoosten van het politiebureau op Portland Island bevat een aantal bomen die vrij dicht op elkaar staan. Het pakje ligt in het midden van dit kleine bos.

29

In het uiterste oosten van Portland Harbor staan aan de kust een aantal containers, ook op elkaar. Regel een hoog voertuig waar je op kunt klimmen en doe dat aan de zuidelijke kant van de stapel containers. Check in de hoek van de bovenste verdieping containers voor het pakje.

30

In het zuidoosten van Saint Mark's op Portland Island kan je bij het metrostation op de spoorbaan komen. Volg dit spoor dan naar het zuiden tot je in Trenton bij het dak van de worstenfabriek bent, te herkennen aan het bord. Tussen deze borden ligt ook het pakje.

31

Een flink stuk ten noorden van het schip in het zuidoosten van Portland Island zie je een groot grijs blok op het haventerrein. Bij de zuidoostelijke hoek daarvan kan je via wat trappen op het dak komen. Het pakje ligt op de westelijke rand van het gebouw achter een schans.

32

Als je vanaf Staunton Island de Callahan brug af komt ga je links. Het gebouw meteen links van je heeft een parkeerterrein met een perkje in het midden, het pakje ligt daar in.

33

Rijd vanaf de Callahan brug naar het oosten en de bocht buigt af naar rechts en dan terug naar links. Op dat moment is in de binnenbocht een opening tussen de gebouwen. Gebruik de schans die je daar ziet met een motor, stop op het dak en draai naar schuin rechts achter je. Je moet naar het schuine dak aan de andere kant van het gat, dat lukt alleen als je hard genoeg gaat met de motor. Eenmaal daar pak je het pakje.

34

Net ten noorden van de Callahan brug, aan de westkust van Portland Island, is een betonnen blok als schans geplaatst. Je moet met een PCJ-600 op volle snelheid vanuit het noorden aan komen rijden en in de goede richting over de schans gaan, zodat je terecht komt op een dwarsbalk onder de Callahan brug, waar ook het pakje ligt.

35

Rijd de Callahan brug op richting Staunton Island en houd de balken tussen beide brugdelen in de gaten. Het pakje ligt op één van die balken tussen de twee brughelften.

36

Ten noorden van het grote schip in het zuidwesten van Portland Island is nog een kleiner schip. Rijd met redelijke snelheid van de kade op het schip zodat je niet in het water valt. Beklim dan de loopbruggen om aan de zuidkant het pakje te vinden.

37

Rijd vanaf de Callahan brug naar het oosten en de bocht buigt af naar rechts en dan terug naar links. Bij de kruising waar je dan komt ga je rechts. Het pakje ligt achter het muurtje meteen rechts van je.

38

Ten noorden van de voorkant van het grote schip in het zuidoosten van Portland Island staat op een hoek van de kade een stel vrachtwagens geparkeerd. Tussen de twee zuidelijkste vrachtwagens ligt het pakje.

39

In het zuiden van Portland Island ligt er nog één blok gebouwen, ten westen van het grote schip. Aan de oostkant van die gebouwen staan twee containers met het pakje er tussen.

40

Op de kaart van Portland Island zie je twee steigers aan de zuidkust. Dit pakje ligt aan het uiteinde van de westelijke steiger.

41

In het uiterste noorden van Staunton Island is de aanlegplaats van de veerboot, met ten zuiden er van een parkeerterrein. In de hoek daarvan staat een trailer met een blokhuisje er naast. Het pakje ligt daar tussen in.

42

Volg de weg ten westen van het grote stadion in het noordwesten van Staunton Island. Let op de weggetjes links van de weg, er begint ergens een smal zandpad die je naar een schans brengt. Links van die schans ligt het pakje.

43

Aan de weg ten noorden van het ziekenhuis op Staunton Island zit ook een ingang voor een bouwterrein waar gewerkt wordt aan een tunnelingang. In de verlaging van die opening ligt het pakje.

44

Rijd over de weg langs de noordoostelijke kust van Staunton Island. Ongeveer ter hoogte van het ziekenhuis is in het gras aan het water van de oceaan een rotsachtig stuk te vinden waar het pakje op ligt.

45

Rijd vanaf het zuiden van het ziekenhuis op Staunton Island naar het oosten. In de bocht links is een verhoogd perkje. Spring er in vanaf het parkeerterrein en pak het pakje tussen de bosjes.

46

Rijd vanaf het zuiden van het ziekenhuis op Staunton Island naar het oosten. In de bocht is een trappetje in de muur, met een bord met Ristorante Ecoli er op er boven. Volg de muur iets verder naar links, loop er omheen en vind het pakje aan de andere kant.

47

Tegenover de trap aan de zuidkant van het ziekenhuis op Staunton Island vind je de ingang van de metro. Daal af, ga links en je loopt op de toiletten af. Links in de hoek ligt het pakje.

48

Het grootste blok van Fort Staunton op Staunton Island, met de scherpe hoek in het noordoosten, heeft net ten oosten van die hoek een inham met onder andere een bord met Bottiglia er op. Achter dit bord ligt het pakje, gebruik de schans verder naar links om naar de richel te springen.

49

Het grootste blok van Fort Staunton op Staunton Island, met de scherpe hoek in het noordoosten, heeft een steeg er doorheen lopen. In die steeg kan je een andere steeg in en aan het eind daarvan ligt het pakje achter een container in de hoek.

50

Rijd over de weg langs de noordoostelijke kust van Staunton Island en je komt vanzelf het bruggetje tegen. Check de noordwestelijke hoek waar die brug het land weer raakt, daar ligt het pakje op een richel.

51

Kaap een boot bij één van de steiger aan de oostkust van Staunton Island en vaar er mee naar het noorden tussen beide eilanden. Er ligt naast een eilandje ook een kleinere rots in het water en daar ligt het pakje op.

52

Ten zuidwesten van het grote stadion in het noordwesten van Staunton Island zie je een enkele steiger aan de westkust. Hier vlak naast is een betonnen blok in het gras, met aan de westkant het pakje er naast.

53

Dit pakje kan je pas pakken na de missie waarin je Fort Staunton opblaast via een ondergrondse bom. Rijd vanaf het ziekenhuis op Staunton Island via de hoofdweg naar het zuiden en neem de tweede afslag naar links. Je staat bij een gat in de grond, waarbij links een schans tegen het gebouw staat waarmee je het gebouw in kunt gaan. Loop naar het westen en check de hoek voor het pakje.

54

Ten zuiden van het grote stadion in het noordwesten van Staunton Island is een parkeerterrein. In het midden daarvan is een berm en bij een boom daar in ligt het pakje.

55

Regel een ambulance en volg de weg ten oosten van de Pay 'N' Spray op Staunton Island naar het noorden. Blijf rechtdoor gaan om het terrein van het Staunton Cafe op te rijden. Via de ambulance kan je op het dak komen en het pakje vinden achter het naambord.

56

Vanaf de Pay 'N' Spray op Staunton Island rijd je over de verhoging naar het zuiden. Aan het eind staan twee containers met er tussen het pakje.

57

Via de weg ten zuiden van de Pay 'N' Spray op Staunton Island kom bij de oostelijke kust. Als de weg buigt naar rechts ga je links het gras in. Het pakje ligt naast een pilaar van de weg boven je aan het water.

58

Volg de weg vanaf Staunton Island naar de brug naar Shoreside Vale, alsof je naar dat eiland gaat. Na de ronde helling omhoog kom je bij het begin van de brug. Spring daar links naar het gebouw direct naast de brug, het pakje ligt net buiten een brede en lange loopbrug.

59

In het park zelf van Belleville Park op Staunton Island staat in het oosten een monument waar je via een trap bij kunt komen. Het pakje ligt precies achter het monument, maar wel na het beklimmen van de trap.

60

Het blok ten zuiden van de Ammu-Nation op Staunton Island ligt ook aan de weg in het verlengde van de brug naar Portland Island. Hier staat een gebouw met aan de noordkant een glazen richel met het pakje er op. Spring er naar toe met een motor of gebruik een ambulance om er bij te komen.

61

Rijd vanaf het politiebureau op Staunton Island naar het noorden via de gescheiden weg. Als je onder de brug door bent gegaan en voorbij de billboards bent klim je via een auto op de middenberm. Loop de schans van gras op tot je boven bent en volg de betonnen richel naar het pakje aan de andere kant.

62

Rijd het havengebied aan de oostkust van Staunton Island binnen en ga door naar het zuiden. Rechts verderop langs de muur is een schans met er achter een rode container. Tussen de schans en de container ligt het pakje.

63

Ten westen van de Callahan brug die naar Portland Island gaat tref je op Staunton Island een plantenbak tussen beide weghelften. Het pakje ligt daar in tussen de bosjes.

64

Rijd vanaf Staunton Island naar de Callahan Bridge alsof je naar Portland Island gaat. Als je over de schans bent gesprongen keer je om, het pakje ligt net achter de bovenkant van de schans.

65

Rijd over de weg in het verlengde van de brug naar Portland Island op Staunton Island naar het oosten en ga aan het eind links. Twee blokken verder tref je links langs de weg de kerk, met er omheen een heel terrein. In de zuidwestelijke hoek van dit complete blok ligt het pakje.

66

Achter de balie van Phil Cassidy's wapenwinkel op Staunton Island is een trap waarmee je naar de bovenste verdieping kunt. Spring boven naast de trap over de richel en zoek achter de kisten naar het pakje.

67

Rijd vanaf Phil Cassidy's wapenwinkel op Staunton Island via de straat naar het oosten. Je komt bij de dubbele weg gescheiden door wat verhoogde bermmen met bomen. Klim rechts die berm op en vind het pakje achter een boom.

68

Ten noorden van het vierkante zuidelijkste blok van Staunton Island staat een wit, groot en breed gebouw. Het pakje ligt achter een pilaar bij de ingang boven aan de trap.

69

Ten oosten van het Big Shot Casino in het zuidoosten van Staunton Island staat een grote spotlight, met tussen die lamp en het gebouw zelf het pakje.

70

Rijd vanaf de oostelijke ingang Phil Cassidy's wapenwinkel op Staunton Island naar het zuiden en ga vlak voor je niet verder kunt links tussen de gebouwen door. Rechts in het gebouw zit een inham van een ingang, daar ligt ook het pakje.

71

In Cedar Grove op Shoreside Vale kan je van de éne kant naar de andere kant rijden via de tunnel in de rotsen. Halverwege is een afgezette zijtunnel, het pakje ligt links van die ingang.

72

Rijd vanuit Cedar Grove op Shoreside Vale naar het lager gelegen industrieterrein van Cochrane Dam. Verderop zie je links van je een rode container, loop er omheen om het pakje te vinden.

73

Rijd vanuit Pike Creek op Shoreside Vale via de weg langs het water naar de ronde weg bij Cochrane Dam. Bij het gebouw aan het water kan je via een loopbrug aan de oostkant komen en het pakje bij de deuren vinden.

74

Het huis het verst in het oosten van Cedar Grove op Shoreside Vale is een grote villa met een hek voor de deur. Ga naar het huis ten westen er van en steek over naar de burens nog westelijker via een opening in de steeg. Het pakje ligt ten oosten van het huis hier.

75

Bij het zuidwestelijke uiteinde van de Cochrane Dam zelf ga je naar het westen het gras in om bij de hoek in de kustlijn te komen, daar ligt ook het pakje.

76

Ten oosten van Cedar Grove op Shoreside Vale ligt nog een afgezonderd picknick gebied. Loop vanaf de zuidoostelijke hoek van het terrein in die richting om het pakje te vinden.

77

Rijd vanuit Pike Creek op Shoreside Vale via de weg langs het water naar de ronde weg bij Cochrane Dam. Zodra de weg splitst kijk je links achter een rots om het pakje te vinden.

78

Vanaf de oostelijke weg langs Wichita Gardens op Shoreside Vale rijd je naar het noorden. Die weg stopt bij de rotsen, maar een stukje verder naar het noorden ligt op die rotsen het pakje.

79

In de westelijke haarspeldbocht boven Wichita Gardens op Shoreside Vale staan ook wat billboards. Het pakje ligt achter één van die billboards op de rotsen.

80

Rijd vanaf het politiebureau op Shoreside Vale naar het noorden en ga door de opening in de muur verderop rechts. Je ziet een stel grote, hoge tanks en het pakje ligt achter de rechter set van tanks.

81

Ga naar de Pay 'N' Spray op Shoreside Vale en verder door naar het noorden om een schans langs de weg af te gaan. Zoek rechts achter de hekken en spullen naar het pakje.

82

Ten oosten van het politiebureau op Shoreside Vale, in hetzelfde blok, is een stel garages waar je via het politiebureauterrein moet komen. Het pakje ligt in de garage met het nummer twee er op.

83

Rijd vanaf de Pay 'N' Spray op Shoreside Vale een blok naar het zuiden. Op de zuidoostelijke hoek van de kruising is een trappetje naar beneden met er naast een boom geplaatst in een afgezet perk. Het pakje ligt ook in dat perkje.

84

Dit pakje ligt in het portiek van het zuidwestelijke flatgebouw in het lager gelegen gebied van Wichita Gardens op Shoreside Vale.

85

De weg die langs het water loopt vanaf Cochrane Dam op Shoreside Vale kom uiteindelijk in het oosten van Pike Creek. Wijk net voordat je daar komt af naar het water, op de rotsen op een uitstekend deel.

86

Rijd over de weg die afdaalt tussen de flats van Wichita Gardens op Shoreside Vale en ga beneden rechts. Links staan wat billboards aan de kust. Zoek iets verder naar het zuiden naar het pakje op de rotsen.

87

Als je via de brede weg langs het vliegveld op Shoreside Vale naar Pike Creek toe rijdt ga je meteen het eerste industrieterrein links op. Rijd helemaal om het gebouw heen en check de hoek voor het pakje naast een container.

88

Als je via de brede weg langs het vliegveld op Shoreside Vale naar Pike Creek toe rijdt ga je meteen het eerste industrieterrein rechts op. Rijd verder naar rechts en ga de trap op aan het pakhuis om op het dak te komen. In de noordwestelijke hoek van het dak staat een schans en het pakje ligt er achter.

89

Haal een ambulance bij het ziekenhuis op Shoreside Vale en parkeer deze meteen aan de achterkant, ten oosten van het gebouw dus. Gebruik de wagen om op de muur te klimmen en zorg dat je op het lager gelegen oostelijke gebouw terecht komt, dus val niet in de smalle opening. Het pakje ligt in de zuidoostelijke hoek van het dak.

90

Als je via de brede weg langs het vliegveld op Shoreside Vale naar Pike Creek toe rijdt kom je rechts langs de weg een zandpaadje tegen met net links er naast wat billboards. Achter die billboards ligt dit pakje.

91

In het noordwesten van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale staan vier hangars op een rijtje naast elkaar. Loop van de ruimte tussen de meest rechter en degene er naast recht naar het noorden en het gras in. Een stuk verder ligt tussen de bomen het pakje.

92

Ten noordoosten van de grote koepel van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale is een schans waarmee je met genoeg snelheid op het dak van de brandweerkazerne kan komen. Rijd dan door naar het oosten van het dak, waar je achter een groot bord het pakje vindt.

93

In het noordwesten van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale staan vier hangars op een rijtje naast elkaar. Ten zuiden er van is een groot terrein met vliegtuigen er op geparkeerd en ten oosten daarvan is een uitstekend deel van het gebouw met een bord er op. Het pakje ligt achter dit bord en je moet de schans iets naar het zuidwesten gebruiken met een motor om er bij te komen.

94

In het noordwesten van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale staan vier hangars op een rijtje naast elkaar. Ten zuidwesten daarvan staat een enkele hangar, het pakje ligt buiten bij de noordwestelijke hoek daarvan.

95

In het noordwesten van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale staan vier hangars op een rijtje naast elkaar. Ten zuiden er van is een groot terrein met vliegtuigen er op geparkeerd. Het meest noordoostelijke vliegtuig daarvan heeft het pakje op de vleugel. Spring met een auto via de schans op de vleugel en stap uit om het pakje te kunnen pakken.

96

Begeef je naar het punt waar de brug van Staunton Island het eiland van Shoreside Vale op komt. Het pakje ligt op het punt waar er nog net ruimte onder de brug is en het over gaat in een betonnen steun.

97

Ten noordwesten van de grote koepel van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale is een schans waarmee je op een afdak aan het grote gebouw kunt springen.

Vanaf daar moet je door racen over een schans naar het zuiden. Aan de andere kant ligt aan het eind het pakje.

98

Ten zuidoosten van de grote koepel van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale staat een stel containers waar je alleen achter komt door met een motor over de schans ten noorden er van te springen. Het pakje ligt in het midden er achter.

99

In het zuiden van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale liggen twee horizontale landingsbanen. Net boven de noordelijkste baan staat een hangar met er naast drie betonblokken. Het pakje ligt tussen de twee bovenste betonblokken.

100

De meest zuidelijke, schuin geplaatste landingsbaan van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale heeft aan het uiteinde nog een kade aan de zuidkant. Het pakje ligt op die kade.

| 3 | 21 | OVERIGE MISSIES |

9MM MAYHEM

In het Red Light District op Portland Island lopen twee stegen door het blok ten zuiden van de Pay 'N' Spray. In de linker steeg staat achter de trap een Freeway motor geparkeerd. De missie start als je op deze motor stapt. Je zit zelf achterop en iemand anders bestuurt de motor terwijl jij met een wapen moet schieten. Er verdwijnen doelwitten in de vorm van voertuigen en deze moet je opblazen om verder te komen. De eerste paar voertuigen zijn lastige motors, maar die zijn makkelijk uit te schakelen door de bestuurder zelf te raken. Het volgende type voertuig is een Stinger met één schutter aan de zijkant. Daarna worden het terreinwagens met één vijand achterin die terug schiet. Na een paar van die exemplaren worden het vanaf het tiende doelwit Patriots waarbij ook iemand achterin zit. Als een voertuig schutters heeft moet je deze eerst uitschakelen, want je moet uiteindelijk tien doelwitten uitschakelen voordat jouw Damage balkje vol is. Zodra niemand terug schiet mik je op de banden, waardoor het voertuig langzamer wordt. Daarna mik je gewoon op het voertuig zelf tot deze vlam vat en uiteindelijk ontploft. Pas bij het schieten wel op dat je niet te laag mikt, want als je de bestuurder van je motor raakt is de missie mislukt.

BUMPS & GRINDS

In het noordwesten van Portland Island zie je op de plattegrond een wirwar van smalle weggetjes, het is een crossbaan. Aan de westkant staat tegen een boom een Sanchez geparkeerd, als je daar op stapt kan je kiezen uit tien races. Er is er echter pas één beschikbaar en de volgende race komt alleen beschikbaar als je de huidige beschikbare races hebt gehaald. Bij iedere race staat aangegeven welke tijd je moet verbeteren en als je een race start bepalen de checkpoints de route over het parcours. Deze moet je aantikken om het volgende checkpoint te laten verschijnen. Bij het rijden moet je vooral zorgen dat je sprongen recht neemt en niet op de randen van de weg of het gras landt. Probeer sowieso bij die randjes weg te blijven en het parcours goed te leren kennen. Races kunnen in het begin moeilijk lijken, maar als je snelle rondes weet te zetten en niet van je motor valt is het gewoon een kwestie van dat drie rondjes volhouden.

CAR SALESMAN

Deze missie doe je bij de grote autodealer in het noordoosten van Portland Island. Stap de gele gloed bij de voordeur binnen om de missie te starten. Er verschijnen vier auto's met klanten er naast, je moet deze auto's aan die mensen verkopen door met de auto te rijden zoals zij willen. Gelukkig zijn er vier mogelijkheden en iedere auto hoort bij één van die categorieën. Er staat altijd helemaal rechts een terreinwagen, hier moet je mee buiten de weg wat ruig rijden om de balk te vullen. Ga rechts het terrein af en dan bij de hoek schuin rechts het gras op. Hier kan je wat over de heuvels in het gras springen om de balk vol te krijgen. Lever daarna de auto weer af. De auto als tweede van rechts is een degelijke auto, hiermee hoef je alleen vrij langzaam te rijden zonder te botsen om de klant te overtuigen. Als de auto beschadigd is moet je deze bij de Pay 'N' Spray laten repareren voordat je hem kunt verkopen. De auto als tweede van links is een sportwagen waar vooral hard mee gereden moet worden. Dit is het veiligst te doen op de dubbele wegen langs de Ammu-Nation. Ook de sportwagen mag niet teveel beschadigd zijn, dus ga langs de Pay 'N' Spray als dat aangegeven wordt. Zowel de standaard wagen als de sportwagen mogen niet helemaal kapot zijn, daardoor verlies je de missie meteen. Ga ook niet te vroeg naar de Pay 'N' Spray. Als het niet aangegeven wordt verlies je hierdoor de missie. De wagen helemaal links in de rij bij de dealer is een wagen waarmee je chaos moet veroorzaken. Dit is het makkelijkst te doen door mensen omver te rijden op de stoep en als je een wapen hebt is het zelfs nog makkelijker als je uit het raam auto's opblaast. Hierdoor kan het zijn dat je politie achter je aan krijgt, hen afschudden levert ook een vollere balk op. Van twee sterren moet je zo snel mogelijk af, omdat de politie nogal bot is met de wagens die je moet zien te verkopen en zo de missie verpest. Soms kan het zijn dat de klant de auto wel wilt kopen, maar dat hij een andere kleur wilt. In dat geval moet je ook langs de Pay 'N' Spray. Als je alle vier de auto's verkocht hebt is level één gehaald en ga je door naar het volgende level. Uiteindelijk moet je level zes afronden om de missie te halen en te zorgen dat de autodealer je geld oplevert.

NOODLE PUNK

Ergens in het midden van het Portland eiland kan je een noedel restaurant genaamd Punk Noodles vinden, in Chinatown. Links van de ingang staat een scootertje geparkeerd. Je moet op die brommer noodles rond gaan brengen. Zodra je op de brommer stapt heb je zes verpakkingen noodles bij je en verschijnt er een blauw stipje op je kaartje. Hier moet je noodles af gaan leveren. Rijd er naar toe en parkeer op een afstandje naast de persoon die de noodles besteld heeft. Druk op de linker schouderknop en gebruik de analoge stick om opzij te kijken en dan op rondje om de noodles te gooien. De noodles moeten dicht bij de persoon neer komen zodat deze ze op kan rapen. Lukt dit, dan kan je weer terug naar Punk Noodles om nieuwe orders te halen. Het aantal verpakkingen noodles dat je bij je hebt wordt dan weer aangevuld tot zes en je krijgt nu twee stipjes op je kaartje. Ook hier moet je weer noodles af gaan leveren. Zo blijf je de hele tijd bezig en er verschijnt steeds een stipje extra op je kaartje. Na een tijdje wordt het dan ook erg kostbaar om noodles mis te gooien. Je kunt maar zes verpakkingen mee nemen en als je noodles op zijn moet je terug naar Punk Noodles om ze weer aan te vullen. Je moet dus de juiste strategie bedenken om zo snel mogelijk noodles rond te brengen. Op het begin is dit nog niet zo moeilijk, maar het aantal stipjes gaat door tot tien. Je moet dan ook je route goed plannen en op het juiste moment nieuwe noodles gaan halen. Iedere ronde krijg je dus een stipje extra, maar de tijd per ronde blijft hetzelfde. Je hebt per ronde iets meer dan vier minuten, je kunt je tijd dus niet opsparen als je sneller bent. Lukt het je om de laatste ronde te bereiken, tien verpakkingen noodles achter elkaar aflevert en binnen de tijd terug bent bij Punk Noodles dan heb je deze missie gehaald. Als beloning wordt

je maximale gezondheid verhoogd en kan je geld ophalen bij Punk Noodles.

RC TRIAD TAKE-DOWN

Rijd als je van de Callahan Bridge af komt en op Portland Island komt naar links en neem de tweede straat links. Meteen links staat een Toyz'n The Hood busje tussen de palen van het Chinese gebouw. Stap in om de missie te starten. Je bestuurt een radiografisch wagentje dat je tot ontploffing kunt brengen met rondje. De bedoeling is dat je dit naast zo veel mogelijk Triads doet om ze te doden. Triads zijn de Chinezen in blauwe pakken met een teken op hun rug. Je moet er binnen de tijd minstens twintig uitschakelen. Je hebt erg beperkt de tijd, maar je krijgt er tijd bij als je Triads doodt. Deze missie hangt erg af van het aantal Triads dat verschijnt, maar er is wel op in te werken door alleen in de straat recht voor je bij het begin te blijven. Rijd naar het einde, als je Triads ziet blaas je ze op. Zo niet, keer dan meteen om zodat er nieuwe mensen verschijnen en hopelijk ook Triads. Door om te keren laat je nieuwe mensen op straat verschijnen, dus doe dit om ook Triads te krijgen.

SCOOTER SHOOTER

Op je kaart zie je in Chinatown op Portland Island ten noorden van de Callahan Bridge aan de weg langs de westkust een blok met een L er in. Dit is een doodlopende steeg, maar er staat wel een Faggio geparkeerd. De missie start als je op deze scooter stapt. Je zit zelf achterop en iemand anders bestuurt de scooter terwijl jij met een wapen moet schieten. Er verdwijnen doelwitten in de vorm van auto's en deze moet je opblazen om verder te komen. De eerste paar voertuigen zijn rijdende verkooppunten, maar die zijn makkelijk uit te schakelen. Het volgende type voertuig is een Stinger met één schutter aan de zijkant. Daarna worden het terreinwagens met één vijand achterin die terug schiet. Na een paar van die exemplaren worden het vanaf het achtste doelwit Landstalkers waarbij ook iemand achterin zit. Als een voertuig schutters heeft moet je deze eerst uitschakelen, want je moet uiteindelijk acht doelwitten uitschakelen voordat jouw Damage balkje vol is. Zodra niemand terug schiet mik je op de banden, waardoor het voertuig langzamer wordt. Daarna mik je gewoon op het voertuig zelf tot deze vlam vat en uiteindelijk ontploft. Pas bij het schieten wel op dat je niet te laag mikt, want als je de bestuurder van je motor raakt is de missie mislukt.

SCRAPYARD CHALLENGE

In het noorden van Portland Island is de autopletter bij de vuilnisstort. Op je kaartje zie je twee uiteindes aan de route die dat terrein op loopt. Bij het zuidelijke uiteinde staat een Sanchez motor tegen een obstakel aan geleund. Als je opstapt verschijnen er een aantal kringen in drie verschillende kleuren. Je moet er doorheen rijden om punten te verdienen. Een groene ring is één punt, een oranje twee en een rode drie punten. In totaal moet je minstens 21 punten scoren om deze missie te halen. Rijd dus het terrein rond en verzamel de makkelijk te pakken kringen. Op de heuvels aan de westkant kan je makkelijk verschillende kleuren pakken, maar voor alle rode ringen moet je redelijke sprongen maken of toeren uithalen om er te komen. Als je dit haalt levert een auto laten pletten vier keer zo veel op als eerst.

SLASH TV

Deze opdracht lijkt heel erg op de laatste missie voor Vincenzo Cilli en is dan ook pas daarna beschikbaar. Voordat je de missie kunt doen moet je in je schuilplaats de Overalls outfit aan doen, dat is de tuinbroek met het hockeymasker. Zorg ook dat je tenminste een redelijke voorziening munitie hebt voor een automatisch wapen. Hiermee ga je midden in de nacht naar het schip dat je prominent in het zuidoosten van Portland Island op de kaart ziet

liggen. Aan de zuidkant kan je aan boord, waarna je naar het oosten loopt om het schip bij de gele gloed binnen te gaan. Daal af naar het ruim, waar je op het pijltje naar boven moet drukken om de missie te beginnen. Van alle kanten komen er tegenstanders met kettingzagen. Probeer de eerste vijanden al neer te schieten en zet het dan op een lopen. Lok ze achter je aan en vergroot de afstand door te sprinten en ze tegen obstakels aan te laten lopen. Ze volgen jou direct, dus als je goed een obstakel tussen jou en een tegenstander plaatst loopt hij daar tegen aan. Als er genoeg afstand is keer je om zodat je de tijd hebt om de eerste vijand neer te knallen, daarna ren je weer verder. Let op de items die gestorven tegenstanders achter laten, waaronder sterke wapens en kogelvrije vesten. Per level moet je een vast aantal tegenstanders uitschakelen, dat aantal wordt per level meer. Je moet level vijf volbrengen om de missie te halen, een Magnum verschijnt dan ook als beloning.

WONG SIDE OF THE TRACKS

Rijd vanaf het ziekenhuis of politiebureau op Staunton Island naar het noorden en neem de eerste afslag rechts. Rijd verderop de heuvel op en onder de spoorbaan door. Meteen rechts is een trappetje in het gras waarmee je op het perron komt. Hier staat een Sanchez geparkeerd en als je opstapt verschijnen er checkpoints op de spoorbaan. De bedoeling is om een compleet rondje over Portland Island te maken en hier weer uit te komen. Er zijn echter drie moeilijkheden. Ten eerste moet je binnen de gegeven tijd bij het volgende checkpoint zijn, daar krijg je weer extra tijd. Ten tweede word je achtervolgd door de gebroeders Wong op hun motoren. Je hebt echter niet veel last van ze, het moeilijkst is de baan zelf. Het is slim op de middenberm te blijven rijden vanwege het gladde oppervlak en het feit dat daar geen treinen rijden. Wel is het erg smal, dus geef gas op de rechte stukken en neem de tijd om de bochten te nemen. Als je de motor kwijt raakt of met motor en al naar beneden valt is de missie mislukt. Mocht je van de middenberm af gaan, probeer er dan in een rechte lijn een beetje schuin weer op te rijden. Als je terecht komt waar je begon en het checkpoint haalt dan is ook de missie voltooid.

BIKE SALESMAN

In het noordwesten van Staunton Island ligt het grote stadion, met ten westen er van een weg langs de kust naar het zuiden. Volg die weg vanaf het stadion ook naar het zuiden en als je voorbij de brandweerwagens bent zie je links een gele gloed bij een motorwinkel. Stap in de gele gloed om de missie te beginnen. Er staan vier typen motoren voor je klaar met een klant er naast en je moet de motor verkopen door op te stappen, te wachten tot de klant dat ook doet en dan een rit te maken die de klant verwacht. Stap bijvoorbeeld op de Sanchez en steek de straat over om langs de kust tussen het gras een wit pad te vinden. Daar moet je overheen rijden tot het balkje zich vult, daarna kan je terug om de motor te verkopen. De Faggio straalt vooral rust uit, dus als je die probeert te verkopen moet je langzaam maar niet te schokkerig rijden. De PCJ-600 is er voor snelheid, dus je moet flink optrekken en doorrijden om het balkje vrij snel te vullen. De Freeway kost iets meer werk. Verkoop deze door chaos te scheppen (Schieten, over mensen heen rijden, enzovoort.) of door hele lange stukken flink hard te rijden. Je moet van iedere motor rond de tien exemplaren verkopen, daarna staan ze er niet meer en moet je de overige modellen verkopen. Bewaar de Freeways voor het laatst, met de PCJ-600 en Faggio kan je makkelijk veel tijd opsparen. Als alle motoren zijn verkocht levert deze winkel je voortaan geld op.

GO GO FAGGIO

Bij de ingang van het havengebied in Newport aan de oostkust van Staunton Island staat een Faggio geparkeerd. Je moet op het scootertje 25 checkpoints halen binnen 110 seconden. Om dit te kunnen doen moet je gebruik maken van de

optimale route. Vanaf het begin rijd je rechtdoor tot je voorbij de schans rechts van je bent. Keer om en rijd er op, pak de checkpoints onderweg en keer bij het checkpoint verderop op de schans. Rijd terug maar houd nu rechts aan om op het afdakje te springen en rijd dan voorzichtig verder op de erg smalle richel. Verderop staat onder je een rode container met een checkpoint er op, dus zorg dat je daar op landt en er voorzichtig af rijdt. Volg de checkpoints rechtdoor en houdt links aan. Je moet met de klok mee om de grote brugpilaar heen rijden, waarna je weer uit komt bij de geparkeerde vrachtwagen. Rijd hier tussendoor om alle checkpoints te pakken en keer dan terug richting het beginpunt. Zorg dat je alle checkpoints in het gedeelte waar je van weg rijdt hebt opgepakt tijdens de route. Iets meer naar rechts zijn wat heuvels waar nog checkpoints op liggen. Rijd er overheen en je komt bij de laatste twee op wat containers. Hier moet je rustig recht over de plank rijden om er op te komen en dan nog twee planken overbruggen om de laatste twee checkpoints te pakken.

KARMAGEDDON

Je hebt deze missie al een keer gedaan tijdens een verplichte missie van een opdrachtgever, maar je moet hem verplicht nog een keer doen om honderd procent compleetheid te krijgen! Rijd over de kustweg langs de westelijke kust van Staunton Island en je treft als je onder de brug naar Shoreside Vale door bent gegaan rechts de brandweerkazerne. Pak de linker brandweerwagen en de missie wordt gestart. Gebruik de brandweerwagen om tegen alles en iedereen aan te beuken. Er staat rechts in beeld een balkje dat je moet vullen door allerlei dingen uit te halen. Beuk tegen auto's die hopelijk ook nog elkaar raken, rijd motorrijders van hun voertuig, plet voetgangers, enzovoort. Vooral met combinaties en het vernietigen van voertuigen scoor je extra veel punten. De politie zal achter je aan komen, dus zorg dat ze je niet uit je brandweerwagen halen en arresteren. Je moet de balk vullen binnen een bepaalde tijd, maar die wordt niet aangegeven.

WELL SNACKED PIZZA

Tegenover Phil Cassidy's wapenwinkel zit Joe's Pizza restaurant. Links van de ingang staat een scootertje geparkeerd. Je moet op die brommer pizza's rond gaan brengen. Zodra je op de brommer stapt heb je zes pizza's bij je en verschijnt er een blauw stipje op je kaartje. Hier moet je pizza's af gaan leveren. Rijd er naar toe en parkeer op een afstandje naast de persoon die de pizza besteld heeft. Druk op de linker schouderknop en gebruik de analoge stick om opzij te kijken en dan op rondje om de pizza te gooien. De pizza moet dicht bij de persoon neer komen zodat deze hem op kan rapen. Lukt dit, dan kan je weer terug naar Joe's Pizza restaurant om nieuwe orders te halen. Het aantal pizza's dat je bij je hebt wordt dan weer aangevuld tot zes en je krijgt nu twee stipjes op je kaartje. Ook hier moet je weer pizza's af gaan leveren. Zo blijf je de hele tijd bezig en er verschijnt steeds een stipje extra op je kaartje. Na een tijdje wordt het dan ook erg kostbaar om pizza's mis te gooien. Je kunt maar zes pizza's mee nemen en als je pizza's op zijn moet je terug naar Joe's Pizza restaurant om ze weer aan te vullen. Je moet dus de juiste strategie bedenken om zo snel mogelijk pizza's rond te brengen. Op het begin is dit nog niet zo moeilijk, maar het aantal stipjes gaat door tot tien. Je moet dan ook je route goed plannen en op het juiste moment nieuwe pizza's gaan halen. Iedere ronde krijg je dus een stipje extra, maar de tijd per ronde blijft hetzelfde. Je hebt per ronde precies zes minuten, je kunt je tijd dus niet opsparen als je sneller bent. Lukt het je om de laatste ronde te bereiken, tien pizza's achter elkaar aflevert en binnen de tijd terug bent bij Joe's Pizza restaurant dan heb je deze missie gehaald. Als beloning wordt je maximale gezondheid verhoogd en kan je geld ophalen bij Joe's Pizza.

AWOL ANGEL

In Wichita Gardens op Shoreside Vale is een weg die dood loopt op een parkeerterrein, net ten zuiden van de grote S-bochten de heuvel op. Bij het flatgebouw dat naast dat parkeerterrein staat is een Angel motor geparkeerd. De missie start als je op deze motor stapt. Je zit zelf achterop en iemand anders bestuurt de motor terwijl jij met een wapen moet schieten. Er verdwijnen doelwitten in de vorm van auto's en deze moet je opblazen om verder te komen. De eerste paar auto's zijn beveiligde busjes, maar die zijn makkelijk uit te schakelen. Daarna worden het terreinwagens met één vijand achterin die terug schiet. Na een paar van die exemplaren zijn het Patriots waarbij twee man achterin zit. Vanaf het tiende doelwit gaat het om grote leger vrachtwagens met minstens drie man achterin die op je schieten. Als een wagen schutters heeft moet je deze eerst uitschakelen, want je moet uiteindelijk tien doelwitten uitschakelen voordat jouw Damage balkje vol is. Zodra niemand terug schiet mik je op de banden, waardoor het voertuig langzamer wordt. Daarna mik je gewoon op de auto zelf tot deze vlam vat en uiteindelijk ontploft. Pas bij het schieten wel op dat je niet te laag mikt, want als je de bestuurder van je motor raakt is de missie mislukt.

SEE THE SIGHT BEFORE YOUR FLIGHT

Langs de terminal van Francis Intl. Airport op Shoreside Vale is een weg die naar het zuiden loopt en stopt bij een rondje. Er naast is een trap omhoog, onder andere naar de ingang van de metro en een fontein. Hier tref je ook een informatiestalletje met een gele gloed er naast. Als je er in stapt moet je een toerist naar de aangegeven locatie brengen. Daar aangekomen volg je de toerist naar de plaats waar hij blijft staan en je krijgt spontaan een camera. Hiermee kan je foto's maken en je hebt drie pogingen om zowel de toerist als de bezienswaardigheid waar je hem hebt afgezet goed op de foto te zetten. Het is nogal onduidelijk wanneer je een goede foto hebt, je krijgt wel een melding als de toerist zelf er niet goed op staat. Neem de foto's goed maar zo snel mogelijk, je loopt het risico dat iemand je camera jat en die moet je dan eerst terug krijgen. Zodra je drie foto's hebt gemaakt moet je de toerist weer afzetten ongeveer waar je hem hebt opgehaald. Zowel de heenrit als de foto's en de terugreis moeten allemaal binnen de tijd gebeuren. Uiteindelijk moet je dit twaalf keer doen met twaalf verschillende en verdere bezienswaardigheden, maar het hoeft gelukkig niet allemaal achter elkaar. Je verdient uiteindelijk een kogelvrije Landstalker bij je huis op Shoreside Vale, als je die wilt bewaren moet je hem wel in je garage zetten.

+---+-----+
| 4 | A F S L U I T I N G |
+---+-----+

| 4 | 1 | SLOTWOORD |

Grand Theft Auto III mag dan niet de beste game zijn uit de reeks, het is wel een erg goede basis voor een eerste PSP game. Ik keek er dan ook al naar uit vanaf het moment dat ik een PSP kocht, in Amerika veel eerder voor hij hier in Europa verscheen. Helaas duurde het vrij lang en was de PSP hier ook al uit toen de game verscheen. Het is echt een perfecte game voor onderweg, met veel afwisseling en een speelduur langer dan verwacht. Ik hoop nu zeer op Grand Theft Auto: Vice City Stories!

| 4 | 2 | CREDITS |

ROCKSTAR LEEDS

Ook op de PSP hebben ze weer een toptitel neergezet. Het mag dan geen volwaardige nieuwe titel zijn, het is een mooie start op de nieuwe handheld.

Bovendien biedt het perspectief voor een opvolger van mijn favoriete GTA in de vorm van Vice City Stories.

NIELS AUST

Voor diverse interessante gesprekken over de game en vooral vanwege zijn soms steunende en soms demotiverende commentaar over mijn problemen met de Car Salesman missie.

GAMEFAQS

Voor het plaatsen van dit document.

SUPERCHEATS

Voor het plaatsen van dit document.

NEOSEEKER

Voor het plaatsen van dit document.

This document is copyright PSC_Patterson and hosted by VGM with permission.