

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Grand Theft Auto San Andreas

autor: Marek „Fulko de Lorche” Czajor



(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	4
I. GŁÓWNE POSTACIE	5
II. ROZWÓJ POSTACI	11
III. UKOŃCZENIE GRY W 100%	14
IV. MISJE PODSTAWOWE	15
Los Santos	15
Sweet (S)	16
Ryder (R)	22
Big Smoke (BS)	26
Cesar Vialpando (CV)	30
Tenpenny (G)	35
Sweet cd.	37
Whetstone	41
Tenpenny (G)	41
Truth (TT)	42
Red County	44
Catalina (C)	44
Cesar Vialpando (CV)	49
San Fierro	51
Garaż CJ'a (CJ)	51
Tenpenny (G)	54
Driving School (znak czerwonego dolara)	55
Triada (czerwony znak Triady)	56
Jizzy (niebieski znak czaszki)	64
Woozie (W)	66
Tierra Robada	71
Toreno (?),(T)	71
Pilot School	74
Las Venturas	75
Kasyno Triady (żółty znak Triady)	75
Mafia (biały kwadratowy znak)	80
Madd Dogg (D)	84
Tenpenny (G)	85
Los Santos cz.2	87
Rezydencja Madd Dogga (CJ)	87
Sweet (S)	91
V. ZADANIA DODATKOWE (ODD JOBBS)	96
Skok (Robbery)	96
Wojna gangów (Gang Wars)	102
Export	104
Vehicle Mission	113
Challenge Missions	118
Sale treningowe (Gym)	121
VI. ZNAKI GANGÓW (TAGS)	122
VII. PODKOWY (HORSESHOES)	128
VIII. OSTRYGI (OYSTERS)	131
IX. ZDJĘCIA (PHOTO OPS)	137
X. KRYJÓWKI (SAFE HOUSES)	140
XI. SZKOŁY (SCHOOLS)	142
XII. AKTYWA (ASSETS)	145
Zero (Z)	145
Wang Cars (C)	147
Air Yard (znaczek samolotu)	150
Trucking (znaczek furgonetki)	154
Quarry	155

<i>Valet Parking</i>	157
<i>Courier</i>	158
XIII. WYŚCIGI (RACE TOURNAMENTS)	160
Stadiony	160
<i>Stadion w Blackfield (Las Venturas)</i>	160
<i>Stadion w East Beach (Los Santos)</i>	161
<i>Stadion w Foster Valley (San Fierro)</i>	161
Otwarty teren	162
<i>Lotnisko w Las Venturas</i>	162
<i>Dzielnica Little Mexico (Los Santos)</i>	164
<i>Dzielnica Downtown (San Fierro)</i>	167
GO-GO Karting	167
<i>Dzielnica LVA Freight Depot (Las Venturas)</i>	169

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest
zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



WPROWADZENIE

„GTA: San Andreas”, to kolejna odsłona legendarnego, „gangsterskiego” cyklu. W porównaniu z poprzednikami produkt ten poraża przede wszystkim ogromem świata, w jakim gracz się porusza. Mapa gry to trzy ogromne miasta plus równie monstrualna prowincja. Jeśli w tym obszarze umieszczono dziesiątki misji podstawowych, zadań dodatkowych, „smaczków” towarzyszących grze i innych atrakcji, to trudno się dziwić, że „GTA: San Andreas” okrzyknięta została najbardziej rozbudowanym tytułem w historii PlayStation 2. Niniejszy poradnik zawiera kompletny opis przejścia fabularnej części gry oraz opisy wszystkich zadań, misji i zagadnień, pozwalających ukończyć grę z wynikiem 100%. Niniejszy poradnik równie dobrze będzie służył pomocą graczom posiadającym PC, PlayStation 2 oraz Xboxa, zważywszy na kosmetyczne różnice we wszystkich tych wersjach gry. Poradnik został przygotowany w oparciu o wersję PS2.

I. GŁÓWNE POSTACIE



CARL „CJ” JOHNSON. Postać, w którą wcielasz się w grze. Po pięciu latach nieobecności wraca do rodzinnego Los Santos na wieść o śmierci matki. Mimo, iż rodzina i przyjaciele kochają go i szanują, poważanie i respekt u pozostałych członków gangu zyskuje ciężką, mozolną, gangsterską harówką. W odróżnieniu od brata nie zależy mu na ciągłej pracy na rzecz gangu. Chce odnaleźć zabójców matki, a potem zająć się czymś dochodowym w Los Santos lub gdziekolwiek indziej.



SEAN „SWEET” JOHNSON. Brat CJ'a, szef gangu Grove Street Families. Po wyjeździe Carla próbował zwiększyć znaczenie gangu w mieście i ograniczyć zasięg działania największych konkurentów: Ballas i Los Santos Vagos. Niesnaski wewnątrz organizacji oraz ogólna demoralizacja pokrzyżowały te plany, ale Sweet jest twardy i nigdy się nie poddaje. Zjednoczyć zwaśnione odłamy i zrobić z Grove Street Families najpotężniejszy gang w mieście – to jego życiowe marzenie.



LANCE „RYDER” WILSON. Kumpel i sąsiad Carla z podwórka, będący jednym z ważniejszych ludzi w Grove Street Families. Ryder nigdy nie ściąga czarnych okularów i miewa dość dziwne pomysły, które można tłumaczyć skrętami o specyficznym zapachu, którymi non stop się zaciąga. Posiada wiele kontaktów w światku handlarzy militariami i z tego względu najbardziej interesuje go broń, dużo broni. Wiele jego wspólnych wypraw z Carlem polega na zdobyciu dla Rydera mniejszego lub większego arsenału.



MELVIN „BIG SMOKE” HARRIS. Rubaszny śmiech i poklepywanie po ramieniu przez tego sympatycznego grubasa zwiodły niejednego – Smoke to w rzeczywistości bardzo niebezpieczny człowiek. Od dziecka CJ i Smoke są przyjaciółmi i tak już pozostało do dzisiaj. Facet bardzo lubi Carla i prorokuje mu wielką przyszłość w gangu. Przynajmniej tak wygląda na pierwszy rzut oka.



JEFFEREY "OG LOC" MARTIN. Ten wytatuowany gość świeżo wyszedł z więzienia, ale resocjalizacja w jego przypadku poniosła sromotną klęskę. Uważa się za świetnego gangstera, jednak w wielu sytuacjach potrzebuje pomocy Carla. Największym jednak jego nieszczęściem jest fakt, że chce zostać gwiazdą rapu. Próbkę swojego antytalentu testuje na kumplach z gangu, co doprowadza ich do prawdziwej rozpaczki.



MARK „B-DUP” WAYNE. Dawniej jedna z głównych postaci w Grove Street Families, obecnie wystawił do wiatru gang i prowadzi własny interes. Istnieje podejrzenie, że handluje prochami nagrywanymi przez Ballas, ale nikt go nie chwycił za rękę. Nie wykazuje też ochoty na powrót w szeregi gangu.



FRANK TENPENNY. Czarnoskóry oficer policji w Los Santos, wielki znawca gangów ulicznych, a jednocześnie drań, łotr i szubrawiec w jednym. Zamiast chronić miasto przed przestępcami, wraz z drugim gliną – Pulawskim - układa się z gangsterami, robi „lewe” interesy na narkotykach, handluje bronią oraz zleca zabójstwa niewygodnych osób. W sposób szczególny wziął się na Carla i szantażem zmusza go do współpracy.



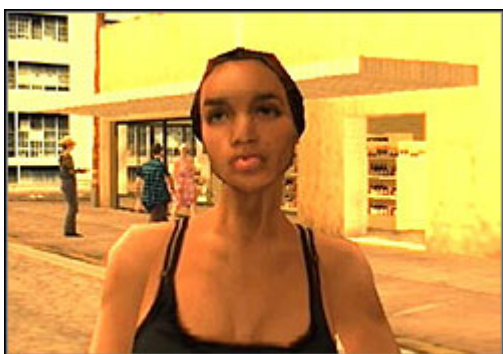
MADD DOGG. Gwiazda czarnej muzyki rap, idol milionów oraz wielki pechowiec. Dzięki działalności Carla stracił książkę rymów do tekstów piosenek, osobistego menadżera, sławę i pieniądze. Uratowany przez CJ'a podczas próby samobójczej, powrócił do biznesu, odżył, a swego niedawnego prześladowcę zatrudnił jako nowego impresario.



CESAR VIALPANDO. Latynoski gangster, członek Varrio Los Aztecas i narzeczony siostry CJ'a. O ile Sweet nie przepada za Cesarem i chętnie by go poczęstował kulką, o tyle Carl darzy go przyjaźnią i traktuje jak szwagra. Wspólnie przeżywają mnóstwo przygód, w których niejedną raz ratują sobie skórę nawzajem.



KENDL JOHNSON. Siostra CJ'a i Sweeta, narzeczona Cesara. W sporach między braćmi często spełnia rolę rozjemcy, sama jednak woli chodzić własnymi ścieżkami. Ku rozpaczy Sweeta, dziewczyna zakochała się w członku obcego gangu i wspólnie planują przyszłość.



CATALINA. Kuzynka Cesara, ostra, niebezpieczna nimfomanka. Razem z Carlem sterroryzowali całe Red County, choć prawdę mówiąc, żaden z ich planów nie wypalił do końca. Wkurzona na CJ'a porzuciła go, oszukała i wyjechała z Claudem, nowym kochankiem do Vice City, gdzie podobno przebywa do dzisiaj.



TRUTH. Handlarz i producent marihuany, spadkobierca hippisowskiej pop-kultury, a jednocześnie miłośnik nowinek technicznych. Jego pacyfistyczne poglądy nijak się mają do kilku ton śmiercionośnego zielska, które uprawia na swojej farmie, ale w gruncie rzeczy to bardzo spokojny, życzliwy człowiek. Po przyjeździe do San Fierro, dzięki swoim znajomościom, pomógł Carlowi stanąć na nogi.



JETRHO/DWAYNE. Dwójka świetnych mechaników samochodowych, pracujących w warsztacie CJ'a w San Fierro. Dzięki latom pracy „w zawodzie” potrafią z każdego wozu wycisnąć ostatnie soki, tworząc wspaniale lowridery, roadstery, czy inne tuningowe cacka.



ZERO. Młody, genialny konstruktor modeli latających oraz różnorakiego sprzętu elektronicznego. Jego wysokie kwalifikacje są na rękę Carlowi, który chętnie korzysta z usług okularnika. Problemem Zero jest Berkley – drugi równie doskonały twórca mechanicznych zabawek i jednocześnie zaciekły wróg. Potyczki ich modeli bojowych są słynne w całym San Fierro.



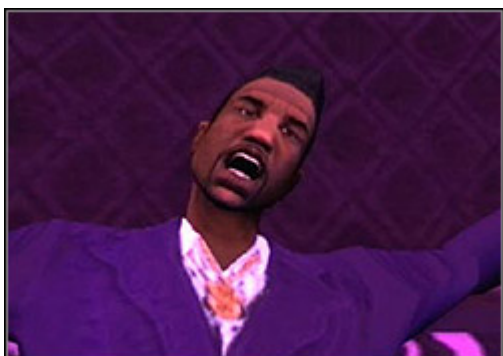
WU ZI MU (WOOZIE). Szef Mountain Cloud Boys, jednego z odłamów Triady, rezydujący w San Fierro. Młody Chińczyk stara się za wszelką cenę ukryć, że jest niewidomy i wielu ludzi udało mu się oszukać. Ogromna przyjaźń, jaką darzy CJ'a pozwala traktować go jako godnego zaufania partnera w interesach i prężnego sojusznika w walce z przestępczą konkurencją.



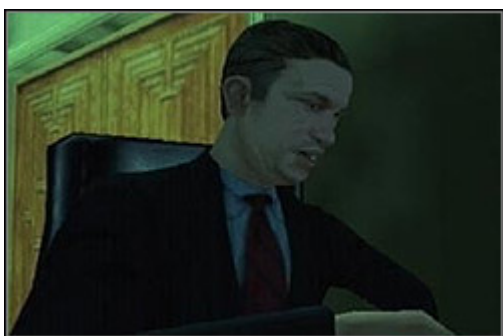
RAN FA LI. Szef Red Gecko Tong, wpływowej organizacji działającej w strukturach Triady. Ponury facet, wydający polecenia przy pomocy zestawu pomruków i chrząknięć. Pracując dla niego Carl zyskał potężnego sojusznika, mającego wpływy nie tylko w San Fierro, ale także w odległym Las Venturas.



T-BONE MENDEZ. Bezwzględny gangster z San Fierro, członek syndykatu Loco. Uosabia tępego, nie mającego skrupułów bandziora, niszczącego wszystko, co stanie mu na drodze. Nie ufa nikomu, o czym CJ się wielokrotnie przekonał. Pilnuje własnego, narkotykowego biznesu i patrzy jednocześnie na ręce wspólnikom z Loco Syndicate.



JIZZY. Największy alfons w San Fierro, członek syndykatu Loco. Z jednej strony łatwowski i łatwo dający się podejść naiwniak, z drugiej zaś bezwzględny bandyta, nie stroniący od przemocy wobec niełojalnych panienek i rynkowej konkurencji. Jest dumnym właścicielem wielopiętrowego night-clubu w Bridge Gant i wychuchanego, błyszczącego lakierem Pimpmobile'a.



MIKE TORENO. Osobnik o podwójnej tożsamości, uważany w świecie przestępczym za szefa Loco Syndicate. W rzeczywistości jest agentem rządowym, mającym za zadanie rozbić od środka syndykat i powiązane z nim gangi. Posiada potężnych sojuszników i niewiarygodne wpływy w San Andreas, dzięki czemu nie waha się nawet użyć siły wobec innych agentów rządowych. CJ dzięki współpracy z Toreno załatwił Sweetowi przepustkę na wolność.



KEN ROSENBERG (ROSIE). Właściciel kasyna Caligula's Palace (do czasu przejęcia lokalu przez Dona Salvatore Leone) w Las Venturas. Zakompleksiony, tchórzliwy narkoman nie nadający się ani na szefa jaskini hazardu, ani na gangstera. W rzeczywistości dość poczciwy i ufny, przypadł Carlowi do gustu.



PAUL/MACCER. Dwójka muzyków, członków brytyjskiej kapeli rockowej. Po wypadku na pustynnym safari zespół przestał istnieć, a ocalała dwójka wylądowała u swego kumpla Rosenberga w Las Venturas. Gangsterzy z nich marni, dlatego ostatecznie CJ zatrudnił ich w Los Santos przy nagrywaniu nowego albumu Madd Dogga.



DON SALVATORE LEONE. Ojciec Chrzestny mafii w Liberty City. Skonfliktowany z rodziną Forelli, postanawia przenieść się do Las Venturas. Po przejęciu kasyna Caligula's Palace zaczyna urzędowanie w mieście, nie zapominając o niedokończonej sprawie w Liberty City. W ostatecznej rozgrywce z Forellim używa różnych środków i ludzi, m.in. Carla.

II. ROZWÓJ POSTACI

Carl Johnson, w którego się wcielasz, opisany jest szeregiem parametrów, określających jego własności fizyczne oraz umiejętności. Harmonijny rozwój postaci pod każdym względem ułatwia znacznie rozgrywkę, nie jest jednak obowiązkowy do ukończenia gry. W trakcie wypełniania misji bohater niejako „przy okazji” rozwija się i nabiera doświadczenia, wystarczającego do przechodzenia kolejnych etapów. Rzadko zdarza się, by nie dało się kontynuować gry ze względu na brak jakiejś umiejętności lub niemoc fizyczną, jeśli jednak coś takiego się zdarzy, otrzymujesz stosowny komunikat i możesz szybko nadrobić braki.

W rozwoju fizycznym CJ’a wiodące są następujące parametry:



Fat (waga ciała) – zależna od ilości jedzenia, włożonego we własne ciało. Jeść musisz, natomiast nie musisz dzielić doby na pory posiłku, ponieważ jednorazowa konsumpcja starcza na 2-3 dni. Oczywiście możesz zaliczać każdą napotkaną knajpę, ale wtedy w szybkim tempie zrobisz z siebie tłustą kluchę, poruszającą się w zwolnionym tempie i mającą zerową kondycję.



Stamina (wytrzymałość) – odporność organizmu na duży wysiłek. Wzrasta, gdy odpowiednio długo zażywasz ruchu np. biegasz (przycisk „krzyżyk”) lub ćwiczysz na siłowni (rowerek, maszyna do biegania). Nie forsuj zbytwno organizmu, gdy jesteś głodny (informuje o tym stosowny komunikat), bo wytrzymałość zamiast wzrosnąć, zacznie maleć.



Muscle (masa mięśniowa) – umięśnienie bohatera. Zdobywane głównie w salach treningowych (Gym), gdzie masz do dyspozycji sztangę i sztangielki. Wystarczy zaledwie kilka wizyt w siłowni, byś zaczął wyglądać jak kawał chłopca: klata jak szafa, bary brysia, bicepsy o wymiarach futbolówki itd. Duża masa wzmacnia twój cios, teraz wystarczą dwa strzały i po facecie, z którym wcześniej męczyłeś się bez końca.



Lung Capacity (pojemność płuc) – zdolność do długiego wytrzymywania bez powietrza pod wodą. Narząd oddechu najszybciej rozwiniesz poświęcając trochę czasu na nurkowanie. Dobrym treningiem jest łowienie ostryg, których jest aż pięćdziesiąt. Po skompletowaniu wszystkich będziesz miał płuca jak wieloryb. Niektóre podwodne misje (np. Amphibious Assault w San Fierro) nie są aktywne, jeśli nie dysponujesz odpowiednią pojemnością płuc.

Najważniejsze umiejętności Carla, mające istotny wpływ na rozgrywkę, to:



Total Respect (całkowity respekt) – poważanie wśród członków gangu, zdobywane dzięki wypełnianiu kolejnych zadań, zarówno podstawowych, jak i dodatkowych. Od wielkości tego wskaźnika uzależniona jest ilość ludzi, których możesz zwerbować na akcję (maksymalnie siedmiu).



Driving/bike/flying/cycling/boat skill (zręczność w sterowaniu pojazdami) – umiejętności sterowania wehikułami, nabywane w miarę coraz dłuższego ich użytkowania. Każda grupa maszyn posiada osobny wskaźnik, który trzeba naładować (np. jeżdżąc samochodem pracujesz nad „driving skill”, a przesiadając się na motocykl ładujesz już inny wskaźnik - „bike skill”). Wolny, monotony przyrost umiejętności kierowania pojazdami możesz przyspieszyć, zaliczając kursy w jednej z czterech szkół: pilotażu, pływania, jazdy samochodem oraz kierowania motocyklem.



Weapons skill (zręczność w używaniu broni) – rozwijanie tych zdolności zwiększa twoje szanse w konfrontacji z liczniejszym przeciwnikiem. Strzelając z danej broni nabierasz doświadczenia w jej używaniu, dzięki czemu po początkowym okresie niecelnych strzałów (poor) wprawiasz się coraz bardziej, dochodząc w końcu do perfekcji (hitman). Na najwyższym poziomie wtajemniczenia otrzymujesz rozmaite bonusy, np. możesz strzelać z dwóch pistoletów maszynowych, zamiast z jednego. Umiejętności możesz podszlifować na strzelnicach.



Sex Appeal (urok osobisty) – zdolność przydatna przy uwodzeniu panieniek. W trakcie gry poznasz kilka kobiet, z którymi będziesz mógł się związać. Od twojego powabu zależy, czy wasza zażyłość będzie rozwijała się powoli i wymagać będzie wielu randek, czy też pójdzie jak po maśle (stopień komitywy z daną dziewczyną określa wskaźnik „progress with ...”). Wzrost wskaźnika Sex Appealu jest nagrodą za wyłowienie 50 ostryg, pływających się w wodach San Andreas.

III. UKOŃCZENIE GRY W 100%

Aby ukończyć grę „GTA: San Andreas”, musisz zaliczyć wszystkie misje podstawowe. Jednak osiągnięcie wyniku na poziomie 100% wymaga dużo większego wysiłku. Zdobycie „perfecta” wymaga od ciebie realizacji następujących celów:

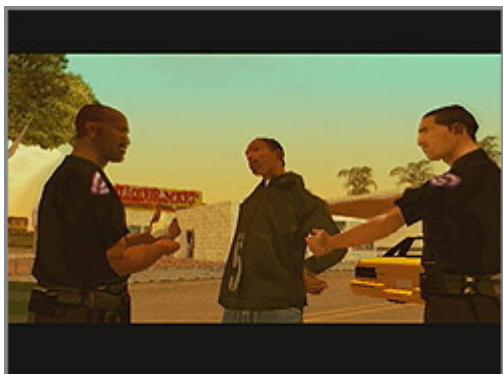
- zaliczenia misji podstawowych;
- ukończenia zadań dodatkowych (Odd Jobs);
- odnalezienia i zamalowania 100 znaków konkurencyjnych gangów (Tags);
- zebrania 50 podków (Horseshoes);
- zebrania 50 ostryg (Oysters);
- pstryknięcia 50 zdjęć (Photo Opps);
- zakupu wszystkich kryjówek (Safe Houses);
- ukończenia czterech szkół (Schools);
- zdobycia przynoszących dochód aktywów (Assets);
- wygrania wszystkich wyścigów (Race Tournaments).

Swoje postępy w osiąganiu jak najlepszego wyniku możesz podglądać na bieżąco. Po wejściu do menu gry wybierz opcję STATS, a następnie MISC. Aktualny wynik wyświetlany jest w pozycji PROGRESS MADE.

IV. MISJE PODSTAWOWE

L o s S a n t o s

Intro



Po pięciu latach rozłąki wracasz do Los Santos. Niezbyt jednak miło zostajesz przyjęty w rodzinnym mieście. Zaraz za lotniskiem zgarniają cię starzy znajomi – skorumpowani gliniarze Tenpenny i Pulawski. Najpierw rabują ci gotówkę, potem podrzucają broń i usiłują wplątać w morderstwo. Ostatecznie jednak dają ci spokój, żegnając w mało delikatny sposób: wypchnięty z radiowozu lądujesz na chodniku w Jefferson. Ta dzielnica to rewir wrogiego gangu Ballas, musisz więc jak najszybciej się stąd wydostać.



Wsiądź na stojący obok rower (oznaczony strzałką) i naciśnij na pedały. Na ekranie wyświetlą ci się wszystkie informacje, pozwalające opanować zasady sterowania dwuśladem. Na początek wystarczy ci zresztą sama umiejętność pedałowania i szybko się jej naucz, bo w Jefferson nie jest zbyt bezpiecznie. Unikaj jak ognia spotkania z chłopakami w purpurowych bandanach. Gdy cię dorwią, to po tobie. Pedałuj ile sił na rodzinną Grove Street w Gantonie. Zaparkuj przy rodzinnym domu i wejdź do środka. Możesz zapisać teraz stan gry.

Sweet (S)



Aby wziąć udział w misjach zleczanych przez Sweeta, stań na czerwonym znaczniku, mieszczącym się obok jego domu (S). Wyjątkiem jest pierwsza scena – „Big Smoke”, którą aktywujesz po wejściu do domu rodzinnego Johnsonów (JH). Niektóre zadania otrzymujesz od brata telefonicznie, bez względu na to, gdzie aktualnie przebywasz.

Big Smoke

Pierwsza wizyta w domu po pięciu latach rozłąki nie wygląda zbyt miło. Pusto, brudno, smutno. Patrzysz ponuro na zdjęcie matki w popękanej oprawce, by po chwili omal nie oberwać po łbie od Big Smoke'a, starego druha, który bierze Cię za intruza. Po krótkim powitaniu wychodzicie z domu i jedziecie do Temple, gdzie znajduje się twój brat i siostra.



Spotkanie z rodzeństwem po tak długiej przerwie mogłoby być bardziej serdeczne. O ile Kendl przyjmuje cię ciepło, o tyle Sweet wyładowuje na tobie całą frustrację. Okazuje się, że w dzielnicy nie dzieje się dobrze: gang podupadł, ulica opustoszała, ludzie zajęli się własnymi sprawami lub uciekli z Gantonu. Marazm i stagnacja. Na dodatek inne gangi z Los Santos, czując słabość Grove Street Families, starają się poszerzyć swoje strefy wpływów o tereny „zielonych”.



W chwilę później, jakby na potwierdzenie słów Sweeta, zostajecie ostrzelani przez auto gangsterów z Ballas. „Purpurowi” niszczą wasz pojazd, więc zmuszeni jesteście ewakuować się na byle czym. Akurat pod ręką są rowery. Wskakuj na siodło i pedałuj za Sweetem, który poprowadzi wasz peloton. Staraj się trzymać blisko niego. Gdy dojedziecie do estakad w Mulholland Intersection, nastąpi przegrupowanie i tym razem twoim przewodnikiem zostaje Ryder. Podążaj za nim i nie przejmuj się bratem, spotkacie się w domu.



Ballas do końca nie odpuszczają, będą starali się zepchnąć cię z drogi, docisnąć do ściany któregoś z budynków lub po prostu przejechać. Nie mając broni możesz jedynie gwałtownie zmieniać kierunek jazdy, robić ciasne kółka, przemykać przez wąskie przejścia (samochód tam się nie zmieści), a nawet zeskakiwać z siodełka w krytycznych sytuacjach. Bezpieczną przystań znajdujesz dopiero na rodzimym podwórku w Gantonie.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Tagging Up Turp



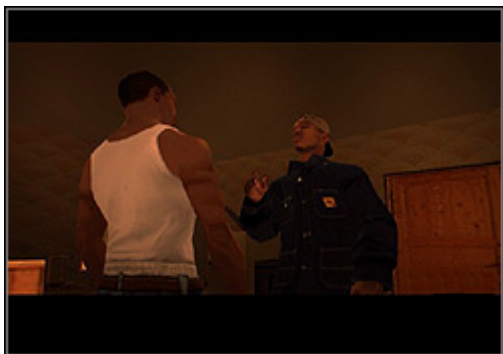
Podejź do garażu z grającymi w kosza Sweetem i Smoke'iem. Po chwili rozmowy dostaniesz zadanie: przemalować sprayem znaki konkurencyjnych gangów na zielone logo Grove Street Families. Jedź ze Sweetem do Idlewood, gdzie brat nauczy cię sztuki tworzenia graffiti, przy okazji niszcząc wypociny artystów z Ballas. W tej okolicy są jeszcze dwa takie znaki do przefasonowania (na domku po drugiej stronie ulicy i kawałek dalej, na murze), więc już osobiście uwiń się z tą robotą i wracaj do wozu.



Udajcie się teraz do East Los Santos, tutaj również znajdziesz trzy obce logosy do zamalowania (żeby jeden z nich odnaleźć, musisz wdrapać się na dach). W trakcie sprayowania uważaj na gliny i miejscowy gang – gdy zauważą co robisz, ukatrupią cię. W podbramkowych sytuacjach wal ich sprayem po oczach i zmykaj w bezpieczne miejsce. Po stworzeniu wymaganej ilości graffiti wskakuj do wozu Sweeta i wracajcie do domu. Uwaga: dokładne rozmieszczenie wszystkich stu znaków do zamalowania znajdziesz w rozdziale pt. Znaki gangów (Tags).

Nagroda za wykonanie misji: **200\$, respekt +, pojemnik ze sprayem jest dostępny w Johnson's House**

Cleaning the Hood



W rozmowie z bratem i kumplami przypominacie sobie o dawnych członkach gangu, w tym o starym druhu Wielkim Niedźwiedziu. Big Bear od dawna nie daje znaku życia, jedźcie więc tam, gdzie był ostatnio widziany. Pod wskazanym adresem otwiera wam drzwi B-Dup, również były „zielony”, ale nie chce z wami gadać. Wraz z Bearem mają swój własny interes i nie chcą mieć z wami nic wspólnego. Podejrzewacie, że chodzi o handel prochami, bo w okolicy wzrosła ostatnio aktywność obcych dealerów narkotyków.



Postanawiacie „oczyścić” Grove Street z tych śmieci, tym bardziej, że większość z nich to członkowie Ballas. Udajcie się na pobliską ulicę, gdzie urzęduje jeden taki delikwent i zlikwidujcie go. Jako, że macie cynk co do miejsca przebywania jego koleś, jedźcie do Idlewood i zróbcie masakrę w jednej z tamtejszych dziupli narkotykowych.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Drive-Thru



Wygłodniały żołądek upomina się o swoje prawa, czas więc wrzucić coś na ruszt. Zbierz kumpli i jedźcie do baru drogowego Cluckin' Bell w Willowfield. Żarcie jest pierwsza klasa, jednak konsumpcję zakłóci wam widok auta pełnego uzbrojonych Ballas, mknącego z piskiem opon w stronę Grove Street. Musicie ich koniecznie zatrzymać, inaczej wpadną na wasze podwórko i urządzią rzeź niewiniątek. Wciśnij gaz do oporu i ruszaj za znikającym za zakrętem celem.



Skoro ty robisz za kierowcę, reszta brygady ma na głowie ostrzał samochodu wroga. Trzymaj się blisko wozu Ballas, gdyż w dużym ruchu miejskim możesz ich zgubić, a i drogę dość łatwo pomylić skręcając nie w tą uliczkę, co trzeba. Najlepiej zajedź im drogę lub zepchnij na pobocze unieruchamiając na chwilę, to wystarczy by twoi kumple przerobili ich gablotę na płonąca kupę złomu. Dobijcie tych, którzy przeżyją eksplozję i spokojnie wracajcie do domu. Sweeta i Rydera wyrzuć na waszym podwórku, a Big Smoke'a odwieź do jego domku w Idlewood.

Nagroda za wykonanie misji: **200\$, respekt +, odblokowana sala treningowa (Gym)**

Nines and AK's



Sweet wprowadza cię w kolejne sprawy gangu. Jako człowiek bez solidnego gnata jesteś nikim, jedziesz więc z Big Smoke'iem poznać miejscowego handlarza bronią - Emmeta. Na jego podwórkowym polu walki postrzelaj sobie do butelek, spal auto oraz naucz zasad posługiwania się bronią. Podejdź rzetelnie do treningu, bo o ile w początkowych misjach wystarczy ci wiedza o tym, jak zaznacza się obiekt i naciska spust, o tyle później przeciwnicy będą bardziej wymagający. Szybka zmiana celu, strzał z pozycji kłęczącej i uskok w bok z przewrotem to konieczność, by przeżyć trudne chwile.



Po treningu na strzelnicy odwieź Smoke'a do domu. O ile miałeś jakieś plany, zmieni je telefon od Sweeta. Brat sprawę stawia jasno: jeśli chcesz wrócić do gangu i zostać jego pełnokrwistym członkiem, musisz się jakoś prezentować. Czas zatem na zakupy. Jedź do najbliższego sklepu z ciuchami i wydaj kasę na to, co ci się spodoba. Sieć sklepów Binco to prawdziwy raj dla elegantów, kowboi i hip-hopowców. Luźne, o trzy numery za duże koszule, spodnie z krokiem na poziomie kolan, czaderskie adidaski – to tutaj normalka.



W zasadzie nie jest ważne, jak się wystroisz, istotne jest, byś pamiętał o barwach Grove Street Families. Zielona bluza to minimum, by nie stracić szacunku u kumpli z podwórka. Po zakupach wracaj do domu.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**, odblokowane misje zlecane przez Big Smoke'a (BS)

Drive-By

Na naradzie u Sweeta dochodzicie do wniosku, że Ballas zbyt się rozzuchwalili. Należy trochę ich przytemperować. Uzbrojeni ruszacie do Jefferson, gdzie jest największe skupisko „purpurowych”.



Do wykończenia są cztery grupy gangsterów: trzy w kwadracie mieszkalnym w Jefferson oraz czwarta w leżącym kawałek dalej parku (Glen Park). Ballas są całkowicie zaskoczeni i nie stawiają praktycznie oporu, jednak nie guzdrajcie się zbyt długo z mokrą robotą, bo ściagną posiłki. Likwidacja grupy w parku nie idzie tak dobrze, jak przy domach. Nieprzyjaciel rozproszony jest wśród drzew, zarośli oraz w przejściu pod mostem. Niektórzy osobnicy są słabo widoczni i prawdopodobnie będziecie musieli wysiąść z auta, by ich zastrzelić.



Tych, którzy schowali się pod mostem, możesz po prostu rozjechać. Po zakończeniu akcji zwijajcie manatki i uciekajcie z parku jak najszybciej. Zaalarmowana policja będzie wyjątkowo upierdliwa (dwie gwiazdki alarmowe) i nie da wam spokoju, dlatego jedźcie do warsztatu Pay'n'Spray w Idlewood. Zaufany mechanik przemaluje i odpicuje wam samochód tak, że nie rozpozna was żaden gliniarz. Teraz już bez obawy o własną skórę wracajcie na zasłużony odpoczynek do domu.

Nagroda za wykonanie misji: 500\$, respekt +, odblokowane misje zlecane przez Rydera (R)

Sweet's Girl



Otrzymujesz alarmujący telefon od Sweeta: podczas pobytu u swojej kobiety w Playa del Seville został rozpoznany i zaatakowany przez miejscowy gang. Ukrył się z dziewczyną w jej mieszkaniu i broni się, dopóki ma jeszcze amunicję, ale potrzebuje twojej natychmiastowej pomocy. Czas, jaki masz na uwolnienie z pułapki brata uwarunkowany jest jego kondycją, a tą z kolei obrazuje specjalny wskaźnik („sweet”) na ekranie. Jeśli spadnie do zera, nie będziesz musiał już nigdzie się śpieszyć.



Jeżeli nie posiadasz gnata, zaopatrzyć się czym prędzej u Emmeta, ale jeśli jesteś uzbrojony, od razu podążaj z odsieczą do Playa del Seville. Podjedź pod apartamenty i zaatakuj zaskoczonych przeciwników. Po oczyszczeniu przedpola skombinuj czterodrzwiowe auto i zatrzymaj się przed wyjściem z budynku, gdzie tkwi brat. Gdy Sweet z dziewczyną wskoczą do wozu, ruszaj z piskiem opon i kieruj się w stronę domu. Uważaj na auta kumpli gangsterów, których sprzątnąłeś przed chwilą. Goście nie odpuszczą aż do granic Gantonu.

Nagroda za wykonanie misji: [respekt +](#)

Cesar Vialpando



Sweet pokłócił się z Kendl o jej latynoskiego chłopaka, Cesara. Dla świętego spokoju postanawiasz zbadać sprawę i sprawdzić, z kim zadaje się wasza siostra. Udaj się najpierw do Willowfield, gdzie w jednym z garaży mieści się warsztat, specjalizujący się w przeróbce i tuningu samochodów. Mechanik to znajomy Sweeta i chętnie sprezentuje ci świeżutkiego lowridera (to takie nisko zawieszane, błyszczące chromem wózki posiadające gigantyczne, hydrauliczne amortyzatory).

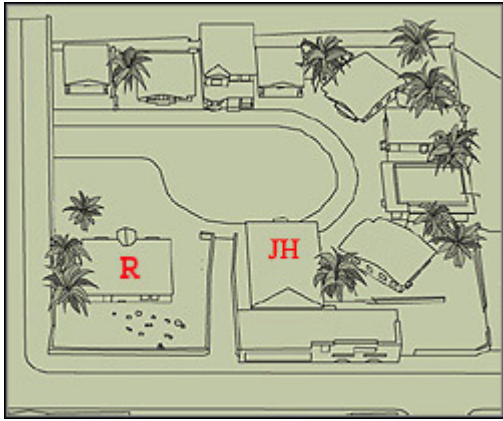


Zabierz auto i jedź nim do El Coronu, gdzie na jednym z podwórek urządzone są zawody w sprawności amortyzatorów lowriderów. Jest tam też twoja siostra i Cesar. Weź udział w zawodach: wychylaj gałkę w kierunkach zgodnych ze strzałkami sunącymi przez ekran. Liczy się zgranie momentu przebiegu strzałki przez zaznaczony na środku ekranu obszar z jednoczesnym odchyleniem analoga w danym kierunku. Zsynchronizowanie pełnej sekwencji ruchów daje efekt punktowy i wizualny (auto podskakuje jak oszalałe).

Jeśli nie dałeś ciała, po występie otrzymasz burzę oklasków i kasę. Teraz możesz zająć się sprawą siostry. Po burzliwej wymianie argumentów decydujesz się zaakceptować związek Kendl i Cesara.

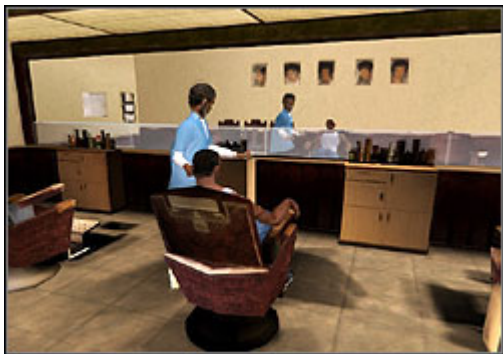
Nagroda za wykonanie misji: [2000\\$, odblokowana misja zlecana przez Cesara \(Cv\)](#)

Ryder (R)



Aby wziąć udział w misjach zleczanych przez Rydera, stań na czerwonym znaczniku, mieszczącym się obok jego domu (R). Sadyba Rydera znajduje się na Grove Street w Gantonie, w bezpośrednim sąsiedztwie Domu Johnsonów.

Ryder



To zadanie musisz zaliczyć zaraz na początku gry, po misji „Big Smoke”. Ryder postanawia zrobić skok na pizzerię. Skorzystaj z faktu, iż facet jest zmotoryzowany i podwieź się z nim do Idlewood. Uderz do mieszczącego się tam zakładu fryzjerskiego, gdzie stary Reece uformuje ci fryzurę wedle uznania. Siedząc w fotelu masz do wyboru kilkanaście sposobów uczesania i zarostu na twarzy. Nie ma znaczenia, czy będziesz nosił bródkę, wąsy, afro czy „zero”, możesz wypróbować nawet wszystkie warianty.



Gdy fryz będzie gotowy, opuść salon i wejdź do pizzerii mieszczącej się po drugiej strony ulicy. Zamów coś zjadliwego, zabierz się za konsumpcję. Po chwili wpadnie Ryder z zamiarem obrabowania kasy baru. Pracownik Well-Stacked Pizza wygląda jak goguś w śmiesznej koszulce i czapeczce, ale dysponuje bronią o znacznie większym niż Ryder kalibrze. Gdy zacznie strzelać, zostaw żarcie i wybiegnij za kumplem z knajpy. Z celnością u kelnera jest na bakier, ale mimo to odjedźcie stamtąd jak najprędzej. Zaparkujcie przed domem Rydera.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +, odblokowane misje zlecane przez Sweeta (S)**

Home Invasion

Odwiedź Rydera między godziną 12.00 a 20.00. Zastaniesz go na tyłach domu, robiącego dziury w trawniku. Okazuje się, że od zaciągania się skrętami zapomniał, gdzie zakopał transport broni.



Żeby wyrównać stratę, namawia cię na małą robótkę: ukraść jednemu z handlarzy, pułkownikowi Fuhrbergerowi, kilka skrzynek z bronią i dostarczyć towar na melinę. To typowo nocna misja, dlatego ruszacie na akcję tuż po zapadnięciu zmroku. Licznik „daylight” na ekranie pokazuje, ile zostało czasu do wschodu słońca (osiem minut czasu rzeczywistego), musicie się koniecznie wyrobić przed świtem. Jedźcie do posesji Fuhrbergera w East Beach, a następnie już ty sam (Ryder tradycyjnie jest naćpany i tylko zawadza) wślizgnij się do domu.



W absolutnej ciszy przeszukaj dom, zlokalizuj drewniane paki z bronią, wynieś je na zewnątrz i załaduj na ciężarówkę. Skrzyń jest pięć sztuk, ale aby wypełnić zadanie, wystarczy wynieść tylko trzy. Wewnątrz domu Fuhrbergera musisz poruszać się bardzo powoli nie trącając sprzętów (obserwuj wskaźnik hałasu „noise”), inaczej gospodarz się obudzi i odstrzeli ci głowę. Najłatwiej dobrać się do skrzynek zlokalizowanych: obok armatki; na parterze, w pomieszczeniu po prawej stronie; na piętrze, tuż przy schodach.

Po skończonej robocie udajcie się drogą wzdłuż wybrzeża do Playa del Seville i umieśćcie towar w jednym z garaży.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**, odblokowane misje „Burglar” (musisz znaleźć czarnego Boxville’a i wcisnąć R3, zadanie aktywne w godzinach 20.00 – 5.00)

Catalyst

Podczas twojego pobytu u Rydera nacierają na was zniechęceni przez ciebie gliniarze. Tym razem jednak Tenpenny przynosi cynk o niestrzeżonym pociągu pełnym broni. Taka okazja nie może wam przejść koło nosa, więc wsiadajcie do pick-upa i jedźcie na stację kolejową w East Los Santos.



Dojeżdżając do celu już z daleka widzicie, że coś jest nie tak. Wysłani wcześniej przez Rydera chłopcy z Grove Street zostali zaatakowani przez gangsterów z Los Santos Vagos. Wspomóżcie ich ogniem. Po pozbyciu się intruzów zauważacie kolejne podejrzane auto. Tym razem to Ballas! Ich również zlikwidujcie, (chłopcy w zielonych koszulkach mogą zginąć, ważne jest żebyś przeżył ty i Ryder). Po bitwie idź na koniec pociągu i wskocz na platformę. Nagle skład samoczynnie ruszy.



Chcąc jak najwięcej zyskać z darmowego transportu, rzucaj skrzynie z pociągu do pędzącego za tobą pickupa Rydera. Od chwili, kiedy zacznie się jazda, masz półtorę minuty na opróżnienie wagonu z 10 skrzynek pełnych broni (licznik „crates” na ekranie). Ciskaj paczkami w jadącego za pociągiem Rydera korzystając z celownika i wskaźnika siły rzutu („power”). Pamiętaj o istnieniu sił grawitacji, dlatego rzucaj skrzynie celując w głowę współnika lub nawet lekko ponad nim. Jeśli uda wam się wyrobić w czasie, natychmiast zmywajcie się stamtąd, ale uważajcie na gliny, krążą po okolicy.



Żeby zmylić tropy, jedźcie do warsztatu (Pay'n'Spray) w Idlewood, gdzie za skromną opłatą fachowiec przemaluje wam auto na inny kolor. Prawdopodobnie po drodze i tak złapiesz policyjny „ogon”, ale nie przejmuj się, nie musisz go gubić. Po prostu wyceluj samochodem w otwarte drzwi warsztatu, a te zamkną się tuż za tobą odgradzając cię od ogłupiałych gliniarzy. Pamiętaj, że przemalowanie wozu kosztuje 100\$, więc miej przy duszy trochę grosza. Nie niepokojeni, że świeżym lakierem na masce możecie wracać z cennym ładunkiem do domu.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Robbing Uncle Sam



Od zaciągania się zielskiem Ryderowi całkiem pomieszało się w głowie. Wymyślił, że dobrym sposobem na zdobycie dużej ilości broni jest wizyta w magazynach wojskowych armii USA. A najgorsze jest to, że zdołał ciebie zwerbować do tej roboty. Wsiadajcie do zaparkowanej przy domu ciężarówki i jedźcie do portowych doków w Ocean Docks. Będąc na miejscu przeskocz przez mur i załatw strażnika. Strzel w panel sterujący bramą, dzięki czemu umożliwisz wjazd ciężarówki z Ryderem. Ruszaj w stronę portu, kawałek dalej stoi magazyn z bronią.



Jednym strzałem zniszcz przycisk otwierający drzwi magazynu. Wewnątrz jest wózek widłowy. Zasiądź za kierownicą i załaduj sześć skrzyń z bronią (cztery są wewnątrz magazynu, dwie na zewnątrz opodal drzwi) na pakę ciężarówki. Masztem wózka widłowego sterujesz przy pomocy prawej gałki analogowej. Co chwilę musisz na jakiś czas przerwać robotę i pomóc Ryderowi, uwikłanemu w strzelaninę z żołnierzami. Sam chłopina nie da rady utrzymać ich na odległość, a jego pasek zdrowia (widoczny na ekranie) błyskawicznie topnieje.



Po dokonaniu załadunku ewakuujcie się z bazy. W trakcie ucieczki nękani jesteście przez wojskowe auta. Niestety, ze względu na przeciążenie nie możesz sprawnie manewrować ciężarówką, dlatego prawdopodobnie będziesz musiał pozbyć się jednej lub dwóch skrzynek. Przejmując na chwilę kontrolę nad Ryderem staraj się tak rzucić wybuchowym ładunkiem, by eksplozja załatwiła goniące was Patrioty. Jedźcie do magazynów w Willowfield, zaparkujcie na tyłach lombardu (Pawn Shop).

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Big Smoke (BS)

Big Smoke podczas twojej nieobecności w Los Santos przeprowadził się z rodzinnego Gantonu do sąsiedniej dzielnicy – Idlewood. Aby wziąć udział w zlecanych przez niego misjach, stań na czerwonym znaczniku, mieszczącym się przed jego domem (oznakowanym literami BS na mapie).

OG Loc



U Big Smoke'a zastajesz Sweeta. Wspólnie udajecie się na Pershing Square, by odebrać wychodzącego z mamra Jeffrey'a „OG Loc-a” Martina. Facet gada jak najęty, chce udowodnić wszystkim wokół, jaki z niego prawdziwy gangster. Póki co namawia was na wizytę u Freddy'ego, gościa, z którym ma od dawna na pieńku. Zawieź go do East Los Santos. Zaparkuj przed domem Freddy'ego i załomotaj do drzwi.



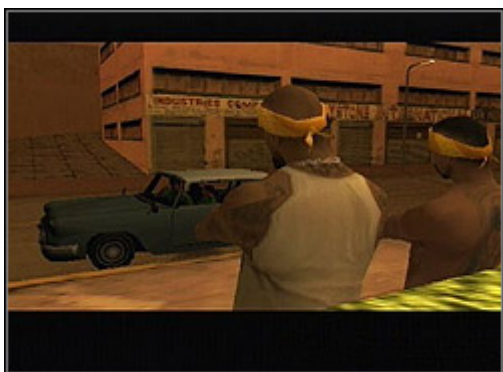
Po krótkiej wymianie zdań między adwersarzami zauważasz, że gospodarz ewakuuje się tylnymi drzwiami i daje nogę na motocyklu. Na szczęście tuż obok zaparkowana jest druga maszyna, więc wskakujcie na siodelko i ruszajcie w pogoń. Prowadź jednoślad płynnie, bezwypadkowo, bo jeśli Freddy zbyt się oddali, nie zaliczysz misji. Uciekinier doskonale prowadzi, więc mimo, iż siedzący za twoimi plecami Jeffrey bezustannie strzela, nie macie większych szans na upolowanie celu w trakcie jazdy.



Na szczęście po długim, wyczerpującym pościgu Freddy w końcu nie wytrzyma, zatrzyma się i będzie chciał zwać na piechotę. Jeśli będziecie tuż za nim (rejon East Los Santos), jest wasz. Poślij mu seryjkę, po czym już na spokojnie odwieź OG Loca do knajpy Burger Shot w Verona Beach, gdzie ma nagrany robotę. Zaparkuj na tyłach knajpy.

Nagroda za wykonanie misji: [respekt +, odblokowane misje zlecane przez OG Loca \(OG\)](#)

Running Dog



Wchodząc do Big Smoke'a mijasz się w drzwiach z Tenpennym i jego kolesiami. Żarty glin zabawne są chyba tylko dla nich samych, więc nie zwracaj sobie nimi głowy. Smoke namawia cię na wyprawę do East Los Santos, gdzie ma się spotkać z kuzynem z Meksyku. Wietrzysz jakiś przekręt z tym krewniakiem, ale zgadzasz się towarzyszyć grubasowi. Po przybyciu na miejsce natykacie się chłopaków z Los Santos Vagos. Twój towarzysz stara się z „kuzynami” ubić interes, ale te kołki nie mają chyba dobrego dnia.

Zdenerwowany Smoke rozwała jednemu z nich łeb, drugiego ty bierzesz na siebie. Facet nie jest typem bohatera i od razu daje nogę, dlatego wykrzesaj z siebie tyle siły, by go dogonić i wykończyć (wykorzystaj sprint pod „krzyżykiem”). Wkoło roi się od żółto ubranych, uzbrojonych gangsterów z Vagos. Staraj się nie przebiegać obok nich, bo natychmiast otworzą do ciebie ogień. Jeżeli nie dopadniesz uciekiniera w początkowej fazie pościgu, wsiądźcie do auta i zniknie za zakrętem. Zdobądź również środek lokomocji i kontynuuj pościg. Spróbuj zepchnąć wóz Vagosa na ściany, słupy, płoty itd. Konsekwentna destrukcja jego pojazdu doprowadzi w końcu do eksplozji. Po wykonaniu roboty możesz spokojnie wrócić do domu, Smoke da sobie już radę bez ciebie.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Wrong Side of the Cracks

Tenpenny i Pulawski znowu nachodzą dom Big Smoke'a. Jesteś prawie pewien, że tą dwójkę łączy coś z twoim przyjacielem. Na rozważania przyjdzie jednak czas później, na razie Smoke zgarnia cię do wozu. Kierujecie się na stację kolejową Unity Station, gdzie podobno dwa konkurencyjne gangi chcą ubić intratny interes. Na miejscu okazuje się, że jest już po wszystkim, a grupa Vagos właśnie opuszcza stację na dachu odjeżdżającego pociągu. Wściekły Smoke postanawia dać popalić draniom. Wsiądźcie na porzucony obok motocykl i ruszajcie za pociągiem.



Macie sporo czasu na podziurawienie rywali, ale pamiętajcie, że Vagos uciekną, jeżeli nie zlikwidujecie ich przed wjazdem składu na most Fredericka. W waszym duecie ty odpowiadasz za kierownicę, trzymaj się więc cały czas lokomotywy, gdzie przebywają przeciwnicy. Gdy Vagos są w zasięgu wzroku, Smoke automatycznie strzela zza twoich pleców. Gangsterów jest czterech i wszyscy muszą zginąć, inaczej nie zaliczysz misji. Najlepiej prowadzić ostrzał z drogi równoległej do torów, po których pędzi pociąg lub z sąsiedniego torowiska.



Chłopaki w żółtych chustkach odgryzają się ogniem na tyle słabo, że nie musisz zwracać uwagi na ich chimeryczne ataki. Problemem są natomiast sztuczne i naturalne przeszkody terenowe: eksplodujące na torach pojazdy, jadące z naprzeciwka pociągi, wiaty na stacji, wiadukty, drzewa, wzniesienia, rozpadliny itd. Skup się na bezkolizyjnej jeździe, bo w razie wywrotki niezmiernie trudno dogonić umykający pociąg. Jeśli wam się uda zlikwidować nieprzyjaciół, po skończonej robocie wracajcie do domu Smoke'a.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Just Business

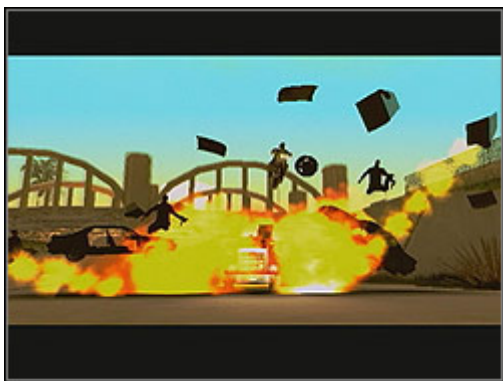
Big Smoke'a zastajesz w garażu. Prosi cię o podwiezienie do śródmieścia, gdzie ma do załatwienia pewną sprawę. Po drodze dowiadujesz się, że Rosjanie zaleźli za skórę grubasowi i postanowił dać im nauczkę. Zaparkuj przed ogromnym biurowcem w Commerce. Oferujesz pomoc kumpłowi, ale póki co Smoke każe ci czekać na znak, a sam wchodzi do środka. Gdy po chwili w całym budynku rozpoczyna się regularna strzelanina pojmujesz, że o taki znak chodziło. Wbiegnij do holu budynku i wspomóż ogniem grubasa. Masz przeciwko sobie kilkunastu doskonale uzbrojonych przeciwników, dlatego znajdź najpierw bezpieczne schronienie za murkiem, a następnie likwiduj Rosjan po kolei (nie zapomnij o strzelcu ukrytym na piętrze).



Na Smoke'a nie licz, słabo strzela i na dodatek zdrowo obrywa. Oczyść hol, zanim jego wskaźnik zdrowia spadnie do zera, bo nie zaliczysz misji. Przy każdym zabitym leży jego broń i forsa, zbieraj skrupulatnie jedno i drugie. Nie przeocz ukrytej za kontuarem (znajdującym się na przeciwległej ścianie, na wprost drzwi) kamizelki kuloodpornej. Po zakończeniu masakry wyjdźcie bocznymi drzwiami na taras, tam się kryją niedobitki Rosjan. Załatwcie wszystkich i zbiegnijcie do garażu.



Wsiądźcie na motocykl, Smoke jako kierowca, ty jako osłona pleców. Okazuje się, że to nie koniec draki. Macie na ogonie kilkanaście motocykli, samochodów, a nawet potężną ciężarówkę. Smoke prowadzi dwuślad jak rajdowiec najczystszej wody, skoncentruj się więc wyłącznie na likwidacji wrogów przy pomocy pistoletu maszynowego i widocznego na ekranie celownika. Staraj się eliminować w pierwszym rzędzie tych, którzy do ciebie strzelają z najbliższej odległości (widać ogniki wystrzałów z ich broni).



Nie dopuść, żeby pasek trwałości waszego motocykla (wskaźnik „bike”) spadł do zera, bo wtedy kaplica, trzeba powtarzać misję. Na ścigającą was ciężarówkę nie trać czasu i amunicji (choć tej jest nieskończenie wiele), ulegnie zniszczeniu sama, bez twojej pomocy. Na wysokości East Beach Smoke skieruje motocykl w stronę zamkniętego bramką tunelu, przestrel szybko kraty otwierając przejazd. Jeśli do tego momentu jeszcze żyjecie, to podróż wasza zbliża się do szczęśliwego końca, kilkaset metrów dalej Rosjanie odpuszczają. Smoke zostawia cię w bezpiecznym miejscu i odjeżdża.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Cesar Vialpando (CV)

W Los Santos bierzesz udział tylko w jednej misji, zlecanej przez chłopaka Kendl. Po prostu odbierz telefon od Cesara i przyjmij jego zaproszenie na wyścig.

High Stakes, Low-Rider



Postanawiasz spróbować szczęścia w nielegalnym wyścigu samochodowym, organizowanym przez kumpli Cesara. Udaj się do miejsca w El Corona, w którym ostatnio spotkałeś chłopaka Kendl. Pamiętaj, że aby wziąć udział w zmaganiach, musisz dysponować lowriderem. Jeśli porzuciłeś lub zniszczyłeś maszynę z poprzedniej misji, zerknij na domki leżące naprzeciw punktu spotkania z Latynosem. Przy jednym z nich stoi przerobiony Voodoo – możesz go „pożyczyć”. Ruszajcie z Kendl i Cesarem na miejsce startu wyścigu.



Pamiętaj o podstawowej zasadzie: jest was sześciu, ale zwycięzca jest tylko jeden i to on zgarnia całą pulę. Początek rywalizacji jest w Verdant Bluffs, a koniec na moło w Santa Maria Beach. W trakcie wyścigu nie wrywaj się do przodu, weź poprawkę na fakt, że na ulicach panuje zwykły miejski ruch i auta zwykłych mieszkańców będą wam przeszkadzać w zmaganiach. Część rywali bez twojej pomocy wyląduje na ścianie budynku, słupie lub masce „neutralnego” samochodu, zwalniając ci miejsce w czołowej grupie.

Gdy znajdziesz się na wysokiej pozycji, robi się luźniej i wtedy możesz dodać gazu. Końcowy etap wyścigu to długa prosta na moło, zakończona metą. Na tym odcinku możesz po raz ostatni spróbować wyprzedzić prowadzące wozy, które są wolniejsze od twojej maszyny. Uważaj na auta jadące z naprzeciwka, jedno czołowe zderzenie zakończy marzenia o zwycięstwie.

Nagroda za wykonanie misji: 1000\$

OG Loc (OG)



Jeffrey po wyjściu z więzienia pracuje w barze „Burger Shot” w Marina. Wszystkie misje zlecane przez OG Loca wykonujesz po wejściu w czerwony znacznik znajdujący się na parkingu, z tyłu baru.

Life's a Beach

Aby móc pogadać z Jeffreyem, musisz przyjść do baru między 22.00 a 6.00 rano, czyli wtedy, gdy ten super gangster sprząta, czyści i myje. Po tym, jak ponabijasz się z niego do woli, OG Loc wyjawia ci swoje genialne plany zostania najlepszym muzykiem hip-hopowym na świecie. Chwilowo eksplozję jego talentu blokuje brak sprzętu grającego, na którym mógłby komponować i prezentować swoje kawałki. Prosi cię o załatwienie czegoś, na czym mógłby zacząć już grać. Zgadzasz się mu pomóc.



Udaj się na plażę w Santa Maria Beach i wkręć na muzyczne party. Uczestnicy imprezki są tak pochłonięci tańcem, że nie zwracają w ogóle na ciebie uwagi. Niestety, zarówno oni, jak i DJ prowadząca party, zamknęli dokładnie swoje gąbki. Twoim celem jest Sound Van z aparaturą grającą; by go jednak ukraść, będziesz musiał uciec się do podstępów. Zagadaj do DJ-ki obsługującej sprzęt i odpowiedz dwukrotnie twierdząco na jej pytania. Zostaniesz poproszony o zademonstrowanie swoich umiejętności tanecznych.



Gdy popłynie muzyka, obserwuj sunące od prawej do lewej strony ekranu symbole i w odpowiednich momentach (gdy przechodzą przez zaznaczony na środku obszar) naciśnij odpowiadające im przyciski pada. Precyzja i synchronizacja ruchów podlegają punktowej ocenie (licznik „score” na ekranie). Taniec zyska uznanie wtedy, gdy uzyskasz minimum 4000 punktów. Po udanym występie ponownie odpowiedz twierdząco na pytanie DJ-ki. Gdy wejdzie do szoferki Sound Vana, wypchnij ją i wciśnij pedał gazu do dechy. Kierunek: garaż pod estakadą w Commerce.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Madd Dogg's Rhymes



OG Loc ma problem: sprzęt muzyczny wprowadzie mu załatwiłeś, ale chłopak nie bardzo może sobie poradzić z wymyślaniem rymów do tekstów piosenek. Zamiast wyciskać ze swojego małego rozumku siódme poty, postanawia iść na skróty. Błaga cię o wykradzenie książki rymów z willi słynnego rappersy Madd Dogga, a ty jak zwykle zgadzasz się.



Jedź na obrzeża miasta do Mulhollandu, gdzie na wzgórzu stoi ogromna biała willa Madd Dogga. Zaparkuj obok ogrodzenia i przeskocz przez mur. Jedne z drzwi wejściowych są otwarte (od strony wschodniej), ale nie ma się co cieszyć. Chata jest pełna uzbrojonych ochroniarzy, strzelających do wszystkiego, co się rusza, a twoim uzbrojeniem jest jedynie nóż. Staraj się przemykać przez pomieszczenia niezauważony, w podbramkowych sytuacjach atakuj szybko i zdecydowanie.



W miarę możliwości zachodź strażników od tyłu i jednym pociągnięciem kosy toruj sobie dalszą drogę. Pomocny w lokalizacji celu, wrogów i drzwi jest radar: biała kropka to ty, czerwona to strażnik, zielona to książka, a żółta - drzwi wyjścia. W centralnej części willi znajduje się studio nagrań. Wykradnij stamtąd książkę i wracaj z powrotem. Jeśli lubisz ryzyko, ewakuację odłóż na później, a zajmij się przeszukiwaniem domu rappersy. Do odnalezienia jest szereg gadżetów, m.in. broń i kamizelka kuloodporna. Po wymknięciu się z willi siadaj na oparty o mur rower i pedałuj z powrotem do Jeffrey'a.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**, odblokowane misje zlecane przez gliny (G)

Management Issues

Jeffrey nie ma coś ostatnio szczęścia. Nie dość, że w pracy dostał wątpliwy awans na pomywacza brudnych talerzy, to na dodatek oberwał cięgi od menadżera Madd Dogga, gdy chciał mu zaprezentować swój materiał na hit muzyczny. Plama na honorze musi zostać zmazana, dlatego obiecujesz OG Locowi pomoc w daniu bubkowi nauczki. Postanawiasz porwać go z ceremonii wręczania nagród muzycznych, na którą jest zaproszony. Załatw sobie pojazd i skieruj go do północnych dzielnic Los Santos.



Po chwili dostaniesz telefon od Jeffrey'a z informacją, że jeden z szoferów menadżera skończył posiłek w barze na obrzeżach miasta i wyjechał do pracy. Wyrusz mu naprzeciw. Gdy zlokalizujesz jego limuzynę, podążaj za nią do momentu, aż zatrzyma się na światłach. Wskocz z wozu, wyrzuć gościa z auta na jezdnię i zwieź jego brykę. Jeśli w czasie akcji uszkodzisz limuzynę, musisz ją najpierw naprawić (masz czas do godziny 22.00). Jedź do najbliższego warsztatu (Pay'n'Spray) i zreperuj uszkodzenia. Udaj się teraz do siedziby Motion Picture w Temple.



Czekają tam pozostałe dwie limuzyny. Zaparkuj pomiędzy nimi i czekaj na hasło do wyjazdu. Gdy ruszycie, utrzymuj się w środku kolumny (jeśli zboyczysz na bok, masz 5 sekund na powrót do szyku), na szczęście jedziecie zresztą daleko. Kilkaset metrów dalej znajduje się budynek, w którym trwa muzyczna uroczystość. Zatrzymaj auto przy chodniku i czekaj na menadżera Madd Dogga. Po chwili pojawi się impresario i wsiądzie z panienką do twojej limuzyny. Wystartuj z kopyta i skieruj wóz na falochron w Verona Beach.

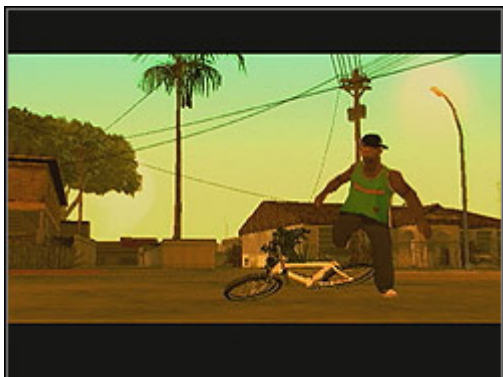


Nie zważaj na płacz panienki i krzyki gościa, skup się odpieraniu ataków dwóch pozostałych limuzyn, które za wszelką cenę będą chciały cię zatrzymać. Po szczęśliwym dotarciu na falochron jedź na jego koniec i wyskocz z wozu w ostatniej chwili, pozwalając mu wpaść wraz z pasażerami do morza. Jeżeli spóźnisz skok, wylądujesz razem z limuzyną w wodzie. W takim wypadku wydostań się z tonącego wraku i pływaj w stronę brzegu. Po chwili zostaniesz ostrzelany przez ochroniarzy menadżera. Po dopłynięciu do brzegu naszpikuj ich ołowiem.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

House Party

Nawet taki marny gangster jak OG Loc nie jest w stanie dłużej znieść upokarzającej atmosfery smażalni hamburgerów. Spotykacie się po raz ostatni pod Burger Shotem w Marina. Jeffrey oznajmia ci, że właśnie rzucił pracę i z tej okazji postanowił wyprawić w domu wielkie party. Umawiacie się na wieczór (impreza zaczyna się o 20.00). Jeśli masz jeszcze czas, możesz sprawić sobie jakieś wystrzałowe ciuchy lub nową fryzurę.



O ustalonej porze uderz do chaty OG Loca. Tłumów jakoś nie ma i nie ma się co dziwić, zważywszy na fakt, że Jeffrey uczynił się śpiewającą gwiazdą wieczoru. Wychodzisz z przyjaciółmi na zewnątrz trochę się przewietrzyć. Nagle podjeżdża na rowerze zziębnięty ziomal z informacją, że Ballas postanowili ostatecznie rozprawić się z gangiem Sweeta i wałą właśnie całą armią na Grove Street. Przygotowujecie się pośpiesznie do obrony robiąc prowizoryczną blokadę z aut. Po chwili rozpoczyna się strzelanina. Przykucnij za maską samochodu i staraj się wykończyć jak największą ilość wrogów.



Ballas zaatakują was ze wszystkich stron i będzie naprawdę ciężko. Aby zaliczyć misję, musisz przeżyć ty i twoi towarzysze (Sweet, Ryder i Big Smoke). Pamiętaj, że kompani wprowadzie wspomagają cię ogniem, ale biorą na cel nieprzyjaciół walczących najbliżej. Na Ballas, grzejących do was np. z mostu, nikt w ogóle nie zwraca uwagi. W takich sytuacjach musisz w pojedynkę stawiać czoła zastępom „purpurowych” i to skutecznie, nim powystrzelają was jak kaczki. Po wygranej bitwie wracajcie na party, OG Loc nawet nie zauważył waszej nieobecności.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Tenpenny (G)

Skorumpowani gliniarze – Tenpenny i Pulawski - nie dają ci spokoju, szantażem zmuszając do współpracy. Nawiązujesz z nimi kontakt poprzez wejście w czerwony znacznik, mieszczący się przy drzwiach baru „Jim’s Sticky Ring” w Market.

Burning Desire



Otrzymujesz polecenie likwidacji siedziby gangu Vagos w East Los Santos. Tenpenny informuje cię, że ukrył w Downtown Los Santos kilka koktajlów Mołotowa, zaopatrzyć się w nie w drodze na akcję. Uważaj tylko: Downtown Los Santos to teren Ballas, nie kręć tam się zbyt długo po ulicy, bo cię ustrzelą. Po zabraniu wybuchowych butelek skieruj wóz do siedziby Vagos. Willa „żółtych” to kawał domu. Żeby całość płonęła równo i bezproblemowo, musisz wrzucić koktajle Mołotowa do pięciu okien mieszczących się na parterze, po obu stronach willi. Trafienie pociskiem w szybę wymaga trochę wprawy.



Złap okno w celownik, a następnie przytrzymując dłużej przycisk pada weź odpowiedni zamach ręki z płonąca butelką. Zbyt silny rzut spowoduje rozbicie się szkła o obramowanie okna, zbyt słaby – płomień rozleje się pod parapetem (uwagaż na własne ubranie). Musisz wyczuć odpowiedni dystans, na szczęście masz kilka koktajli w zapasie. Zadanie utrudniają ci atakujący gangsterzy, których uspokaja jedynie porcja ołowiu. Gdy w końcu uporasz się z oknami, ujrzysz szamoczącą się, młodą kobietę na piętrze płonącego domu.



By jej nie mieć na sumieniu, biegnij na ratunek. Czasu masz niewiele - obserwuj bacznie wskaźnik „girl” na ekranie, jeśli spadnie do zera, dziewczyna spłonie. Wejść do domu przez główne wejście i podąż przed siebie na wprost. Na końcu korytarza, po prawej stronie jest kuchnia, zabierz stamtąd gaśnicę. Wbiegnij przez schody na piętro, w ostatnim pokoju po lewej stronie tkwi dziewczyna. Przebij się przez płomień za pomocą strumienia z gaśnicy i zabierz przerażoną ofiarę. Czeka was droga powrotna przez ogień do drzwi wejściowych.



Pech chce, że zawalił się główny korytarz i musicie uciekać inną, dłuższą trasą. Na szczęście wszystkie pokoje są z sobą połączone bocznymi przejściami, więc przemykajcie tamtędy, a zagrządzający drogę ogień traktujcie strumieniem z gaśnicy. Po wydostaniu się z budynku wsiadajcie do samochodu i opuśćcie „gorący” teren. Okazuje się, że dziewczyna ma na imię Denise, mieszka w twojej dzielnicy i na dodatek jest bardzo ładna. Podwieź ją do domu i zapamiętaj adres – będziesz tu częściej zaglądał.

Nagroda za wykonanie misji: Denise zostaje twoją dziewczyną

Gray Imports



Tenpenny chce cię ostrzec przed Ballas. Gang rośnie w siłę, zbroi się, robi interesy z Rosjanami. Takie działania nadwyróżają równowagę sił w rejonie, co jest glinie nie na rękę. Nie bardzo wierzysz jego słowom, więc rzuca ci adresem magazynu, w którym podobno „purpurowi” z Ruskimi załatwiają ciemne sprawy. Musisz to sprawdzić, więc jedź do magazynów w Ocean Docks. Zaparkuj przy dokach i rozejrzyj się. Na wprost, po drugiej stronie ulicy widzisz silnie strzeżony teren, nie masz szans wejść „na chama”.



Skieruj się na lewo, wzdłuż ulicy. Za załosem muru zobaczysz ogromną, otwartą na przestrzał halę. Tamtędy możesz wślizgnąć się niepostrzeżenie na teren magazynów. Przeszukaj halę, znajdziesz kamizelkę kuloodporną i granaty. Będąc już na chronionym terenie, podkradnij się blisko wejścia do pilnowanego magazynu. Niestety, panel otwierający nie działa, więc nie ma sensu dalej zachowywać ciszy. Wystrzelaj bandziorów (uwaga na wózkowego, będzie chciał cię rozjechać), a następnie strzel w popsuty panel. Wejście stanie otworem.



Wewnątrz magazynu aż roi się od gangsterów, na szczęście jest tu wiele skrytek i załosem. Posuwaj się powoli w głąb hali, aż zobaczysz piętrową platformę z biurem. Gdy wpadniesz do środka, mignie ci postać uciekającego handlarza bronią. Rzuć się w pogoń za Rosjaninem. Staraj się go dorwać jeszcze na terenie doków (gdy ucieknie na miasto, masz minimalne szanse na zlikwidowanie go). Najlepiej przyłapać go w momencie, gdy będzie wsiadał do samochodu. Kilka krótkich serii wystarczy, by auto stanęło w płomieniach. Dobij rannego handlarza.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Sweet cd.

Po raz drugi Sweet wkracza na arenę po pomyślnym zaliczeniu misji „Burnig Desire”, zleconej przez Tenpenny’ego. Punktem zbiórek jest tak jak dotychczas dom Sweeta (S) oprócz zadania „Doberman”, zleconego przez brata telefonicznie.

Doberman



Sweet telefonicznie informuje cię, że wojna o wpływy z innymi gangami zatacza coraz większe kręgi. Musicie ich zacząć usuwać z poszczególnych dzielnic. Pierwszym celem zostaje Glen Park, obecnie okupowany przez Ballas. Postanawiasz przejąć dzielnicę dla swojego gangu. Zadanie nie jest łatwe, więc najpierw odwiedź sklep Ammu-Nation w Downtown Los Santos i dozbrój się.



Następnie jedź do Glen Park i zaatakuj grupkę „purpurowych”. Gdy rozpętasz wojnę, Ballas nadsięgną z różnych stron. Po likwidacji jednej fali wrogów, po chwili aktywuje się następna, a później jeszcze jedna. Lokalizuj kierunek, skąd nadchodzą (pomocny jest radar) i strzelaj z daleka. Trupom odbieraj broń oraz kasę. Po wybiciu wszystkich przeciwników teren przechodzi w ręce Grove Street Families. Możesz teraz wyjść z parku. Po chwili zostajesz niespodziewanie zaatakowany przez zdrajcę z Grove Street. Wykonaj bez skrupułów na nim wyrok i zmywaj się stamtąd, bo za chwilę zjadą się gliny.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +, odblokowana wojna gangów, odblokowane sklepy z bronią Ammu-Nation**

Los Sepulcros



Ta misja jest aktywna między godziną 9.00 a 17.00. Sweet wywiadził się swoimi kanałami, że zabity niedawno Little Wassel, jeden z wyższych w hierarchii „purpurowych”, ma być dzisiaj pochowany w opactwie Los Sepulcros w Vinewood. Na pogrzebie ma się zjawić sam Kane, jeden z szefów Ballas, więc jest okazja, by go upolować. Postanawiacie działać, lecz dwóch to trochę za mało jak na taką rozróbę.



Respekt, jaki czują przed tobą kumple z gangu po twoich ostatnich wyczynach, pozwoli na zwerbowanie ich na akcję. Akurat dwóch się kręci obok auta Sweeta. Podejdź do nich i zaproponuj udział w akcji (górną lub dolną przycisk D-Pada). Jeśli zrazu nie zareagują na twoje słowa, ponów zaproszenie. W końcu przekonasz ich, by poszli z tobą. Zgarnij ich i Sweeta do wozu i skieruj pojazd do Vinewood. Macie mało czasu (cztery minuty czasu rzeczywistego), aby zjawić się na cmentarzu przed Ballas, więc przyciśnij mocniej pedał gazu. Będąc już na miejscu zaparkujcie na tyłach opactwa.



Przesadźcie mur i ustalcie taktykę ataku. Możesz albo kazać chłopakom przebiec do przodu i walczyć z tobą ramię w ramię, albo ukryć się z tyłu i osłaniać cię ogniem. W praktyce nie ma to większego znaczenia, i tak na twojej głowie będzie większość roboty, łącznie z wykończeniem Kane'a i jego obstawy. Zajmijcie miejsca, po chwili zjawi się szef Ballas ze swoimi ludźmi. Ruszaj do przodu, likwiduj kolejnych nieprzyjaciół i szukaj Kane'a (zaznaczony jest strzałką). Gdy go dojrzysz, nie odpuść (będzie uciekał), aż padnie martwy.

Wykończ resztę „purpurowych” i zmiataj z chłopakami do podstawionego auta. Czeka cię teraz szalona ucieczka przez całe miasto, bowiem ściga was chyba cała policja Los Santos. Bezpieczni będziecie dopiero na własnym podwórku.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Reuniting the Families



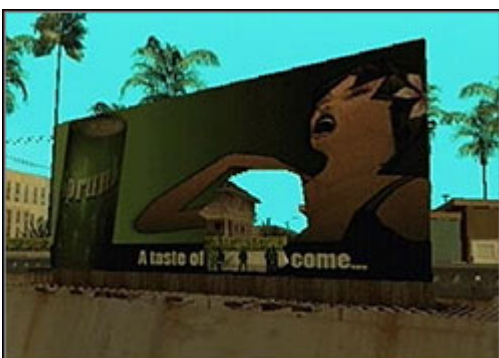
Sweet postanawia umocnić w mieście pozycję Grove Street Families i zjednoczyć wszystkie odłamy gangu. Jedziecie w czwórkę do motelu w Jefferson na spotkanie z innymi ziomkami. Na miejscu Sweet postanawia sam iść na spotkanie, wam każe czekać w samochodzie. Chwilę po tym, jak znika w drzwiach budynku, pod motelem rozpoczyna się piekło. Teren zostaje zamknięty przez doborowe oddziały policji, szturmujące motel. Big Smoke i Ryder zmywają się od razu, ty postanawiasz ratować brata.



Wbiegnij do budynku i od razu wyczul wszystkie zmysły, bowiem SWAT też już tu wparował. Wbiegnij na piętro i przesuwaj się w głąb korytarza. Przejście wydaje się być wolne, ale to tylko pozory. Co jakiś czas z bocznych pokoi wyskakują komandosi z bronią gotową do strzału i, jeśli nie zareagujesz błyskawicznie, szybką serią z broni maszynowej zakończą twoją misję ratunkową. Lepiej poruszać się wolniej, ale za to z gnatem przygotowanym do strzału. Obserwując radar (Sweet zaznaczony jest niebieską kropką) odszukaj brata, jest na tyłach motelu w ostatnim pokoju po prawej stronie.



Wybiegnijcie razem na taras, w chwilę później zaatakujecie was śmigłowiec policyjny. Strać uciepionych maszyny komandosów i zestrzel helikopter. Zbiegnijcie teraz po schodach tarasu na ulicę, akurat nadjedzie samochód z Ryderem i Smoke'iem w środku. Wspólnie starajcie się jak najszybciej zniknąć z pola bitwy, ale to nie takie łatwe - radiowozy siedzą wam na ogonie. Na szczęście w aucie leży stary kałach - użyj go na gliniarzach (masz nielimitowaną amunicję, ale co jakiś czas musisz zmienić magazynek).



Miej oczy dookoła głowy, bo jesteście atakowani ze wszystkich stron. Obserwuj z uwagą wskaźnik zniszczenia waszego wozu, nie może spaść do zera. Jeśli wytrzymacie odpowiednio długo, skończycie zwycięsko szalony wyścig efektywnym lądowaniem w wielkiej reklamie w Idlewood.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

The Green Sabre

Sweet nie ustaje w wysiłkach, by dokopać Ballas. Zbiera ludzi na kolejną akcję, wyznaczając jako miejsce spotkania wiadukty w Mulholland Intersection. Obiecujesz, że tam będziesz. Przygotowania do bitwy przerywa telefon od Cesara, chłopaka Kendl. Pilnie chce z tobą rozmawiać w jakiejś ważnej sprawie, więc decydujesz się na spotkanie. Umawiacie się pod mostem w Verdant Bluffs.



Na miejscu Cesar pokazuje ci scenę ścinającą krew w żyłach: gangsterów z Ballas układających się z Big Smoke'iem, Ryderem i Tenpennym! Wychodzą z garażu, w którym stoi Green Sabre – samochód, z którego ktoś zabił twoją matkę! Zrozumiałeś, że ludzie, których uważałeś za przyjaciół, to mordercy i zdrajcy. Pojąłeś też, że znają zamiary Sweeta i tym samym twój brat znajduje się w śmiertelnym niebezpieczeństwie.



Wskakuj do wozu i pędź jak najszybciej pod wiadukt w Mulholland Intersection. Musisz zdążyć, zanim pasek życia brachola spadnie do zera. Gdy wyrobisz się w czasie i dojedziesz na miejsce, ujrzysz porażające widowisko: grupkę chłopaków z rannym Sweetem na czele otoczonych przez chmarę Ballas. Przebij się do środka kotła i pomóż bratu. Jeśli uda ci się pokonać Ballas, radości ze zwycięstwa nie będzie, zewsząd nadjeżdżają policyjne radiowozy...

W h e t s t o n e

T e n p e n n y (G)

Badlands

W worku na głowie, upokorzony, zostajesz wywieziony przez Tenpenny'ego i Pulawskiego w nieznanne miejsce. Myślisz, że to twój koniec, tymczasem skorumpowani gliniarze po raz kolejny chcą cię wykorzystać.



Szantażując cię osobą rannego, przebywającego w więziennym szpitalu Sweeta, zmuszają do wykonania mokrej roboty. Musisz zlikwidować niewygodnego świadka, chronionego w Whetstone przez FBI. Nie masz wyjścia. Idź do leżącej opodal wioski Angel Pine, w zależności od stanu zdrowia i posiadanego arsenału rozważ odwiedzenie baru Cluckin' Bell lub sklepu z bronią. Jeśli jesteś gotowy do akcji, zorganizuj sobie środek transportu i udaj się w stronę góry Mount Chiliad. Wzgórze kryje leśną polanę z chatką, w której ukrywany jest świadek.



Podkradnij się pod dom od strony garażu i zaatakuj obstawę, mając broń maszynową dasz im spokojnie radę. Wbiegnij do garażu i czekaj na świadka, wkrótce się pojawi i będzie chciał wsiąść do samochodu. Nie pozwól mu uciec, poślij mu garść ołowiu. Jeśli by jednak facetowi udało się wyrwać śmierci, jedź za nim i postaraj się wykończyć go po drodze (wal z broni maszynowej lub zepchnij go w przepaść). Trupowi zrób fotografię i ewakuuj się jak najszybciej do Angel Pine. Za chwilę teren obstawi policja.

Truth (TT)

Truth ściąga cię telefonicznie w konkretne miejsca, gdzie rozpoczynasz misję. W pierwszym przypadku jest to motel w Angel Pine, w drugim – farma Trutha w Leafy Hollow. Miejsca te oznaczone są na mapie symbolem TT.

Body Harvest

Dostajesz dziwny telefon od nieznanego. Twierdzi, że nie znosi Tenpenny'ego i proponuje ci robotę. To wystarczy, byś umówił się z nim w Whetstone. Jedź do Angel Pine, w motelu poznasz gościa, który do ciebie dzwonił. To Truth – dziwaczny osobnik o pacyfistycznych poglądach, posiadacz największej uprawy marihuany w okolicy. Niestety, spotykasz też Tenpennego. Naćpany glina wie, że trzyma cię w szachu i jak zwykle stara się to wykorzystać. Poleca ci spłacić swój własny dług Truthowi, a ty niestety nie masz wyjścia.



Zbliża się okres zbiorów narkotyku i Truth potrzebuje kombajnu. Sugeruje ci, byś zabrał jeden egzemplarz z wielkiej, nielegalnej plantacji „trawki” we Flint County. Udaj się pod wskazany adres, ale bądź ostrożny. Wieśniacy pracujący na farmie i przylegającym doń polu są uzbrojeni i niebezpieczni, będą się starali zastrzelić cię lub rozjechać traktorami. Mając gnata w łapie sprawę załatw szybko – opornych wystrzelaj, kombajn zlokalizuj i uprowadź.



Maszyna jest ociążała jak krowa, zdrowo się umordujesz, zanim dotrzesz nią na farmę Trutha w Leafy Hollow. Drogę możesz sobie skrócić jadąc na przełaj przez wzgórza. Upadek nawet z bardzo dużych wysokości nic kombajnowi nie robi, ale jeśli spadnie na „plecy”, wtedy klops – misję trzeba powtarzać od nowa. Po dotarciu farmę handlarza wprowadź pojazd do stodoły.

Nagroda za wykonanie misji: [respekt +](#), [odblokowana misja zlecona przez Cesara \(CV\)](#)

Are You Going to San Fierro?

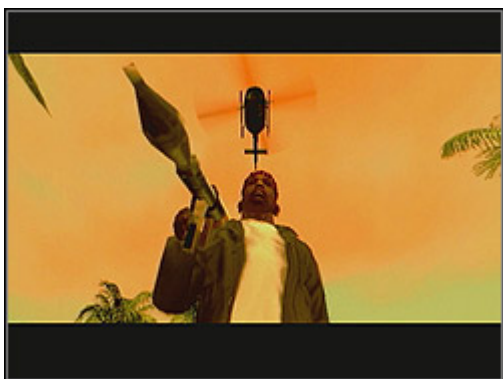
Ta misja aktywuje się po ukończeniu „Farewell, My Love....”. Dzwoni Truth, aby cię poinformować, że pilnie oczekuje cię na swojej farmie w Leafy Hollow.



Masz już kasę na spłatę długu Tenpenny'ego, więc decydujesz się do niego jechać. Na miejscu okazuje się, że handlarzowi pali się grunt pod nogami, dlatego wyładował swoją furgonetkę trzema tonami „trawy” i planuje zmienić klimat na zdrowszy. Jakby na potwierdzenie jego obaw, słyszycie narastający warkot policyjnego helikoptera. Trzeba się ewakuować, ale wcześniej musicie zniszczyć uprawy konopii - dowód przestępczej działalności Trutha.



Dostajesz w łapę miotacz płomieni i masz niewiele ponad 5 minut na spalenie roślin. Kieruj strumień ognia na zieleniące się pola i okrywające je folie. Pamiętaj, że musisz spalić każdy moduł folii z osobna, gdyż jeden od drugiego się nie zajmie. Paliwa w miotaczu masz dość dużo, co nie znaczy, że nieskończenie wiele – strzelaj tylko tam, gdzie jeszcze zieleni się „trawa”. Nie podchodź zbyt blisko palących się roślin, jeśli nie chcesz się usmażyć. Truth niewiele ci pomoże, bo już na wstępie osłabł i musiał się schronić w furgonetce.



Jak skończysz, dołącz do niego. Niestety, policyjny helikopter dopiął swego i złapał was w celownik, dlatego też przed odjazdem trzeba go strącić. Truth na wyposażeniu ma ręczną wyrzutnię rakiet, weź ją, przymierz spokojnie i wypal. Masz kilka pocisków w zapasie, więc nie martw się, jeśli za pierwszym razem nie trafisz. Po zniszczeniu śmigłowca siedaj za kółkiem i skieruj furgonetkę do San Fierro. Zaparkuj w Doherty obok swojego garażu.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**, odblokowana droga do San Fierro

Red County

Catalina (C)



Misje z Cataliną (oprócz pierwszej) inicjowane są po wejściu w znacznik mieszczący się przy jej leśnej kryjówce w Fern Ridge (litera „C” na mapie), na północ od Los Santos. Jesteście jak Bonnie i Clyde – wasz gangsterski związek kwitnie, dopóki jesteście postrachem Dillimore, Blueberry i innych miasteczek w Red County.

First Date

Dzwoni Cesar, umieścił Kendl w bezpiecznym miejscu i chce ci jakoś pomóc. Na razie w mieście jesteś spalony, dlatego poleca cię opiece swojemu kuzynowi w Dillimore.



Jedź do Red County po wskazany adres. Na miejscu okazuje się, że domniemany kuzyn to... szalona dziewczyna o imieniu Catalina, mająca ochotę wyrwać jak najwięcej kasy z tej zatęchłej okolicy. Namawia cię na cztery skoki w Red County, waszym celami mają być: stacja paliwowa w Dillimore, sklep w Montgomery, bank w Palomino Creek i skład alkoholowy w Blueberry. Zgadzasz się na to wariactwo z nadzieją podreperowania własnego budżetu, zresztą i tak nie masz nic do roboty. Najbliżej jest stacja paliwowa...

Tanker Commander



Stacja paliwowa w Dillimore wydaje się być łatwym kąskiem, ale właściciel wcale się was nie wystraszył i musicie się zmywać stamtąd. Catalina postanawia zrekompensować sobie niepowodzenie kradnąc cysternę z paliwem. Wskocz do szoferki stojącego opodal trucka, podjedź tyłem do cysterny i zaczep ją (musisz cofać tyłem korzystając z widoku do tyłu). Jedźcie z towarem do znajomego kupca Cataliny we Flint County, który kupi od was cysternę.



Podróż nie przebiega spokojnie, gdyż zakłócają ją miejscowe oprychy, mający na pieńku z twoją towarzyszką. Ich samochód podąża w ślad za wami próbując was zepchnąć z drogi lub unieruchomić przy pomocy ostrzału. Obserwuj wskaźnik wytrzymałości ciężarówki („health”) i staraj się im w miarę możliwości uciec. Gdy będą zajeżdżać ci drogę, spychaj ich na pobocze, ale uważaj przy wszystkich gwałtownych manewrach: bardzo łatwo odczepić cysternę od szoferki.



Samą ciężarówką ciężko się steruje, bo naczepa zachodzi przy skręcaniu i trzeba błyskawicznie kontrować kierownicą. Do handlarza jedź najkrótszą trasą, wtedy opryszki nie zdążą zniszczyć ci transportu. Najlepiej skręć w prawo zaraz za Dillimore. Po dojechaniu do bazy RC Haul we Flint County niejaki Whittaker odbierze towar i wypłaci wam kasę.

Nagroda za wykonanie misji: 5000 \$, odblokowane misje „Trucking”

First Base



Za drugim razem spotykasz się z Cataliną przy drewnianej chacie na bezludziu w Fern Ridge, gdzie urządziła sobie kryjówkę. Szalona babka najpierw się przed tobą chowa, potem chce cię zabić, w ostateczności wyznaje ci jednak miłość. Postanawiacie kontynuować terroryzowanie okolicy. Mając do wyboru pozostałe trzy miejsca, wybierz skład z gorzałą w Blueberry. Zabierz towarzyszkę i jedźcie do miasteczka, zaparkujcie naprzeciw sklepu.

Local Liquor Store



Plan, choć dobry, znowu nie wypala. Przed samą akcją do sklepu wpada kilkoro rabusiów i robią to, co wy mieliście zrobić – obrabiają kasę. Rozjuszona niepowodzeniem Catalina ukatrupia jednego bandytę na miejscu, pozostałej trójce też nie ma zamiaru przepuścić. Uciekinierzy poruszają się czterokołowymi ATV, wy gonicie ich identyczną maszyną (ty siedzisz za kierownicą, dziewczyna strzela zza twoich pleców).



Dynamiczny pościg wiedzie przez Blueberry, Montgomery, Palomino Creek, aż do granic Los Santos. Jeśli na tym odcinku nie wystrzelacie wszystkich uciekinierów, zamiar odzyskania kasy nie powiedzie się. ATV-em jeździ się niezwykle trudno, ponieważ jest bardzo sterowny i przy najmniejszym drgnięciu analoga skręca jak szalony, ciężko utrzymać go na drodze. Nie zdziwi się, jeśli przy pierwszych próbach ścigani zostawią cię daleko w tyle, zmieni się to po opanowaniu i przyzwyczajeniu się do sterowania.

Głównym atutem przemawiającym na twoją korzyść jest fakt, że gangsterzy to jakieś ciołki, co rusz zwalniają, przystają, mylą drogę itp. Każdy zastrzelony rabuś spadając z maszyny gubi torbę z kasą i broń. Zeskocz szybko z siodła ATV-a, zabierz forszę, wracaj szybko z powrotem i popędź za pozostałymi. Po wykończeniu całej trójki i zabraniu porzuconego utargu wracajcie do kryjówki Cataliny.

Nagroda za wykonanie misji: **1000 \$**, odblokowane misje zlecane przez **Cesara (CV)**

Gone Courting



Odwiedzasz Catalinę w jej kryjówce. Zaprasza cię do chaty, a wewnątrz oddajecie się swawolnym igraszkom: biczowaniu, torturom, perwersyjnemu seksowi itd. Po naładowaniu akumulatorów czas na kolejny skok. Zostały w okolicy dwie placówki do obrobienia. Bliżej znajdują się konne zakłady bukmacherskie w Montgomery, jedźcie tam i zaparkujcie przed celem (Track Betting Shop).

Against All Odds



Przed skokiem dziewczyna przekazuje ci ładunki wybuchowe (satchel charges), mogą się przydać. Wejdźcie do totalizatora (Inside Track) i obstawcie okienka kasowe. Niestety, obsługa nie zastosuje się do poleceń Cataliny i włączy alarm. Wściekła dziewczyna zlikwiduje personel i nakaże ci wysadzić skarbiec. Załóż materiały wybuchowe na drzwi, odsuń się na bezpieczną odległość i zdetonuj ładunki. Drzwi wylecą z hukiem, wbiegnij do środka i zrób to samo z sejfem. Nie przejmuj się, jeśli w złym miejscu założysz bombę, masz kilka w zapasie.



Po wyczyszczeniu sejfu ewakuujcie się z budynku, wsiadajcie do wozu i zmykajcie stamtąd. Zgodnie z przewidywaniami teren jest otoczony i czeka was ostra przeprawa z policją. Wasz pojazd zna już każdy gliniarz w Los Santos, więc musicie go przemaalować. Udajcie się do najbliższego warsztatu mechanicznego Pay'n'Spray (w Dillimore lub w północnym Los Santos), uważając po drodze na poczynania „niebieskich”. Ich radiowozy będą was taranowały, zajeżdżały i blokowały drogę.



Skup się na jeździe (Catalina prowadzi automatycznie ostrzał), bo jeśli gliny zezłomują wam auto i będziesz musiał szukać na otwartym terenie innego pojazdu, masz małe szanse na przeżycie – łykasz kilka kulek i koniec zabawy. Po szczęśliwym dojechaniu do mechanika wprowadź wóz jak najprędzej na warsztat. Po chwili wyjedziesz odświeżonym, pachnącym nowym lakierem samochodem i możesz już nie niepokoiony przez policję udać się do kryjówki Cataliny.

Nagroda za wykonanie misji: 2000 \$

Made in Heaven



Catalina jest wściekła jak osa, więc raczej buzi nie dostaniesz, co najwyżej w buzię. Nie wiesz wprawdzie do końca co jej się stało, ale tak to już jest z kobietami. Twierdzi, że nienawidzi facetów, zanoszą się chyba na poważny kryzys w waszym związku. Może to i lepiej, bo została jeszcze tylko jedna robota do wykonania. Jedźcie do Palomino Creek i zaparkujcie przed bankiem.

Small Town Bank



Wkraczacie do banku. Catalina biegnie opróżnić sejf, ty trzymasz ochronę na muszce. O tej porze jest sporo ludzi, więc trudno się dziwić, że kogoś przeoczyłeś. Gdy rozlegnie się dźwięk alarmu, zastrzel sięgającego po broń strażnika. Rozbij stojące przy ścianach trzy bankomaty (możesz użyć jakiegokolwiek broni lub pięści) i wybiegnij za Cataliną z banku tylnim wyjściem.



Teren jest otoczony przez gliny, więc zacznie się strzelanina. Biegnijcie wąskimi uliczkami, likwidując poukrywanych policjantów (szczególnie groźni są snajperzy na dachach). Uważaj, by ferworze walki nie zastrzelić Cataliny, walczyście bowiem w bardzo ciasnej uliczce. W pewnym momencie zajadą wam drogę dwa policyjne motocykle.



Strąćcie kierowców i wskakujcie na maszyny. Pędź za Cataliną nie oglądając się na ścigające was jednostki. Dziewczyna jest szybka i prawdopodobnie sporo cię odsadzi, ale nie przejmuj się - poczeka na ciebie w Montgomery, zmuszona do tego przez oddziały policji. Przebij się przez blokadę, zgarnij kompankę z ulicy i zjeżdżajcie (teraz już wspólnie) do kryjówki w Fern Ridge.

Nagroda za wykonanie misji: 10000 \$

Cesar Vialpando (CV)



Krótki epizod z Cesarem w tej fazie gry wiąże się z nielegalnym wyścigiem, na który ściąga cię telefonicznie. Ważne jest, że poznasz Wu Zi Mu – postać niezmiernie ważną, pełniącą kluczową rolę w twoich przyszłych przygodach.

Wu Zi Mu



Cesar umawia się z tobą telefonicznie na farmie w Red County, niedaleko Montgomery. Masz wziąć udział w dobrze opłacanych, nieformalnych wyścigach. Zorganizuj sobie jakiś wóz i staw się w umówionym miejscu. Poznasz Wu Zi Mu, organizatora zawodów. Chińczyk wydaje ci się trochę dziwny, ale postanawiasz zaryzykować i stanąć na starcie jako jeden z czterech amatorów nagrody.



Trasa wiedzie głównie przez wiejskie drogi Red County, zahaczając od czasu do czasu o jakąś asfaltową szosę (na tych odcinkach uważaj na ruch samochodowy). Rywale jadą nieźle, od czasu do czasu próbując zepchnąć cię do rowu, lecz nie oni są twoim głównym przeciwnikiem. Największą bolączką jest sama trasa wyścigu, prowadząca wśród pagórków, wzdłuż brzegu wodnego kanału, przez leśne, kręte przesieki itd.

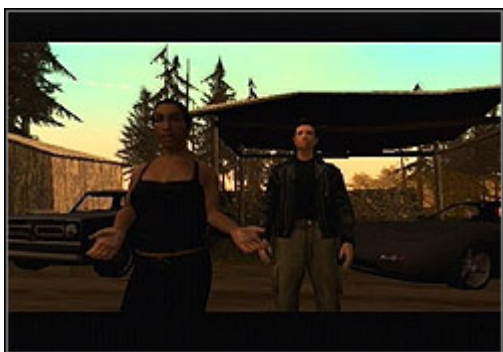


Niewielkie zboczenie z trasy ma zazwyczaj katastrofalne następstwa – dachowanie, rozbicie auta lub skończenie w nurtach rzeki. Głównym zatem mankamentem jest nie trudność w pokonaniu przeciwników, lecz w ukończeniu wyścigu. Dlatego jeśli nie czujesz się doskonałym kierowcą, wybierz sobie lepiej jakieś spokojne, stabilne w prowadzeniu auto (np. samochód terenowy). Pamiętaj, aby nie opuszczać wozu w trakcie wyścigu (masz 24 sekundy na ewentualny powrót), bo zostaniesz zdyskwalifikowany.

Na trasie, co pewien odcinek drogi, porozstawiane są punkty kontrolne w kształcie świetlistych czerwonych znaczników, nie powinieneś mieć problemów ze znalezieniem właściwego kierunku jazdy. Meta znajduje się w lesie, koło tartaku w The Panopticon. Liczy się tylko finisz na pierwszym miejscu.

Nagroda za wykonanie misji: 5000 \$

Farewell, My Love...



Catalina znowu pojawia się na horyzoncie. Tym razem daje upust wściekłości obijając ci auto. Wariatka sprawia wrażenie nie pogodzonej z waszym rozstaniem, ale chce to ukryć nasyłając na ciebie Claude'a - swojego nowego kochasia. Zamiast walki na pięści, macie się ścigać o prawo własności do swoich wozów. Stajesz ochoczo na linii startu. Trasa jest dokładnie taka sama jak uprzednio z tym, że prowadzi w odwrotną stronę - na farmę w Red County.



Nie możesz wybrać samochodu do zmagień, jedziesz przydzielonym nowiutkim ZR-350, pojazdem niezwykle szybkim, lecz kompletnie nie nadającym się na wiejskie drogi. Jeśli nie chcesz kręcić się w kółko, delikatnie naciskaj na hamulec, a o ręcznym kompletnie zapomnij. Straty do rywali nadrabiaj na prostych odcinkach, wciskając gaz do dechy. To powinno wystarczyć do zwycięstwa.

Na mecie Catalina nie będzie chciała oddać ci auta twierdząc, że potrzebuje środka lokomocji do Vice City, dokąd chce się przeprowadzić z ukochanym. W zamian za wycofanie się z układu oferuje ci akt własności garażu w San Fierro. Mając nadzieję, że już nigdy jej nie ujrzysz, zgadzasz się na wziąć zamiast wozu nieruchomość.

Nagroda za wykonanie misji: [otrzymujesz akt własności garażu w San Fierro](#)

S a n F i e r r o

Garaż CJ'a (CJ)

Twój garaż w Doherty jest doskonałą bazą wypadową w teren, bowiem znajduje się w środku miasta. Misję aktywujesz po wejściu w czerwony znacznik przed wjazdem do garażu. Pamiętaj o możliwości zapisu stanu gry w dowolnym momencie. Dyskietka do save'owania znajduje się pomiędzy dystrybutorami paliwa.

Wear Flowers in Your Hair



Jesteś w San Fierro z Truthem, Kendl oraz Cesarem, który musiał uciekać z Los Santos. Garaż, który wygrałeś od Cataliny to walczą się rudera, więc klniesz, na czym świat stoi. Twój towarzysze obiecują jednak pomóc ci w doprowadzeniu tego przybytku do stanu używalności. Masz plan otworzyć „dziuplę” przerabiającą kradzione auta na legalny towar, ale brak ci odpowiednich ludzi.



Personel obiecuje załatwić Truth i w tym celu zaciąga cię do wozu. Udajcie się najpierw na stację paliwową do Easter Basin. Zatrąb na leżącego pod autem Jethro. Po krótkiej rozmowie Truth przekona go, by do was dołączył.



Teraz jedźcie do szpitala w Santa Flora i zatrzymajcie się na parkingu. Truth coś kombinuje, ale nie chce wam nic powiedzieć. Gdy z budynku wyjeżdża tajemnicza furgonetka, na chwilę zakrywacie twarze. Czas znaleźć kolejnego człowieka do roboty. Jest nim Dwayne, handlujący hot-dogami na rogu King's. Zatrąb na niego i umów się z nim w waszym garażu. Truth znowu każe robić dziwny kurs, cel: posterunek policji w Downtown. Na miejscu wydaje ci się, że widzisz tą samą furgonetkę, która wyjeżdżała ze szpitala w Santa Flora.



Czeka was jeszcze jedno miejsce do odwiedzenia – sklep z modelami w Garcia. Przed sklepem siedzi na ławce okularnik, po raz kolejny naciśnij klakson. Młodzieniec ma na imię Zero i obiecuje wyposażyć twój warsztat w niezbędną elektronikę. Teraz możecie wracać do garażu w Doherty. Na miejscu Kendl wpada na pomysł wykupywania starych rudery, remontowania ich i sprzedawania z zyskiem. Patrzysz na to sceptycznie, ale pozostawiasz jej wolną rękę.

555 We Tip



Dzwoni Tenpenny. Ma kłopoty z pewnym ważniakiem i chce go usunąć z życia publicznego, przy twojej wydatnej pomocy. Tym razem chodzi o skompromitowanie i doprowadzenie do zapuszkowania, nie o zabójstwo. Nie masz wyjścia, musisz się zgodzić. Jedź pod ekskluzywny hotel „Vank Hoff” w Financial. Zauważ, że goście hotelowi zostawiają swoje samochody parkingowym, którzy następnie odwożą auta do podziemnego garażu.



Udaj się za jednym z pracowników na taki parking, a gdy wysiądzie z wozu, zabij go (nikt nie może tego widzieć). Przebierz się w jego uniform. Dołącz do innych parkingowych, czekaj na swój cel. Ważniak jeździ niebieskim Meritem, gdy przyjedzie, pierwszy odbierz od niego kluczyki i wskocz za kółko. Jeżeli się nie pospieszysz i inny parkingowy cię ubiegnie, nie przejmuj się. Czekaj na niego za rogiem, wskocz do środka i wyrzuć go z samochodu. Jedź do swojego garażu w Doherty, załaduj kompromitujący towar (wiadomo: narkotyki) i wracaj szybko pod hotel (masz na to 2 minuty 30 sekund).



Pamiętaj, by w drodze do „Vank Hoffa” nie uderzyć w radiowóz policyjny (od razu cię zdemaskują) i nie uszkodzić auta (twój cel się kapnie, że coś jest nie tak). W tym drugim przypadku musisz zawrócić prędko do twojego garażu, usunąć uszkodzenia i powrócić na trasę. Jeśli wyrobisz się w czasie i dotrzesz bezpiecznie do hotelu, wjedź do podziemnego garażu, zaparkuj wóz i wróć na placyk przed hotelem. Zadzwoń po gliny, po chwili możesz delektować się widokiem obrączkowanego gościa. Już po nim.

Nagroda za wykonanie misji: **odblokowane misje „Valet Parking”**

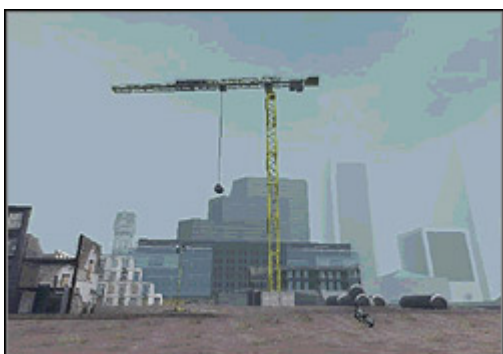
Deconstruction



Pracownicy budowy na tyłach waszego garażu pozwolili sobie na obelżywe teksty pod adresem Kendl. Nie wiedzą pajace, że sprawa honoru rodziny zawsze była u ciebie na pierwszym miejscu. Postanawiasz dać im nauczkę. Pobiegnij na budowę, wsiądź do buldożera i zniszcz wszystkie sześć baraków (oznaczone strzałkami), znajdujących się na placu budowy. Uważaj na beczki z łatwopalną substancją, ich wybuch może zniszczyć obsługiwany przez ciebie sprzęt.



Należy nadmienić, że po budowie pląta się mnóstwo wściekłych robotników, mających ochotę rozwalić ci łeb łopatom, rozjechać buldożerami itd. Załucz tak wielu, jak ci się uda. Po barakach weź się za kierownika budowy, siedzącego w WC. Podjedź buldożerem pod kabinę i zepchnij ją z delikwentem w środku do wykopanego opodal dołu. Jeśli wszystkie buldożery zostaną zniszczone, kibelek możesz zepchnąć do dziury wykorzystując żuraw budowlany.



Lewą gałką analoga sterujesz obrotem ramienia i przesuwem wzdłużnym trawersy dźwigu, przyciskami zaś opuszczanie/podnoszenie liny z ciężarem. Popychaj zawieszonym na linie ciężarem kabinę, aż ta wtoczy się do dołu. Gdy ci się to uda, wyskocz z maszyny i wpakuj się do jednej z samotnie stojących betoniarek. Podjedź tyłem do dołu z szamoczącym się kierownikiem i wylej na niego całą zawartość „gruszki”. Na zniszczenie baraków i załatwienie kierownika masz 3 minuty. Po tym czasie na głowę zwali ci się policja i nic już nie zdziałasz.

Nagroda za wykonanie misji: [odblokowana szkoła jazdy \(Driving School\)](#)

Tenpenny (G)

Jedyną w San Fierro misję, sygnowaną przez Tenpennego rozgrywasz po wejściu w czerwony znacznik przy twoim garażu w Doherty.

Snail Trail

Masz wątpliwą przyjemność gościć swoich prześladowców z Los Santos – Tenpenny'ego i Pulawskiego. Gliniarze jak zwykle mają dla ciebie zadanie i jak zwykle jest to mokra robota. Chodzi o ucieszenie wścibskiego dziennikarza z San Fierro, piszącego kaśliwy raport na temat korupcji w policji. Niestety, w swojej pracy ma zamiar umieścić nazwisko Pulawskiego, podsunięte mu przez jakiegoś kapusia z Los Santos. Masz zlikwidować i dziennikarza, i kapusia. Według pewnych informacji mają się wkrótce spotkać w jakimś sekretnym miejscu, w twoim rodzinnym mieście.



Najpierw zdobądź broń. Za garażem, w jednym z rurociągów, Tenpenny ukrył karabin snajperski. Zabierz go i pobiegnij na stację kolejową po drugiej stronie ulicy, naprzeciw twojego garażu. Niestety, przebywający tam reporter już wsiadł do pociągu i podąża teraz do Los Santos na wspomniane spotkanie z kapusiem.



Musisz go jakoś złapać, więc pędź jak najprędzej na docelową stację pociągu – Market Station. Możesz pojechać drogami Flint County albo przeprowić się łodzią z nadbrzeża San Fierro do Red County i dalej podążać autem lub pociągając... torami za pociągiem. Ta ostatnia opcja wydaje się trochę dziwna, ale jest najlepsza. Uważaj tylko na składy pędzące z naprzeciwka. Po przybyciu do Los Santos zlokalizuj pismaka i obserwuj go. Facet po opuszczeniu peronu wezwie taksówkę i pojedzie na spotkanie.



Jedź za nim na tyle ostrożnie, by nie zorientował się, że jest śledzony. Wyznacznikiem jego niepokoju jest wskaźnik „spook-o-meter” - dopóki nie jest naładowany, reporter nie panikuje. Taksówka trochę pokłuczy po mieście i w ostateczności skieruje się na molo w Santa Maria Beach. Gdy taryfa zatrzyma się i dziennikarz wysiądzie, wyskocz również z wozu i przygotuj broń. Po chwili oba cele spotkają się z sobą i zaczną rozmawiać.



Namierz spokojnie pierwszego delikwenta z kraja i naciśnij spust. Gdy upadnie, jego towarzysz w panice zacznie uciekać. Gość ma jednak pecha, bo jedyna droga ewakuacji jest obstawiona przez ciebie. Poczekaj spokojnie, aż wybiegnie zza któregoś z budynków i wpakuj mu kulkę.

Nagroda za wykonanie misji: [odblokowane misje zlecane przez Triadę \(czerwony znak Triady\)](#)

Driving School (znak czerwonego dolara)

Back to School



Dwayne i Jethro proszą, byś trochę podszkolił się w jeździe, bo podrzucasz im zbyt wytłuczone wozy. Sugerują ci kurs w mieszczącej się dwie przecznice dalej szkole jazdy. Udaj się tam i weź udział w zajęciach, w trakcie których musisz zaliczyć 12 testów z umiejętności prowadzenia i manewrowania autem. Egzamin końcowy zdajesz na ulicy (City Sliking), na której w ciągu dwóch minut musisz przejechać kawał drogi, starając się jak najmniej uszkodzić samochód. Więcej o szkole jazdy zawarto w rozdziale „Szkoly (Schools)”.

Nagroda za wykonanie misji: [wzrost umiejętności kierowania pojazdami \(driving skill\)](#)

Triada (czerwony znak Triady)

Pakiet misji sygnowanych znakiem Triady rozgrywasz po wejściu w czerwony znacznik przy twoim garażu w Doherty.

Photo Opportunity

Misja ta aktywuje się po ukończeniu kursu w szkole jazdy („Back to School”). Cesar informuje cię telefonicznie, że zdobył cynk o spotkaniu ludzi z gangów Los Santos z przedstawicielami świata przestępczego w San Fierro. Ustalenie tożsamości uczestników zjazdu mogłoby rzucić światło na to, co się ostatnio stało w Los Santos.



Po rozmowie z Latynosem ruszaj żwawo pod Blueberry w Red County na spotkanie z nim. Najlepiej pojechać na skróty – na nadbrzeże w Esplanade East, dalej skradzioną motorówką na wybrzeże Red County. Stamtąd jest już niedaleko, szczególnie samochodem (drogę masz pod nosem).



W umówionym miejscu dowiesz się od Cesara, że spotkanie gangsterów ma się odbyć w Angel Pine (Whetstone). Jedźcie tam. W Angel Pine zaparkujcie przy ulicy i wejdźcie na dach budynku naprzeciwko miejsca spotkania. Mając aparat fotograficzny zrób fotkę każdemu, kto pojawi się na horyzoncie. Pamiętaj, że do identyfikacji potrzebujesz zbliżenia twarzy, a nie pleców obserwowanego. Gangsterzy schodzą się z różnych stron, więc nie przeocz żadnego. Po „ustrzeleniu” wszystkich wracaj do garażu w San Fierro.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Jizzy



Zdjęcia zrobione gangsterom w Angel Pine pokazujesz Wu Zi Mu (po twoim ochrzczeniu: Wooziem), który jeszcze w Red County oferował ci w razie potrzeby pomoc. Większość facjat jest mu znana, należą do członków syndykatu Loco, np. brutalny gangster T-Bone Mendez czy największy alfons w San Fierro - Jizzy B.



Osoba Jizzy'ego cię zainteresowała, postanawiasz złożyć mu wizytę w jego klubie, w starej fortecy pod mostem Gant. Po przybyciu na miejsce zaoferuj mu swoje usługi jako człowieka, który zna miasto i wszystko może załatwić.



Gość daje się podejść i na początek każe ci odwiedzić swoją sutenerską brykę (Pimpmobile) jedną z dziwek do hotelu w Downtown. Gdy dziewczyna zniknie w drzwiach hotelu, zamelduj bossowi o wykonanej robocie i czekaj na dalsze instrukcje. Zleci ci załatwienie sutenera z konkurencji, próbującego wcisnąć się „na chama” w interes Jizzy'ego. Jedź co koń mechaniczny wyskoczy do Hashbury (masz na to 2 minuty), gdzie alfons był ostatnio widziany.



We wskazanym miejscu rzeczywiście kręci się jakiś typ z gnatem w łapie, na twój widok chce dać nogę. Wskocz z wozu i zastrzel go, zanim dobiegnie do swego samochodu. Jeśli się zagapisz i sutener odjedzie, prędko wracaj do swojego pojazdu i popędź za nim. Nie jedź zbyt szybko, więc go błyskawicznie dogonisz. Uderzaj w niego, taranuj, a masywna sylwetka pimpmobile'a zrobi swoje – jego auto stanie w płomieniach.



Po raz drugi wykonaj telefon do Jizzy'ego. Zamiast pochwały usłyszysz zlecenie kolejnej roboty. Tym razem trzeba zlikwidować gości znęcających się nad jedną z prostytutek w południowej dzielnicy. Pędź jak najszybciej pod estakadę w Foster Valley- to niedaleko. Musisz tam dojechać, zanim pasek życia panienki (wskaźnik „HO”) spadnie do zera. Na miejscu krótkimi seriami rozpraw się z dwójką opryszków.



Kolejny telefon do bossa oznacza kolejne zadanie. Udaj się do hotelu w Downtown, do którego odstawiłeś wcześniej prostytutkę. Niestety, odnalazł ją jej słodki ojciec – kaznodzieja i zabiera z sobą do domu. Jizzy nie lubi, gdy ktoś mu miesza w interesie bez jego pozwolenia, więc każe ci zlikwidować kaznodzieję. Zaczekaj przed hotelem, aż ojciec z córką wsiądą do limuzyny i wraz z ochroną ruszą w drogę. Wyczuj odpowiedni moment i zaatakuj limuzynę. Zostaw na razie auto „goryli”, taranuj tylko wóz kaznodziei do momentu, aż wybuchnie. Teraz wyskocz z wozu i poślij do piachu ludzi z ochrony.

Nagroda za wykonanie misji: 3000\$, respekt +, odblokowane misje „Pimping”, odblokowane misje zlecane przez Jizzy'ego (znaczek niebieskiej czachy), odblokowane misje zlecane przez Wooziego (W)

Outrider



Jizzy informuje cię telefonicznie, że interes mu się rozrasta i potrzebuje człowieka do wykonania pewnej roboty. Szczegóły ma ci przekazać T-Bone, z którym jesteś umówiony na stacji paliwowej „Xoomer” (miejsce z wielkim, charakterystycznym „X” na reklamie) w Easter Basin. Jedź na spotkanie, na miejscu zauważysz zaparkowany pusty wóz, a wokół ani śladu Mendeza.



Postanawiasz zaczekać w środku i... zostajesz zatakowany przez tego bezwzględnego bandytę. Udaje ci się jakoś zachować zimną krew, dzięki czemu zaliczasz kolejny test lojalności. Po chwili dosiada się do was Toreno i jedziecie na miejsce akcji, dosłownie parę metrów dalej.



Na parkingu stoi ciężarówka z „koksem” i motocykl. Twoi towarzysze mają kierować truckiem, tobie zostawiając sprawę ochrony konwoju. Zabierz leżącą obok pojazdów rakietnicę, wsiadaj na motocykl i ruszaj w trasę. Po drodze natrafisz na cztery blokady, zrobione przez przestępczą konkurencję. Przebij się przez nie rakietami, zanim ciężarówka z T-Bonem i Mendezem do nich dotrze. Uważaj przy drugiej i trzeciej blokadzie - po lewej stronie ulicy, na piętrach niedokończonych budynków, ukrywają się snajperzy, których również musisz zlikwidować.

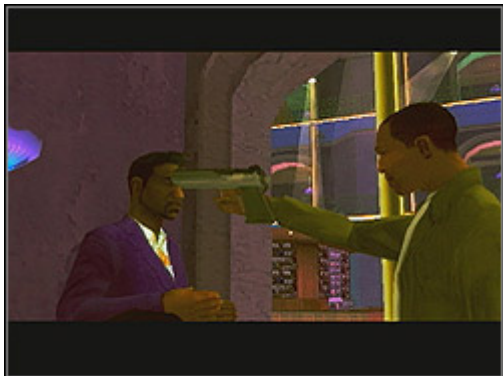


Amunicji masz sporo, na każdą blokadę możesz wytracić nawet po kilka rakiet, w ostateczności gangsterów możesz załatwić też inną bronią. Ważne jest, żebyś nie marnotrawił zbyt wiele czasu przy blokadach, bo po pierwszym strzale policja jest już w drodze i może zrobić ci przykrą niespodziankę. Gdy rozwalisz ostatnią przeszkodę, poczekaj na ciężarówkę ze współnikami i razem dojedźcie do fabryki w Doherty.

Nagroda za wykonanie misji: 9000\$, respekt +, odblokowana misja zlecana przez Tenpennego (G)

Ice Cold Killa

Zbliża się termin spotkania bossów Loco Syndicate z gangami z Los Santos. Potrzebujesz informacji o miejscu ich zjazdu i planujesz wyciągnąć ją od Jizzy'ego. Kluczem jest jego telefon z nagraniem rozmową z Ballas, dzięki której dowiesz się: gdzie i kiedy?



Weź od Cesara pistolet z tłumikiem i udaj się do klubu pod mostem Gant. Niestety, przed wejściem stoją dwaj goryle nie mający zamiaru wpuścić cię do środka. Zauważasz jednak otwarty lufcik w dachu. Obiegnij klub dookoła. W jednym miejscu, przy filarze mostu, wzniesione jest rusztowanie. Wbiegnij na nie i ustaw się dokładnie nad dachem klubu. Teraz zeskoocz w dół, wejdź przez otwarty lufcik do burdelu i zbiegnij na sam parter. Gdy podejdziesz do baru, pojawi się Jizy. Skończyły się konwenanse: wyjmij giwerę i przystaw alfonsowi do głowy.



Powstanie spore zamieszanie z ochroną lokalu i Jizy'emu niespodziewanie udaje się wyrwać z twych łap. Wykończ prujących do ciebie adwersarzy (łącznie z prostytutką) i wybiegnij za sutenerem. Zobaczysz, jak ucieka samochodem spod klubu - wsiadaj do stojącej obok limuzyny i puść się w pogoń. Twoje auto jest szybsze, jednak jego cadillac jest zwrotniejszy, więc uważaj na nagłe zmiany kierunku. Musisz uderzać w jego wóz, taranować, spychać na twarde przeszkody, aż doprowadzisz do eksplozji.

W momencie, gdy auto Jizy'ego stanie w płomieniach, ten zacznie uciekać pieszo. Dogoń go, wykończ i zabierz mu telefon. Wiesz już, gdzie odbędzie się przestępcze spotkanie. Zadzwoń do Cesara i umów się z na ostateczną rozgrywkę z twoimi nieprzyjaciółmi. Miejsce spotkania: klub Pier 69.

Nagroda za wykonanie misji: 12000\$, respekt +

Pier 69



Tę misję rozpoczynasz udając się na nabrzeże do dzielnicy Esplanade. Po przybyciu na miejsce zostajesz przywołany na dach budynku przez Cesara. Schody na górę znajdują się na tyłach posesji. Gdy dotrzesz do Cesara, okaże się, że jesteście dokładnie na wprost klubu Pier 69.

Zauważacie na dachach klubu gangsterów T-Bone'a. Po chwili zjawiają się posiłki od Wooziego, niestety chłopcy z Triady nie wiedzą, że dachy są już obstawione i wpadają w pułapkę. Używając karabinu snajperskiego musisz błyskawicznie „ściągnąć” ludzi Mendeza, zanim wykończą zaskoczonych Chińczyków. Po chwili zauważycie zbliżającego się T-Bone'a, nadjadą też Ryder i Ballas. Niepokoi cię tylko brak Toreno. Okazuje się, że twoje obawy są słuszne – na niebie pojawia się helikopter z gangsterem na pokładzie i, gdy zauważy chłopaków z Triady na dachach klubu, odlatuje w stronę przeczając granaty dymne. Robi się ogromne zamieszanie, w którym widzisz swoją szansę. Zeskocz z dachu i pobiegij do klubu.



Staraj się nie wdawać w strzelaninę, tylko wparuj na taras, gdzie znajduje się Mendez. Poślij mu kulkę, a gdy będzie po nim, zwróć się w stronę Rydera. Ten tak łatwo się nie podda, przeskoczy przez barierkę, wpadnie do wody i popłynie w stronę zacumowanych opodal motorówek. Skocz za nim, puść się czałkiem w jego ślady. Dopadniesz do łodzi dosłownie w ułamek sekundy po nim. Zapuć silnik i rzuć się w pogoń na pełnym gazie.



Musisz zniszczyć motorówkę Rydera. Najlepiej spychaj go w stronę wąskich przesmyków pomiędzy Flint County, Red County i Los Santos – tam nie będzie miał możliwości manewrowania. Gdy wyrócisz jego łódź, będzie po sprawie. Zadzwoń Cesar, żeby cię ostrzec przed glinami, nie wracaj więc do Pier 69, tylko od razu do twojego garażu.

Nagroda za wykonanie misji: 15000\$, respekt +

Toreno's Last Flight



Dzwoni Woozie z ważną informacją: jego ludzie znaleźli Toreno. Gangster właśnie tankuje paliwo do swojej maszyny na lądowisku w Downtown, dlatego musisz podjąć szybkie działania, by ci nie uciekł. Pędź, co koń mechaniczny wyskoczy na lądowisko, dla rozeznania sytuacji zaparkuj jednak kilkadziesiąt metrów przed celem. Okazuje się, że Mike ma liczną obstawę: dwóch ludzi na ulicy, jeden w budce parkingowej, dwóch w wąskim zjeździe na parking i dwóch na płycie przy śmigłowcu.



Oprócz osobistej ochrony Toreno może liczyć na kręcącego się w pobliżu gliniarza, który po pierwszym wystrale natychmiast cię zaatakuje i wezwie policyjne posiłki. Nie masz wyjścia, musisz całą tą grupę wyeliminować. Dobrym ruchem jest założenie kamizelki kuloodpornej specjalnie na tą misję. Gdy zdecydujesz się już na atak, podbiegnij do szlabanu, przesadź go i wbiegnij na metalowe schodki prowadzące na lądowisko. Oczywiście cały czas osłaniaj się ogniem. Niestety, Toreno zdąży odlecieć, zanim dobiegniesz do śmigłowca.



Podnieś leżącą na płycie raketnicę, zeskocz na ulicę i rozpocznij pościg za helikopterem. Najlepszym środkiem transportu ze względu na zwrotność jest policyjny motocykl, który powinien leżeć obok lądowiska. Policja bez względu na to, czym jedziesz i tak non stop cię goni, więc skup się na unikaniu radiowozów i szukaj jednocześnie na niebie Mike'a. Jego maszyna przesuwana się wzdłuż autostrady, a następnie leci nad polami Flint County. Staraj się wychwycić chwilę, kiedy helikopter zawisa na chwilę nieruchomo w powietrzu i przygrzej mu w tym momencie z raketnicy.

Jego wytrzymałość określa wskaźnik „health”, ale wystarczy w zasadzie jeden precyzyjny strzał, by go strącić. Gdy ci się uda ta sztuka, policja natychmiast straci zainteresowanie twoją osobą i możesz spokojnie opuścić pogorzelnisko.

Nagroda za wykonanie misji: 18000\$, respekt +

Yay Ka-Boom-Boom

Po śmierci Rydera nie możesz dojść do siebie. Mimo, iż Cesar i cała reszta uważają cię za bohatera, niełatwo jest żyć ze świadomością bycia zabójcą kumpla z piaskownicy. Na szczęście rozterki te przerywa Woozie, który ostrzega cię, że sprawa twoich byłych przyjaciół nie jest jeszcze zakończona. Wciąż działa w Doherty fabryka narkotyków, którą swego czasu zasilałeś w towar.



Postanawiasz definitywnie zakończyć sprawę syndykatu Loco i wysadzić siedzibę ich narkobiznesu w powietrze. Jedź do „zaprzyjaźnionego” garażu w Downtown i odbierz auto wypełnione po brzegi materiałami wybuchowymi.

Udaj się następnie do fabryki, ale nie wjeżdżaj na jej teren, tylko zaparkuj w pewnej odległości od bramy. Zauważą cię strażnicy i natychmiast otworzą ogień. Wskocz z wozu i poślij im kilka porcji ołowiu. Gdy kumple strażników hurmem rzucą się na ciebie przez otwartą bramę fabryki, zignoruj ich i wjedź na teren kompleksu. Udaj się na sam koniec placu do miejsca, gdzie w rogu widnieje platforma z wjazdem do laboratorium. W budynku jest strasznie ciasno, ale staraj się nie obić zbyt „wybuchowego” wozu, tylko szukaj znacznika wskazującego, gdzie masz zostawić pojazd. Gdy go znajdziesz, aktywuj bombę (wciśnij kółko), wyskocz z auta i pędem biegnij do wyjścia. Po 38 sekundach samochód-pułapka eksploduje.



Udaj się w stronę bramy; niestety, jest zamknięta. Odgryzając się ogniem nieprzyjaciółom, wskocz do zaparkowanego przy wrotach auta, rozpędź się i przeskocz mur fabryki przez przylegającą doń rampę. Jeśli nie uda ci się ta sztuka ze względu na zniszczenia wozu, porzuć go i odszukaj drugi egzemplarz, zaparkowany bliżej środka fabryki. Po udanej akrobacji nad murem wracaj bezpiecznie do garażu.

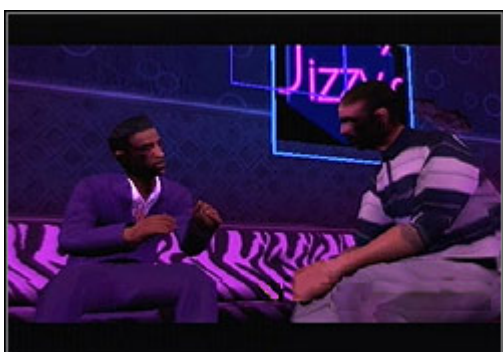
Nagroda za wykonanie misji: 25000\$, respekt +, odblokowane misje zlecane przez Cesara (CV), odblokowane misje „Wang Cars” (C) w San Fierro, odblokowane misje zlecane przez Toreno (?), (T) w Tierra Robada

Jizzy (niebieski znak czaszki)



Bycie „cynglem” największego sutenera w mieście nie jest czynnością zbyt chwalebna, ale obcuje przynajmniej z pięknymi kobietami. Bierzesz udział w misjach zleczonych przez Jizzy’ego po wejściu w czerwony znaczek przed jego klubem w Bridge Gant.

T-Bone Mendez



Jesteś świadkiem kłótni Jizzy’ego z Mendezem. T-Bone jest niezadowolony z podziału zysków i podejrzewa sutenera o jakieś machlojki. Większą awanturę uniemożliwia telefon ze złymi nowinami: ktoś przechwycił ciężarówkę z narkotykami, należąca do Loco Syndicate. Z wypatroszonego wnętrza gangsterzy wygarniają właśnie towar. Trzeba ratować ładunek, jeśli nie jest jeszcze za późno.



Jedź jak najszybciej do Downtown, gdzie w okolicach mostu stoi unieruchomiona ciężarówka. Gdy zbliżysz się do pojazdu, zobaczysz czterech motocyklistów ładujących na swoje maszyny skradzione z wozu paczki. Na twój widok wskoczą na dwusłady i dadzą dyla. Wsiądź na stojący obok wolny motocykl i pognaż za nimi. Rozjadą się we wszystkie możliwe strony, ale cel mają jeden: kryjówka w Ocean Flats. Zanim tam dotrą, musisz im odebrać towar.



Podjeżdżaj do każdego delikwenta od tyłu i w biegu zabieraj mu paczkę (wciśnij L1). Pozbawiony ładunku bandzior ani pomyśli odpuścić i postara się wpakować cię na mur, a gdy wylecisz z siodła, nafaszerować ołowiem. Nie czekając na takie atrakcje możesz sam zatrzymać maszynę i rozwalić natręta, ale szkoda na to czasu (którego nie masz zbyt wiele). Najlepszym wyjściem jest najpierw ogołocić z pakunków całą czwórkę, a potem już na spokojnie zatrzymać motocykl i uziemić wszystkich naraz. Z odzyskanym towarem udaj się do klubu Jizzy’ego.

Nagroda za wykonanie misji: 5000\$, respekt +

Mike Toreno

Kolejna kłótnia współników znów przerwana zostaje telefonem – dzwoni Mike Toreno. Najnowszy transport narkotyków ponownie zostaje przejęty przez konkurencję. Gangsterzy nie wiedzą jednak, że Mike siedzi w skradzionej ciężarówce, zamknięty razem z towarem. Bateria w jego komórce wytrzyma jeszcze pięć i pół minuty, przez ten czas musicie go odnaleźć. Wskakuj z Mendezem do auta i kierujcie się na miasto, zgodnie ze wskazówkami Toreno. Najpierw jedźcie na budowę do Doherty, następnie do doków w Easter Basin i ostatecznie na lotnisko w Easter Bay Airport.



Będąc na terenie lotniska namierzcie ciężarówkę wyłapując sygnał z zainstalowanego w niej nadajnika. Obserwuj wskaźnik „signal” na ekranie: jeśli rośnie – zbliżacie się do ciężarówki, jeśli maleje – oddalacie się. Gdy już namierzycie cel i podjedziecie do gangsterów, ci w panice zaczną uciekać, ale nie daj im zbyt daleko odjechać. Po chwili opuszczą wozy i zaczną do was strzelać. Odjedź kawałek dalej i stań tak, byś mógł schować się za maską samochodu. Posyłaj im kulkę za kulką do momentu, aż wszyscy będą martwi.



Możecie uwolnić Toreno. Facet zareaguje na twój widok nerwowo, ale w ostateczności wszystko dobrze się skończy. Teraz jeszcze musicie zniszczyć ciężarówkę z towarem, żeby zatrzeć wszystkie ślady walki. Po wykonanej robocie ewakuujcie się z „gorącego” terenu. Niestety, policja znajdzie ciała strażników przy bramie i was zidentyfikuje – czekają już na was przy wyjeździe z lotniska. Nie wdawaj się w walkę, tylko pędź do najbliższego warsztatu Pay’n’Spray. Po przemalowaniu wozu gliny już was nie tkną, udajcie się do klubu Jizzy’ego.

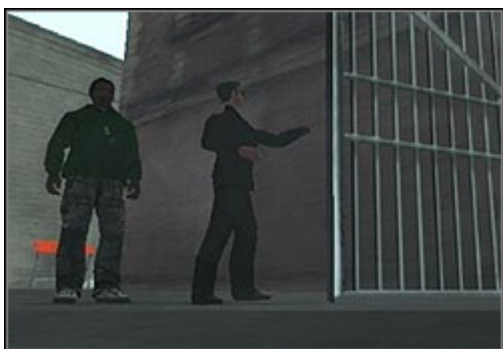
Nagroda za wykonanie misji: 7000\$, respekt +

Woozie (W)

Woozie w bardzo krótkim okresie zyskał twoje zaufanie i przyjaźń. Stał się również potężnym sojusznikiem, co nie oznacza, że nie potrzebuje od czasu do czasu twojej pomocy. Misję przez niego zlecane aktywujesz po wejściu w czerwony znacznik przed jego biurem w Chinatown.

Mountain Cloud Boys

Woozie zaprosił cię telefonicznie do swojej siedziby w San Fierro. Jedź do Chinatown, wejdź do budynku zakładów bukmacherskich i skieruj się na piętro, gdzie mieści się biuro Azjaty. Po drodze przypadkiem dowiadujesz się, że Woozie jest niewidomy, to lekki szok. W trakcie rozmowy Chińczyk ujawni ci, że jest szefem odłamu Triady o nazwie Mountain Cloud Boys. Więcej o działalności grupy chce ci powiedzieć w trakcie krótkiej wycieczki do lokalu Boysów w sąsiednim kwadracie ulic. Możecie przejść się tam na nogach lub podjechać wozem.



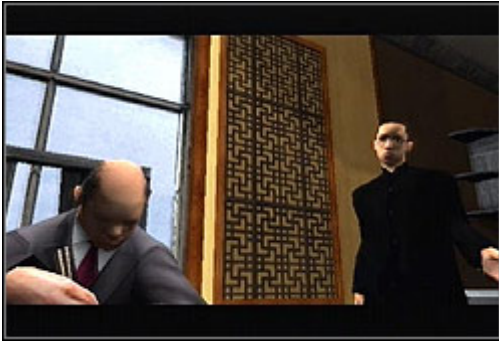
Na miejscu okazuje się jednak, że coś jest nie tak, mijacie spanikowanych, przerażonych ludzi. Po wejściu na podwórko organizacji wszystko staje się jasne. Płonące samochody i leżące ciała Boysów dają obraz tragedii, jaka przed chwilą się tu wydarzyła. Po chwili i wam zaczyna grozić śmiertelne niebezpieczeństwo za sprawą zaparkowanych nieopodal aut, wypełnionych uzbrojonymi Wietnamczykami.



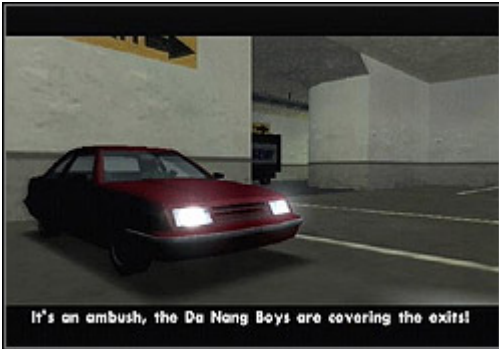
Rozpoczyna się strzelanina, w której po raz kolejny stajesz sam przeciwko dziesiątkom. Faszeruj żółtków ołowiem i jednocześnie obserwuj wskaźnik życia Wooziego, bo jeśli spadnie do zera – poniesiecie klęskę. Spróbujcie przebić się do samochodu i ruszcie z kopyta. Ty prowadzisz, Woozie ostrzeliwuje (chyba na słuch!) ścigające was wozy Wietnamczyków. Po przejechaniu kilku przecznic poobijane i podziurawione kulami pojazdy gangsterów staną w płomieniach. Nareszcie macie trochę spokoju, możesz odwieźć Wooziego do jego siedziby w Chinatown.

Nagroda za wykonanie misji: 5000\$, respekt +

Ran Fa Li



Woozie przedstawia ci Ran Fa Li, szefa jednego z odłamów Triady – Red Gecko Tong. Facet jest strasznym mrukiem, ale ma wielkie wpływy i warto z nim współpracować. Akurat jest okazja, bo trzeba jechać na lotnisko odebrać ważną przesyłkę, ukrytą w zaparkowanym aucie. Zaoferuj pomoc i, gdy otrzymasz zielone światło, udaj się na lotnisko do Easter Bay Airport. Zjedź do podziemnego parkingu.



W najgłębszym garażowym zakamarku stoi samochód Triady. Gdy przesiądziesz się do niego, zostaniesz zaatakowany przez Wietnamczyków z Da Nang Boys. Przebij się przez blokadę i pędź do portowego garażu w Esplanade North. Po drodze będziesz ostrzeliwany przez pieszych gangsterów, blokowany przez ich furgonetki i atakowany przez motocyklistów. Niestety, nie możesz jednocześnie kierować i używać broni, więc wciśnij gaz do dechy i staraj się bezkolizyjnie dojechać do celu misji.

Zaraz za lotniskiem skręć, najlepiej w prawo, i gnaj ile sił nabrzeżem portowym - to jest najkrótsza droga. W trakcie jazdy obserwuj uważnie wskaźnik uszkodzeń („damage”) auta i staraj się, by nie spadł do zera. Po dojechaniu na miejsce zaparkuj przed garażem.

Nagroda za wykonanie misji: 6000\$, respekt +

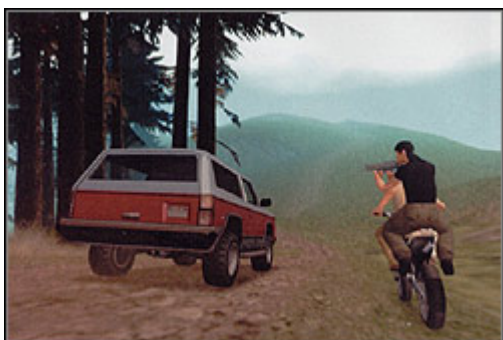
Lure



Ran Fa Li nie jest już bezpieczny w siedzibie Wooziego. Wietnamczycy obserwują biuro Triady i tylko czekają na chwilę, gdy boss Triady pojawi się w drzwiach, by go ukatrupić. Wspólnie z niewidomym przyjacielem wpadacie na pomysł, by wywieść w pole gangsterów.



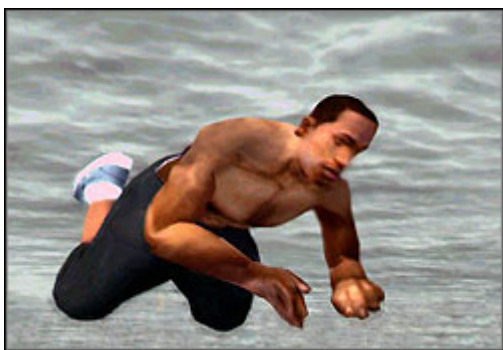
Wyjdź z lokalu Wooziego, wsiądź szybko do zaparkowanej obok drzwi terenówki i i wciśnij gaz do dechy. Kieruj się za miasto, do Angel Pine w Whetstone. Gdy dojedziesz na miejsce i zatrzymasz się na skraju lasu, zauważysz dwa motocykle sunące twoim śladem.



Ruszaj z kopyta w leśną przesiekę i zaliczaj kolejne punkty kontrolne (światliste czerwone znaczniki), starając się unikać ostrzału z jednoślądów. Utrzymuj wskaźnik „damage” w dobrej kondycji, bo jeśli spadnie do zera, Wietnamczycy odstrzelą ci drzwi i spostrzegą pomyłkę (cały czas myślą że to Ran Fa Li kieruje wozem). Po ujechaniu szmatu drogi zatrzymaj się na przydrożnej stacji benzynowej i zamelduj kumplom z Triady o pomyślności misji. Ran Fa Li jest już bezpieczny.

Nagroda za wykonanie misji: 8000\$, respekt +

Amphibious Assault



Tą misję możesz rozpocząć tylko wtedy, jeśli wcześniej odpowiednio dużo czasu spędzałeś w wodzie i dysponujesz odpowiednią pojemnością płuc (wskaźnik „lung capacity”), pozwalającą wytrzymać długo pod wodą. Jeśli nie spełniasz powyższych wymogów, musisz poćwiczyć przy nabrzeżu. Po konkretnej dawce treningu, z kłatą jak szafa trzydrzwiowa, zgłoś się do Wozziego. Przyjaciel poprosi cię o przysługę: musisz podłożyć „pluskwę” na statku gangsterów z Da Nang Boys.

Jedź do doków w Esplanade North, skąd widać stojący na redzie statek. Przyjaciel poprosi cię o przysługę: musisz podłożyć „pluskwę” na statku gangsterów z Da Nang Boys. Jedź do doków w Esplanade North, skąd widać stojący na redzie statek. Wskocz do wody i pływ wzdłuż skalnego przesmyku (droga wskazywana jest przez świetliste czerwone znaczniki). Co jakiś czas na drodze stają pionowe ściany skalne, które pokonujesz nurkując (czerwone okręgi). W drugim podwodnym korytarzu znajduje się nóż, zabierz go.



Po wypłynięciu na otwartą wodę skieruj się w stronę jednostki. Niestety, teren jest patrolowany przez cztery wietnamskie łodzie patrolowe, na dodatek z pokładu statku oświetlają wodę dwa wielkie reflektory (w momencie gdy znajdujesz się w kręgu światła, strażnicy automatycznie otwierają ogień). Staraj się jak najmniej płynąć na powierzchni wody, nurkuj za każdym razem jak unormujesz oddech lub namierzą cię Wietnamczycy.

Po stronie dziobu jednostki znajduje się trap, przez który dostaniesz się na pokład. Przekradnij się w stronę rufy, eliminując po drodze strażników. W miarę możliwości zachodź ich od tyłu i po cichu „kasuj”. Jeżeli przyjdzie stoczyć ci otwartą walkę, pociechą jest fakt, że oni również posiadają wyłącznie noże. Po dotarciu na rufę wejdź do sterówki i zejź schodkami pod pokład. Podłóż pluskwę i wracaj na nabrzeże.

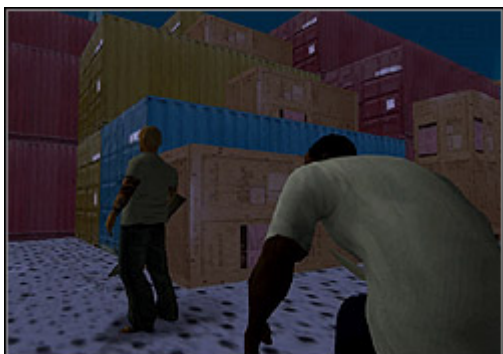
Nagroda za wykonanie misji: 11000\$, respekt +

The Da Nang Thang

Po ostatnich wydarzeniach, pozycja Wooziego w organizacji znacznie wzrosła. Cieszysz się, bo to również twoja zasługa. Radość zostaje jednak zmaćniona najświeższymi doniesieniami: do portu w San Fierro lada moment ma wpłynąć wietnamski frachtowiec, a to oznacza kolejne kłopoty z gangiem Da Nang Boys. Postanawiacie nie czekać na niekorzystny rozwój wydarzeń, lecz uderzyć jako pierwsi.



Wskocz z chłopakami Wooziego do śmigłowca i lećcie do San Fierro Bay na spotkanie statku. Gdy zlokalizujecie cel, pilot zacznie okrążyć jednostkę, a ty w tym czasie pruj z maszynowego do wszystkiego, co się rusza po pokładzie. Gangsterów namierzaj przy pomocy widocznego na ekranie celownika. Niestety, długo sobie nie polatacie, po jednym okrążeniu dosięgnie was wystrzelona z frachtowca rakietą. Udaje ci się przeżyć awaryjne lądowanie w wodzie, kontynuuj więc misję. Podpłyn do zwisającej z burty frachtowca drabinki i wdrap się po niej na pokład.



Dokoła piętrzą się stopy kontenerów, pilnowanych przez uzbrojonych strażników. Postaraj się, by załoga jak najdłużej tkwiła w przekonaniu, że z katastrofy helikoptera nikt nie wyszedł żywy. Wrogów eliminuj nożem zachodząc ich od tyłu i przesuwaj się powoli w stronę środka statku. Rozglądaj się uważnie wśród labiryntu pak, ponieważ w różnych zakamarkach poukrywane są przydatne gadżety: serduszek regenerujący energię, broń i kamizelka kuloodporna. W pewnym momencie odkryjesz zejście pod pokład, zeskocz tam.



Zostaniesz dostrzeżony i zaatakowany. Jeden ze strażników pobiegnie po pomoc, musisz go dogonić i zlikwidować, to samo zrób z resztą gangsterów. W jednym miejscu stoi podejrzany kontener, z wnętrza którego dobiegają jakieś dźwięki. Strzel w kłódkę i otwórz drzwi, w środku znajdują się uwięzieni ludzie. Poinformują cię, że kapitanem statku jest okrutny Snakehead. Wejdź na mostek, schodami po lewej wyjdź do góry. Staniesz oko w oko z wymachującym kataną Snakeheadem. Chwyć drugi miecz i kilkoma cięciami zakończ walkę.

Wróć na pokład i podejdź do czekających przy relingu uwolnionych ludzi. Przeskocz barierkę lądując na jednej z przycumowanych do burty statku łodzi.

Nagroda za wykonanie misji: 15000\$, respekt +

T i e r r a R o b a d a

Toreno (?), (T)



Odbierasz telefon od nieznanego, który ma do przekazania ważne informacje na temat twojego brata. Umawia się z tobą w domu na odludziu w Tierra Robada. Wkrótce okaże się, że bardzo dobrze znasz autora telefonu, to twój dawny wróg Toreno. Misje zlecane przez Mike'a wykonujesz po wejściu w czerwony znacznik obok wyżej wymienionego domu.

Monster



Nieznanomy nie ma zamiaru ujawnić swojej tożsamości, co więcej, nie chce ci na razie nic powiedzieć na temat Sweeta. Postanawia natomiast sprawdzić twoje umiejętności jako kierowcy. Dostajesz do dyspozycji błyszczącego Monster Trucka oraz sześć i pół minuty na zaliczenie 35-u punktów kontrolnych, rozmieszczonych na dużej przestrzeni w trudnym terenie.



Twój pojazd pokona wszelkie przeszkody, niemniej w kilku miejscach musisz uważać, np. przy punkcie nr 7 (jest tuż nad stromym nadwodnym urwiskiem, jak zsuniesz się do wody - klops), a także nr 25 (mieści się na ostrym zakręcie, jeśli nie pokonasz go precyzyjnie, spadniesz ze skarpy na drogę poniżej tracąc cenne sekundy). Generalnie czasu jest na tyle dużo, że powinienesz to zadanie wykonać bez problemu. Nie nadużywaj tylko ręcznego, gdyż pojazd traci momentalnie przyczepność i kręci jednego młynka za drugim.

Nagroda za wykonanie misji: max. 5000\$

HighJack



Okazuje się, że nieznajomy to nikt inny, tylko twój dobry znajomy Toreno. Nie wiadomo, jakim cudem przeżył katastrofę śmigłowca, niemniej twierdzi, że tak naprawdę nie jest gangsterem, tylko rządowym agentem. Obiecuje wyciągnąć Sweeta z więzienia, pod warunkiem, że wykonasz dla niego kilka zadań. Pierwszym jest uprowadzenie cysterny pewnej korporacji. Jako, że jest to robota dla dwóch, wzywasz Cesara na pomoc. Wspólnie udajcie się motocyklem do San Fierro.



Ciężarówka pędzi autostradą wzdłuż Garver Bridge do placówki w Faster Valley i na tym odcinku musicie ją dorwać. Ty trzymasz kierownicę, Cesar bawi się w kaskadera. Podjedź od lewej strony do kabiny kierowcy i staraj się utrzymać stałą, identyczną z cysterną prędkość. Jeśli to ci się uda, Cesar po początkowych przymiarkach odda skok na szoferkę. Kawalek dalej wyrzuci kierowcę i zatrzyma ciężarówkę. Przesiądź się do niego, poprowadź cysternę do waszego garażu w San Fierro. Jeżeli w trakcie jazdy odzepi się naczepa ze zbiornikiem, podjedź do niej tyłem i zaczeep ją na nowo.

Nagroda za wykonanie misji: 7000\$

Interdiction

Toreno wie o tobie więcej niż się spodziewałeś: zna kulisy twojej działalności w Los Santos i San Fierro, wie o udziale w wojnie gangów, bez problemu wylicza kolejne zlecenia, jakie wykonywałeś dla Tenpenny'ego i Pulawskiego itd. Facet jest kopalnią wiedzy i niestety trzyma cię w szachu. Żeby wykonać następane zadanie, musisz udać się na północ prowincji po odbiór zrzutu.



Jedź do El Castillo del Diablo, gdzie wśród pustynnych wzgórz znajduje się niewielka drewniana osada – Los Brujos. Przy jednym z domów znajdziesz rakietnicę, zabierz ją i wsiądź do jednego z dostępnych pojazdów (Buggy, motocykl, ATV, motorówka w zatoczce). Teraz musisz zdobyć pobliski, pełen stromizm i rozpadlin, szczyt Arco del Orste. Jeśli dobrze się rozejrzysz, odnajdziesz niewielką, polną dróżkę prowadzącą na samą górę. W pobliżu wierzchołka stoi stara szopa i odchodzące od niej tory; jeśli już tam dotarzesz – jesteś w domu.



Będąc już na miejscu ujrzysz na niebie śmigłowiec transportowy, zmierzający w twoją stronę. Niestety, w chwilę później zostanie zaatakowany przez kilka wrogich helikopterów. Nie możesz dopuścić, żeby go zniszczyły. Mierz i strzelaj do nich z rakietnicy do momentu, aż wszystkie strącisz. Uratowany śmigłowiec zrzuci kontrabandę i odleci. Wiatr zniesie trochę przesылkę, ale to żaden problem. Zlokalizuj i zabierz paczkę, a następnie wracaj do Los Brujos.

Nagroda za wykonanie misji: 1000\$

Verdant Meadows



Żarty Toreno zaczynają cię wkurzać, ale skoro agent obiecuje zająć się sprawą twojego brata, zgadzasz się na jeszcze jedno poświęcenie, które niestety słono cię będzie kosztować. Udaj się na pustynną północ, gdzie wśród spalonych słońcem wzgórz znajduje się stare, zapomniane lotnisko. Nabądź cały teren za 80000 dolarów. Po tym zakupie w budynkach lotniska powstaje szkoła latania - Pilot School.

Nagroda za wykonanie misji: odblokowanie szkoły pilotażu (Pilot School) w Verdant Meadows, odblokowane wyścigi Race Tournaments w Downtown (San Fierro)

Pilot School

Toreno informuje cię, że lotnisko, które kupiłeś staje się waszą nową bazą wypadową. W związku z tym nie wypada, byś jako właściciel tego typu nieruchomości nie miał pojęcia o sztuce pilotażu. Na szczęście na terenie lotniska istnieje nowopowstała szkoła latania, więc naukę możesz rozpocząć natychmiast.

Learning to Fly



Przed tobą 10 praktycznych testów, podpartych wcześniej teorią (wyświetlaną na telewizorze). Każde z dziesięciu zadań musisz zrealizować z wynikiem minimum 70%, by przejść do następnego. W trakcie kursu przyjdzie opanować ci trudną sztukę pilotażu klasycznego samolotu, śmigłowca bojowego, dwupłatowca akrobatycznego. Ukoronowaniem szkolenia jest skok na spadochronie z lądowaniem w wyznaczonym celu. Więcej o ćwiczeniach zawarto w rozdziale pt. Szkoły (Schools)

Nagroda za wykonanie misji: 7000\$, odblokowane szkoły pływania (Boat School) i jazdy motocyklem (Bike School), odblokowane misje zlecane przez Triadę w Las Venturas

L a s V e n t u r a s

Kasyno Triady (żółty znak Triady)



Gdy ukończysz szkołę pilotażu, zadzwoni do ciebie Woozie. Okazuje się, że przebywa właśnie w Las Venturas, gdzie szykuje interes życia, i proponuje ci udział w tym przedsięwzięciu. Umawiacie się w kasynie Czterech Smoków (The Four Dragons Casino). Wewnątrz tego okazałego budynku, po lewej stronie znajduje się znacznik, po wejściu w który zaliczasz misje zlecane przez Wooziego.

Fender Ketchup

Przyjaciel z Triady powitał cię z otwartymi rękami i od razu zaproponował udział w interesie, oczywiście pod pewnymi warunkami.



Świeżo otwarte kasyno jest solą w oku konkurencji, non stop dochodzi do różnych incydentów, a sprawcy najczęściej pozostają nieznani. Obiecujesz pomóc Wooziem. Jakby na potwierdzenie twoich słów otrzymujecie informację, że grupa wandalów zdemolowała część wyposażenia kasyna i związała. Ochronie udało się pojmać jednego z napastników i właśnie zastanawiają się, co z nim zrobić. Postanawiasz przesłuchać opryska, wcześniej jednak musisz go zmiękczyć, by zaczął gadać.



Każ przywiązać delikwenta do przedniej szyby cadillaca i wyjeźdź z nim na ulicę. Znajdź sobie jakieś przestronne miejsce, najlepiej parking któregoś z hoteli (nie wyjeżdżaj na autostradę, bo przyczepi się do ciebie policja i z misji nici). Aby nastraszyć gościa, rozpędzaj auto do dużych prędkości, a następnie błyskawicznie hamuj na ręcznym z jednoczesnym skrętem kierownicą. Im większego młynka zakręcisz, tym facet będzie bardziej zielony. Po naładowaniu wskaźnika strachu „scare-o-meter” facet jest gotowy zeznawać, wracaj do kasyna Czterech Smoków.

Nagroda za wykonanie misji: 5000\$, respekt +

Explosive Situation

Według najświeższych informacji, przyczyną kłopotów Wooziego jest włoska rodzina Sindacco, prowadząca własny biznes w Las Venturas. Koniecznością staje się pokazanie makaroniarzom, że zadarli z niewłaściwymi ludźmi. Wraz ze skośnookim przyjacielem postanawiacie przesłać im „bombowe” ostrzeżenie, potrzebujecie jednak materiałów wybuchowych. Na szczęście wiesz, skąd można je załatwić.



Jedź za miasto do Hunter Quarry, gdzie znajduje się wielki kamieniołom. Na miejscu okazuje się, że trafiasz akurat na akcję wysadzania jednej ze ścian. Do odpalenia ładunków pozostało dwie i pół minuty, w tym czasie musisz do nich dotrzeć i nie dopuścić do detonacji.



Zsuń się szybko po pochyłościach terenu na dno kamieniołomu, wsiądź do ciężarowego Dumpera i ruszaj po dynamit. Ładunki zamknięte są w czterech drewnianych pakach, rozsianych po całym obszarze. Aby rozbić skrzynie, przejeźdź po prostu po nich, a następnie wyskocz z ciężarówki i wybierzaj leżące w szczątkach laski dynamitu.

To jeszcze nie koniec kłopotów, gdyż po chwili na teren kamieniołomów wparuje ochrona, zamykając ci drogę ucieczki. Ale to tylko pozory. Wskocz na motocykl motocrossowy (oznaczony niebieską strzałką), oparty o ścianę pakamery i uciekaj z kopalni po taśmociągach transportujących urobek. Do wyjścia poprowadzą cię czerwone znaczniki, które kolejno zaliczaj. Może się zdarzyć, że balansując na wysokości motocyklem zrobisz nieprecyzyjny manewr i spadniesz na powrót na dno kamieniołomu. W takim wypadku przejeźdź powtórnie cały odcinek. Nie przejmuj się kulami strażników, pudłują koszmarnie. Po pomyślnym wydostaniu się na górę przeskocz przez ogrodzenie i popruj szosą w kierunku Las Venturas. Po chwili zauważysz na prawym poboczu zaparkowany wóz Triady. Zatrzymaj się obok i przekazaj człowiekowi Wooziego dynamit.

Nagroda za wykonanie misji: 7000\$, respekt +, odblokowane misje „Quarry” w kamieniołomie, odblokowane misje „Robbery” w kasynie The Four Dragon

You've Had Your Chips



W kasynie „The Four Dragons” pojawiły się fałszywe żetony. Woozie jest przekonany, że to sprawka rodziny Sindacco, która ma na przedmieściach Las Venturas fabrykę plastyku. Kolejny raz oferujesz pomoc przyjacielowi w walce z mafijnymi oprychami.

Jedź do Whitewood Estates i zatrzymaj się obok ogrodzenia fabryki. Jeśli zdecydujesz się wjechać na teren Sindacco główną bramą, zauważą cię dwaj goryle w zaparkowanym wozie i możesz spodziewać się gorącego przyjęcia. Lepiej wślizgnąć się na strzeżony teren przeskakując ogrodzenie. Jest bardzo wysokie, ale w jednym miejscu przylega do niego przystanek autobusowy, więc po wskoczeniu na dach wiaty przystankowej bez problemu przesadzisz płot. Będąc już na terenie fabryki, zabierz leżącą nieopodal piłę spalinową (dobra broń w bezpośrednim starciu) i podkradnij się pod drzwi hali maszyn. Omijając strażników w samochodzie, wejdź do budynku. Niestety, zbyt wielu gangsterów się tu kręci, byś mógł zostać niezauważony. Po chwili w hali ogłoszony zostanie alarm i lufy pistoletów strażników skierują się w twoją stronę.



Używając skrzyń jako osłony przebij się w stronę stojących pod ścianą maszyn przemysłowych. Jest ich dziewięć sztuk (zaznaczone są zielonymi strzałkami), rozlokowanych na sporej przestrzeni hali. Charakteryzują się dużą wytrzymałością, a ty musisz rozwalić cały komplet, więc użyj broni o jak największej mocy (idealna do tego zadania jest rakietnica).

W razie niedomagań w sile ognia wsiądź do wózka widłowego, podjedź pod największe skupisko maszyn i poczekaj w środku, aż pojazd zapali się w wyniku ostrzału gangsterów. Wskocz z niego jak najszybciej i ewakuuj się na znaczną odległość. Po chwili wózek eksploduje, niszcząc wszystko (w tym twoje cele) w promieniu kilku metrów. Po zełomowaniu wszystkich maszyn przebij się do wyjścia i uciekaj do „Czterech Smoków”. Na parkingu przed kasynem spotkasz ludzi Wooziego. Poinformuj ich, że problem z podrobionymi żetonami został rozwiązany.

Nagroda za wykonanie misji: 10000\$, respekt +

Don Peyote

Przed kasynem Wooziego odbierasz telefon: dzwoni Truth. Stary druh informuje cię, że rozkręcił biznes polegający na organizowaniu safari dla turystów z zagranicy. Interesy szły nieźle, aż do wczoraj, kiedy to w trakcie oprowadzania po pustyni brytyjskiego zespołu muzycznego został nagle oślepiiony przez dziwne światło i... nic już więcej nie pamięta. Obudził się w japońskiej łaźni w Los Santos. Martwi się teraz chłop o los pozostałych członków wycieczki i prosi cię o ich odnalezienie. Wskakuj do wozu.



Kieruj się na północny zachód od Las Venturas, do krainy Arco del Orste. Wyjedź wąską drogą na szczyt wzniesienia, gdzie Truth widział po raz ostatni grupę i rozglądnij się wokół. Po chwili natkniesz się na dwóch wycieńczonych uczestników safari (Paula i Maccera). Zabierz ich do wozu (jeżeli przyjechałeś zbyt małym pojazdem, wyskocz na przebiegającą opodal szosę i skombinuj większe auto) i wyjedźcie na drogę do Las Venturas.



Goście będą kompletnie zakręceni i niewiele od nich wyciągniesz, poza jakimś majaczeniem o węzach. Jako że w pobliskim Castillo del Diablo znajduje się farma węży, postanawiasz zasięgnąć tam języka. Zaparkuj na terenie farmy i wyskocz z wozu. Po chwili usłyszysz gniewne głosy tubylców i świst kul obok uszu, więc wskakuj z kompanami do samochodu i uciekajcie stamtąd jak najszybciej.

Wieśniaki nie odpuszczają, tylko wpakują się do dwóch ciężarówek i ruszą w pogoń. Staraj się jak najszybciej dotrzeć do Las Venturas, unikając jak ognia kontaktu z ciężarówkami. Jeśli w wyniku ostrzału i uderzeń twój pojazd zacznie niebezpiecznie dymić, zmień go jak najszybciej na inny (poczekaj rzecz jasna na Paula i Maccera, musicie być cały czas w komplecie). Mknąc już przez miejskie ulice, skieruj się do kasyna Caligula's Palace, którego właścicielem jest Rosenberg, znajomy twoich turystów. Przed wejściem do przybytku Rosiego zaatakują was po raz ostatni kolesie z farmy węży, ale ich pięści nie mają takiej mocy, jak ołów z twojego pistoletu. Po likwidacji natrętów wejdźcie do kasyna. Właściciel okaże się znerwicowanym, łysiejącym ćpunem w stanie postępującej depresji. Wysłuchaj jego żalów i następnie pożegnaj, zdobyłeś właśnie ciekawe informacje o kłopotach Caliguli dla Wooziego.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**, odblokowane misje zlecane przez Mafię

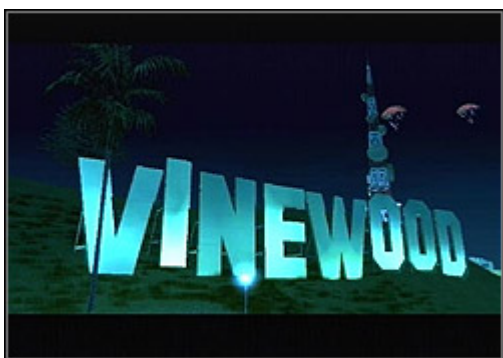
Fish in a Barrel



Ta nieinteraktywna scenka dostępna jest po zaliczeniu misji „The Meat Business” dla Mafii. Po uratowaniu tyłka Rosenbergowi udajesz się do kasyna „The Four Dragon”, gdzie już czekają na ciebie Woozie i Ran Fa Li. Podpisujecie garść papierów i już po chwili możesz ucisnąć swoim towarzyszom prawicę jako jeden ze współwłaścicieli „Czterech Smoków”.

A Home in the Hills

Ostatnie zadanie z „Czterech Smoków” dostępne jest po załatwieniu mafiosa Forelliego w misji „Saint Mark’s Bistro”. Codzienne, żmudne organizowanie pracy w kasynie, użeranie się z personelem i praca za biurkiem zaczyna cię nudzić. Monotonię przerywa wizyta świeżo wykurowanego w szpitalu Madd Dogga. Rapper chciałby powrócić do śpiewu i zamieszkać na nowo w Los Santos, jednak to nie takie proste.



Piękną rezydencję muzyka w Mulholland przejął jeden z największych handlarzy narkotyków w mieście, niejaki Big Pappa. To nazwisko tobą wstrząsa, bowiem dobrze je znasz i nienawidzisz tego gościa. Postanawiasz wrócić do Los Santos i wypędzić Big Pappę z domu Madd Dogga. W tym celu wraz z chłopakami z Triady przeprowadzacie desant z powietrza na bastion narkotykowego bossa. Po wyskoczeniu z samolotu rozwiń szybko spadochron i skieruj się w stronę widoczną z daleka rezydencji na wzgórzu.



Wyląduj z kumplami na dachu i natychmiast po wypięciu się ze spadochronu otwórzcie ogień do wyskakujących z różnych dziur gangsterów. Wyposaż się w kamizelkę kuloodporną, znajdującą się w rogu dachu, będzie łatwiej. Musicie wytrzymać ostrzał nieprzyjaciela, aż do czasu, gdy na dachu wyląduje druga grupa chłopaków Wooziego. Wspólnie wykończcie resztę oponentów i zachodnim wejściem wkroczcie do willi.

Wewnątrz domu jest jeszcze ciężiej niż na dachu, musicie praktycznie walczyć o każdy pokój. Pomocne w walce są serduszka energetyczne i kamizelki kuloodporne, więc je skrzętnie zbieraj przesuając się w głąb rezydencji. Gdy zlokalizujesz Big Pappę, pobiegnij w jego stronę. Facet jest niezwykle szybki i prawdopodobnie ucieknie ci bocznymi drzwiami willi, wsiądźcie w samochód i odjedźcie. Nie dawaj za wygraną, wskakuj w drugie auto i ruszaj za nim. Po dognaniu go taranuj, uderzaj, ponieważ jego wóz do momentu, aż zamieniony w kupę złomu eksploduje. Bardzo pomocna w pościgu jest rakietnica: gdy Big Pappa zablokuje się w jakimś miejscu, wyskocz szybko z wozu i odpal pocisk. Jeśli trafiłeś, to już po gangsterze, nie ma co zbierać. Wracaj spokojnie do willi Madd Dogga, która odtąd będzie twoją bazą wypadową.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**, odblokowane misje z rezydencji Madd Dogga (CJ) w Los Santos

Mafia (biały kwadratowy znak)

Rosenberg jest właścicielem kasyna „Caligula’s Palace” w Las Venturas. W „Caligula’s” aktywujesz misje, zlecane przez Rosiego i Mafię.

Intensive Care

Rosenberg jest załamany, ponieważ znajduje się na linii ognia pomiędzy walczącymi rodzinami Sindacco i Forelli. Zachowanie neutralności może go osłabić, postanawia więc stanąć po którejś stronie wybór padł na Sindacco. Akurat jest okazja do udzielenia wsparcia sojusznikom.



Gangsterzy Forelliego dowiedzieli się, że John Sindacco jest kontuzjowany i przebywa w miejskim szpitalu w Las Venturas. Musisz go uratować, zanim te zbiry dobiorą mu się do skóry. Jedź czym prędzej do kliniki (mieści się obok lotniska), zaparkuj na tyłach budynku i spytaj o Johna. Recepcjonistka poinformuje cię, że przed chwilą zabrał go niezidentyfikowany ambulans. Domyślasz się, że chłopcy Forelliego byli pierwsi, ale to jeszcze nie koniec walki, albowiem musisz ich odnaleźć.



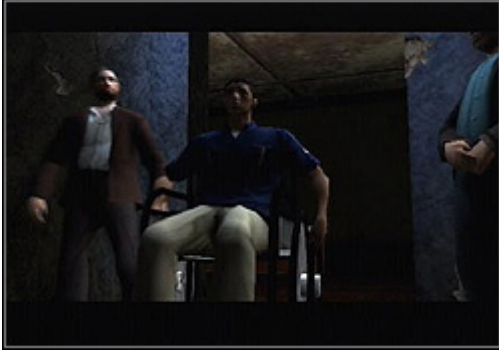
Zlokalizuj na mapie krążące po mieście karetki pogotowia (są trzy) i ruszaj im na spotkanie. Gdy podjedziesz do ambulansu, stuknij go lekko zderzakiem i patrz na reakcję kierowcy. Jeśli wóz nie zacznie uciekać to znaczy, że jest autentyczny, w takim wypadku odszukaj następny i powtórz manewr zaczepny. Karetka, która po zderzeniu ruszy z kopyta i zacznie na gwałt uciekać, to twój poszukiwany cel. Ruszaj w pogoń, uderzaj, blokuj i spychaj przeciwnika, aż w końcu kierowca nie wytrzyma, zatrzyma ambulans i wyskoczy z wozu, by dać nogę.

Bądź szybszy, poczęstuj gościa porcją ołowiu, po czym wsiądź do jego pojazdu. Obierz kurs na rzeźnię należącą do rodziny Sindacco, mieszczącą się w Whitewood Estates. Po drodze uważaj na ataki samochodów żołnierzy Forelliego, nie wdawaj się w walkę, tylko dąż do celu. Wjedź przez otwartą bramę na teren rzeźni.

Nagroda za wykonanie misji: 5000\$, respekt +, odblokowane misje zlecane przez Tenpenny’ego (G)

The Meat Business

Udana akcja w szpitalu dodaje Rosenbergowi pewności siebie, postanawia więc pokazać rodzinie Sindacco, kto tak naprawdę w Las Venturas rządzi. Udajecie się do rzeźni sprawdzić, jak przebiega rekonwalescencja Johna.



Na miejscu Rosiemu dość szybko mięknie rura i to na twojej głowie jest utrzymanie fasonu. Gdy ochroniarze dopuszczają was do Johna, ten rozpoznaje w tobie swojego prześladowcę z „Czterech Smoków” i dostaje ataku serca. Zgon szefa wprawia we wściekłość jego ludzi i po chwili okolica zapełnia się żądnymi krwi gangsterami Sindacco. Gdy rozprawisz się z pierwszą grupą, wyjście z korytarza zablokuje wam ogień.



Na szczęście Rosenberg znajdzie gaśnicę i ugasi płomienie, ale to wszystko, na co go stać. Pobiegnie do chłodni i ukryje się tam, czekając aż oczyścisz teren. Może to i lepiej, bowiem oprócz troski o swoje zdrowie, musisz również dbać o jego (wskaźnik „rosie”). W tejże chłodni znajdziesz kamizelkę kuloodporną, wyposaż się w nią i ruszaj do walki. Przebijaj się powoli przez szeregi wrogów, aż dotrzesz do wyjścia z rzeźni. Kiedy dołączy do ciebie Rosenberg, wsiadajcie do samochodu i wracajcie do jego kasyna.

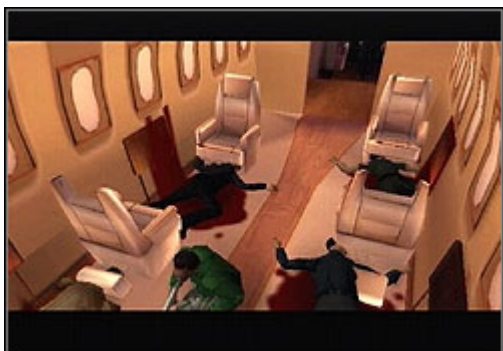
Nagroda za wykonanie misji: 8000\$, respekt +, odblokowana misja związana z Madd Doggiem (D)

Freefall

Ta misja jest dostępna po scenie „Fish in Barrel”. Przerażony Rosenberg telefonuje do ciebie z informacją, że pętla na jego szyi zaczyna się zaciskać. Jedziesz do „Caligula’s”. Na miejscu okazuje się, że kasynem nie zarządza już Rosie, lecz przybyły z Liberty City Don Salvatore Leone. Wykorzystujesz sytuację starając się wkraść w jego łaski. Przedstawiasz mu się jako znajomy jego syna i spec od mokrej roboty. Zanim stary mafioso zacznie ci ufać, chce cię sprawdzić w akcji. Akurat otrzymał informacje, że do Las Venturas leci prywatny odrzutowiec, na pokładzie którego przebywa czterech ludzi Forelliego z zamiarem zlikwidowania Salvatore. Musisz się ich pozbyć.



Jedź na lotnisko (brama się otwiera automatycznie), gdzie w jednym z hangarów stoi niestrzeżony samolot (oznaczony niebieską strzałką). Wskakuj za sterzy, wystartuj i skieruj się w kierunku nadciągającego odrzutowca. Staraj się go namierzyć jeszcze nad morzem. Zbliź się do niego i przeleć przez czerwony okrąg mieszczący się nad jego ogonem. Po zablokowaniu sterów w swojej maszynie i karkołomnym skoku znajdziesz się na pokładzie Jeta.



Czujni gangsterzy Forelliego natychmiast otworzą ogień, kryjąc się za fotelami. Twoim schronieniem jest ściana (chowasz się za nią wciskając L1 lub R1), naprzeciw foteli. Po przygotowaniu ataku wychyl się szybko, „wyłów” celownikiem nieprzyjaciela i poślij mu serię. Po zlikwidowaniu delikwenta ponownie schowaj się za ścianę i przygotuj kolejny atak. Po rozwaleniu całej czwórki sprzedaj jeszcze kulkę pilotowi i sam zasiądź za sterami. Skieruj samolot na Las Venturas i spokojnie wyląduj na lotnisku.

Nagroda za wykonanie misji: 15000\$, respekt +

Saint Mark's Bistro



Po zaliczeniu zestawu misji „Air Yard”, przypomni ci telefonicznie o sobie Rosenberg. Udaj się do jego byłego kasyna w Las Venturas. Stary Leone, który już na dobre zadomowił się w „Caligula's”, pochwali cię za dotychczasowe osiągnięcia i zaproponuje nowe zadanie. Tym razem musisz uderzyć w samo gniazdo Forellich i zlikwidować ich bossa. Otrzymujesz do pomocy Rosenberga, Maccera i Paula.



Po wyjściu z kasyna i spławieniu pomocników (i tak się na nic by nie przydali) lecisz do Liberty City. Po wylądowaniu taksówka zawozi cię do baru Saint Mark's Bistro.



Ochroniarz nie zechce cię przepuścić, więc sprzedaj mu kulkę, kucnij za kwietnikiem i rozpocznij regularną wojnę z armią Forelliego. Najpierw wykończ wszystkich na piętrze, po czym zejź na dół po schodach i rozpraw się z gangsterami na parterze i w kuchni. Tylnim wyjściem wydostań się na podwórze, gdzie ukrywa się ostatnia grupa gangsterów wraz ze swoim szefem (oznaczonym strzałką).



Jeśli uda ci się ich pokonać i przeżyć batalię, możesz spokojnie wracać do Las Venturas. Po wylądowaniu na lotnisku otrzymujesz gratulacje od Salvatore Leone.

Nagroda za wykonanie misji: 20000\$, respekt +

Madd Dogg (D)

Ta misja uaktywnia się po zaliczeniu "The Meat Business". Żeby w nią zagrać, wejdź w czerwony znacznik przed wejściem do „Royal Casino”, obok „Caligula’s Palace”.

Madd Dogg



Uwagę twoją przykuwa zbiegowisko gapiów na ulicy. Okazuje się, że na dachu „Royal Casino” tkwi jakiś desperat z samobójczymi zamiarami. Ku swemu zdumieniu rozpoznajesz w nim Madd Dogga – muzyka, któremu zdrowo nabruździłeś w Los Santos. Okazuje się, że to głównie dzięki tobie znajduje się w takim stanie. Postanawiasz go uratować. Kilkanaście metrów od ciebie stoi wyładowany kartonowymi pudłami pick-up. Podwędź go gadającemu przez komórkę właścicielowi i podjedź pod kasyno.



Ustaw się dokładnie pod Madd Doggiem (nie pod samą ścianą, lecz na granicy kostki chodnika i ulicy) i koryguj ustawienie wozu zgodnie z nieskoordynowanymi ruchami muzyka. Jeśli dobrze wymierzysz, facet w chwili skoku zleci wprost na kartonowe pudła na twoim samochodzie. Mimo amortyzacji upadku siła uderzenia jest zbyt duża i raper jest poważnie ranny, dlatego wciśnij pedał gazu i zawieź go błyskawicznie do szpitala.

Pamiętaj, aby nie obijać auta, bowiem każdy wstrząs zmniejsza szansę Madd Dogga na przeżycie (malejący wskaźnik „madd dogg”). Po dotarciu do kliniki zostaw niedoszłego samobójcę przed wejściem.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Tenpenny (G)

Tenpenny i Pulawski zawędrowali za tobą do Las Venturas. Dwie misje z ich udziałem (literka G na mapie) są dostępne po zaliczeniu zadania „Intensive Care”, zleconego przez Rosenberga. Za pierwszym razem wejdź w czerwony znacznik przy domu w dzielnicy Prickle Pine w Las Venturas, za drugim – odwiedź wioskę Los Brujos w pustynnym El Castillo del Diablo.

Misappropriation



Podczas smażenia szaszłyków na grillu Tenpenny zleca ci kolejną mokrą robotę, pomagając sobie w argumentacji pięścią. Masz zlikwidować dwóch agentów rządowych (jednego z FBI, drugiego z DEA) i wykraść im ważne akta osobowe.

Jedź na zachód od Las Venturas do miejsca, gdzie w pobliżu miasteczka El Quebrados znajduje się opuszczona wioska Aldea Malvada. Zbudowania leżą na szczycie wysokiego wzniesienia, możesz tam dojechać krętą górską drogą lub wspiąć się po prostu pod górę. Jako, że teren jest silnie strzeżony, nie podchodź pod same budynki, tylko zakamufluj się na wzgórzu niedaleko lądowiska helikopterów. Pamiętaj, że zbliżenie się zanadto do celu wywoła alarm w całej wiosce i skieruje na ciebie lufy wszystkich ochroniarzy, więc uważaj.



Po zajęciu pozycji, zlokalizuj agentów (oznaczeni są strzałkami) i zastrzel najbliższego (najlepiej do tego nadaje się karabin snajperski). Facet upadnie i upuści akta na ziemię, drugi z agentów puści się biegiem w jego stronę, by porwać teczkę i czmychnąć, jego również załatw. Zewsząd zaczną wysypywać się ludzie z ochrony i zaczną zasypywać cię gradem kul. Oczyść z przeciwników drogę prowadzącą do trupów agentów (dobrym sposobem jest użycie rakiety), podbiegnij do ciała i zabierz teczkę.

Nie trać czasu na walkę z resztą agentów, ewakuuj się ze wzgórza jak najszybciej. Po chwili dostaniesz telefon od gliniarzy, którzy poinstruują cię, gdzie masz zawieźć akta.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

High Noon



W zabudowaniach na bezdrożach przekazujesz gliniarzom akta z FBI. Po chwili zdumiony obserwujesz egzekucję Hernandeza, którego Tenpenny uważa za podstawionego kapusia. Twój koniec też jest już blisko, dostajesz do ręki łopatę, by wykopać grób dla siebie i nieszczęsnego młodzieńca. Gdy Tenpenny odjeżdża, wykorzystujesz nagłe przebudzenie Hernandeza i atakujesz Pulawskiego.

Wystraszony glina wskakuje do auta i ucieka, znajdź prędko środek lokomocji (opodal stoi bezpieczny buggy) i ruszaj jego śladem. Nie daj mu uciec, po początkowych manewrach Pulawski skieruje się do niewielkiego miasteczka Fort Carson i tam będzie chciał cię zgubić.



Atakuj standardowo: uderzaj i taranuj jego samochód, spychaj na przeszkody terenowe, blokuj przejazd itd. Jeśli twój pojazd nie wytrzyma uszkodzeń i zacznie dymić, wyskocz szybko ze środka i przesiądź się do innej maszyny. Pomocnym w zełomowaniu wozu Pulawskiego jest twój podręczny arsenał. W razie, gdyby glina zaklinał się w jakimś miejscu, wysiądź szybko z wozu i poczęstuj go czymś „mocnym”, najlepiej pociskiem z raketnicy. Facet nie jest nieśmiertelny i po pewnym czasie spsuje. Możesz chwilę podelektować się widokiem pokonanego wroga, po czym sprzedaj mu kulkę.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Los Santos cz. 2

Rezydencja Madd Dogga (CJ)

Po powrocie do Los Santos postanawiasz postawić Madd Dogga na nogi. Pamiętaj, że Paul i Maccer są muzykami, ściągasz ich oraz Rosiego do pomocy przy nagrywaniu nowej płyty rapera. W trakcie tworzenia materiału muzycznego w domowym studio Madd Dogga wykonujesz także misje, aktywowane w jego rezydencji.

Vertical Bird

Podczas nagrywania piosenki w domowym studio Madd Dogga pod aparaturę nagłaśniającą podpinają się Toreno. Informuje, że ma ci na zewnątrz coś ważnego do przekazania. Twoje podejrzenia są słuszne: znowu czegoś od ciebie chce. Nagrodą za współpracę ma być rychłe spotkanie ze Sweetem. Zadanie nie jest łatwe, musisz wykraść z okrętu wojennego samolot pionowego startu i przy jego pomocy zniszczyć cumujące w zatoce łodzie szpiegowskie. Mike żegna cię przy motorówce, uruchom silnik i płyn do bazy marynarki w San Fierro. Gdy ujrzysz sylwetkę okrętu, skieruj dziób łodzi w stronę otwartej rufy statku. Nie pakuj się do środka (niepotrzebnie zaalarmujesz wartowników), tylko wskocz do wody i podpłyn wpław cichutko do wewnętrznego pomostu. Gdy powietrze będzie „czyste”, wyjdź z wody i skieruj się do wypełnionej skrzyniami ładowni. Staraj się, by jeżdżący wózkiem mechanik nie odkrył twojej obecności (jeśli cię zauważy, koniecznie go zabij, inaczej włączy alarm), przekradnij się chyłkiem, docierając na schody. Wyjdź na wyższy poziom i skieruj się w drzwi na wprost. Przejdź kilka pomieszczeń, aż ujrzysz z prawej strony pokój kontrolny. Wślizgnij się do środka i wyłącz system namierzający wyrzutni SAM. Bądź ostrożny, wokół kręcą się strażnicy (czerwone kropki na radarze). Tych najbardziej przeszkadzających likwiduj nożem lub pistoletem z tłumikiem. Jeśli wykonasz nieopatrzny ruch, podniesiony zostanie alarm i zadanie znacznie się skomplikuje, choć jest nadal wykonalne (po prostu zmień metodę przemierzania statku ze skradankowej na „Rambo-podobną”). Po dezaktywacji SAM-ów wróć ponownie na schody, wyjdź na wyższe piętro. Wydostań się bocznymi drzwiami na pokład okrętu i skieruj biegiem ku rufie. Zeskocz na platformę startową, wpakuj się do wnętrza Hydry, zapuść silniki. Opuść okręt, wznieś się na przyzwoity pułap i potrenuj ustawianie dysz (prawy analog) w zależności od kierunku lotu i zakładanej prędkości. Bez poprawnego opanowania tego elementu samolot nie będzie chciał cię słuchać.



Nie masz zbyt wiele czasu na trening, bowiem już po chwili zaatakują cię trzy myśliwce. Staraj się mieć je przed sobą celem umożliwienia zablokowania na nich celownika; gdy ci się to uda, odpal rakiety (zielona obramówka wokół nieprzyjaciela to namierzenie, czerwona to gotowość do strzału). Pamiętaj, że ty również jesteś atakowany. Broń się gwałtownymi zwrotami i flarami. Po zestrzeleniu myśliwców skieruj maszynę w stronę tamy w Tierra Robada. Pływają tutaj podejrzane jednostki (oznaczone strzałkami), zatop wszystkie.

Możesz sobie teraz pogratulować wykonania misji, pozostaje tylko jeden kłopot – co zrobić z myśliwcem? Drań Toreno ulotnił się, więc rozwiązanie problemu jest na twojej głowie. Skieruj się na twoje lotnisko w Verdant Meadows, po wylądowaniu ukryj Hydrę w hangarze.

Nagroda za wykonanie misji: **50000\$**, [dostępny samolot Hydra na lotnisku w Verdant Meadows](#)

Home Coming

Toreno znowu cię nachodzi, tym razem jesteś tak wściekły za tą przygodę z Hydrą, że masz ochotę go rozwalić. Niespodziewanie zaskakuje cię informacją, że Sweet jest wolny i czeka przed bramą więzienia przy Pershing Square. Wskakuj w samochód i jedź odebrać brata. Po początkowych powitaniach okazuje się, że facet nic się nie zmienił. Za nic ma twoje osiągnięcia w biznesie, zdobycze w San Fierro i Las Venturas. Myśli tylko o powrocie do Gantonu i zaprowadzeniu tam starych porządków. Nie może uwierzyć, że rodzime podwórko roi się od handlarzy narkotyków, panieniek i spacerujących jakby nic kolesi z innych gangów. Zabierz niedowiarka na Grove Street, żeby się sam o tym przekonał. Na miejscu rozwścieczony Sweet łapie za broń i rusza rozgonić to całe towarzystwo. Zrezygnowany stajesz u jego boku.



Najpierw rozprawcie się z dealerami prochów (oznaczeni są czerwonymi strzałkami). Każdemu zabitemu zabieraj kasę. Po oczyszczeniu ulicy z handlarzy ostrzelajcie wrogich gangsterów (najprawdopodobniej będą to Ballas). Tradycyjnie już pojawiają się w trzech falach, ale jest sporo miejsca, gdzie się można ukryć, więc nie powinni sprawić wam kłopotu. W walce możecie użyć mniej zaćpanych kumpli z Grove Street Families, tkwiących przy okolicznych domach. W trakcie walki obserwuj wskaźnik energii brata "sweet", jeśli zbliży się do zera, musisz przejąć na siebie główny ciężar walki.

Staraj się nie robić rozróby, jeśli jakikolwiek glina kręci się w pobliżu. Jeden niepotrzebny strzał i chmara „niebieskich” zwali wam się na głowę, uniemożliwiając wykonanie misji. Po zabiciu wszystkich dealerów i wykurzeniu obcych gangsterów (pojawi się zielony kolor dzielnicy na mapie) Ganton wraca pod kontrolę Grove Street Families.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +, odblokowane misje zlecane przez Sweeta (S), odblokowane ponownie Wojny gangów (Gang Wars)**

Cut Throat Business



Madd Dogg ogląda w telewizji reportaż z kręcenia teledysku do nowej piosenki niesamowitego Jeffrey'a OG Loca. Gdy ten zaczyna rapować, twój gospodarz o mało nie spada z krzesła – rozpoznaje teksty ze swojej skradzionej książki rymów. Wyjaśnia się, kto jest odpowiedzialny za pasmo nieszczęść, jakie na niego spłynęło. Postanawia dać nauczkę OG Locowi, a jako jego menadżer rzecz jasna stajesz po właściwej stronie. Jedźcie do Flint County w pobliżu bazy RC Haul, gdzie Jeffrey kręci wspomniany teledysk.



Traficie idealnie w sesję nagraniową, lecz obiekt waszego zainteresowania umyka poduszkowcem, gdy tylko was zauważy. Wskakujcie do dwóch pozostałych maszyn i ruszajcie za nim. OG Loc ucieka trochę morzem, trochę lądem, klucząc między różnymi przeszkodami. Do sterowania poduszkowcem trzeba się przyzwyczaić, bo jest wyjątkowo bezwładny i wykonuje polecenia z dużym opóźnieniem. Przy mołu w Santa Maria Beach możesz albo wjechać na rampę i przeskoczyć moło (krótsza droga, niebezpieczeństwo wywrotki), albo opłynąć go naokoło (dłuższa droga).

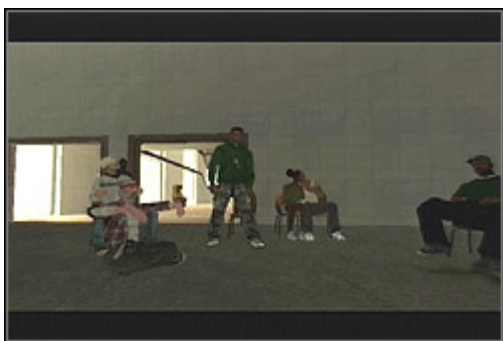


Na falochronie w Verona Beach Jeffrey przesiądzie się do gokarta i pomknie w miasto. Uczyńcie tak samo, wolne gokarty czekają obok. OG Loc będzie uciekał przez wiele ulic i uliczek, nie zgubcie go (nie musicie go taranować, tylko za nim jedźcie). W odróżnieniu od poduszkowców gokarty są niezwykle czułe na ruch kierownicy, do czego również trzeba się przyzwyczaić. Po dłuższym pościgu Jeffrey odpuści i pozwoli się ująć.

Macie ochotę zrobić z niego miazgę, ale z opresji wybawia go producent Jimmy Silverman, który zjawia się ni stąd, ni zowąd i proponuje Madd Doggowi kontrakt muzyczny. Twój przyjaciel wraca „do obiegu”. W tej sytuacji wypuszczacie OG Loca, szkoda sobie nim brudzić ręce.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Riot



Jesteście w komplecie w willi Madd Dogga, rodzina i przyjaciele. Radio serwuje wiadomość o aresztowaniu Tenpennego i zarzutach ciężących na nim i Pulawskim. Wasza radość z tej informacji nie trwa jednak długo – w mieście wybuchają zamieszki, wszystkie gminy (w tym Tenpenny) wyruszają do tłumienia walk, a olbrzymia powierzchnia Los Santos pokrywa się kłębam dymu z płonących sklepów, fabryk i domów.



Niepokoicie się o ludzi z waszej dzielnicy, dlatego postanawiacie wraz ze Sweetem przebić się do Gantonu. Jedźcie ostrożnie, gdyż drogi zapchane są płonącymi wrakami, co kawałek widać strzelających do siebie ludzi, a policja nie panuje praktycznie nad niczym. Po dotarciu na Grove Street zaparkuj samochód przed domem Sweeta.

Sweet (S)



Finałowe misje gry aktywujesz na własnym podwórku na Grove Street, w swoim rodzinnym domu lub u Sweeta.

Beat Down on B-Dup



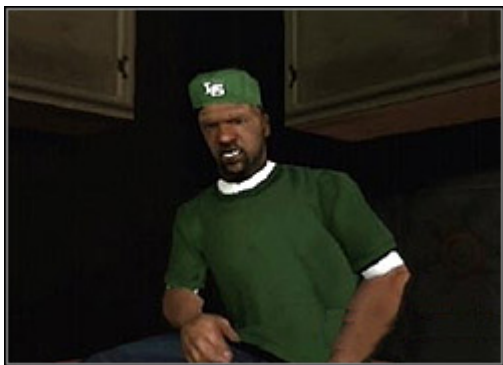
Jedna z panienek chce wcisnąć Sweetowi skręta, na szczęście jesteś w pogotowiu. Mimo rozgromienia dealerów narkotyków jest w dzielnicy jeszcze wiele do zrobienia, gdyż trzeba dorwać ludzi, którzy kręcą narkobiznesem. Udajcie się z bratem do B-Dupa, którego od dawna podejrzewasz o organizowanie handlu prochami w okolicy. Po drodze możesz dla fasonu zwerbować kilku kumpli z podwórka. Niestety, w mieszkaniu B-Dupa jest pusto, a sam właściciel, jak zeznaje kręcący się w pobliżu lump, urzęduje teraz w okolicy Glen Park.



Jedźcie do parku. Jeśli ten teren nie należy do waszego gangu, najpierw odbijcie go z rąk Ballas (uważaj na wskaźnik „sweet” określający poziom energii brata), potem poszukajcie handlarza. Wkrótce zaatakują was ludzie B-Dupa, a on sam ukryje się w willi przy parku. Zabijcie jego ochroniarzy i przyciśnijcie drania. Przerażony wyjawia, że jest tylko płótką w narkobiznesie, a całość spraw w dzielnicy prowadzi Big Smoke. Po chwili podejździe do was Big Bear, który postanowił zerwać z nałogiem prosząc was o ponowne przyjęcie do gangu. Zgadzacie się z radością.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Grove 4 Life



Sweet szkoli młodych członków gangu i jest bardzo zadowolony z ich zapału oraz zaangażowania. Ty w sumie też, ale wolałbyś powrócić już do Willi Madd Dogga. Brat nie chce jednak opuścić dzielnicy, dopóki nie przywróci w niej dawnego ładu. Bierźcie się zatem do dzieła.

Zbierz kumpli z podwórka i podjedźcie do Idlewood. Zaatakujcie rezydujących tu Ballas. Podczas walki dbaj o zdrowie brata (wskaźnik „sweet” na ekranie), a własne ubytki w energii regeneruj zbierając porzucone przez wrogów serduszka z energią i kamizelki kuloodporne. Po oczyszczeniu jednego kwadratu ulic, przenieście się na sąsiedni, a potem jeszcze na jeden. Pamiętaj o pomocy kumpli, możesz ich rekrutować na świeżo zdobytym terenie. Po trzykrotnym pokonaniu Ballas wracajcie na Grove Street. Przed domem otrzymasz podziękowania od brata za odwagę i 10 patyków. To kasa Ballas, prawdopodobnie pochodząca z handlu narkotykami.

Nagroda za wykonanie misji: 10000\$, respekt +

Los Desperados

To zadanie jest dostępne po ukończeniu misji „Riot”. Zamieszki, które ogarnęły połowę Los Santos, dotarły również do Gantonu. Sweet chce bronić dzielnicy przed zakusami szabrowników i bezkarnością zwykłych bandytów. Nieoczekiwanie zjawia się Cesar i prosi cię o pomoc w ratowaniu swojej, będącej w ogniu walk dzielnicy. Za przyzwoleniem Sweeta zgadzasz się pomóc przyjacielowi. Zabierz jeszcze do pomocy dwóch kumpli z gangu i jedźcie wszyscy na stację kolejową Unity Station.



Na stacji dołączy do was jeszcze trzech kumpli Cesara z gangu Varrio Los Aztecas. W grupie ruszajcie na pobliskie osiedle piętrowych budynków. Opanowała je wataha Northside Vagos, którą trzeba rozbić. Mimo, iż jest was kilku, nie licz zbyt na kompanów, ich wartość bojowa jest niewielka. Obchodź ostrożnie budynki i kasuj po kolei uzbrojonych Vagos (oznaczeni są różowymi strzałkami), energię uzupełniaj serduszkami i kamizelkami kuloodpornymi. Po oczyszczeniu osiedla zbij ludzi i poprowadź dalej aleję wśród parterowych domków.

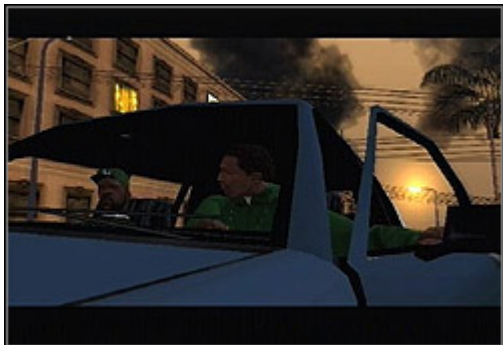


„Żółtych” jest tak wielu, że musisz znaleźć osłonę przed ich ogniem, np. za samochodami. Jeśli uda wam się zlikwidować bandytów obstawiających aleję, pozostaje jeszcze dom po drugiej stronie ulicy. Szczególnie niebezpieczny jest Vago rozlokowany na dachu. Po zlikwidowaniu wszystkich nieprzyjaciół możecie sobie pogratulować: dzielnica została uratowana.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

End of the Line

Żeby aktywować tą misję, musisz wcześniej uzyskać odpowiednią przewagę nad pozostałymi gangami. Zbierz ludzi, najedź wrogie dzielnice i siłą przejmij nad nimi kontrolę. Po wyrwaniu minimum kilkunastu dzielnic z rąk Ballas i Vagos, możesz rozpocząć zadanie wchodząc w czerwony znacznik przy domu Sweeta.



Brat poinformuje cię, że zna miejsce ukrycia Big Smoke'a. Jedźcie do East Los Santos, zaparkujcie w pobliżu podejrzanego budynku. Za zgodą brata podejmujesz się sam rozprawić z grubasem i jego bandą, ale sprawa nie jest łatwa. Dom ma mocną obstawę, ponadto do wnętrza prowadzi wielka żelazna brama. Musisz zdobyć odpowiedni sprzęt.



Zbiegnij dwie ulice niżej do miejsca, gdzie działa policyjna jednostka, zajęta wymianą ognia z jakimiś gangsterami. Zajdź gliniarzy od tyłu, podkradnij się do transportera opancerzonego i włóżnij do środka. Dodaj natychmiast gazu, przejeźdź przez blokujące ci drogę samochody, skieruj się na powrót do siedziby Smoke'a.



Rozpędź mocno pojazd i uderz nim w ścianę budynku dokładnie między dwoma stojącymi na straży oprychami. Znajdziesz się w dość wąskim, krętym korytarzu. Jedź na jego koniec, gdzie umiejscowione są drzwi. Wskocz z maszyny i uzbrojony chwyć za klamkę. Czekaj cię teraz walka na trzech piętrach budynku, Big Smoke ukrywa się na ostatnim. Przebijaj się przez zastępy nieprzyjaciół używając skrzyń, maszyn i ścian jako osłon. Staraj się nie zużywać serduszek z energią i kamizelek kuloodpornych, przydadzą się w drodze powrotnej.



Po dotarciu do grubasa, ten najpierw będzie zwodził cię gadką o kasie i sławie, potem niespodziewanie zgasi światło i zacznie uciekać. Jako, że ma kamizelkę kuloodporną, strzelaj do niego z czegoś mocniejszego - M-16 lub AK-47. Ciemności rozproszysz używając gogli termicznych. Gdy wskaźnik „smoke's health” spadnie do zera, boss w końcu padnie.



Chwilę zadumy nad ciałem Smoke'a przerwie Tenpenny, biorąc cię na cel. Wykorzystujesz jego moment zawahania robiąc unik, glina nie czeka na lepszą okazję do strzału, tylko natychmiast ucieka. Ty musisz zrobić to samo, bo w budynku wybucha pożar. Do całkowitej destrukcji domu pozostaje siedem minut, w trakcie których musisz zbiec na dół do wyjścia. Po drodze eliminuj tych z bandytów, którzy pozostali przy życiu i toruj sobie drogę przez płomienie gaśnicą. Na tym etapie przydają się zaoszczędzone serduszka i kamizelki kuloodporne, które nie zużyłeś w drodze na górę.



Gdy wybiegniesz z płonącego budynku zauważysz, że Tenpenny umyka wozem strażackim, do którego drabiny ucepiony jest Sweet. Wskakuj do auta i ruszaj za nimi, nie możesz ich za żadne skarby zgubić, bo brat zginie. Po pewnym czasie chwyt Sweeta będzie słabł coraz bardziej (malejący wskaźnik „sweet's grip” na ekranie), dlatego by go ratować, podjedź od tyłu do wozu strażackiego. W odpowiednim momencie brat się puści drabiny i wpadnie do twojego cadillaca. Czas na ostateczną rozprawę z Tenpennym.



Sweet przejmuje kierownicę, ty łap spluwę w łapę i zacznij ostrzał wozu strażackiego. Po chwili zaatakują cię wspólnicy gliniarza na motocyklach i w radiowozach. Eliminuj wszystkich jak najszybciej, uważając, by wytrzymałość twego samochodu (wskaźnik „car” na ekranie) nie spadła do zera. Jeśli odpowiednio długo wytrwasz, wóz z Tenpennym stoczy się z mostu i glina zakończy swój marny żywot.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

V. ZADANIA DODATKOWE (ODD JOBS)

Skok (Robbery)

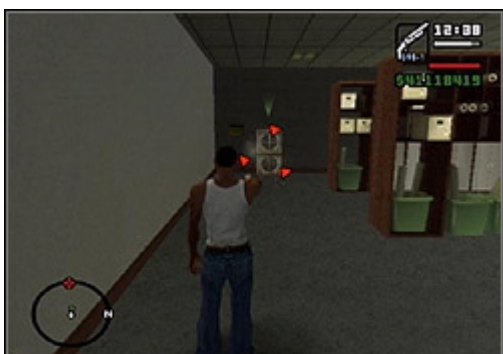
Plan wielkiego skoku na kasyno „Caligula’s Palace” (zielony znak dolara na mapie) rozkwita w twojej i Wooziego głowie podczas waszych tajnych spotkań w „Czterech Smokach”. Wszystkie misje związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem napadu aktywujesz po wejściu w czerwony znacznik na prawo od głównego wejścia głównego do kasyna Wooziego.

Architectural Espionage

Każdy aspekt skoku musi być dokładnie rozpracowany, dlatego musicie zaopatrzyć się w szczegółowe plany „Caligula’s Casino”. Jeśli masz przy sobie aparat fotograficzny, możesz bez problemów kontynuować misję, jeśli nie, zorganizuj go sobie najpierw (z domu Johnsonów w Los Santos lub innych miejsc, ale najłatwiej zdobyć go napadając na turystów w Las Venturas).



Mając już sprzęt jedź do budynku Wydziału Planowania Przestrzennego (City Planning Department) w Come-A-Lot. Panienkę w informacji na parterze zagadnij o projekt „Caligula’s Casino” (wciśnij prawy przycisk D-Pada), na jej tekst o zakazie kopiowania planów zastrzeż się, że nie masz zamiaru tego robić (po raz drugi wciśnij prawy przycisk D-pada). Skieruj się teraz na trzecie piętro budynku, gdzie w pokoju na wprost wejścia wisi projekt architektoniczny „Caliguli”.



Niestety, wkoło kręci się zbyt wielu ludzi, nie możesz teraz zrobić zdjęcia. Zbiegnij piętro niżej do Archiwum (Document Depository), podejź do stojącego przy ścianie klimatyzatora i zniszcz go. Wybuchnie pożar, włączy się alarm i obsługa zacznie ewakuować ludzi. Na to czekałeś. Biegnij teraz z powrotem do pokoju z planami „Caliguli” i sfotografuj projekt kasyna. Możesz teraz wracać do auta. Niestety, ochrona pokapuje się, że ktoś zrobił im psikusa z pożarem i już szuka cię z odbezpieczoną bronią.

Biegnij do wyjścia likwidując każdego uzbrojonego strażnika. Wsiadaj do wozu i jedź do na tyły kasyna „The Four Dragons”, gdzie czekają chłopcy Wooziego. Przekaż im kliszę z aparatu.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Key to Her Heart



W trakcie analizy planów „Caligula’s Casino” staracie się znaleźć luki w systemie ochronnym kasyna. Pomocnym w złamaniu zabezpieczeń będzie świeżo otrzymany od Zero czytnik kodów, trzeba tylko znaleźć odpowiednią kartę magnetyczną, którą rozkoduje. Jedź pod „Caligulę”, poczekaj chwilę przed wejściem. Po chwili zauważysz kobietę w uniformie krupiera, odjeżdżającą samochodem sprzed kasyna. Śledź ją, ale na tyle ostrożnie, by się nie zorientowała (informuje o tym wskaźnik „spook-o-meter” na ekranie), z drugiej strony uważaj by jej nie zgubić.



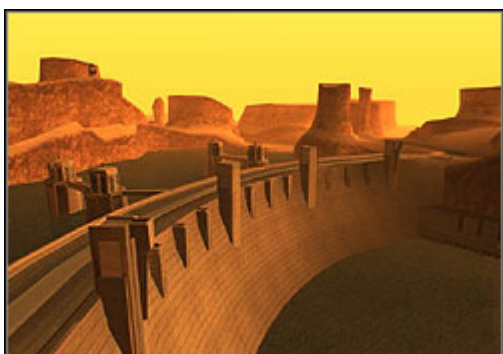
W trakcie jazdy przez miasto zawiniecie do Sex Shopu, wejdź do środka za dziewczyną i gdy wyjdzie z przymierzalni, zabierz stamtąd strój striptizera (Gimp Suit). Kontynuuj obserwację dziewczyny, tym razem śledź ją pod sam dom. Zaparkuj po drugiej stronie ulicy i poczekaj na jej kochanka. Wkrótce się pojawi, dzierżąc wielkiego sztucznego penisa, zastrzel go i sam zadzwoń do drzwi panienki. Taki ogier jak ty bez problemu przekona ją o konieczności zacieśnienia wzajemnych stosunków.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**, masz nową dziewczynę Millie

Dam and Blast



Jednym z aspektów planu napadu na „Caligula’s Casino” jest wyłączenie w odpowiedniej chwili prądu. W związku z tym musisz zaminować generatory energii w miejskiej elektrowni wodnej. Jedź na lotnisko, porwij stojący na pasie samolot i leć nad elektrownię w Sierra Robada. Złap wysoki pułap lotu, będziesz skakał ze spadochronem. W okolicach miejsca desantu zlokalizuj na niebie czerwony pierścień, przeleć przez niego i wyskocz z maszyny. Po otwarciu spadochronu nakieruj się na betonowe moło u stóp zapory, wyląduj w czerwonym znaczniku.



Skieruj się w stronę pomieszczeń elektrowni, uważając po drodze na strażników. Przy jednym z kontenerów leży nóż, weź go i używaj, w razie potrzeby, do cichej eliminacji ochroniarzy. Wejdź do pomieszczenia z generatorami. Zachowując czujność, umieść ładunki wybuchowe na każdym z pięciu wielkich generatorów energii. Po skończonej robocie wyjdź schodkami na jeden z filarów zapory. Po chwili usłyszysz sygnał alarmu i okolica zapełni się glinami. Normalna droga ucieczki zostaje odcięta, dlatego nie masz wyjścia, skacz do wody.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Cop Wheels



Potrzebujecie czterech policyjnych motocykli, na których chłopcy Wooziego mają udawać eskortę przydzieloną do ochrony konwoju pieniędzy z „Caliguli”. Zlecasz jednemu z chłopaków z Triady załatwić dużą ciężarówkę z rampą (Packera) i krążyć nią po autostradzie wokół miasta, ty tymczasem zajmij się jednoślādami. Na mapie Las Venturas widnieją cztery zielone punkty – to policyjne motocykle, które musisz „zgarnać” w ciągu 12 minut.



Metoda działania jest prosta: podjeżdżaj do maszyny, porwij ją (niekiedy musisz zrzucić siedzącego na niej policjanta), a następnie odszukaj na autostradzie Packera (niebieska kropka na radarze). Wjedź na rampę ciężarówki, zostaw motocykl i udaj się na poszukiwanie następnego egzemplarza. W trakcie wykonywania zadania jesteś bezustannie uwikłany w walkę z policją, unikaj jednak zabijania gliniarzy, ograniczając się tylko do ucieczki przed nimi. Misja zostaje zaliczona, gdy wszystkie cztery maszyny znajdą się na platformie Packera.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Up, Up and Away!

Misja ta jest aktywna w godzinach między 22.00 a 6.00 rano. Motocykle do eskorty konwoju już macie, pozostaje zdobyć wóz, która będzie udawał oryginalną furgonetkę do przewożenia pieniędzy.



Żeby nie afiszować się skradzionym pojazdem po mieście, postanawiacie przetransportować go drogą powietrzną, a to z kolei wymaga zorganizowania helikoptera transportowego. Jest taki egzemplarz w bazie wojskowej na północno-wschodnich obrzeżach Las Venturas, więc udaj się tam. Teren jest ogrodzony i zamknięty, możesz jednak wykorzystać chwilę, gdy wartownicy wypuszczają wojskowego Patriota z terenu kompleksu i wepchać się przez uchyloną bramę.



Najlepszym jednak rozwiązaniem jest zaopatrzenie się w plecak odrzutowy i po prostu przemknąć nad ogrodzeniem bazy. Na jednym z dachów znajduje się lądowisko, gdzie stoi helikopter transportowy. Zbliżyć się do maszyny likwidując po drodze natrętnych żołnierzy, na szczęście nie ma ich zbyt wielu. Problemem mogą być natomiast dwa śmigłowce bojowe (Gunships), które cię bez pardonu zaatakują. Dostocz do zainstalowanego na dachu działka i odpowiedz im deszczem ołowiu (masz nielimitowaną amunicję). Po strąceniu obu maszyn wsiadaj spokojnie do helikoptera i ewakuuj się z bazy.



Leć na południe, do Rockshore East, gdzie na jednym z parkingów stoi „wasza” furgonetka. Zawiśnij nad nią, spuść linę z magnesem (prawy gałka analogowa) i zaczeep o dach wozu. Podnieś pojazd, po czym przetransportuj go na twoje lotnisko w Verdant Meadows. Odczeep furgonetkę na pasie startowym i wyląduj obok.

Nagroda za wykonanie misji: **respekt +**

Breaking the Bank at Caligula's

Ta misja nie będzie aktywna, dopóki nie wydobędziesz od Millie karty magnetycznej. Możesz to zrobić na dwa sposoby. Pierwsza metoda jest humanitarna, ale trwa długo: umawiaj się z dziewczyną na randki, zabieraj ją do knajpy, dawaj kwiaty, sprzedawaj całusy. Te działania sprawią, że wzrośnie uczucie Millie do ciebie (wskaźnik „progress with Millie”) i gdy przekroczy 50%, karta będzie twoja. Drugi sposób jest drastyczny, ale niezwykle szybki i skuteczny: na pierwszej randce zabij Millie, przeszukaj jej dom i zabierz kartę. Bez względu na obraną strategię, z kartą w ręku jedź do kasyna Wozziego.



Jesteście gotowi na skok życia. Po przebraniu się w strój krupiera ruszaj do Caliguli, reszta teamu jedzie pod tylne drzwi i czeka, aż im otworzysz bramę.



Wewnątrz budynku musisz działać szybko (prowadzą cię żółte kropki na radarze, wskazujące cel), bo na wpuszczenie chłopaków masz tylko 4 minuty (wskaźnik „time” na ekranie). Starając się unikać kontaktów z ochroną, biegnij w głąb kasyna do miejsca, gdzie są drzwi dla personelu. Użyj karty i otwórz drzwi, a następnie poszukaj pomieszczenia z generatorem prądu (idź po schodach w dół). Na tylnej ścianie jest otwarty wąż kanału wentylacyjnego, wrzuć tam pojemnik z gazem.



Biegnij teraz do drzwi prowadzących na zaplecze kasyna i użyj karty Millie, by je otworzyć. W międzyczasie Zero odpali twoje ładunki, które podłożyłeś uprzednio w elektrowni wodnej i nagle zrobi się ciemno. Kontynuuj misję z goglami termowizyjnymi na twarzy. Wejść do pomieszczeń dla obsługi. Prąd jest wyłączony i brama z zamkiem elektrycznym jest otwarta; by ją jednak podważyć, musisz użyć ciężkiego sprzętu.



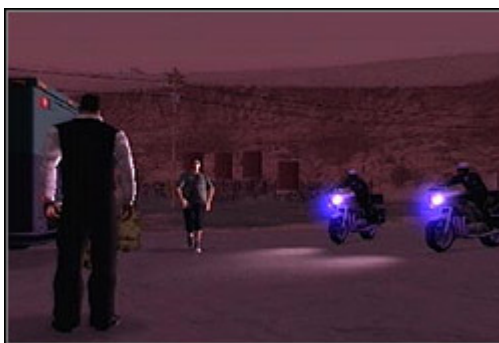
Na końcu korytarza stoi wózek widłowy (niebieska kropka na radarze), podjedź nim pod wrota. Podważ widłami wózka drzwi (użyj prawej gałki analogowej) i podnieś je do góry. Udało się, chłopcy są w środku. Macie 7 minut na obrabowanie kasyna i „zwinięcie żagli”. Biegnij z ludźmi do piwnic budynku, eliminując po drodze ochroniarzy. Będąc przy drzwiach do skarbcza dowiesz się, że ktoś na górze usiłuje włączyć generator prądu. Podnieś leżące przy pakach ładunki wybuchowe (satchel charge) i pobiegnij na górę (zielona kropka na radarze).



Załatw strażników, podłóż ładunki pod generator (dwie wielkie maszyny na środku pokoju). Zbiegając z powrotem na dół wciśnij detonator, problem z prądem macie z głowy. W chwilę potem chłopcy wysadzą drzwi skarbcza, wbiegnij za nimi do środka. Niestety, Zero przekaze ci informacje, że kolejna fala goryli zbiega już do was po schodach, przygotuj się więc na ich przyjęcie. Po załatwieniu ochroniarzy eskortuj kumple dźwigających kasę do furgonetki. Będziesz musiał użyć kilkakrotnie broni, by uciszyć obstawiające korytarz niedobitki nieprzyjaciół.



Gdy kumple szczęśliwie dotrą do wozu i odjadą, biegnij ostrzeliwując się do windy dla pracowników kasyna. Wyjedź na samą górę i wejdź schodami na dach. Tutaj również nie zaznasz ani chwili spokoju, bowiem wszędzie jest mnóstwo glin, a po niebie krążą policyjne śmigłowce. Wspinając się po pochyłościach dachu, dojdź do miejsca, gdzie leży spadochron. Załóż go, wykonaj skok w przepaść i rozłóż spadochron.



Staraj się wylądować na sąsiednim dachu, gdzie stoi helikopter. Jeżeli ci się to uda, wskakuj do kabiny i leć na lotnisko w Verdant Meadows. Jeśli spadochron nie doniesie cię do helikoptera, po wylądowaniu na ziemi złap jakąś „okazję” i jedź na wspomniane lotnisko. Twoi wspólnicy wkrótce się tam pokażą.

Nagroda za wykonanie misji: 100000\$, respekt +

Wojna gangów (Gang Wars)

Po zakończeniu misji „Doberman” w Los Santos otwierają się przed tobą nowe możliwości walki z wrogimi gangami. Dotychczas mogłeś atakować nieprzyjaciół, gdziekolwiek na nich natrafisz, jednak układ sił pozostawał niezmienny. Teraz natomiast, oprócz zwykłej, przypadkowej wymiany ognia na ulicach, możesz metodycznie zdobywać wrogie dzielnice i przyłączać je do swego gangu. Łącznie do przejścia jest 55 terytoriów, podzielonych między cztery główne siły:



1. **Grove Street Families** (twój gang) – barwy: zielone. Obszar działania: środkowe Los Santos, siedziba w Gantonie. Uliczny gang, mający na sumieniu kradzieże, zabójstwa, rozboje itd., ale generalnie wystrzegający się handlu narkotykami.



2. **Ballas** – barwy: purpurowe. Obszar działania: środkowe i zachodnie Los Santos, siedziba w Idlewood. Największa organizacja przestępcza w Los Santos, prowadząca wszelką możliwą działalność przestępczą: handel narkotykami, rozboje, zabójstwa, kradzieże, prostytutka itd. Posiadają wiele wpływów i kontaktów w Los Santos, między innymi prowadzą interesy z mafią rosyjską i meksykańskimi gangsterami.



3. **Los Santos Vagos** – barwy: żółte. Obszar działania: północne i wschodnie Los Santos, siedziba w East Los Santos. Hiszpański gang, zajmujący się głównie handlem narkotykami.



4. **Varios Los Aztecas** – barwy: turkusowe. Obszar działania: południowe Los Santos, siedziba w Little Mexico. Ekstremalnie niebezpieczny meksykański gang, czerpiący największe zyski z handlu bronią.



Oprócz wyżej wymienionych gangów, które działają w Los Santos, w grze występują również organizacje przestępcze z innych miast (San Fierro Rifa, Da Nang Boys, Triada, Mafia). Grupy te nie biorą jednak udziału w wojnie gangów, więc nie poświęcono im większej ilości miejsca. Walka o wpływ toczy się z małymi wyjątkami (Bayside Marina) w Los Santos. O tym, do kogo należy dany teren, przekonasz się włączając szczegółową mapę. Obszary należące do gangów oznaczone są kolorami analogicznymi do barw bractwa. Pamiętaj, że niektórych dzielnic nie można podbić (na mapie nie mają żadnego koloru).

Aby zdobyć wrogie terytorium, udaj na jego teren, podejź do grupki nieprzyjaciół i zacznij do nich strzelać. Po chwili na ekranie pojawi się komunikat o sprowokowaniu przez ciebie wojny między gangami. Przygotuj się na atak, niebawem nadciągnie pierwsza fala przeciwników. Gdy się pojawią, staraj się ulokować w takim miejscu, by ich wszystkich mieć przed sobą, a nie po kilku z każdej strony. Dzięki temu nie oberwiesz niespodziewaną kulą z boku i masz wszystko pod kontrolą. Po likwidacji wrogów zbierz szybko to, co po nich pozostało (kasę i broń) oraz postaraj się znaleźć serduszko z energią i kamizelkę kuloodporną (generują się losowo gdzieś w pobliżu). Po chwili zapadnij ponownie w oczekiwaniu, ponieważ nadciągnie druga fala nieprzyjaciół. Załatw ich tak samo, jak poprzedników, to samo zrób z trzecią falą. Gdy ci się uda zabić wszystkich, dzielnica przechodzi pod kuratelę twojego gangu (zmienia kolor na zielony), a ty możesz szukać nowego celu.



Tak jak ty atakujesz obce terytoria, tak obce gangi atakują obszary zajęte przez ciebie. W tym wypadku zaatakowana dzielnica zaczyna migać na czerwono, wówczas musisz udać się tam jak najprędzej, by zlikwidować agresorów. Jeśli nie przybędziesz z odsieczą, obszar wpadnie w ręce wroga (choć czasami dzielnica sama się obroni).

Zarówno w przypadku zdobywania obcych, jak i obrony własnych dzielnic, możesz wykorzystywać kumpli z gangu. Wystarczy ich zwerbować (górny lub dolny przycisk D-pada) i od tej chwili chodzą za tobą krok w krok, otwierając ogień do każdego podejrzanego typu. Twoje możliwości najmowania „żołnierzy” zależne są od wysokości wskaźnika „respekt” (maksymalnie siedmiu ludzi). Niestety, ich wartość bojowa jest niewielka i w czasie potyczki z dużą ilością nieprzyjaciół giną jak muchy.

Export

Po ukończeniu misji „Customs Fast Track” możesz na serio zabrać się za handel samochodami. Nabrzeże na terenie doków w Easter Basin (San Fierro) jest miejscem przeładunkowym wielu intratnych towarów. W tym właśnie miejscu możesz zarobić mnóstwo pieniędzy na wysyłce kradzionych jedno- i dwuśladów.



Oczywiście nie każdą maszynę możesz sprzedać w dokach, lista bieżących zapotrzebowań wisi na tablicy obok żurawia portowego. Jednorazowo poszukiwanych jest dziesięć różnych modeli pojazdów, po sprowadzeniu tej grupy dostajesz listę następnej dziesiątki itd. Łącznie do przehandlowania jest 30 pojazdów. Każdy pomyślnie wysłany na eksport pojazd pozwala zaimportować jeden wóz z zagranicy, za przyjemność tą trzeba jednak zapłacić. Lista dostępnych importowanych wozów znajduje się na tej samej tablicy, co spis wozów eksportowych.

Samochody i motocykle, które planujesz wysłać na eksport, znajdziesz w różnych miejscach: parkingach, poboczu dróg, pustynnych bezdrożach itd. Niekiedy przypadkowo zatrzymany na ulicy wóz okazuje się poszukiwanym rarytasem. Gdy wejdiesz już w posiadanie odpowiedniego modelu (ukaze się stosowny komunikat na ekranie), obadaj najpierw jego stan techniczny. Jeżeli pojazd jest poobijany lub uszkodzony, jedź najpierw do twojego warsztatu w Doherty (lub któregoś z Safe House'ów), zostaw samochód w garażu i zapisz stan gry. Wróć teraz do garażu i zabierz świeżo odrestaurowane auto do wspomnianych doków w Easter Basin. Powyższe czynności mają na celu otrzymanie jak najkorzystniejszej ceny, bowiem tylko nowe, nieobite wozy warte są ceny maksymalnej (patrz spis pojazdów).



Wjeżdżając na nabrzeże skieruj się do żurawia portowego, zostaw pojazd u jego podstawy. Przesiądź się teraz do kolosa i załaduj samochód na statek (musisz umieścić go w czerwonym polu). Żurawiem sterujesz za pomocą gałki i przycisków pada: „krzyżyk” – opuszczanie magnesu, „kwadrat” – podnoszenie magnesu, „trójkąt” – wejście/wyjście z żurawia, lewy analog – obrót ramieniem i jazda po szynach.

Zamiast używać żurawia, możesz wjechać na statek po platformie, ciągnącej się wzdłuż burty. Ta metoda jest jednak dobra tylko w przypadku jednośladów, gdyż szersze pojazdy narażone są na otarcia o barierkę dość wąskiej platformy.

Poniższy spis obejmuje liczby porządkowe, marki pojazdów oraz wartości nieuszkodzonych jednostek. Numery poszczególnych modeli w zestawieniu odpowiadają numeracji zastosowanej na załączonych mapach, czyli np. Patriot, który jest umieszczony w grupie 1 i ma liczbę porządkową nr 6, na mapach występuje również pod cyfrą 6.

Grupa 1.

1. Sentinel. Cena: 35000\$
2. Sanchez. Cena: 10000\$
3. Buffalo. Cena: 35000\$
4. Admiral. Cena: 35000\$,
5. Remington. Cena: 30000\$
6. Patriot. Cena: 40000\$
7. Camper. Cena: 26000\$
8. Stretch. Cena: 40000\$
9. Feltzer. Cena: 35000\$
10. Infernus. Cena: 145000\$

Grupa 2.

11. Rancher. Cena: 40000\$
12. Blista Compact. Cena: 35000\$
13. Slamvan. Cena: 19000\$
14. Sabre. Cena: 19000\$
15. FCR-900. Cena: 10000\$
16. Cheetah. Cena: 105000\$
17. Stafford. Cena: 35000\$
18. Stallion. Cena: 19000\$
19. Tanker. Cena: 35000\$
20. Comet. Cena: 35000\$

Grupa 3.

21. Freeway. Cena: 10000\$
22. Banshee. Cena: 45000\$
23. Mesa. Cena: 25000\$
24. Blade. Cena: 19000\$
25. ZR-350. Cena: 45000\$
26. Euros. Cena: 35000\$
27. Super GT. Cena: 105000\$
28. Journey. Cena: 22000\$
29. Huntley. Cena: 40000\$
30. BF Injection. Cena: 15000\$



Lokalizacja pojazdów eksportowych w Las Venturas



Lokalizacja pojazdów eksportowych w Bone County



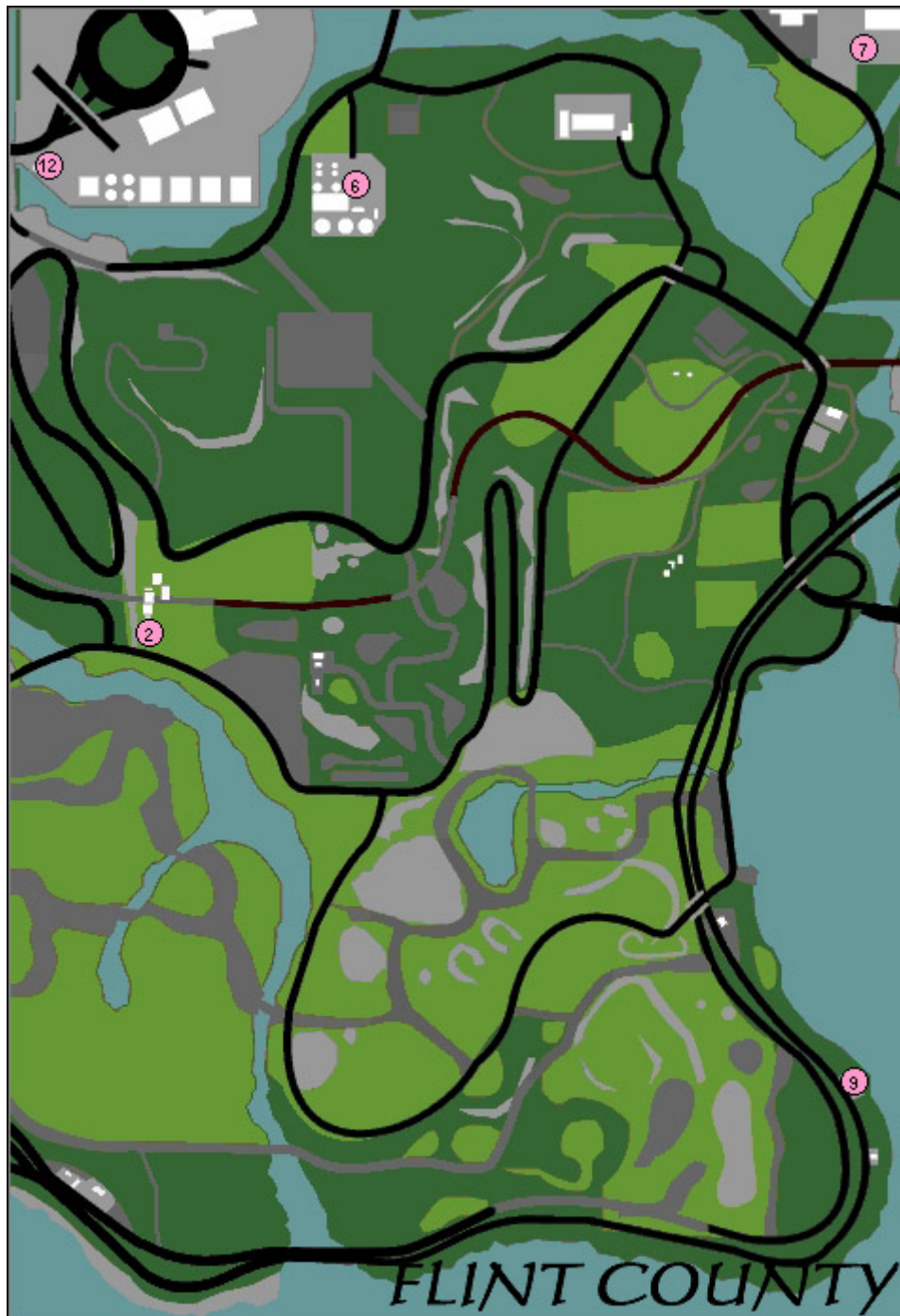
Lokalizacja pojazdów eksportowych w Tierra Robada



Lokalizacja pojazdów eksportowych w San Fierro. Litera „E” – miejsce załadunku maszyn



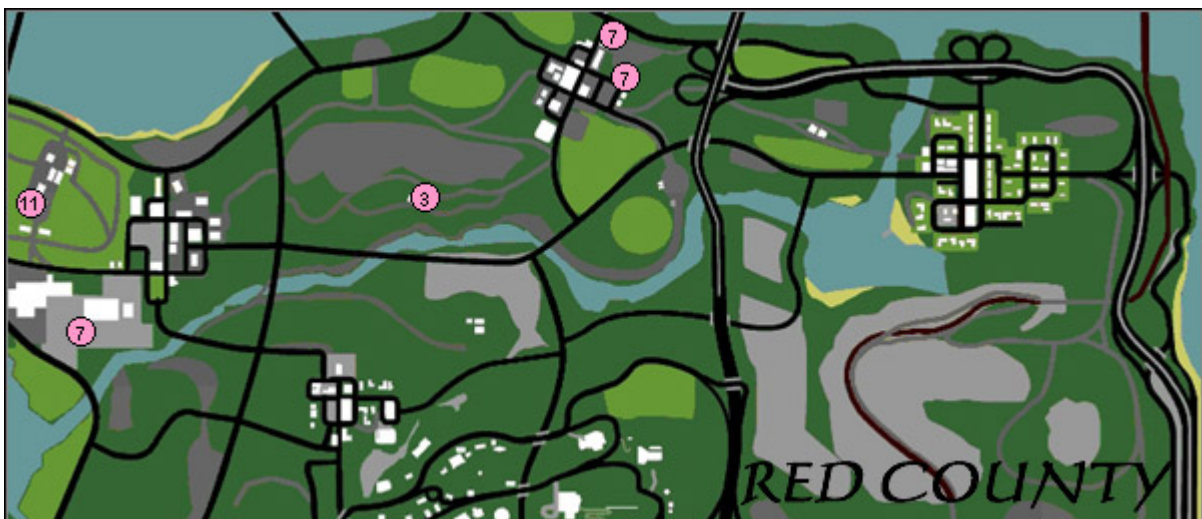
Lokalizacja pojazdów eksportowych w Whetstone



Występowanie pojazdów przeznaczonych na eksport w Flint County



Lokalizacja pojazdów eksportowych w Los Santos



Lokalizacja pojazdów eksportowych w Red County

Powyższe mapy zawierają lokalizacje konkretnych marek pojazdów oraz miejsca, gdzie jest największe prawdopodobieństwo natknięcia się na poszukiwany model. Autorzy gry podzielili San Andreas na strefy występowania określonych typów samochodów i znajomość tego podziału umożliwia odszukanie potrzebnego pojazdu na obszarze jego najczęstszej obecności. Przykładowo: wyścigowy ZR-350 to auto dla bogaczy, dlatego znajdziesz je w północnych, bogatych dzielnicach willowych Las Venturas. Próżno tam natomiast szukać Greenwooda, wozu dla niezbyt zamożnych klientów. Te maszyny występują masowo w biednych dzielnicach Los Santos.

Vehicle Mission

Misje wykonywane przy użyciu pojazdów specjalnych składają się zazwyczaj z kilku zadań o narastającym stopniu trudności. Ich wspólną cechą jest ograniczenie, które zabrania ci opuszczać maszyny w trakcie akcji oraz fakt, że na realizację wszystkich celów masz bardzo mało czasu. Jeśli uda ci się zaliczyć którąś z Vehicle Mission, w późniejszym okresie możesz przechodzić ją wielokrotnie po to, by zarobić trochę kasy lub pobić dotychczasowe rekordy.

Taxi Driver



W każdym z miast możesz spróbować trudnego chleba taksówkarza. Wystarczy wsiąść do żółtego Taxi lub Cabbie i wcisnąć R3. Od tej chwili szukasz klientów (oznaczonych niebieską strzałką) i wozisz ich do miejsc, które ci wskażą. W trakcie jazdy towarzyszą ci na ekranie następujące wskaźniki: „time” (limit czasowy, w którym musisz się zmieścić), „fares” (numer kursu) i „tip” (zależny od czasu trwania danego kursu i stopnia uszkodzenia taksówki - gdy spada, maleje napiwek). Po dowiezieniu klienta do celu otrzymujesz zapłatę i szukasz następnego chętnego (masz na to ograniczony czas).

W zależności od tego, jak się sprawujesz, wynagradzany jesteś różnymi premiami: za szybki dowóz klienta, za przejechanie pięciu kursów pod rząd itd. Największym problemem w trakcie jazdy jest uciążliwy ruch miejski, zmuszający cię do kluczenia, wymijania na czerwonym świetle, jazdy pod prąd, a nawet spychania innych aut z drogi, by tylko zdążyć na czas. Taka zabawa powoduje stopniowe zużywanie się taksówki i w konsekwencji jej zniszczenie, a wymiana wozu na nowy jest zabroniona. Dlatego ważne jest mistrzowskie opanowanie kierownicy, by jak najrzadziej w coś uderzać i obijać swój wóz. Do całkowitego zaliczenia misji musisz odbyć 50 kursów.

Nagroda za wykonanie misji: taksówki otrzymują Nitro (przyspieszenie) i Boost (hydrauliczne amortyzatory)

Pimping



W miastach San Andreas prostytutka jest bardzo rozpowszechniona, prawie na każdym rogu stoi panienka. Krociowe zyski z tego biznesu mogą być również twoim udziałem, wystarczy tylko zdobyć wóz Broadway (dostajesz go m.in. od Jizzy'ego w jednej z misji) i wcisnąć R3. Od tej chwili przejmujesz obowiązki sutenera: wozisz panienki (oznaczone niebieskimi strzałkami) do klientów, odbierasz je z miejsca schadzki i inkasujesz zapłatę.

Pamiętaj, że klient nie będzie czekał wечно na twoją sztukę, musisz mu ją dostarczyć w określonym czasie (wskaźnik „time” na ekranie). Niekiedy przytrafia się brutalny napalenić, który woli damski boks od kobiecych wdzięków, wtedy musisz pospieszyć z pomocą dziewczynie i uziemić gościa.

Zapłata za seks składa się z trzech pozycji: Trick Cut (stawka za numerek), Multiplier (mnożnik podstawowej stawki zależny od ilości zaliczonych przez ciebie kursów) i Total Cash (pozyca pierwsza pomnożona przez drugą). Całe zadanie „Pimping” zostaje zaliczone wtedy, gdy uda ci się zrobić 10 kursów („pimp”) pod rząd. Pamiętaj, że nie możesz przerwać zabawy w dowolnym momencie, ponieważ po powrocie do gry będziesz musiał zaczynać karierę sutenera od nowa.

Nagroda za wykonanie misji: [możesz zarabiać jako sutener](#)

Vigilante



Kiedy wejdiesz w posiadanie któregoś z pojazdów policyjnych, po wciśnięciu R3 zostajesz łowcą nagród, likwidującym za pieniądze kryminalistów. Przez radio łapiesz namiary na wóz podejrzanego (lub podejrzanych, może być ich większa ilość), po czym jedziesz mu na spotkanie. Twój cel jest w ruchu, dlatego obserwuj jego pozycję na radarze i mapie (zaznaczony jest na czerwono). Na ekranie widzisz następujące wskaźniki: „time left” (czas do końca danego zlecenia), „level” (numer poziomu zadania) i „kills” (liczba przestępców na sumieniu).

Po zlokalizowaniu pojazdu kryminalisty musisz spróbować go zatrzymać. Uderzaj, taranuj, spychaj, aż bandyta skończy w płomieniach potrzaskanego wozu lub wyskoczy ze środka na ulicę. Wtedy ty zrób to samo i poślij mu kulkę. Otrzymasz zapłatę, bonusowe sekundy do „time left” i kolejne zlecenie. Dużym problemem w trakcie zabawy jest zachowanie policji, która wcale nie uważa cię za sojusznika. Najłżejsze złamanie przepisu drogowego, czy oddanie strzału w pobliżu radiowozu ściąga ci na głowę całą armię, ciężko w takich warunkach łapać przestępców. Dodatkowym minusem jest drastycznie malejąca wytrzymałość auta, obijanego przez przestępców i gliny, a wymiana starego na nowe jest niedozwolona. Po każdym opuszczeniu radiowozu musisz wrócić do środka w ciągu minuty, inaczej misja zostanie przerwana. Łącznie do zaliczenia jest 12 poziomów (levels):

Level 01. Ilość przestępców: 1. Ilość samochodów przestępców: 1

Level 02. Ilość przestępców: 2. Ilość samochodów przestępców: 1

Level 03. Ilość przestępców: 3. Ilość samochodów przestępców: 1

Level 04. Ilość przestępców: 4. Ilość samochodów przestępców: 1

Level 05. Ilość przestępców: 5. Ilość samochodów przestępców: 2

Level 06. Ilość przestępców: 6. Ilość samochodów przestępców: 2

Level 07. Ilość przestępców: 7. Ilość samochodów przestępców: 2

Level 08. Ilość przestępców: 8. Ilość samochodów przestępców: 2

Level 09. Ilość przestępców: 9. Ilość samochodów przestępców: 3

Level 10. Ilość przestępców: 10. Ilość samochodów przestępców: 3

Level 11. Ilość przestępców: 11. Ilość samochodów przestępców: 3

Level 12. Ilość przestępców: 12. Ilość samochodów przestępców: 3

Nagroda za wykonanie misji: [twój pancerz wzmocniony zostaje o 150 jednostek, możesz zarabiać jako łowca nagród](#)

Paramedic



Zostać kierowcą ambulansu możesz na dwa sposoby. Pierwszy – złodziejski – polega na zwinięciu pojazdu sprzed szpitala, znajdującego się w każdym mieście. Drugi sposób – gangsterski – sprowadza się do naszpikowania łożem dowolnego przechodnia i poczekania, aż zjawi się po niego karetka na sygnale. Gdy się zjawi, wyrzuć kierowcę z soferki ambulansu i sam zasiądź za kółkiem. Po wciśnięciu R3 zaczynasz trwający przez 12 poziomów etat kierowcy „erki”. Numer poziomu odpowiada ilości ludzi oczekujących na pomoc (czyli na pierwszym poziomie masz uratować jedną osobę, na ostatnim – dwanaście).

Twoim zadaniem jest zabieranie z ulicy rannych ludzi (oznaczonych niebieskimi kropkami na mapie) i przetransportowanie ich do szpitala. W trakcie jazdy zwracaj uwagę na ilość wolnego miejsca w ambulansie (wskaźnik „seats free” na ekranie). Na wyższych poziomach nie dasz rady przewieźć na raz do szpitala wszystkich potrzebujących, dlatego będziesz musiał zrobić kilka kursów. Pamiętaj, że masz niewiele czasu na dowóz rannych (wskaźnik „time left”), na szczęście za każdego uratowanego pacjenta dostajesz 15-sekundowy bonus. Po zaliczeniu całości zadania „Paramedic”, możesz kontynuować w przyszłości pracę kierowcy ambulansu.

Nagroda: **wzrasta dwukrotnie twoja energia życiowa, możesz zarabiać jako kierowca ambulansu**

Fire Fighter



Aby pobawić się w strażaka, musisz zawładnąć wozem z armatką wodną i wcisnąć R3. Samochody strażackie znajdziesz zaparkowane przy remizach, zlokalizowanych w każdym większym mieście. Niekiedy pojawiają się również w miejscu, w którym wybucha pożar (wywołany choćby przez ciebie). Wystarczy przegonić kierowcę, zasiąść samemu za kierownicą wozu i już można jechać na akcję gaśniczą.

Każda misja strażacka zaczyna się od poinformowania cię o płonących gdzieś na ulicy samochodach. Zlokalizuj na mapie miejsce zdarzenia (oznaczone niebieską kropką) i udaj się tam na pełnym gazie. Gdy podjedziesz pod palący się wóz, skieruj strumień wody sikawki strażackiej na płomień (sikawką sterujesz prawą gałką analogową i „kółkiem”). Z ugaszonego wraku wyskakują płonący ludzie, których również musisz ugasić. Uważaj na ich zachowanie, często uciekają w jakąś dziurę i trudno ich zlokalizować.

Jak w każdym zadaniu z cyklu Vehicle Mission, czas dojazdu na miejsce akcji i ugaszenia pożaru jest niezwykle wyśrubowany (wskaźnik „time left” na ekranie). Ważnym wskaźnikiem jest „fires”, określający liczbę pozostałych do ugaszenia pożarów (samochodów i ludzi) w obrębie bieżącego poziomu („level”). Po pomyślnym zakończeniu akcji otrzymujesz nagrodę i... kolejne zlecenie. I tak przez 12 etapów. Twoje strażackie misje obejmują:

Level 1. Płonące pojazdy: 1 samochód. Płonący ludzie: brak

Level 2. Płonące pojazdy: 1 samochód. Płonący ludzie: 1 osoba

- Level 3. Płonące pojazdy: 1 samochód. Płonący ludzie: 2 osoby
Level 4. Płonące pojazdy: 1 samochód. Płonący ludzie: 3 osoby
Level 5. Płonące pojazdy: 1 samochód. Płonący ludzie: 4 osoby
Level 6. Płonące pojazdy: 2 samochody. Płonący ludzie: 4 osoby
Level 7. Płonące pojazdy: 2 samochody. Płonący ludzie: 5 osób
Level 8. Płonące pojazdy: 2 samochody. Płonący ludzie: 6 osób
Level 9. Płonące pojazdy: 2 samochody. Płonący ludzie: 7 osób
Level 10. Płonące pojazdy: 2 samochody. Płonący ludzie: 8 osób
Level 11. Płonące pojazdy: 3 samochody. Płonący ludzie: 8 osób
Level 12. Płonące pojazdy: 3 samochody. Płonący ludzie: 9 osób

Nagroda za wykonanie misji: [jesteś odporny na ogień, możesz zarabiać jako strażak](#)

Freight Mission



Wszystkie duże miasta San Andreas połączone są linią kolejową, po której regularnie kursują pociągi. Aby rozpocząć zadanie na kolei, udaj się na którąś ze stacji i poczekaj, aż coś nadjedzie. Gdy pociąg zatrzyma się na peronie, podbiegnij szybko do lokomotywy, wyrzuć motorniczego z kabiny i sam zajmij jego miejsce. Teraz po wciśnięciu R3 czeka cię szalona jazda wokół całego stanu, w trakcie której musisz dostarczyć towar w określone miejsce przed upłynięciem limitu czasowego.

Dostępne są dwa poziomy zabawy:

Level 1. Dowieź towar na czas do każdej z pięciu stacji kolejowych. Parametry jazdy to: „time” (limit czasowy zadania), „distance” (odległość dzieląca cię od celu) i „speed” (prędkość pociągu). Po dojechaniu i zatrzymaniu się na stacji docelowej, otrzymujesz zapłatę oraz bonus sekundowy, po czym ruszasz w dalszą drogę. Zadanie realizujesz w momencie, gdy po zrobieniu ogromnego koła powrócisz na stację wyjściową.

Level 2. Po zaliczeniu poziomu pierwszego wyjdź z pociągu, wejdź z powrotem i aktywuj od nowa rozgrywkę (R3). Cele i założenia misji pozostają te same, natomiast drastycznie obcięto czas na wykonanie dostaw. Jeśli pierwszy kurs nie pojedziesz mistrzowsko (z 15-to sekundowym bonusem), nie dojedziesz do końca. Na tym poziomie rzeczywiście powinieneś zapamiętać, że coś takiego jak hamulec istnieje.



Na każdym z poziomów gry musisz zatrzymać się na pięciu stacjach kolejowych: Unity Station, Market Station (Los Santos), Cranberry Station (San Fierro), Linden Station oraz Yellow Bell Station (Las Venturas). Samo sterowanie pociągiem jest bardzo proste: jednym przyciskiem dodajesz gaz, drugim wciskasz hamulec, prawym analogiem zmieniasz widoki. Problem polega na tym, by nie wchodzić w strome zakręty ze zbyt dużą szybkością, bo pociąg wypadnie z szyn i wykolei się. Bezpieczna prędkość na zagrożonych odcinkach to 35-37 mil/godz.



Innym, równie istotnym problemem jest trudność w precyzyjnym wyhamowaniu składu, by zatrzymał się dokładnie na stacji (lokomotywa ma stanąć na czerwonym znaczniku). Pociąg to kupa żelastwa, jest bezwładny jak diabli, dlatego musisz hamować dużo wcześniej, zanim zobaczysz stację na horyzoncie. W praktyce oznacza to włączenie hamulca 300-400 metrów przed przystankiem przy prędkościach pojazdu rzędu 40-45 mil/godz.

Nagroda za wykonanie misji: 50000\$, możesz zarabiać przy przewozie towarów na kolei

Challenge Missions

Grupa zadań będących „wyzwaniami”. To niezwykle trudne misje, realizacja których wymaga zazwyczaj wielogodzinnego treningu i dużej dozy szczęścia. Lubisz huk wystrzałów? Czujesz dreszczyk emocji podczas zjazdu ze stromej góry? Nie obawiasz się dużych prędkości i wyskoków na wiele metrów w powietrze? Jeśli na wszystkie powyższe pytania odpowiadasz „tak”, Challenge Missions są dla ciebie.

The Chiliad Challenge



Szalony zjazd rowerem górskim z Mount Chiliad odbywa się w godzinach 7.00-18.00. Po wskoczeniu na siodelko roweru, znajdującego się na szczycie góry, bierzesz udział w zmaganiach przeciwko 5 innym zawodnikom. Trasa jest niezwykle stroma i kręta, a w odróżnieniu od innych wyścigów, tutaj musisz umiejętnie operować hamulcem, by nie spaść w przepaść. Trasę tradycyjnie wskazują czerwone znaczniki, których absolutnie nie możesz pominąć w trakcie zjazdu.



Najlepiej trzymaj się blisko czołówki i zaatakuj na ostatniej prostej – jest najdłuższa i o dziwo, wszyscy na niej zwalniają, więc masz szansę wyprzedzić rywali. Przy wywrotce masz 25 sekund na powrót na siodelko. Po zjechaniu na sam dół musisz samodzielnie pofatygować się na szczyt, by spróbować ponownie szczęścia. Do zaliczenia są trzy wyścigi: 1. Scotch Bonnet Yellow Route, 2. Birdseye Winder, 3. Cobra Run. Zwycięstwo w danym wyścigu odblokowuje dostęp do następnego.

Ammu-Nation Challenge



W niektórych sklepach Ammu-Nation mieści się strzelnica. Po wejściu w czerwony znacznik możesz podnieść swoje umiejętności w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni palnej. Czekają na ciebie: pistolet, micro smg, shotgun i AK-47. Zabawa polega na strzelaniu do tarcz o ludzkich kształtach, z których każda podzielona jest na małe obszary, które można i należy odstrzeliwać osobno, po kawałku. „Zaliczenie” każdej broni polega na przejściu serii testów, podzielonych na rundy.

Abyś nie miał zbyt łatwo, razem z tobą rywalizuje dwóch śmiełków. Za każdym razem wygrywa ten, który wyrobi się w danej rundzie jako pierwszy. Przed tobą następujące zadania:

Round 1. Strzelanie do dwóch nieruchomych tarcz.

Round 2. Strzelanie do trzech ruchomych tarcz.

Round 3. Strzelanie do ruchomych tarcz, wspólnych dla całej trójki. Wygrywa ten, który pierwszy odstrzeli 20 kawałków makiety.



Żadna spuwa nie ma ograniczonej ilości amunicji, więc możesz grać do makiety bez opamiętania, pamiętaj jednak o obowiązku przeładowania. Po zaliczeniu testu z jednej broni, przechodzisz do analogicznych zajęć z kolejną. Aby ukończyć cały program szkolenia, musisz zaliczyć testy dla wszystkich broni jednym ciągiem. Pamiętaj, że wystarczy jedno potknięcie, byś musiał całe strzelanie zacząć od nowa.

NRG-500 Challenge



Misja NRG-50 Challenge jest identyczna w założeniach jak BMX Challenge w Los Santos. Jedną z nabrzeźnych hal w Easter Basin (San Fierro), leżąca blisko żurawia portowego, zawiera suchy dok. Stoi tam motocykl model NRG-500. Po wskoczeniu na siodełko maszyny i wciśnięciu R3 masz możliwość sprawdzenia się jako wyczynowiec, a ściany suchego doku zamieniają się w rampy i wyskocznie. Musisz kolekcjonować w ograniczonym czasie kilkanaście pierścieni, rozsypanych po całym doku. Zebranie każdej sztuki to dodatkowe 10 sekund do czasu ogólnego.



Większość krążków jest łatwych do zebrania, wystarczy przez nie przejechać. Problemy zaczynają się, kiedy trzeba osiągnąć pierścieni ulokowanych na sporej wysokości. Dolecisz do nich wybijając się wysoko ze stromych ścian doku. To dość trudna sztuka, wymagająca długiego, wytężonego treningu. Pamiętaj, że nie możesz zamienić motocykla na inny pojazd ani z niego zejść. Po opuszczeniu siodełka masz 25 sekund na powrót, inaczej misja nie zostanie zaliczona.

Większość krążków jest łatwych do zebrania, wystarczy przez nie przejechać. Problemy zaczynają się, kiedy trzeba osiągnąć pierścieni ulokowanych na sporej wysokości. Dolecisz do nich wybijając się wysoko ze stromych ścian doku. To dość trudna sztuka, wymagająca długiego, wytężonego treningu. Pamiętaj, że nie możesz zamienić motocykla na inny pojazd ani z niego zejść. Po opuszczeniu siodełka masz 25 sekund na powrót, inaczej misja nie zostanie zaliczona.

BMX Challenge



Misja BMX Challenge jest identyczna w założeniach jak NRG-500 Challenge. Po wskoczeniu na siodełko BMX-a w skate parku w Los Santos (dzielnica Glen Park) masz do zebrania w ograniczonym czasie kilkanaście pierścieni, porzucanych po całym terenie. Używaj ramp do wybijania się w powietrze i łapania wysoko zawieszonych krążków, każdy dodaje ci 10 bonusowych sekund do upływającego czasu. Jeśli spadniesz z siodełka, masz 25 sekund na ponowny powrót, inaczej misja nie zostanie zaliczona.

Sale treningowe (Gym)



Zaliczanie zadań rozgrywanych w salach treningowych polega na pokonaniu na ringu lokalnego championa sztuk walki. W grze są dostępne trzy sale: Ganton Gym w Los Santos, Below the Belt Gym w Las Venturas oraz Cobra Marital Arts w San Fierro. Zanim jednak dojdzie do walki, musisz odpowiednio rozwinąć muskulaturę i wytrzymałość, w czym pomogą ci dostępne akcesoria:

1. Sztanga – wyciskana na poziomej ławeczce, możesz regulować jej ciężar w zakresie 40-320 lbs.
2. Sztangielki – do ćwiczenia bicepsów w pozycji stojącej, ich ciężar to 20-110 lbs.
3. Rower – kręcenie pedałami w miejscu zwiększa wytrzymałość i pozwala zbić nadwagę. Ustawiasz poziom trudności na jednym z dziesięciu poziomów (level).
4. Maszyna do biegania – aparatura o tym samym zastosowaniu, co rower. Prędkość przesuwu taśmy ustawiasz na jednym z dziesięciu przełożeń i możesz ją regulować w trakcie ćwiczenia (strzałki lewo/prawo D-pada).



Po dojściu do odpowiedniej formy wyzywasz trenującego w sali zabijakę na pojedynek. Walczyć możesz albo zgodnie z regułami sportowymi (gdy wciskasz „trójkąt”), albo ulicznymi (gdy wciskasz „kółko”). Gdy obwódka dookoła twego przeciwnika zacznie przybierać kolor czerwony, facet jest o krok od padnięcia na deski, przyciśnij go mocniej i już po chwili możesz delektować się zwycięstwem. Przegrany pokazuje ci kilka sztuczek, które sobie przyswajasz. Możesz je wykorzystać na ulicy lub w następnej walce.

VI. ZNAKI GANGÓW (TAGS)



Począwszy od misji "Tagging Up Turp", w czasie której uczysz się od Sweeta sztuki tworzenia na murze znaków gangu, możesz pobuszować po całym Los Santos w poszukiwaniu obcych znaków do zamalowania. Operacja ta polega na uchwyceniu w „celowniku” (przycisk R1) malowidła do przerobienia i następnie naciśnięciu przycisku kółka na padzie (oczywiście musisz trzymać spray z farbą w łapie). Łącznie jest do „przerobienia” 100 obcych znaków, a ich lokalizacja zamieszczona jest na mapie.

Jeśli w trakcie malowania skończy ci się farba, świeży pojemnik czeka w twoim rodzinnym domu na Grove Street. Po zaliczeniu wszystkich znaków w Johnson’s House czeka na ciebie nagroda: Sawn-off Shotgun, koktajl Mołotowa, TEC9 i AK-47.



Lokalizacja znaków gangów w Los Santos

Legenda do mapki:

1. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana wiaduktu naprzeciw kolonii domków jednorodzinnych. To graffiti zaliczasz obowiązkowo w misji Tagging Up Turp.
2. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: front parterowego domku stojącego naprzeciw wiaduktu. To graffiti zaliczasz obowiązkowo w misji Tagging Up Turp.
3. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: mur na tyłach parterowych domków oddzielający je od kolejnego szeregu domostw. To graffiti zaliczasz obowiązkowo w misji Tagging Up Turp.
4. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: wewnętrzne podwórko w kompleksie odrapanych, parterowych budyneczków przy wiadukcie. Ściana jednego z domków.
5. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: osiedle dwupiętrowych bloków niedaleko głównej drogi. Ściana jednego z bloków na poziomie parteru.
6. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana frontowa dance klubu „Alhambra”.
7. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: tył reklamy na dachu myjni samochodów. Musisz wspiąć się na górę po okapie przylegającej do myjni stacji benzynowej (jest niżej).
8. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: podłużny filar mostu w kanale.
9. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana 3-piętrowego budynku przemysłowego, przy samej ulicy na lewo od dużego, zielonego napisu „Wholesale Produce: na sąsiednim budyneczku.
10. Dzielnica: Idlewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: podwórze motelu, tylnia ściana głównego budynku.
11. Dzielnica: Ganton. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: tylnia ściana budynku „Botanica”, mieszczącego się przy Grove Street.
12. Dzielnica: Ganton. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: lewy (patrząc od strony domu Johnsonów) filar mostu nad Grove Street.
13. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: frontowa ściana pomarańczowego budynku mieszczącego restaurację „Lolitas’s Mexican Food”, zaraz obok drzwi wejściowych. To graffiti zaliczasz obowiązkowo w misji Tagging Up Turp.
14. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: tylnia ściana pawilonu handlowego, mieszczącego sklepy „Sign” i „Mobile Glass”. To graffiti zaliczasz obowiązkowo w misji Tagging Up Turp.
15. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: dach pawilonu mieszczącego szereg sklepów, bezpośrednio nad napisem „Sign”. Na dach dostaniesz się od tyłu budynku, znajdziesz tam odpowiednio niski murek. To graffiti zaliczasz obowiązkowo w misji Tagging Up Turp.
16. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana (od strony mostu)
17. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: w bramie domu, wychodzącej na myjnię samochodów.
18. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: Na tyłach domu mieszczącego od frontu biuro „Industries Company”.
19. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: ściana naprzeciw graffiti nr 18, parę metrów w bok.
20. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: parking podziemny pod osiedlem apartamentów.

21. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana parterowego kompleksu sklepów, m.in. „Olympic Market”.
22. Dzielnica: East Los Santos. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: frontowa ściana budynku stojącego przy skrzyżowaniu ulic między dzielnicami East Los Santos a Los Flores.
23. Dzielnica: Los Flores. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: ściana w podwórzu, wejście między schodami przy moście a biurem „Manchap Bldg.”.
24. Dzielnica: Los Flores. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: boczna ściana środkowego szeregu „bliźniaków”.
25. Dzielnica: Los Flores. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: mur schodów prowadzących na górne osiedla, od strony głównej ulicy.
26. Dzielnica: Los Flores. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: boczna ściana drugiego domku od góry.
27. Dzielnica: Las Colinas. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: Ogromny wieżowiec przy nadbrzeżnej autostradzie, tuż obok głównego wejścia.
28. Dzielnica: East Beach. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: ściana domu naprzeciw posesji pułkownika Fuhrbergera.
29. Dzielnica: East Beach. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: dom na wzgórzu, ściana od strony oceanu.
30. Dzielnica: East Beach. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: apartamenty przy autostradzie, murek na dachu.
31. Dzielnica: East Beach. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: blok nr 2026, ściana od strony ulicy.
32. Dzielnica: East Beach. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: parter kilkupiętrowego garażu, na lewo tuż przy wjeździe.
33. Dzielnica: East Beach. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: ściana fabryki od strony ulicy, między dwoma zielonymi wrotami.
34. Dzielnica: East Beach. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: obok garaży, na tyłach wielopiętrowego budynku, mieszczącego od strony ulicy wiele sklepów (m.in. dwa szyldy „Auto Glass”).
35. Dzielnica: East Beach. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: ściana hali Los Santos Forum, tuż obok kas biletowych i szyldu z napisem „Fight Track”.
36. Dzielnica: Playa del Seville. Logo gangu: Seville Families. Lokalizacja: mur biegnący wzdłuż plaży, kilkanaście metrów od betonowego wału.
37. Dzielnica: Playa del Seville. Logo gangu: Seville Families. Lokalizacja: ciąg apartamentów nadmorskich, boczna ściana domku od strony Los Santos Forum.
38. Dzielnica: Playa del Seville. Logo gangu: Seville Families. Lokalizacja: te same apartamenty co w nr 37, kamienny murek od strony ulicy.
39. Dzielnica: Playa del Seville. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: mur przy ulicy oddzielający drogę od stacji transformatorowej.
40. Dzielnica: Playa del Seville. Logo gangu: Seville Families. Lokalizacja: boczna ściana garażu, obok boiska do koszykówki.
41. Dzielnica: Ocean Docks. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: mur przy skrzyżowaniu ulic, naprzeciw wielkich betonowych silosów.
42. Dzielnica: Ocean Docks. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: podnóże mostu, środkowy filar.

43. Dzielnica: Ocean Docks. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: na moście, jeden z filarów podtrzymujących liny.
44. Dzielnica: Ocean Docks. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: magazyn kontenerów, do którego prowadzą tory kolejowe. Ściana od ulicy.
45. Dzielnica: Ocean Docks. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: kontenery na nabrzeżu, miejsce od strony wody.
46. Dzielnica: Willowfield. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: ogrodzony magazyn z pochyłym dachem, ściana od strony skrzyżowania.
47. Dzielnica: Willowfield. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: pawilon handlowy na skrzyżowaniu ulic, tuż obok szyldu z ceną „98 c”.
48. Dzielnica: Willowfield. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana frontowa kompleksu „Str Street Place”.
49. Dzielnica: Willowfield. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: tył baru „Cluckin’ Bell”.
50. Dzielnica: Willowfield. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: kanały miejskie, ściana mostu.
51. Dzielnica: Willowfield. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: parterowy budynek pralni przy parkingu, obok automatu do picia.
52. Dzielnica: El Corona. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: budynek przy ulicy z napisem „Bar”, naprzeciwko salonu tatuażu.
53. Dzielnica: El Corona. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: boczna ściana budynku mieszczącego sklep z golizną („Nude & Shop XXX”).
54. Dzielnica: El Corona. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: osiedle kwadratowych budynków przy stacji kolejowej, nad drzwiami jednego z domów.
55. Dzielnica: El Corona. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: boczna ściana małego budyneczku z cegły, mieszczącego sklep „Liquor Mart”.
56. Dzielnica: El Corona. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: mały parterowy domek przy skrzyżowaniu.
57. Dzielnica: El Corona. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: parkan oddzielający ulicę od osiedla domków jednorodzinnych.
58. Dzielnica: Los Santos International. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: budynek terminalu lotniska, u stóp wieży kontrolnej.
59. Dzielnica: Los Santos International. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: nad wjazdem do tunelu.
60. Dzielnica: Little Mexico. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: ściana frontowa budynku sakralnego.
61. Dzielnica: Little Mexico. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: boczna ściana dużego budynku z czerwonymi płóciennymi daszkami (na jego tyłach zgłaszasz się do wyścigów Race Tournament).
62. Dzielnica: Little Mexico. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: okrągły narożnik nowoczesnego biurowca, na skrzyżowaniu ulic.
63. Dzielnica: Pershing Square. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana miejskiej komendy policji.
64. Dzielnica: Commerce. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: frontowa fasada budynku sądu, w prawym skrzydle.
65. Dzielnica: Commerce. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: ściana budynku z cegły, tuż pod reklamą „legal”.

66. Dzielnica: Verona Beach. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: piętro wielkiego żółtego budynku, od schodów prawym korytarzem do końca.
67. Dzielnica: Verona Beach. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: narożnik budynku przy skrzyżowaniu ulic, obok sklepu „Zapateria”.
68. Dzielnica: Verdant Bluffs. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: obserwatorium astronomiczne na wzgórzu, taras widokowy na najwyższej kondygnacji.
69. Dzielnica: Marina. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: narożnik budynku przy skrzyżowaniu prowadzącym na falochron.
70. Dzielnica: Marina. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: murek przy wodnej przystani.
71. Dzielnica: Rodeo. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana z cegły w głębi niewielkiego placyku, za wielką reklamą „Ranch”.
72. Dzielnica: Rodeo. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana pomarańczowego budynku z napisem „Vinyl Countdown”.
73. Dzielnica: Santa Maria Beach. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: mur pawilonów ciągnących się wzdłuż nabrzeża, ściana od strony plaży.
74. Dzielnica: Santa Maria Beach. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: kompleks zabudowań na końcu molo, na piętrze po lewej stronie.
75. Dzielnica: Market. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: od strony podwórza, na daszku przylegającym do głównego budynku.
76. Dzielnica: Market. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana białego trzypiętrowego budynku o futurystycznych kształtach, poniżej poziomu chodnika.
77. Dzielnica: Market. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: piętro kompleksu sklepików na skrzyżowaniu ulic.
78. Dzielnica: Market. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: rób skrzyżowania, obok chodnika z odciskami dłoni gwiazd.
79. Dzielnica: Vinewood. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana frontowa niewielkiego budynekczku na skrzyżowaniu ulic.
80. Dzielnica: Temple. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana żółtego budynku, od strony ulicy.
81. Dzielnica: Downtown Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana beżowego wieżowca w paski, przy schodach.
82. Dzielnica: Downtown Los Santos. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: od strony ulicy, wieżowiec z filarkami, tuż obok drzew.
83. Dzielnica: Downtown Los Santos. Logo gangu: Varrio Los Aztecas. Lokalizacja: w podwórzu, obok dwóch drzew ogrodzonych barierkami, na ścianie z kwadratowych kostek.
84. Dzielnica: Mulholland Intersection. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana opery, przy zielonym pojemniku na śmieci, naprzeciw estakady.
85. Dzielnica: Mulholland Intersection. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: jedno z przęseł estakady.
86. Dzielnica: Glen Park. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: wewnętrzne podwórko w kompleksie odrapanych, parterowych budynekczków. Drugie osiedle od strony estakady.
87. Dzielnica: Glen Park. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: pod mostem, obok stawu.
88. Dzielnica: Glen Park. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana piętrowego pawilonu handlowego, zawierającego m.in. sklep „Optica”.

89. Dzielnica: Glen Park. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: wewnętrzna część płotu okalającego plac z half-pipe'ami.
90. Dzielnica: Jefferson. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana żółtego budynku od strony ulicy, skryta za pasem zieleni.
91. Dzielnica: Jefferson. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: boczna ściana parterowego domku, pod wiatą.
92. Dzielnica: Jefferson. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: płot oddzielający dwa szeregi domków jednorodzinnych.
93. Dzielnica: Jefferson. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: na tyłach sklepu „Sub Urban”, ściana od podwórka.
94. Dzielnica: Jefferson. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: ściana czerwonego budynku od strony ulicy, pod schodami.
95. Dzielnica: Las Colinas. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: na murze przy wjeździe do tunelu kolejowego.
96. Dzielnica: Las Colinas. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: tylna ściana białego domu z pochyłym dachem, stojącego przy drodze.
97. Dzielnica: Las Colinas. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: murek podjazdu pod górę, do domów stojących na wzniesieniu.
98. Dzielnica: Las Colinas. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: boczna ściana żółtego domku z zielonymi drzwiami.
99. Dzielnica: Las Colinas. Logo gangu: Los Santos Vagos. Lokalizacja: boczna ściana niebieskiego, stojącego przy drodze domu.
100. Dzielnica: Jefferson. Logo gangu: Ballas. Lokalizacja: tylna ściana kościoła.

VII. PODKOWY (HORSESHOES)

Podkowy przynoszą szczęście, a na nie jak wiadomo jest szczególne zapotrzebowanie w Las Venturas. Do zebrania jest 50 podków porozmieszczanych w różnych, czasem trudno dostępnych zakamarkach miasta. Największą bolączką są egzemplarze znajdujące się na dużej wysokości, których nie można bez wspomagania osiągnąć. Najlepszym pomocnikiem jest plecak odrzutowy (Jet Pack), dostępny od misji „Green Goo” na lotnisku w Verdant Meadows.

Umieszczenie podków pokazuje zamieszczona mapka. Po zebraniu całej kolekcji otrzymujesz nagrody: arsenał rozlokowany przed wejściem do kasyna „The Four Dragons” (MP5, M4, Combat Shotgun, Satchel Charges) oraz większe szczęście w grach hazardowych.



Miejsca występowania podków w Las Venturas

Legenda do mapki:

1. Obszar: północno-wschodni kraniec Las Venturas. Lokalizacja: między jezdniami autostrady, przy wielkim znaku „Welcome to fabulous Las Venturas”.
2. Obszar: Prickle Pine w Las Venturas. Lokalizacja: przy drzwiach wejściowych do willi.
3. Obszar: Yellow Bell Golf Course w Las Venturas. Lokalizacja: balkon na dachu klubu golfowego.
4. Obszar: Prickle Pine w Las Venturas. Lokalizacja: jeden z kortów tenisowych.
5. Obszar: Prickle Pine w Las Venturas. Lokalizacja: basen kąpielowy na terenie ośrodka wypoczynkowego.
6. Obszar: K.A.C.C. Military Fuels w Las Venturas. Lokalizacja: podwórze między halami produkcyjnymi.
7. Obszar: Creek w Las Venturas. Lokalizacja: przy ścianie kompleksu handlowego.
8. Obszar: Roca Escalante w Las Venturas. Lokalizacja: dach niskiego budynku przylegającego do wieżowca, niedaleko czerwonego neonu z napisem „Erotic Wedding Chapel”.
9. Obszar: Roca Escalante w Las Venturas. Lokalizacja: basen na tarasie w hotelu „Rock”.
10. Obszar: Old Venturas Strip w Las Venturas. Lokalizacja: podziemny tunel kolejowy.
11. Obszar: Old Venturas Strip w Las Venturas. Lokalizacja: na okapie, przed wielkim neonem z napisem „Casino”.
12. Obszar: The Emerald Isle w Las Venturas. Lokalizacja: obok myjni samochodowej „Soapys Car Wash”.
13. Obszar: Julius Thruway North w Las Venturas. Lokalizacja: duży kompleks garaży.
14. Obszar: The Emerald Isle w Las Venturas. Lokalizacja: ogrodzony kawałek terenu, na którym stoi duża reklama „Strain Hard”.
15. Obszar: Redsands East w Las Venturas. Lokalizacja: dach dużego parterowego budynku z brązowym dachem.
16. Obszar: The Emerald Isle w Las Venturas. Lokalizacja: dach pawilonu handlowego, zawierającego m.in. sklepy „Souvenirs”, „Gifts” i „T-Shirts”.
17. Obszar: The Emerald Isle w Las Venturas. Lokalizacja: podwórko obok słupów wysokiego napięcia, przy zielonym murze ogradzającym m.in. pizzerię „Well Stacked Pizza”.
18. Obszar: The Emerald Isle w Las Venturas. Lokalizacja: dach najwyższego budynku w kompleksie „Emerald Isle”.
19. Obszar: Redsands East w Las Venturas. Lokalizacja: balkon na drugim piętrze motelu, pod dachem.
20. Obszar: Redsands West w Las Venturas. Lokalizacja: dach kasyna, obok napisu „Casino”.
21. Obszar: Redsands West w Las Venturas. Lokalizacja: teren bazy z kontenerami, na jednym z kontenerów, przy ogrodzeniu.
22. Obszar: Pilson Intersection w Las Venturas. Lokalizacja: przy ulicy, na seledynowym murze należącym do restauracji.
23. Obszar: Whitewood Estates w Las Venturas. Lokalizacja: teren z dużymi halami przemysłowymi, przy ogrodzeniu.
24. Obszar: Whitewood Estates w Las Venturas. Lokalizacja: prawe skrzydło parterowego kompleksu.
25. Obszar: Las Venturas Airport w Las Venturas. Lokalizacja: teren lotniska, niedaleko ogrodzenia.

26. Obszar: Las Venturas Airport w Las Venturas. Lokalizacja: teren lotniska, obok pasa startowego.
27. Obszar: The Visage w Las Venturas. Lokalizacja: zbiornik z mini-wodospadami, pod prawą kaskadą.
28. Obszar: Pirates in Men's Pants w Las Venturas. Lokalizacja: ogromna czaszka przy zbiorniku oblewającym hotel Pirates in Men's Pants, obok prawej pochodni.
29. Obszar: The Clown's Pocket w Las Venturas. Lokalizacja: dach holu hotelu „Clown's Pocket”.
30. Obszar: Starfish Casino w Las Venturas. Lokalizacja: wnęka w dachu budynku, obok dużego szyldu z napisem „Seven”.
31. Obszar: Starfish Casino w Las Venturas. Lokalizacja: spadzisty daszek od strony ulicy, za reklamą z napisem „Venturas Steaks Drive Thru”.
32. Obszar: Starfish Casino w Las Venturas. Lokalizacja: balkon od podwórka, nad wejściem do sklepu „Zip”.
33. Obszar: Julius Thruway East w Las Venturas. Lokalizacja: autostrada, na wielkim słupie z reklamami „Victim”.
34. Obszar: The Camel's Toe w Las Venturas. Lokalizacja: Szczyt budynku w kształcie piramidy.
35. Obszar: Royal Casino w Las Venturas. Lokalizacja: trzecie piętro wielopoziomowego parkingu.
36. Obszar: The Camel's Toe w Las Venturas. Lokalizacja: murek łączący kolumnienki okalające kasyno w kształcie piramidy.
37. Obszar: Come-A-Lot w Las Venturas. Lokalizacja: balkon czerwonego budynku, na piętrze.
38. Obszar: Rockshore East w Las Venturas. Lokalizacja: tylnia ściana magazynu, nad kontenerem na śmieci.
39. Obszar: południowe Las Venturas. Lokalizacja: dach kościółka, obok wieżyczki.
40. Obszar: Rockshore West w Las Venturas. Lokalizacja: parterowy domek, ściana od strony autostrady.
41. Obszar: Rockshore West w Las Venturas. Lokalizacja: między parterowymi domkami.
42. Obszar: Come-A-Lot w Las Venturas. Lokalizacja: szczyt jednej z niższych wieżyczek hotelu „Come-A-Lot”.
43. Obszar: Come-A-Lot w Las Venturas. Lokalizacja: szczyt stojącej przy drodze monumentalnej kolumny, reklamującej hotel „Come-A-Lot”.
44. Obszar: The Four Dragons Casino w Las Venturas. Lokalizacja: dach nad holem.
45. Obszar: Las Venturas Airport w Las Venturas. Lokalizacja: obok budynku terminala.
46. Obszar: Blacfield Chapel w Las Venturas. Lokalizacja: dach kaplicy.
47. Obszar: LVA Freight Depot w Las Venturas. Lokalizacja: boczna ściana magazynu.
48. Obszar: Randolph Industrial Estate w Las Venturas. Lokalizacja: pod mostem, przy filarze.
49. Obszar: Blackfield Intersection w Las Venturas. Lokalizacja: boczna ściana budynku z napisem „Sumo”, przy ogrodzeniu.
50. Obszar: Greenglass College w Las Venturas. Lokalizacja: środek placu przed szkołą.

VIII. OSTRYGI (OYSTERS)

Aby znaleźć wszystkie 50 ostryg, musisz zwiedzić zbiorniki wodne w całym San Andreas. Odszukać je z jednej strony jest łatwo, bowiem żyjątka te znajdują się tylko w wodzie, a co za tym idzie zlustrowanie basenu czy fontanny, to dzieło jednej chwili. Z drugiej jednak strony występują również w przybrzeżnych wodach morskich, a szukanie tam czegokolwiek to prawdziwa męka.

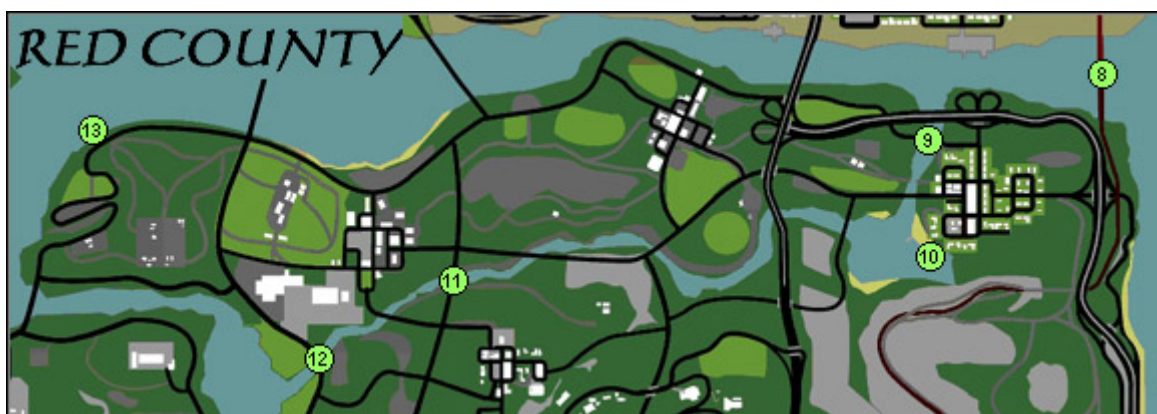
Poniżej podano lokalizację wszystkich ostryg w San Andreas. Po uzbieraniu całej kolekcji otrzymujesz nagrody: zwiększone wskaźniki Sex Appeal oraz Lung Capacity.



Lokalizacja miejsc występowania ostryg w Las Venturas

Legenda do mapki:

1. Obszar: wybrzeże na północny-wschód od Las Venturas. Lokalizacja: kilkadziesiąt metrów od brzegu, dokładnie na wprost cypla.
2. Obszar: wybrzeże Bone County. Lokalizacja: kilkadziesiąt metrów od brzegu, na wprost miejsca łagodnie schodzącego do morza.
3. Obszar: Roca Escalante w Las Venturas. Lokalizacja: taras hotelu Rock, w basenie dla gości.
4. Obszar: The Visage w Las Venturas. Lokalizacja: zbiornik z mini-wodospadami, pod środkową kaskadą.
5. Obszar: Pirates in Men's Pants w Las Venturas. Lokalizacja: zbiornik oblewający hotel Pirates in Men's Pants, na wprost oświetlonej na czerwono wielkiej czaszki.
6. Obszar: Pilgrim w Las Venturas. Lokalizacja: basen kąpielowym przy motelu.
7. Obszar: Come-A-Lot w Las Venturas. Lokalizacja: zbiornik obok mostu prowadzącego do hotelu Come-A-Lot.



Lokalizacja miejsc występowania ostryg w Red County

Legenda do mapki:

8. Obszar: kanał San Andreas Sound. Lokalizacja: dokładnie w połowie mostu Fredericka.
9. Obszar: przesmyk wodny biegnący przez Red County. Lokalizacja: w połowie mostu prowadzącego do Palomino Creek.
10. Obszar: zatoka Fisher's Lagoon w Red County. Lokalizacja: na końcu drewnianego pomostu.
11. Obszar: przesmyk wodny biegnący przez Red County, niedaleko Blueberry. Lokalizacja: pod drewnianym mostkiem.
12. Obszar: przesmyk wodny biegnący przez Red County, niedaleko ujścia do Flint Water. Lokalizacja: pod mostem.
13. Obszar: wybrzeże Red County. Lokalizacja: kilkanaście metrów od brzegu, opodal szosy biegnącej równoległe do wody.



Lokalizacja miejsc występowania ostryg w Los Santos

Legenda do mapki:

- 14. Obszar: Mulholland w Los Santos. Lokalizacja: basen w willi Madd Dogga.
- 15. Obszar: Glen Park w Los Santos. Lokalizacja: staw w parku Glen Park, pod mostem.
- 16. Obszar: Playa del Seville w Los Santos. Lokalizacja: na końcu pomostu wychodzącego w morze.
- 17. Obszar: Ocean Docks w Los Santos. Lokalizacja: przy nabrzeżu w dokach, obok schodów.
- 18. Obszar: Ocean Docks w Los Santos. Lokalizacja: pod mostem.
- 19. Obszar: Ocean Docks w Los Santos. Lokalizacja: pod mostem łączącym ląd z dokami na wyspie.
- 20. Obszar: południowo-zachodnie wybrzeże Los Santos. Lokalizacja: kilkanaście metrów od brzegu.
- 21. Obszar: Verdant Bluffs w Los Santos. Lokalizacja: przy stromym nabrzeżu, kilka metrów od brzegu.
- 22. Obszar: Verona Beach w Los Santos. Lokalizacja: ujście wody z miejskiego kanału do morza, pod mostkami.
- 23. Obszar: Marina w Los Santos. Lokalizacja: w miejskim kanale pod mostem.
- 24. Obszar: Santa Maria Beach w Los Santos. Lokalizacja: koniec moła, za latarnią morską.



Lokalizacja miejsc występowania ostryg w Whetstone i Flint County

Legenda do mapki:

- 25. Obszar: wschodnie wybrzeże Flint County. Lokalizacja: zatoka Los Santos Inlet, kilka metrów od brzegu.
- 26. Obszar: wschodnie wybrzeże Flint County. Lokalizacja: pod mostem będącym przedłużeniem autostrady.
- 27. Obszar: wschodnie wybrzeże Flint County. Lokalizacja: pod mostem kolejowym, opodal farmy z „lewymi” TIR-ami.
- 28. Obszar: wschodnie wybrzeże Flint County. Lokalizacja: most drogowy łączący Flint County z Red County.
- 29. Obszar: przesmyk między Whetstone i Flint County. Lokalizacja: pod mostem będącym przedłużeniem autostrady.
- 30. Obszar: przesmyk między Whetstone i Flint County. Lokalizacja: pod drewnianym mostkiem, niedaleko mostu z autostradą.
- 31. Obszar: przesmyk między Whetstone i Flint County. Lokalizacja: pod mostem drogowym, na wschodnim obrzeżu góry Mount Chiliad.
- 32. Obszar: ujście przesmyku między Whetstone i Flint County. Lokalizacja: pod mostem będącym przedłużeniem autostrady, na północnym obrzeżu góry Mount Chiliad.

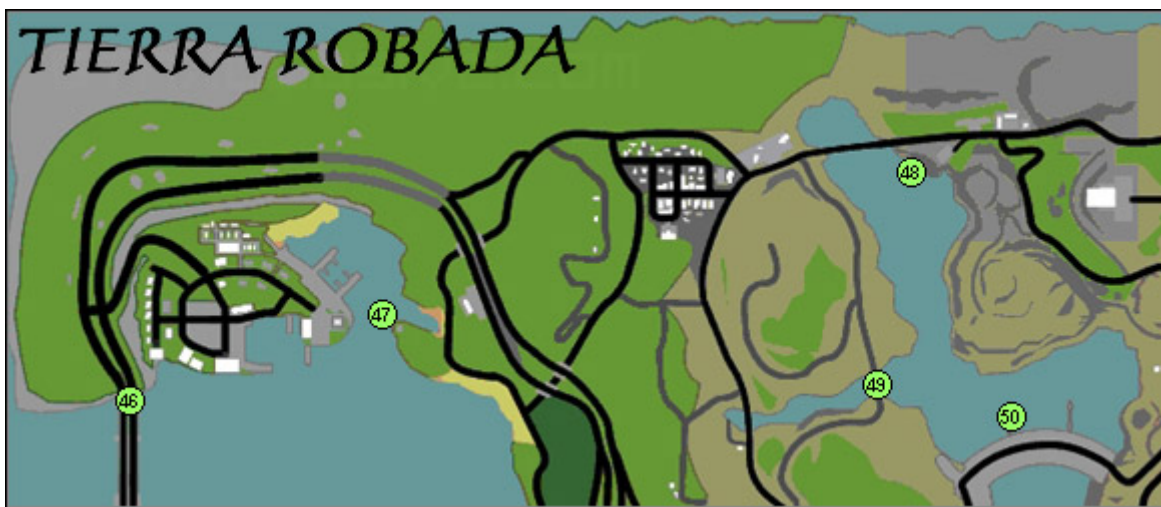


Lokalizacja miejsc występowania ostryg w San Fierro i na południu Tierra Robada

Legenda do mapki:

- 33. Obszar: południowe przedmieścia San Fierro. Lokalizacja: staw przy autostradzie.
- 34. Obszar: Easter Basin w San Fierro. Lokalizacja: nabrzeże w dokach, przy dziobie statku z ładunkiem samochodów na eksport.
- 35. Obszar: Easter Basin w San Fierro. Lokalizacja: baza wojskowa, środkowy kanał wodny prowadzący do wnętrza kompleksu.
- 36. Obszar: Easter Basin w San Fierro. Lokalizacja: baza wojskowa, przy nabrzeżu obok dziobu okrętu wojennego z myśliwcami pionowego startu.
- 37. Obszar: Easter Bay Airport w San Fierro. Lokalizacja: na samym końcu lotniska.
- 38. Obszar: Garver Bridge w San Fierro. Lokalizacja: pod filarem mostu Garver Bridge, łączącego San Fierro z Tierra Robada.
- 39. Obszar: kanał między San Fierro i Tierra Robada. Lokalizacja: przy rufie okrętu wietnamczyków.

40. Obszar: południowo-wschodnia Tierra Robada. Lokalizacja: kryty dok na motorówkę, obok pomostu.
41. Obszar: wschodnia Tierra Robada. Lokalizacja: pod mostem drogowym w zatoczce, obok osady Las Barrancas.
42. Obszar: południowo-zachodnia Tierra Robada. Lokalizacja: zatoczka wcinająca się w ląd, pod mostem drogowym.
43. Obszar: kanał między San Fierro i Tierra Robada. Lokalizacja: przy samym brzegu, obok szosy.
44. Obszar: północne nabrzeże San Fierro. Lokalizacja: przy rufie kontenerowca.
45. Obszar: północne nabrzeże San Fierro. Lokalizacja: pod mostem Gant Bridge, przy pierwszym filarze od Strony San Fierro.



Lokalizacja miejsc występowania ostryg w Tierra Robada

Legenda do mapki:

46. Obszar: wschodnie wybrzeże Tierra Robada. Lokalizacja: wąski pas wody między nabrzeżem a pierwszym, murowanym filarem mostu Gant Bridge.
47. Obszar: wybrzeże Tierra Robada. Lokalizacja: szczyt cypla znajdującego się naprzeciw portu Bayside Marina.
48. Obszar: zatoka w Tierra Robada. Lokalizacja: na końcu moło w Valle Ocultado, pod wodolotem.
49. Obszar: zatoka w Tierra Robada. Lokalizacja: pod mostem.
50. Obszar: tama Shermana w Tierra Robada. Lokalizacja: pomiędzy filarami infrastruktury tamy.

IX. ZDJĘCIA (PHOTO OPS)

W San Fierro znajduje się 50 obiektów wartych sfotografowania. Jeśli chcesz zorientować się, czy dana rzecz figuruje w bazie atrakcji turystycznych, nakieruj na nią obiektyw aparatu fotograficznego (możesz go znaleźć w domu Johnsonów w Los Santos) i spójrz przez okienko. Jeżeli ujrzyś przy obiekcie niewidoczną dotychczas ikonkę aparatu – zrób natychmiast zdjęcie tj. naceluj celownik na ikonkę i zwolnij migawkę. W niektórych miejscach musisz dobrze się rozglądać, by znaleźć znaczek aparatu, bowiem część z nich jest sprytnie schowana.



Lokalizacja miejsc do sfotografowania w San Fierro

Legenda do mapki:

1. Obszar: Easter Bay Airport. Atrakcja: wielka reklama samolotu nad drogą, przy wjeździe na lotnisko.
2. Obszar: Red County. Atrakcja: most drogowy.
3. Obszar: Easter Bay Airport. Atrakcja: zbiorniki paliwa lotniczego.
4. Obszar: Easter Bay Airport. Atrakcja: wieża lotniska.
5. Obszar: Foster Valley. Atrakcja: biurowiec zakładów chemicznych.
6. Obszar: Foster Valley. Atrakcja: dach okrągłego budynku.
7. Obszar: Missionary Hill. Atrakcja: maszt nadajnika.
8. Obszar: most między Mount Chiliad i San Fierro. Atrakcja: część mostu od strony San Fierro.
9. Obszar: Avispa Country Club. Atrakcja: frontowa wieża budynku.
10. Obszar: Avispa Country Club. Atrakcja: korty tenisowe.
11. Obszar: Ocean Flats. Atrakcja: kościół.
12. Obszar: Hashbury. Atrakcja: cmentarz.
13. Obszar: Queens. Atrakcja: fioletowa kamienica nad sklepem „Hippy Shopper”.
14. Obszar: Ocean Flats. Atrakcja: teatr.
15. Obszar: Hashbury. Atrakcja: transparent z napisem „Hashbury & Garcia Joint Festival”.
16. Obszar: Garcia. Atrakcja: szyld z napisem „Finalbuild Construction”.
17. Obszar: Garcia. Atrakcja: boisko do baseballa.
18. Obszar: Doherty. Atrakcja: żuraw na budowie.
19. Obszar: Cranberry Station. Atrakcja: dach dworcowy nad torami.
20. Obszar: Doherty. Atrakcja: dwa wielkie zbiorniki.
21. Obszar: Easter Basin. Atrakcja: hala portowa.
22. Obszar: Easter Basin. Atrakcja: okręt wojenny (wyrzutnia rakiet przed mostkiem).
23. Obszar: Easter Basin. Atrakcja: obracająca się litera „X”, reklamująca stację benzynową „Xoomer”.
24. Obszar: Garver Bridge. Atrakcja: most Garver (poziom jezdni), aby go sfotografować z dołu, musisz odejść kawałek np. pod most Kincaid.
25. Obszar: Downtown. Atrakcja: dwa wielkie drapacze chmur.
26. Obszar: Downtown. Atrakcja: futurystyczna konstrukcja pośrodku dziedzińca budynku.
27. Obszar: King’s. Atrakcja: szczyt wieżowca. Aby wylądować na jego dachu, możesz np. skraść śmigłowiec z pobliskiego lądowiska w Downtown.
28. Obszar: King’s. Atrakcja: wieża budynku.
29. Obszar: Chinatown. Atrakcja: róg białego budynku z charakterystycznym daszkiem.
30. Obszar: Chinatown. Atrakcja: „brama” wjazdowa na jedną z ulic, obok mieści się Safe House.
31. Obszar: Juniper Hill. Atrakcja: niski budynek z napisem „Supa Save” nad wejściem.
32. Obszar: Queens. Atrakcja: nieduża fabryczka z wysokim kominem.

33. Obszar: Queens. Atrakcja: wejście do hotel, w którym mieści się Safe House.
34. Obszar: Queens. Atrakcja: tył hotelu, w którym mieści się Safe House.
35. Obszar: City Hall. Atrakcja: biały budynek z filarami, przykryty kopułą.
36. Obszar: Chinatown. Atrakcja: kopuła białego budynku z filarami, fotografuj od jego tylnej strony.
37. Obszar: Palisades. Atrakcja: charakterystyczny budynek z napisem „Tuff Nut Donuts”.
38. Obszar: Juniper Hollow. Atrakcja: wielki, obracający się hamburger przy barze Burger Shot.
39. Obszar: Calton Heights. Atrakcja: wjazd do tunelu pod dużym białym budynkiem.
40. Obszar: Calton Heights. Atrakcja: kręta, brukowana droga, przy której mieści się Safe House.
41. Obszar: Downtown. Atrakcja: pomnik na środku placu.
42. Obszar: Financial. Atrakcja: wysoki biurowiec na zbiegu ulic.
43. Obszar: Financial. Atrakcja: szczyt budynku naprzeciwko Vank Hotel, przy którym dyżuruje służba hotelowa.
44. Obszar: Garver Bridge. Atrakcja: zegar na wieży ratuszowej.
45. Obszar: Garver Bridge. Atrakcja: most Garver, drugie przęsło.
46. Obszar: Esplanade North. Atrakcja: przybrzeżne skały.
47. Obszar: Esplanade North. Atrakcja: brama wejściowa do „Pier 69”.
48. Obszar: Esplanade North. Atrakcja: okręt podwodny USS „Numnutz”.
49. Obszar: San Fierro Bay. Atrakcja: maszt radarowy na mostku statku.
50. Obszar: Gant Bridge. Atrakcja: most Gant, pierwsze przęsło.

X. KRYJÓWKI (SAFE HOUSES)



W grze jest kilka miejsc, w których można zapisać stan gry. Niestety, każde z ogromnych miast ma tylko jeden, góra dwa save-pointy (np. dom Johnsonów i willa Madd Dogga w Los Santos, garaż w San Fierro, kasyno „Czterech Smoków” w Las Venturas), przez co nieraz trzeba przejechać kawał drogi, by „zasejwować” grę. Wybawieniem z tej sytuacji jest 27 kryjówek (Safe Houses), rozsianych po całym San Andreas, które jednak, by używać, musisz wcześniej kupić.



W kryjówkach możesz wykonać kilka przydatnych czynności:

- zapisać stan gry
- zmienić ubiór
- ukryć lub naprawić wóz (w tych kryjówkach, które mają garaż na wyposażeniu)

Lokalizacje wszystkich Safe Houses znajdują się na mapie San Andreas, dostępnej w opcjach. Zielonymi znaczkami oznaczone są kryjówki wystawione na sprzedaż, ikonkami dyskietki – zakupione przez ciebie. Nieruchomości różnią się pomiędzy sobą ceną i ilością miejsc garażowych, pozostałe własności są takie same.

Oto lista wszystkich kryjówek w San Andreas:

1. Miasto: Los Santos. Dzielnica: Verdant Bluffs. Typ: parterowy dom z jednym miejscem w garażu. Cena: 10000\$
2. Miasto: Los Santos. Dzielnica: Verona Beach. Typ: apartament w dwupiętrowym bloku bez garażu. Cena: 10000\$
3. Miasto: Los Santos. Dzielnica: Santa Maria Beach. Typ: willa nadmorska z jednym miejscem w garażu. Cena: 30000\$
4. Miasto: Los Santos. Dzielnica: Mulholland. Typ: dom na wzgórzu z jednym miejscem w garażu. Cena: 120000\$
5. Miasto: Los Santos. Dzielnica: Jefferson. Typ: parterowy domek bez garażu. Cena: 10000\$
6. Obszar: Red County. Miejscowość: Dillimore. Typ: parterowy dom z jednym miejscem w garażu. Cena: 40000\$
7. Obszar: Red County. Miejscowość: Blueberry. Typ: mieszkanie w piętrowym budynku bez garażu. Cena: 10000\$
8. Obszar: Red County. Miejscowość: Palomino Creek. Typ: parterowy dom z dwoma miejscami w garażu. Cena: 350000\$

9. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: Rockshore West. Typ: parterowy dom z jednym miejscem w garażu. Cena: 20000\$
10. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: The Camel's Toe. Typ: pokój w hotelu bez garażu. Cena: 6000\$
11. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: The Clown's Pocket. Typ: pokój w hotelu bez garażu. Cena: 6000\$
12. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: Old Venturas Strip. Typ: pokój w hotelu bez garażu. Cena: 6000\$
13. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: Creek. Typ: mieszkanie w budynku bez garażu. Cena: 1000\$
14. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: Redsands West. Typ: parterowy dom z jednym miejscem w garażu. Cena: 30000\$
15. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: Whitewood Estates. Typ: parterowy dom z dwoma miejscami w garażu. Cena: 30000\$
16. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: Prickle Pine. Typ: piętrowa willa z trzema miejscami w garażu. Cena: 50000\$
17. Miasto: Las Venturas. Dzielnica: Pirates In Men's Pants. Typ: pokój w hotelu bez garażu. Cena: 6000\$
18. Obszar: Bone County. Miejscowość: Fort Carson. Typ: parterowy dom z jednym miejscem w garażu. Cena: 30000\$
19. Obszar: Whetstone. Miejscowość: Angel Pine. Typ: parterowy dom bez garażu. Cena: 20000\$
20. Obszar: Whetstone. Miejscowość: na płn od Angel Pine. Typ: farma bez garażu. Cena: 100000\$
21. Obszar: Tierra Robada. Miejscowość: Las Barrancas. Typ: parterowy dom bez garażu. Cena: 20000\$
22. Miasto: San Fierro. Dzielnica: Doherty. Typ: mieszkanie w budynku bez garażu. Cena: 20000\$
23. Miasto: San Fierro. Dzielnica: Paradiso. Typ: dom z jednym miejscem w garażu. Cena: 20000\$
24. Miasto: San Fierro. Dzielnica: Hashbury. Typ: kamienica z trzema miejscami w garażu. Cena: 40000\$
25. Miasto: San Fierro. Dzielnica: Queens. Typ: pokój w hotelu bez garażu. Cena: 5000\$
26. Miasto: San Fierro. Dzielnica: Calton Heights. Typ: mieszkanie w kamienicy z jednym miejscem w garażu. Cena: 100000\$
27. Miasto: San Fierro. Dzielnica: Chinatown. Typ: mieszkanie w kamienicy bez garażu. Cena: 20000\$.

XI. SZKOŁY (SCHOOLS)

W San Andreas znajdują się cztery szkoły, w których możesz podszlifować swoje umiejętności kierowania samochodami i motocyklami, sterowania motorówkami oraz pilotowania statków powietrznych. Dwie szkoły (driving, pilot) musisz ukończyć obowiązkowo w trakcie rozgrywania misji podstawowych, pozostałe są do zaliczenia w dowolnym momencie.



W każdej szkole musisz wykonać szereg testów. Każde ćwiczenie najpierw prezentowane jest za pomocą krótkiej animacji, potem musisz je powtórzyć zgodnie z założeniami filmowego instruktażu. Prób masz nieskończenie wiele, każda jest odpowiednio oceniana. Zadanie uznaje się za zaliczone, jeśli jego jakość oceniona zostanie na ponad 70 punktów. Ponadto najlepsze wyniki nagradzane są medalami: złotym, srebrnym i brązowym.

Poniżej przedstawione są poszczególne szkoły wraz z zestawami ćwiczeń:

Driving School



Szkoła jazdy samochodem mieści się w San Fierro, w dzielnicy Doherty. Musisz ją obowiązkowo ukończyć w misji „Back to School”, w której Dwayne i Jethro proszą, byś trochę podszkolił się w jeździe. Do wykonania jest 12 ćwiczeń, zakończonych kontrolną jazdą na czas po mieście.

Ćwiczenia w Driving School:

1. The 360 – obrót w miejscu na ręcznym o 360 stopni
2. The 180 – obrót w czasie jazdy o 180 stopni
3. Whip and Terminate – skręt o 90 stopni i hamowanie w wyznaczonej strefie
4. Pop and Control – jazda po torze z przebitą oponą
5. Burn and Lap – pięć okrążeń na zamkniętym torze
6. Cone Coil – slalom wśród pachołków
7. The '90' – hamowanie ze skrętem tak, by zaparkować pomiędzy samochodami
8. Wheelie Weave – jazda bokiem na dwóch kołach
9. Spin and Go – obrót o 180 stopni z jazdy tyłem
10. P.I.T. Maneuver – manewr wytrącenia z równowagi jadącego przodem pojazdu
11. Alley Oop – wyskok z rampy z wykręceniem beczki
12. City Slicking – jazda na czas (2 minuty) przez miasto.

Boat School



Szkoła pływania łodziami motorowodnymi mieści się na północy stanu, w portowym miasteczku Bayside. W trakcie nauki pływania sprzętem wodnym ćwiczysz nie tylko na motorówkach, ale także na pontonach i poduszkowcach.

Ćwiczenia w Boat School:

1. Basic Seamanship – rozpędzanie łodzi patrolowej i hamowanie w określonej strefie
2. Plot a Course – slalom łodzią patrolową na czas między bramkami
3. Fresh Slalom – slalom pontonem motorowym na czas między bramkami
4. Flying Fish – rozpędzanie pontonu motorowego i skoki z rampy
5. Land, Sea, and Air – jazda na czas poduszkowcem ze slalomem i skokami z rampy

Pilot School



Szkoła latania jest obowiązkowa do zaliczenia w misji „Learning to Fly” należącej do grupy zadań podstawowych. Zaraz po zakupie lotniska w Verdant Meadows Toreno nakazuje ci opanować sztukę pilotażu, przydatną w kolejnych misjach. Sama nauka odbywa się w szkole zlokalizowanej na terenie twojego lotniska, a w trakcie ćwiczeń zgłębiasz obsługę nie tylko klasycznego samolotu, ale także dwupłatowca akrobatycznego, śmigłowca bojowego i... spadochronu.

Ćwiczenia w Pilot School:

1. Takeoff – start klasycznym samolotem z lotniska
2. Land Plane – lądowanie klasycznym samolotem na lotnisku
3. Circle Airstrip – lot klasycznym samolotem wytyczonym kursem
4. Circle Airstrip and Land – okrążenie lotniska i lądowanie na pasie klasycznego samolotu
5. Helicopter Takeoff – start i obrót w powietrzu śmigłowca bojowego
6. Land Helicopter – lądowanie śmigłowcem bojowym
7. Destroy Targets – lot śmigłowcem bojowym i niszczenie celów naziemnych
8. Loop-the-Loop – zrobienie pętli dwupłatowcem akrobatycznym
9. Barrel Roll – zrobienie beczki dwupłatowcem akrobatycznym
10. Parachute onto Target – skok na spadochronie do celu

Bike School



Szkoła jazdy motocyklem zlokalizowana jest w południowo-zachodnim Las Venturas, w dzielnicy Blackfield. W trakcie kursu poznajesz arkana manewrowania pozwalające skutecznie poruszać się jednośladem w dużym ruchu miejskim, a także szereg sztuczek akrobatycznych, np. jazdę na tylnym i przednim kole, czy też skoki z rampy.

Ćwiczenia w Bike School:

1. The 360 – obrót w miejscu o 360 stopni
2. The 180 – w trakcie jazdy obrót na hamulcu ręcznym o 180 stopni
3. The Wheelie – jazda na tylnym kole
4. Jump & Stop – rozpędzanie motocykla i skoki z rampy
5. The Stoppie – jazda na przednim kole
6. Jump & Stoppie – skoki z rampy i jazda na przednim kole

XII. AKTYWA (ASSETS)

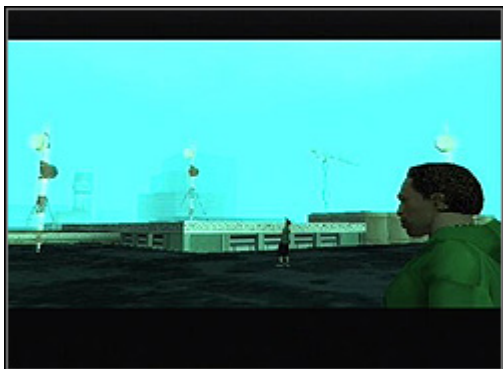
Gromadzenie aktywów (Assets) związane jest z wypełnieniem misji, powiązanych z jakąś nieruchomością. Po zrealizowaniu określonych zadań, nieruchomość przechodzi na twoją własność. Aktywa generują okresowo zysk, który wypłacasz sobie wchodząc w znak dolara tkwiący gdzieś przy parceli.

Zero (Z)



Po ukończeniu misji „Wear Flowers in Your Hair” w San Fierro otrzymujesz telefon od Zero. Chłopak jest załamany, bo właściciel posesji, w której prowadzi sklep zamknął interes i wystawił całą parcelę na sprzedaż. Obiecujesz mu pomoc, a właściwie pomogą mu twoje pieniądze. Jedź pod sklep i wyłóż całe 30000 dolarów. Sklep zacznie funkcjonować od nowa, a ty możesz zagrać w misjach zleczanych przez Zero.

Air Raid



Zero i Berkley są świetnymi konstruktorami i jednocześnie zaciekłymi wrogami. Rywalizacja między nimi przybiera coraz dramatyczniejszy obrót. Tym razem Berkley nasyła eskadrę modeli samolotów na zainstalowane na dachu sklepu przekaźniki Zero. Samolociki wyglądają jak zabawki, ale bomby zrzucają jak najbardziej prawdziwe. Musisz pomóc zrozpaczonemu chłopakowi, wejdź na dach i użyj miniguna do obrony przekaźników (są cztery sztuki).

Łap w celownik nadlatujące modele i wal ze spluwy, ile wlezie (masz nieograniczony zapas amunicji). Samolocik wystarczy lekko uszkodzić (pokazuje się dym), by stał się bezużyteczny i spadł, dlatego nie baw się w rozwalanie zabawek na strzępy, bo nie masz na to czasu. Atakujących jest bardzo wielu, dlatego pojedyncze sztuki z pewnością przedrą się przez twoją zaporę ogniową. W żadnym jednak wypadku nie pozwól na atak kluczom składającym się z kilku maszyn, bo w jednym nalocie potrafią wysadzić w powietrze pół dachu. Jeżeli w ciągu 3 minut uratujesz choć jeden przekaźnik (obserwuj wskaźnik „signal”), misja zostaje zaliczona.

Nagroda za wykonanie misji: 3000\$

Supply Lines...

Zastajesz Zero w trochę dziwnej pozycji – wisi powieszony za kołnierz w szafie. Berkley jak widać nie przebiera w środkach, ale zapalczywy okularnik tym razem nie przepuści takiego upokorzenia. Prosi cię o pomoc w zniszczeniu miejskiej sieci zaopatrzeniowej Berkley'a.



Przy pomocy małego, ale uzbrojonego w karabin maszynowy modelu samolotu musisz odnaleźć pięciu kurierów rozwożących modele konkurenta i wyeliminować ich. Zadanie to nie jest łatwe ze względu na koszmarnie wręcz sterowanie samolocikiem. Niezwykle ciężko manewrować przy użyciu równocześnie steru poziomego i pionowego, dlatego do głębokich skrętów używaj steru pionowego, natomiast do korekty kursu steru poziomego. Najgorszym jednak wrogiem jest paliwo, którego zapas wyczerpuje się bardzo szybko (wskaźnik „fuel” na ekranie).

W rezultacie bez dokładnego zaplanowania trasy nie ma co marzyć o wykonaniu zadania, dlatego po starcie od razu zaatakuj i zniszcz trzy najbliższe cele w Garcia, a następnie pędź do Downtown, gdzie znajdują się pozostałe dwa. Kurierzy poruszają się na rowerach lub furgonetkami, ale nie ma potrzeby byś złomował pojazdy, kropnij tylko ludzi. Po zlikwidowaniu całej piątki wracaj na dach Zero.

Nagroda za wykonanie misji: 5000\$

New Model Army

Rozgrywka między Zero i Berkley'em wchodzi w fazę decydującą. Finałowa potyczka między odwiecznymi rywalami rozgrywa się na..... makiecie wypełnionej modelami samochodzików, helikopterów, czołgów itd. Jako sekundant Zero, pomagasz mu w odniesieniu zwycięstwa.



Zasady gry są proste: w ciągu 8 minut Zero ma dojechać Banditem (model samochodzika) do bazy Berkley'a. Przejazd utrudniają tarasujące drogę beczki, zerwane na rzekach mostki i nieprzyjacielskie czołgi. Facetem od usuwania przeszkód jesteś ty. Sterując Goblinem (model helikoptera) oczyszczasz trasę Banditowi. Beczki wylapujesz wbudowanym w podwozie magnesem, zerwane mosty reperujesz znalezionymi w bazie deskami, czołgi wysadzasz przytaszczonymi (również z bazy) bombami. W sumie musisz naprawić dwa mosty i zniszczyć trzy wrogie tanki.

W czasie rozgrywki Berkley także nie próżnuje: sterowany przez niego Goblin co rusz zarzuca drogę nowymi beczkami. Zniszczenie Bandita lub twojego Goblina nie przesądza jeszcze o porażce, macie po 2 dodatkowe egzemplarze w zapasie. Makieta przedstawia pofałdowany, poprzecinany wstążkami rzek teren, na którym raczej trudno stracić orientację, tym bardziej, że masz dostępny radar (biała kropka – twój Goblin; niebieska – Bandit Zero; czerwona – nieprzyjaciel; zielona – twoja baza). Po zdobyciu bazy Berkley'a i ostatecznym zwycięstwie główny rywal Zero musi zgodnie z umową opuścić San Fiero.

Nagroda za wykonanie misji: 7000\$, sklep Zero RC Shot przynosi okresowo dochód do 5000\$

Wang Cars (C)



Po ukończeniu misji „Yay Ka-Boom-Boom” w San Fiero otrzymujesz telefon od Yethro. Interes z kradzionymi autami zaczyna nabierać rumieńców. Cesar nawiązał kontakt z poważnymi odbiorcami i dysponuje obszerną listą zamówień. Żeby zacząć działać, musisz na początek wyłożyć 50000 dolarów na zakup salonu „Wang Cars” w Downtown. W tym piętrowym, oszklonym budynku będziecie eksponować odpicowane w warsztacie fury. W twoim garażu w Doherty wypełniasz misje, pozwalające zapęłnić salon kilkoma cennymi wozami.

Zeroing In

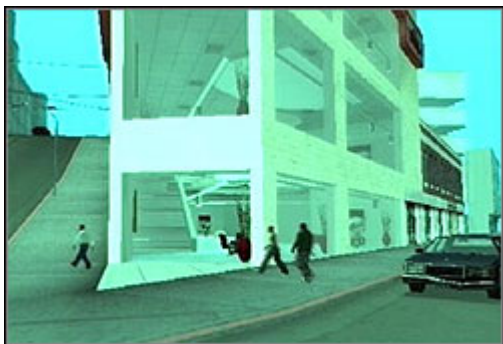


Zero wymyślił ciekawy gadżet. Przy pomocy specjalnego odbiornika można zlokalizować i śledzić osobę rozmawiającą w trakcie jazdy przez telefon komórkowy. Dzięki temu nie zgubi się samochodu, nawet poruszającego się wśród setek innych aut. Użyteczność urządzenia przetestuj od razu. Masz na celowniku panienkę, wsiadającą właśnie do pięknego Uranusa i plotkującą cały czas przez telefon. Wskakuj do wozu i ruszaj w ślad za nią.

Obserwuj uważnie mapę. Jej niedawna pozycja zaznaczona jest kropką, powoli zmieniającą kolor. Jeśli jest czerwona, to znaczy, że jesteś blisko celu, jeśli przechodzi w kolor różowy i następnie biały, to musisz przyspieszyć, jeśli jest szara – klops, prawdopodobnie zgubisz lada moment cel. Po osiągnięciu miejsca oznaczonego kropką na mapie pojawia się następny punkcik, potem kolejny itd. Przy szybkiej, perfekcyjnej i bezkolizyjnej jeździe ujrzysz po pewnym czasie ścigany samochód. Zbliź się do niego i gdy wyczujesz odpowiedni moment, stuknij go solidnie w kuper. Wytrącony z równowagi zakręci solidnego młynka i zatrzyma się na poboczu. Wskakuj do środka i wracaj do garażu, właśnie zdobyłeś pierwszy eksponat do salonu Wanga.

Nagroda za wykonanie misji: 5000\$, respekt +, odblokowana możliwość ulepszenia wozów biorących udział w ulicznych wyścigach w warsztacie Mod Shop w Ocean Flats

Test Drive



Na liście Cesara znajdują się Sultan i Elegy, szybkie wózki z podrasowanymi podtlenkiem azotu silnikami. Dokładnie takie modele znajdują się w salonie samochodowym „Otto’s Autos” w Downtown, na obrzeżach miasta. Jedź tam ze współnikiem, wejdźcie do środka i „wypożyczcie” poszukiwane przez was pojazdy. Po dość oryginalnym (przez okno na piętrze) opuszczeniu salonu Cesar nabierze ochoty na szybką jazdę po mieście. Gnaj za nim i nie zgub go, bo nie zaliczysz misji. W razie potrzeby używaj dopalacza („nitro”), który włączasz kółkiem lub L1.

Kilka minut takiej zabawy ściągnie wam na głowę kilka radiowozów i masę kłopotów, więc Cesar uspokoi się w końcu i da się namówić na powrót do garażu.

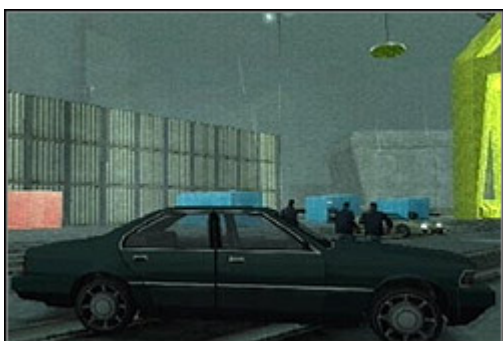
Nagroda za wykonanie misji: 5000\$, respekt +

Customs Fast Track

Pracujący w dokach kumpel Cesara doniósł wam o transporcie samochodów, mającym wkrótce opuścić portowe nabrzeże. Wśród załadowanych aut są modele warte zachodu, dlatego postanawiacie wybrać się do doków. Jedźcie do portu w Easter Basin i zaparkujcie przy ogromnym żurawiu.



Jako, że Cesar ma lęk wysokości, ty będziesz musiał zająć się obsługą dźwigu. Uruchom mechanizm i skieruj ramię na pokład statku. Stoją tam trzy kontenery. Kumpel Cesara miał oznaczyć farbą ten zasobnik, który zawiera najlepszy wóz, ale pokpił sprawę, więc musisz wyładować na brzeg wszystkie paki. Opuść linę z magnesem nad dowolny kontener i, gdy nastąpi połączenie, przenieś go nad burtą statku w oznaczone miejsce na nabrzeżu. Pamiętaj, że skrzynia musi znajdować się blisko ziemi, nim odczepisz magnes, inaczej zniszczysz jej zawartość.



Dopiero trzeci kontener zawiera pożądaną przez was towar. Niestety, w momencie gdy macie odjechać swoją zdobyczą, zostajecie zaatakowani przez gangsterów z konkurencji. Uporaj się z nimi jak najszybciej, zanim zdążą dobrać się wam do skóry (obserwuj pasek zdrowia Cesara). Po skasowaniu natrętów wsiadajcie w waszą brykę i wracajcie do garażu. Pamiętaj, że wysokość nagrody za wykonanie powyższej misji uzależniona jest od stopnia uszkodzenia waszego nowego nabytku.

Nagroda za wykonanie misji: max. 9250\$, respekt +, odblokowane misje „Export”

Puncture Wounds

Dawno nie widziałeś tak wkurzonego Cesara. Namierzył świetnego Stratuma na autostradzie, lecz nie był w stanie go zatrzymać. Kierująca nim panienka jechała jak diabeł i dumny Latynos mógł zobaczyć co najwyżej jej środkowy palec.



Postanawiasz mu pomóc, posiadasz przecież wóz z wbudowanymi kolczatkami. Wyjedź na trasę i popędź za obiektem pożądanym Cesara. Stratum porusza się drogą w kierunku Angel Pine. Gdy go dogonisz, dodaj gazu, wyprzedź i wypuść kolczatkę („stingers”). Jeśli znajdował się dokładnie za tobą, straci ogumienie i zatrzyma się. Jeśli jakimś cudem wywinie się, masz jeszcze dwie próby na unieruchomienie grata. Po udanej akcji zadzwoń do Cesara z dobrą wiadomością, zmień opony i wracaj do garażu.

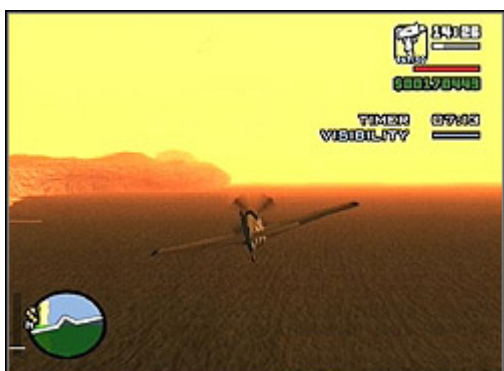
Nagroda za wykonanie misji: 5000\$, respekt +, salon „Car Wang” przynosi okresowo dochód do 8000\$

Air Yard (znaczek samolotu)

Komplet misji, oznaczonych znacznikiem samolotu na mapie, pojawia się po tym, jak zaliczysz szkołę pilotażu. Zadania są doskonałym sprawdzianem umiejętności nabytych w trakcie świeżo ukończonego kursu, gdyż w większości odbywają się w powietrzu. Aktywujesz je przez wejście w czerwony znacznik obok hangaru twojego lotniska w Verdant Meadows.

N.O.E.

Toreno poleca ci lecieć samolotem na południe stanu do Whetstone i zrzucić zaopatrzenie dla jego ludzi w Angel Pine. Jako, że przestrzeń powietrzna jest non stop przeczesywana przez wojskowe radary, musisz obrać odpowiednią trasę, by nie zostać namierzonym. Twoim wrogiem jest czas (masz tylko 10 minut na wykonanie zadania i powrót na lotnisko), a także lot na zbyt dużej wysokości.



Wskaźnik „visibility” informuje cię o stopniu zagrożenia ze strony radarów - jeżeli zaczyna rosnąć i rozlega się sygnał dźwiękowy, wówczas szukaj schronienia na niższym pułapie. Gdy przeciążysz wskaźnik, w twoją stronę wysłany zostanie klucz alarmowy myśliwców i zostaniesz poczęstowany rakietami, co oznacza smutny koniec. Niebezpiecznie jest też nad pustynną strefą zakazaną (restricted area), gdyż ustawione tam wyrzutnie SAM reagują automatycznie na każdego intruza bez względu na wysokość, na jakiej się porusza.

Gdy przelatując nad strefą zakazaną usłyszysz dźwięk zbliżającej się rakiety, zrób głęboki skręt z beczką, pomaga to niekiedy uniknąć trafienia. Optymalną drogą jest lot nad terenem: pustynia El Castillo del Diablo, zapora Shermana, zbiornik wodny Shermana, kanał Tierra Robada, zatoka Easter Bay Airport, lotnisko w San Fierro, zakłady chemiczne w dolinie Foster Valley i w końcu kanał wodny okrążający górę Mount Chiliad. Powyższa trasa poprowadzi cię nad otwarte morze, nad którym obierz kurs na Angel Pine. Będąc nad miasteczkiem przeleć przez czerwony okrąg, zrzut zostanie dokonany automatycznie. Wróć na lotnisko w Verdant Meadows tą samą trasą.

Nagroda za wykonanie misji: **15000\$**

Stowaway

Na lotnisku w Verdant Meadows ląduje wielki samolot transportowy, zjawiają się również agenci rządowi w wyładowanych sprzętem ciężarówkach. Jesteś przekonany, że to jakaś akcja nagrana przez Toreno, jednak sam zainteresowany wyprowadza cię z błędu. Owszem, to kumple po fachu Mike'a, ale z konkurencyjnej agencji i na dodatek z jej wredniejszego odłamu. Pragną przehandlować rządowe zapasy min lądowych do krajów Ameryki Łacińskiej, na co Toreno nie może pozwolić. Znajdź swoje możliwości i determinację prosi cię o pomoc w zatrzymaniu transportowca.



Wskakuj na stojący opodal motocykl (nie zwracaj uwagi na strzelających agentów) i popędź za startującym samolotem. Obierz za cel nie domkniętą rampę załadunkową, uważaj jednak na wylatujące stamtąd beczki, z którymi kolizja uniemożliwi ci dogonienie maszyny przed jej wzniesieniem w powietrze. Najlepiej zbliż się do rampy nieco z ukosa i wpakuj się na nią, gdy wyczujesz odpowiedni moment. Jeśli zdążyłeś na czas, jesteś w samolocie.



Musisz teraz przedrzeć się do kabiny pilota. Podążaj przed siebie uskakując w puste nisze przy ścianach przed toczącymi się beczkami. Niekiedy przyczają się tam jakiś delikwent, załatw go pięściami lub bronią białą (nie używaj broni strzeleckiej, wokół jest mnóstwo materiałów wybuchowych).



Po dotarciu na przód samolotu zlikwiduj agenta rzucającego beczki, zabierz mu spadochron i umieść w dowolnym miejscu torbę z ładunkiem wybuchowym (sarchel charge). Wracaj na tył maszyny i wyskocz z samolotu przez otwartą rampę. Nie zapomnij rozwinąć spadochronu.

Nagroda za wykonanie misji: 20000\$

Black Project



Ta misja jest aktywna w godzinach między 20.00 a 6.00 rano. Twój przyjaciel Truth ma obsesję na punkcie tajemnicy o kryptonimie Black Project, skrywanej w Strefie 69. Oczywiście jeleniem, który ma wykraść tajemnicę jesteś ty. Stary hippis podwozi cię pod bramę bazy i tyle go widzisz. Korzystając z ciemności wślizgnij się na teren obozu, starając się unikać blasku reflektorów i krążących strażników (czerwone kropki na radarze).



Skręć w prawo, celem twoim jest wieża kontrolna, w której wyłączysz zabezpieczenie drzwi do podziemnego laboratorium. Poruszaj się tylko wzdłuż ogrodzenia, nie ma sensu zapuszczać się w głąb bazy. Likwiduj żołnierzy i „gaś” strzałami ze snajperki reflektory, o dziwo przez dłuższy czas nikogo to nie zaniepokoi. Jeśli jednak ktoś cię w końcu zauważy i usłyszysz syreny alarmowe, biegnij w stronę studzienki kanalizacyjnej (żółty punkt na mapie), przestrzel kratę i wskocz do środka. Wąskim korytarzem dotrzesz do tajnego laboratorium.



Rozpocznij eksplorację pomieszczeń z karabinem w łapie. Odtąd jesteś już non stop atakowany przez mieszkańców bazy. W nierównej walce wspomagają cię leżące gdzieś tam kamizelki kuloodporne i serduszka z energią. Odnajdź najpierw pomieszczenie z dużym, zielonym radarem i wyłącz wyrzutnie SAM. Udaj się teraz do najważniejszej części laboratorium, ulokowanej obok napisu „Research Section A”. Jest zamknięta na kartę (Key Card), którą posiada jeden z kręcących się w pobliżu naukowców. Odbierz mu ją i otwórz drzwi (Blast Doors) skrywające tajemnicę Black Project.



Czeka cię jeszcze zejście na dno szybu w „asyście” wściekle strzelających żołnierzy i oto sekret Strefy 69 stoi przed tobą - błyszczący chromem plecak odrzutowy (Jet Pack). Załóż go, włącz silniki i wyleć dziurą w suficie na powierzchnię ziemi. Jeśli nie wyłączyłeś wcześniej SAM-ów, za chwilę oberwiesz rakieta, jeśli jednak wyłączyłeś, zostaw bazę za sobą i leć na szczyt góry w Arco del Orste, gdzie już czeka na ciebie Truth. Będzie tak zafascynowany twoją zdobyczą, że... zabierze ją i zostawi cię na pustyni samego. Wskocz na stojący przy rozwalonej szopie motocykl, wracaj na lotnisko.

Green Goo



Truth długo nie nacieszył się swoją nową zabawką. Okazuje się, że jego zniekształcone toksynami z narkotyków dłonie nie umieją poradzić sobie z zawłościami sterowania plecakiem odrzutowym. Obiecuje ci go więc sprezentować, pod warunkiem, że zrobisz coś dla niego. Chodzi o wykradzenie jeszcze jednej tajemnicy, schowanej w pociągu wojskowym. Załóż plecak i leć do północnego Las Venturas, gdzie ze stacji w Spinybed wyrusza właśnie pilnie strzeżony skład kolejowy. Jedź w twoją stronę, więc spotkacie się po drodze.



Na odkrytych wagonach pociągu stoi wielu żołnierzy, zajmij się najpierw nimi. Po wyeliminowaniu eskorty strzelaj w drewniane skrzynie (oznaczone strzałkami), jedna z nich kryje tajemnicę. Gdy z rozbitej paczki wyleci bijący niezwykłym blaskiem słoik, od razu zrozumiesz że to jest to, czego szukasz. Zabierz pojemnik i wracaj do Trutha na lotnisko. Ten z właściwym sobie wdziękiem podziękuje ci za zdobycz i ulotni się jak kamfora.

Nagroda za wykonanie misji: 20000\$, lotnisko w Verdant Meadows przynosi okresowo dochód do 10000\$, otrzymujesz Jet Packa na stałe (znajduje się na lotnisku, obok wejścia do pomieszczenia z zapisem stanu gry)

Trucking (zaczek furgonetki)



W misji „Tanker Commander” razem z Cataliną dostarczacie kradzioną cysternę niejakemu Whittakerowi, paserowi z Flint County. Od tej chwili masz możliwość wzięcia udziału w misjach polegających na przewożeniu ciężarówkami towarów w różne miejsca. W tym celu wejdź w czerwony znacznik w bazie RC Haul (znacznik furgonetki na mapie). Za każdy kurs otrzymujesz zapłatę, a w trakcie jazdy musisz uważać na umykający czas, upierdliwą policję i delikatny towar w kontenerze. Łącznie do wykonania jest 8 misji.

Mission 1. Cel podróży: jedno z miasteczek w Red County (Dillimore, Blueberry). Warunki jazdy: musisz dostarczyć towar maksymalnie do godziny 13.30. Zapłata: 1000\$.

Mission 2. Cel podróży: Montgomery w Red County. Warunki jazdy: przewożysz delikatny towar, za który w stanie nienaruszonym otrzymasz 1500\$. Każde uderzenie o przeszkodę terenową (wskaźnik uszkodzeń „damage”) redukuje tą sumę. Zapłata: max. 1500\$.

Mission 3. Cel podróży: Willowfield w Los Santos. Warunki jazdy: przewożysz nielegalny towar, masz cały czas na karku policję (3 gwiazdki alarmowe). Radiowozy starają się spychać cię na pobocze lub idą na „czołówkę”, nie wdawaj się z nimi w żadne przepychanki, bo odpiszesz naczepę (w takim wypadku masz 60 sekund na ponowne zaczepienie). Najlepszy sposób na gliny to wcisnąć w podbramkowej sytuacji hamulec do oporu. Pojazdy stróżów prawa najprawdopodobniej zmyli ten manewr i powpadają na siebie nawzajem. Zapłata: 2000\$.

Mission 4. Cel podróży: południowa część Whetstone. Warunki jazdy: przewożysz „gorący” towar, policja jest w stanie podwyższonej gotowości (2 gwiazdki alarmowe). Do celu musisz dojechać w niecałe 9 minut, więc by się wyrobić, skorzystaj z biegnącej przez Whetstone autostrady. Zapłata: 3000\$.

Mission 5. Cel podróży: Easter Bay Airport w San Fierro. Warunki jazdy: przewożysz delikatny towar, za który w stanie nienaruszonym otrzymasz 4000\$. Każde uderzenie o przeszkodę terenową (wskaźnik uszkodzeń „damage”) redukuje w dół tą sumę. Zapłata: max. 4000\$.

Mission 6. Cel podróży: Easter Basin w San Fierro. Warunki jazdy: przewożysz nielegalny towar, jesteś bezustannie „na celowniku” policji (3 gwiazdki alarmowe). Najlepszym sposobem na niespotkanie glin jest podróż do San Fierro przebiegającymi tuż obok bazy torami kolejowymi. Niebezpieczeństwo stwarzają jedynie nadjeżdżające z naprzeciwka pociągi. Zapłata: 5000\$.

Mission 7. Cel podróży: Green Palms w północnej części stanu. Warunki jazdy: misja nocna, w trakcie której musisz dowieźć do celu delikatny towar przed godziną 6.45 rano. Za dostarczenie ładunku w stanie nienaruszonym otrzymasz 7000\$. Każde uderzenie o przeszkodę terenową (wskaźnik uszkodzeń „damage”) redukuje w dół tą sumę. Zapłata: max. 7000\$.

Mission 8. Cel podróży: Whitewood Estates w Las Venturas. Warunki jazdy: przewożysz nielegalny towar, jesteś atakowany z lądu i powietrza przez doborowe oddziały policji (4 gwiazdki alarmowe). Zapłata: 10000\$.

Nagroda za wykonanie misji: baza ciężarówek RC Haul przynosi okresowo dochód do 2000\$, masz możliwość zarabiania jako kierowca ciężarówki (misje zlecane na terenie RC Haul).

Quarry



Zaliczenie zadania „Explosive Situation”, w trakcie którego zdobywasz ładunki wybuchowe dla Wooziego, otwiera drogę do misji w kamieniołomie. Cechą charakterystyczną „Quarry” jest konieczność perfekcyjnej obsługi „ciężkiego” sprzętu: buldożera, wywrotki i dźwigu. Zadania aktywujesz wchodząc w czerwony znacznik przed bramą wjazdową do kamieniołomu. Łącznie do wykonania jest 7 misji.

Mission 1. Sprzęt: buldożer. Zadanie: oczyścić z kamieni drogę prowadzącą na dno kamieniołomu, nim przyjedzie pojazd zaopatrzeniowy. W czasie 3 i pół minuty (wskaźnik „delivery” na ekranie), używając buldożera zepchnij 7 głazów w przepaść tak, by wpadły w czerwone znaczniki. Aby dostać się na niższe poziomy kopalni, zamiast jechać długą, krętą drogą w dół, po prostu spadnij spychaczem na niższy poziom drogi, pozwala to zaoszczędzić mnóstwo czasu. Nagroda: 500\$.

Mission 2. Sprzęt: buldożer. Zadanie: usunąć z obszaru kamieniołomu beczki z materiałem wybuchowym, podłożone przez konkurencyjny gang. Bomby musisz zepchnąć spychaczem do oznaczonych stref, masz na to 1 min. 15 sek. – 1 min. 35 sek. (w zależności od odległości beczki od strefy). Po zdezaktywowaniu jednego ładunku wybuchowego, pojawia się następny. Nie przebywaj zbyt długo w pobliżu umieszczonych w strefach beczek, bowiem te po chwili wybuchają, mogąc cię uszkodzić. Nagroda: 1000\$.

Mission 3. Sprzęt: wywrotka. Zadanie: zlikwidować piromanów podkładających bomby w kamieniołomie. Uciekających wielką wywrotką złoczyńców musisz dognać i zlikwidować w ciągu 8 minut (wskaźnik „deadline” na ekranie). Poruszając się identycznym pojazdem okrąż kamieniołom połączoną drogą, wyjedź na szosę w pobliżu wrogiej ciężarówki. Po dogonieniu celu staranuj go, uderzaj, spychaj na przeszkody terenowe itd. Uczyń wszystko, by jego wskaźnik uszkodzeń „damage” spadł do zera. Nagroda: 2000\$.

Mission 4. Sprzęt: motocykl, wywrotka. Zadanie: usunąć i ciała zabitych gangsterów, zanim przybędzie policja. Masz na to 4 minuty (wskaźnik „cops” na ekranie odmierzający czas). Wskakuj na motocykl i jedź do tylnego wejścia do kamieniołomu, gdzie na wywrotce leżą zwłoki. Przesiądź się do Dumpera i wracaj tą samą drogą do głównego wejścia. Zjedź ostrożnie (ciała nie mogą spaść na ziemię) na dno odkrywki, w jednym z miejsc płonie wielkie ognisko. Podjedź tyłem do ognia i wrzuć do niego trupy (siłownikiem naczepy sterujesz przy pomocy prawego analoga). Nagroda: 3000\$.

Mission 5. Sprzęt: wywrotka. Zadanie: zawieźć materiały wybuchowe na lotnisko w Verdant Meadows. Masz niewiele czasu (3 minuty odliczane przez wskaźnik „deadline”), więc gaz do dechy. Po drodze uważaj, by nie spowodować poważniejszej kraksy (drobne wstrząsy są akceptowalne), bo wylecisz w powietrze. Po dojechaniu na lotnisko zbliż się do czerwonego znacznika i zrzuć beczki na miękkie piach. Nagroda: 5000\$.

Mission 6. Sprzęt: buldożer. Zadanie: oczyścić tory kolejowe z leżących na nich „wybuchowych” beczek, zanim przyjedzie pociąg. Cel misji znajduje na północ od kamieniołomu, w znacznej odległości od miejsca startu, dlatego dojazd na miejsce akcji powolnym buldożerem trwa dość długo. Na wykonanie zadania masz zaledwie 3 minuty (wskaźnik „train” odmierzający czas), dlatego po wjechaniu na tory nie baw się w spychanie pojedynczych beczek. Pojemniki leżą jeden za drugim, łap ich w „łyżkę” po kilka naraz i dopiero wtedy skręcaj na pobocze. Nagroda: 7500\$.

Mission 7. Sprzęt: motocykl, buldożer, dźwig, wywrotka. Zadanie: pozbyć się ciała wścibskiego gliny, zanim jego koledzy trafią do kamieniołomu. Masz na to aż 8 minut (wskaźnik „cops” odmierzający czas), ale wbrew pozorom to niewiele, staraj się więc wykonywać poszczególne

czynności bezbłędnie. Wsiądź na stojący obok motocykl i zjedź na dno kamieniołomu (nie bój się jazdy na skróty, skacz z dużych wysokości). Będąc na dole wpakuj się do buldożera i zepchnij ciało i motocykl policjanta (oznaczone zielonymi strzałkami) do oznaczonego na czerwono miejsca. Dosiądź ponownie motocykl, popędź do mieszczącego się na wyższym poziomie dźwigu. Sterując ramieniem i magnesem dźwigu (lewy analog), przenieś zwłoki i motocykl na naczepę stojącą przy dźwigu wywrotki. Teraz opuść dźwig i wskocz do szoferki wywrotki, wyjedź ostrożnie na powierzchnię kamieniołomu (nie możesz absolutnie uronić ładunku na ziemię). Udaj się nad pobliski brzeg rzeki i wywal zawartość wywrotki do wody. Uważaj, żeby samemu z ciężarówką nie spaść z wysokiego brzegu w nurt rzeki. Podjeżdżaj do brzegu ostrożnie tyłem i w ostatniej chwili podnieś naczepę. Nagroda: 10000\$.

Nagroda za wykonanie misji: kamieniołomy Quarry przynoszą okresowo dochód do 2000\$, możesz pracować w kamieniołomie, odtąd dostępne są pojazdy Bulldozer i Dumper.

Valet Parking



„Vank Hoff” w Financial, to najbardziej ekskluzywny hotel w San Fierro. Na placyku przed głównym wejściem służba hotelowa przejmuje od gości samochody i umieszcza je w podziemnym garażu. Po zaliczeniu misji podstawowej „555 We Tip” masz możliwość sprawdzenia się jako parkingowy z „Vank Hoffa”, wystarczy, że przebierzesz się w czerwony uniform (valet uniform) i wejdiesz w znacznik przy zatoczce dla aut.



Praca parkingowego podzielona jest na misje, w każdej z nich musisz w ograniczonym czasie („times left”) zaparkować określoną ilość samochodów („cars to park”). Ważne jest, abyś nie uszkodził gościowi hotelowemu wozu, bo od jego stanu technicznego uzależniony jest napiwek („damage bonus”). Pamiętaj, że jesteś jednym z kilku pracujących parkingowych, jeśli będziesz zbyt opieszale startował do podjeżdżającego właśnie auta, ubiegnie cię inny lokaj, a czasu na wykonanie misji nie ma za wiele.



Po otrzymaniu kluczyków od właściciela pojazdu zjedź wozem do podziemnego garażu i zatrzymaj się w oznaczonym na czerwono miejscu. Po zaparkowaniu do ogólnego czasu misji doliczane są bonusy sekundowe: za brak uszkodzeń samochodu oraz za precyzję parkowania. Z garażu musisz pieszo wracać do zatoczki po kolejne zlecenie, choć jest też możliwość podwiezienia się któryms z zaparkowanych wcześniej wozów (ale nie tym, którym właśnie przyjechałeś).

Aby praca parkingowego zakończyła się sukcesem, musisz ukończyć pięć misji:

Mission 1. Ilość aut do zaparkowania: 3 sztuki. Czas zadania: 2 minuty. Napiwek: 100\$.

Mission 2. Ilość aut do zaparkowania: 4 sztuki. Czas zadania: 2 minuty. Napiwek: 200\$.

Mission 3. Ilość aut do zaparkowania: 5 sztuki. Czas zadania: 2 minuty. Napiwek: 300\$.

Mission 4. Ilość aut do zaparkowania: 6 sztuki. Czas zadania: 2 minuty. Napiwek: 400\$.

Mission 5. Ilość aut do zaparkowania: 7 sztuki. Czas zadania: 2 minuty. Napiwek: 500\$.

Nagroda za wykonanie misji: [parking przy hotelu „Vank Hoff” przynosi okresowo dochód do 2000\\$, możesz zarabiać jako parkingowy](#)

Courier



Pracę kuriera możesz podjąć w każdym z trzech głównych miast. Zasada realizacji zadania jest w każdym przypadku identyczna: dostajesz do plecaka kilka paczek, które musisz w ograniczonym czasie rozwieźć po mieście. Za środek transportu służą ci jednoślady: motocykl, skuter lub rower. Limit czasowy jest dość pokaźny (wskaźnik „time” na ekranie), rozplanuj tylko tak trasę przejazdu, by nie krążyć w kółko po tych samych ulicach.

Po dojechaniu na miejsce przekazania przesyłki zlokalizuj świetlisty okrąg, przełącz się na widok z boku (przycisk L2 lub R2) i w odpowiednim momencie ciśnij paczkę do jego środka. Jeśli nie trafisz, ponów rzut następną paczką, masz ich kilka w zapasie (wskaźnik „items held”). Po wykonaniu wszystkich kursów w obrębie danej misji wracaj pod lokal po zapłatę. Dostajesz premię za zaoszczędzony czas („time left”) i nie wykorzystane paczki („items spare”). Gdy w trakcie jazdy spadniesz lub zsiądziesz z pojazdu, masz 20 sekund na ponowne zajęcie miejsca na siodelku, inaczej nie zaliczysz zadania.

Ukończenie wszystkich misji kurierskich w mieście skutkuje przejściem danego lokalu na własność (asset). Nieruchomość generuje odtąd okresowo dochód do 2000 dolarów. Ponadto w każdej chwili możesz dosiąść zaparkowany na jej terenie dwuślad i dorobić sobie parę dolców na boku jako kurier.

Hippy Shopper

Lokal: sklep Hippy Shopper w San Fierro, znajdujący się w dzielnicy Queens. Pojazd kurierski: motocykl Freeway.



Misja 1. Wielkość dostawy: 3 paczki. Zapas paczek: 6 sztuk.

Misja 2. Wielkość dostawy: 4 paczki. Zapas paczek: 6 sztuk.

Misja 3. Wielkość dostawy: 5 paczek. Zapas paczek: 7 sztuk.

Misja 4. Wielkość dostawy: 6 paczek. Zapas paczek: 8 sztuk.

Nagroda za wykonanie misji: sklep „Hippy Shopper” w San Fierro przynosi okresowo dochód do 2000\$, możesz zarabiać jako kurier

Burger Shot

Lokal: bar sieci Burger Shot w Las Venturas, znajdujący się w dzielnicy Redsands East. Pojazd kurierski: skuter.



Misja 1. Wielkość dostawy: 3 paczki. Zapas paczek: 5 sztuk. Limit czasowy: 3 min.

Misja 2. Wielkość dostawy: 4 paczki. Zapas paczek: 6 sztuk. Limit czasowy: 5 min.

Misja 3. Wielkość dostawy: 5 paczek. Zapas paczek: 7 sztuk. Limit czasowy: 5 min.

Misja 4. Wielkość dostawy: 6 paczek. Zapas paczek: 8 sztuk. Limit czasowy: 8 min.

Nagroda za wykonanie misji: bar sieci Burger Shot w Redsands East (Las Venturas) przynosi okresowo dochód do 2000\$, możesz zarabiać jako kurier

Roboi's Food Mart

Lokal: sklep Roboi's Food Mart w Los Santos, znajdujący się w dzielnicy Commerce. Pojazd kurierski: rower BMX.



Misja 1. Wielkość dostawy: 3 paczki. Zapas paczek: 6 sztuk. Limit czasowy: 3 min.

Misja 2. Wielkość dostawy: 4 paczki. Zapas paczek: 6 sztuk. Limit czasowy: 5 min.

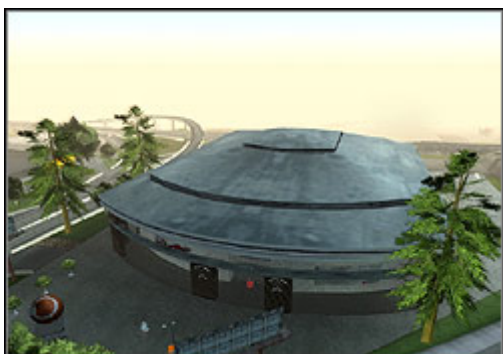
Misja 3. Wielkość dostawy: 5 paczek. Zapas paczek: 7 sztuk. Limit czasowy: 5 min.

Misja 4. Wielkość dostawy: 6 paczek. Zapas paczek: 8 sztuk. Limit czasowy: 10 min.

Nagroda za wykonanie misji: sklep Roboi's Food Mart w Los Santos przynosi okresowo dochód do 2000\$, możesz zarabiać jako kurier

XIII. WYŚCIGI (RACE TOURNAMENTS)

Stadiony



We wszystkich głównych miastach San Andreas znajdują się stadiony, na których odbywają się różnej maści zawody motocrossowe. Dwie imprezy to typowe wyścigi (Dirt Track, 8-Track), pozostałe to przejazd przez tor przeszkód (Kickstart) oraz totalna demolka na wielkiej arenie (Blood Ring). Możesz wziąć udział w zawodach po wejściu w czerwony znacznik, mieszczący się obok drzwi wejściowych na dany stadion.

Stadion w Blackfield (Las Venturas)

Kickstart



Pojazd: motocykl motocrossowy. Czas przejazdu: 4 minuty. Warunki jazdy: na arenie poustawiane są sprzęty (platformy, pętle, rampy itd.), których poprawne przejechanie owocuje zebraniem barwnej kropki. Kolor kropki określa jej punktową wartość: zielony – 1 pkt, żółty – 2 pkt i czerwony – 3 pkt. Twoim zadaniem jest zebranie wymaganej w danym przejeździe ilości punktów (25 pkt). Jeśli spadniesz z motocykla, masz 30 sekund na powrót na siodełko.

Nagroda za zwycięstwo: [odblokowany dostęp do pojazdu: Dune](#)

Dirt Track



Pojazd: motocykl motocrossowy. Ilość okrążeń: 6. Ilość zawodników: 12. Warunki jazdy: wyścig na wąskim, pofałdowanym torze zamkniętym. Ze względu na dużą ilość uczestników na trasie zdarzają się zatory, gdy kilku zawodników wpadnie na siebie. Jeżeli wjedziesz w taką grupę i wypadniesz z siodełka, koniecznie dosiądź ponownie swoją maszynę. Jazda na innym motocyklu nie wchodzi w rachubę, zostaniesz zdyskwalifikowany. Na jednym z odcinków toru droga się rozwidła – wybierz lewy przejazd.

Nagroda za zwycięstwo: [25000\\$, odblokowany dostęp do pojazdu: BF Injection](#)

Stadion w East Beach (Los Santos)

8-Track



Pojazd: samochód. Ilość okrążeń: 12. Ilość zawodników: 12. Warunki jazdy: wyścigi na zamkniętym torze w kształcie ósemki. Duża ilość okrążeń i przeciwników sprawiają, że przejazdom towarzyszą ustawiczne przepychanki z rywalami. Jeśli dodać do tego niewielką szerokość toru, to trudno się dziwić, że w ogóle ciężko jest dojechać do mety, nie mówiąc już o dobrym miejscu w klasyfikacji. Sposobem na bezkolizyjną jazdę jest puszczenie przycisku gazu przed każdym zakrętem. O hamulcu raczej zapomnij (ze względu na poślizgi).

Nagroda za zwycięstwo: 10000\$, odblokowany dostęp do pojazdów: [Monster Truck](#), [Hotring Racer](#)

Stadion w Foster Valley (San Fierro)

Blood Ring



Pojazd: samochód. Warunki jazdy: walka na wielkiej arenie przy użyciu zderzaków i broni palnej. Jako jeden z kilkunastu zawodników musisz przejeżdżać przez czerwone znaczniki, pojawiające się losowo w różnych częściach areny. Każdy „zaliczony” znacznik to 15-sekundowy bonus, doliczany do czasu ogólnego (zaczynasz z półminutowym zapasem). Zebranie w krótkim czasie kilku znaczników pozwala „nabić” sobie wymaganą do zaliczenia ilość sekund.

W wyniku bezpardonowej walki twój wóz zamienia się powoli w kupę złomu, szybkich napraw możesz dokonać zbierając porzucane tu i ówdzie klucze maszynowe. Po zaliczeniu misji zostajesz poinformowany, ile udało ci się zniszczyć pojazdów i jaki jest aktualny rekord.

Nagroda za zwycięstwo: 10000\$, odblokowany dostęp do pojazdu: [Bloodring Banger](#)

O t w a r t y t e r e n

Cykl wyścigów na otwartym terenie składa się z czterech turniejów, aktywowanych w dzielnicach Little Mexico (Los Santos), Downtown (San Fierro), LVA Freight Depot (las Venturas) oraz na lotnisku w Las Venturas. Łącznie dostępnych jest 25 tras, za zaliczenie wszystkich z wynikiem pozytywnym otrzymasz 1000000\$ nagrody.

Lotnisko w Las Venturas

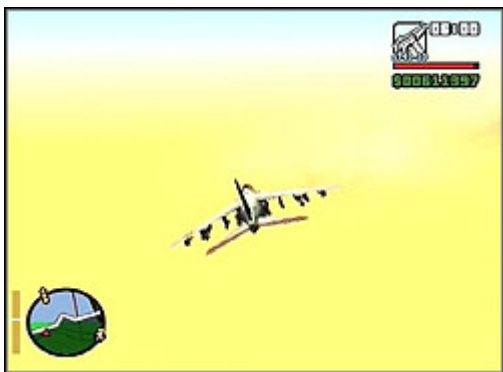
Misje zlecane na lotnisku w Las Venturas zaliczasz po wejściu w czerwony znacznik przy kontenerach, na prawo od bramy wjazdowej. Latasz przeróżnymi statkami powietrznymi, zaliczając po drodze punkty kontrolne w kształcie pierścieni. Jeżeli opuścisz kabinę pojazdu w trakcie wykonywania misji, masz 25 sekund na powrót do maszyny, inaczej zostaniesz zdyskwalifikowany. Nagroda za zaliczenie każdego zadania wynosi 10000\$

Barnstorming



Maszyna: dwupłatowiec akrobatyczny Stuntplane. Dystans: 12 km. Obszar przelotu: lotnisko w San Fierro, Easter Bay Airport, Foster Valley, Missionary Hill (San Fierro), Red County, Whetstone, Shady Creeks, Flint County, Back o Beyond, Leafy Hollow, Red County, Flint Water, Blueberry. Warunki lotu: latasz nad zalesionym, górzystym terenem. Samolot jest tak nadsterowny, że do kierowania wystarczą delikatne wychylenia analoga.

Military Service



Maszyna: myśliwiec pionowego startu Hydra. Dystans: 17 km. Obszar przelotu: lotnisko w Verdant Meadows, Bone County, Tierra Robada, Red County, San Fierro Bay, Gant Bridge, Bayside Marina, Marina, El Castillo del Diablo, Mount Chiliad, dzielnice San Fierro - Easter Basin, Downtown, Dohaerty, Garcia, Ocean Flats, Missionary Hill. Warunki lotu: krążysz wpierw nad pustynią, potem nad miastem. Uważaj na pustynne burze piaskowe, redukują widoczność do minimum. Samolotem steruje się w specyficzny sposób, ponieważ oprócz typowego manewrowania sterami kierunku, zmieniasz położenia dysz silników.

Chopper Checkpoint



Maszyna: helikopter Maverick. Dystans: 4 km. Obszar przelotu: lotnisko w Verdant Meadows, Bone County, Las Payasadas, El Castillo del Diablo, The Sherman Dam, Arco del Oeste, Tierra Robada, El Quebrados, Valle Ocultado. Warunki lotu: lataasz głównie nad pustynnym, górzystym terenem. Generalnie jest to dość łatwe zadanie, pewną trudność mogą jedynie sprawić manewry wśród nieregularnie ukształtowanych wzniesień oraz lot tuż nad ziemią.

Whirly Bird Waypoint



Maszyna: helikopter News Chopper. Dystans: 4 km. Obszar przelotu: dzielnice San Fierro - Downtown, Easter Basin, Financial, Calton Heights, Esplanade East, Esplanade North, Battery Point, Palisades. Warunki lotu: przez większą część zadania krążysz wśród drapaczy chmur, uważaj na ściany, a także mosty, drzewa, latarnie itd.

Heli Hell



Maszyna: śmigłowiec bojowy Hunter. Dystans: 4 km. Obszar przelotu: dzielnice Los Santos – El Corona, Verdant Bluffs, Commerce, Pershing Square, Downtown Los Santos, Glen Park, Mulholland Intersection, Temple, Market, Idlewood, lotnisko w Los Santos. Warunki lotu: w porównaniu do maszyn z dwóch poprzednich misji, śmigłowiec bojowy jest cięższy, większy i bardziej bezwładny. Unikaj obijania maszyny podczas lotu na niskich wysokościach lub w wąskich przesmykach między budynkami. Helikopter jest wytrzymały, ale nie niezniszczalny.

World War Ace



Maszyna: myśliwiec Rustler z czasów Drugiej Wojny Światowej. Dystans: 6 km. Obszar przelotu: Red County, dzielnice Los Santos - Verdant Bluffs, Commerce, Pershing Square, Downtown Los Santos, Mulholland Intersection, Las Colinas, Jefferson, East Los Santos, Ganton, Willowfield, Ocean Docks, lotnisko w Los Santos. Warunki lotu: najtrudniejszym elementem tego zadania jest start. Samolot to zabytkowa maszyna, bardzo wolno nabierająca prędkości. Jeśli podniesiesz nos za wcześnie, nie będziesz miał odpowiedniej siły nośnej i spadniesz.

Dzielnica Little Mexico (Los Santos)

Na tyłach dużego budynku w Little Mexico znajduje się czerwony znacznik, po wejściu w który możesz wziąć udział w 9 różnych wyścigach. W każdym zadaniu trasa oznakowana jest czerwonymi znacznikami, które wskazują drogę. Startujesz jako jeden z 6 zawodników (oprócz trzech ostatnich misji, gdzie rywalizujecie we czterech), a nagroda za zwycięstwo w każdym z wyścigów wynosi 10000\$.

Lowrider Race



Pojazd: lowrider Blade. Dystans: 2 km. Obszar wyścigu: dzielnice Los Santos - Verdant Bluffs, Verona Beach, Marina, Santa Maria Beach, Rodeo, Richman. Warunki jazdy: poruszasz się w ruchu miejskim. Wyścig musisz ukończyć w jednej z misji podstawowych – „High Stakes, Low-Rider”.

Little Loop



Pojazd: motocykl NRG-500. Dystans: 1 km. Obszar wyścigu: dzielnice Los Santos – East Beach, Los Flores, East Los Santos . Warunki jazdy: trasa wiedzie przez kilka wschodnich dzielnic, położonych na wzgórzu. Dzięki temu, co chwila wyrzuca twój motocykl w powietrze, musisz więc uważać, by w wąskich uliczkach nie wylądować po takim skoku na ścianie domu.

Backroad Wanderer



Pojazd: motocykl FCR-900. Dystans: 3 km. Obszar wyścigu: Red County, dzielnice Los Santos – Richman, Mulholland. Warunki jazdy: wyścig na północnych obrzeżach miasta, położonych na wzgórzach. Trasa składa się w zasadzie z prostych odcinków, na których można rozwinąć znaczne prędkości, ale posiada też kilka ostrych, nieprzyjemnych zakrętów. Uważaj na niewielki, ale upierdliwy ruch miejski.

City Circuit



Pojazd: motocykl PCJ-600. Dystans: 3 km. Obszar wyścigu: dzielnice Los Santos – Idlewood, East Los Santos, East Beach, Los Flores, Las Colinas, Glen Park, Mulholland Intersection, Downtown Los Santos. Warunki jazdy: przez większą część zmagañ poruszasz się autostradą lub szerokimi miejskimi ulicami, co w zestawieniu z niewielkim ruchem miejskim daje niezwykle szybki wyścig. Nie puszczaj manetki gazu.

Vinewood



Pojazd: samochód Sunrise. Dystans: 3 km. Obszar wyścigu: Red County, dzielnice Los Santos – Market, Temple, Mulholland, Mulholland Intersection, Richman, Rodeo, Marina, Verona Beach. Warunki jazdy: jako że trasa w dużej części zahacza o przedmieścia Los Santos, przed tobą trudne zadanie przeciskania się przez wąskie podmiejskie uliczki, skręcania nie tam gdzie trzeba, blokowania się w ciasnych przejazdach itd. Oprócz prędkości najważniejsza jest bezbłędna jazda.

Freeway



Pojazd: samochód Super GT. Dystans: 4 km. Obszar wyścigu: dzielnice Los Santos – Market Station, Market, Commerce, Idlewood, Jefferson, East Los Santos, Downtown Los Santos, Mulholland Intersection, Temple, Vinewood, Richman, Rodeo, . Warunki jazdy: nawet niewielki ruch miejski to wielki problem, gdy się jedzie super szybko „rakieta”. Rywale są niezwykle szybcy, dlatego musisz dać z siebie wszystko. Auto nie jest zbyt wytrzymałe, więc nie obijaj go o byle co.

Into the Country



Pojazd: samochód Bullet. Dystans: 8 km. Obszar wyścigu: Red County, North Rock, Hankypanky Point, Montgomery Intersection, dzielnice Los Santos: Los Santos International, Ocean Docks, Playa del Seville, East Beach, Las Colinas, Mulholland Intersection, Downtown Los Santos, Commerce, Verdant Bluffs. Warunki jazdy: wyścig po zatłoczonej autostradzie, biegnącej przez Los Santos. Z jednej strony łatwiej, bo masz tylko 4 rywali, z drugiej jednak jest takie zagęszczenie aut na jezdniach, że niekiedy trzeba uprawiać typowy slalom lub pruć poboczem.

Badlands A



Pojazd: samochód Sabre. Dystans: 4 km. Obszar wyścigu: Red County, Fern Ridge, Blueberry, Blueberry Acres, The Panopticon. Warunki jazdy: Jeździsz głównie wiejskimi, zakurzonymi drogami. Pierwszy odcinek trasy jest dość trudny ze względu na obecność rzeki, wystarczy niewielki błąd w kierowaniu i lądujesz w wodzie. Wyścig ten jest umieszczony w misjach podstawowych pod nazwą „Wu Zi Mu”.

Badlands B



Pojazd: samochód ZR-350. Dystans: 4 km. Obszar wyścigu: Red County, Fern Ridge, Blueberry, Blueberry Acres, The Panopticon. Warunki jazdy: trasa jest dokładnie taka sama, jak „Badlands A”, tylko biegnie w drugą stronę (z dotychczasowej mety na start). Wyścig ten również zamieszczony jest w misjach podstawowych pod nazwą „Farewell, My Love...”.

Dzielnica Downtown (San Fierro)

Miejsce, w którym aktywujesz wyścigi po San Fierro i okolicach, znajduje się tuż przy warsztacie „Pay’n’Spray”, obok salonu samochodowego Wanga. Po wejściu w czerwony znacznik bierzesz udział w 6 wyścigach, w trakcie których walczysz o zwycięstwo z 5 innymi zawodnikami. Dosiadasz różne pojazdy mechaniczne, jednak opuszczenie każdego na dłużej niż 25 sekund kończy się dyskwalifikacją. W trakcie jazdy zaliczasz kolejne punkty kontrolne w kształcie czerwonych kolumn. Za wygranie wyścigu otrzymujesz 10000\$.

Dirtbike Danger



Pojazd: motocykl Sanchez. Dystans: 3 km. Obszar wyścigu: Back o Beyond, Shady Creeks, Whetstone, Flint County. Warunki jazdy: zmagania na zalesionym, pofałdowanym terenie pełnym strumyków, skał, zwalonych drzew itd. Unikaj bezpośredniego kontaktu z przeszkodami terenowymi, bowiem przy dużych prędkościach nawet dość lekkie uderzenie w kamień wyrzuci cię z siodełka.

Bandito County



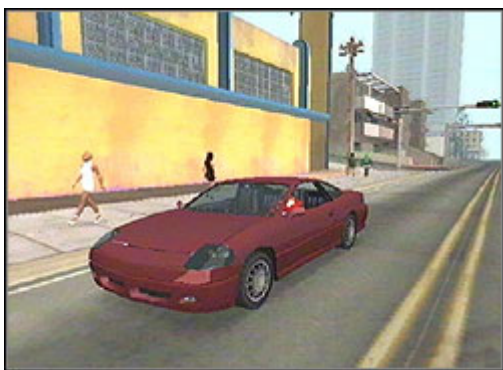
Pojazd: buggy Bandito. Dystans: 3 km. Obszar wyścigu: Whetstone, Shady Creeks, Back o Beyond, Flint County, Los Santos Inlet. Warunki jazdy: rywalizacja na tym samym terenie co w wyścigu „Dirtbike Danger”. Buggy trzyma się doskonale trasy, jest mało wywrotny i wytrzymały, w związku z czym nawet poważna kraksa nie przekreśla twoich szans na zwycięstwo.

GO-GO Karting



Pojazd: gokart Kart. Dystans: 1 km. Obszar wyścigu: dzielnice San Fierro - Avispa Country Club, Ocean Flats, Hashbury, Garcia, Queens, City Hall. Warunki jazdy: ścigasz się zarówno po głównych, jak i bocznych uliczkach miasta. W zmaganiach przeszkadza zwykły ruch uliczny i policja, reagująca na każde poważniejsze wykroczenie drogowe. Gokart jest niezwykle czuły w sterowaniu i reaguje dość gwałtownie na wychyły gałki analoga, na szczęście jest prawie niewywracalny i odporny na zniszczenie.

San Fierro Fastlane



Pojazd: samochód Alpha. Dystans: 2 km. Obszar wyścigu: dzielnice San Fierro - Paradiso, Juniper Hollow, Calton Heights, Esplanade North, Downtown, Juniper Hill. Warunki jazdy: północne dzielnice miasta umożliwiają rozwinięcie dużych prędkości wozów, dlatego nie możesz pozwolić sobie na najmniejszy błąd. Rywale są niezwykle szybcy, dlatego staraj się omijać neutralne pojazdy i skracać sobie drogę (np. jadąc przez trawę) tam, gdzie to jest możliwe.

San Fierro Hills



Pojazd: samochód Phoenix. Dystans: 8 km. Obszar wyścigu: dzielnice San Fierro - Downtown, Esplanade East, Esplanade North, Calton Heights, Chinatown, King's, Doherty, Foster Valley, Missionary Hill, Avispa Country Club, Easter Basin, prowincja - Whetstone, Mount Chiliad. Warunki jazdy: zwiedzasz kawał miasta i jego okolice. Trasa obejmuje zarówno szybkie odcinki (autostrada), jak i kręte, wolne etapy (Missionary Hill). Musisz dostosować prędkość do aktualnej lokalizacji, ponieważ auto nie jest zbyt wytrzymałe i możesz nie dojechać do mety.

Country Endurance



Pojazd: samochód Bullet. Dystans: 10 km. Obszar wyścigu: dzielnice San Fierro - Easter Bay Airport, Easter Tunnel, Foster Valley, prowincja - Red County, Fallen Tree, Flint County, Back o Beyond, Los Santos Inlet, Flint Range, Flint Intersection, Whetstone. Warunki jazdy: większa część trasy prowadzi przez wiejskie krajobrazy, pełne wąskich, jednopasmowych dróg. Na szczęście okolica jest opustoszała, dzięki czemu skup się przede wszystkim na poprawnym prowadzeniu wozu. Staraj się nie obijać zbyt dużo auta, bowiem na tak długim dystansie doprowadzisz je w końcu do ruiny i nie ukończysz wyścigu.

Dzielnica LVA Freight Depot (Las Venturas)

Na terenie kompleksu magazynów w południowym Las Venturas możesz aktywować 4 wyścigi. Wejdź w czerwony znacznik obok budynku magazynu, zaraz przy wejściu na teren kompleksu. Ścigasz się samochodami sportowymi jako jeden z 6 pretendentów do zwycięstwa. Kierujesz różnymi sportowymi samochodami lub motocyklami, jednak opuszczenie każdego na dłużej niż 25 sekund kończy się dyskwalifikacją. Za wygranie wyścigu otrzymujesz 10000\$.

SF to LV



Pojazd: samochód Banshee. Dystans: 7 km. Obszar wyścigu: Bayside, Tierra Robada, Robada Intersection, Red County, Bone County, Hunter Quarry, dzielnice Las Venturas – Blackfield Intersection, Julius Thruway West, dzielnice San Fierro – Calton Heights, Juniper Hollow, Paradiso, Battery Point, Gant Bridge. Warunki jazdy: na tej trasie liczy się tylko pedał gazu. Cały czas jedziesz autostradą, mijając po drodze zwykłych uczestników ruchu. Wystarczy, że wypadniesz dwa, trzy razy z trasy i możesz sobie darować dalszą podróż, rywale odskoczą zbyt daleko.

Dam Rider



Pojazd: motocykl NRG-500. Dystans: 4 km. Obszar wyścigu: The Sherman Dam, Tierra Robada, Las Barrancas, Bone County, Fort Carson . Warunki jazdy: droga prowadząca przez pustynny, pofalowany krajobraz. Niewielki ruch na drodze i kilka prostych odcinków sprawiają, że można śmiało dodać gazu. Kluczem do zwycięstwa jest jednak bezkolizyjna jazda i jak najczęstsze ścinanie ostrych zakrętów.

Desert Tricks



Pojazd: motocykl FCR-900. Dystans: 4 km. Obszar wyścigu: Bone County, El Castillo del Diablo, Tierra Robada, Arco del Oeste, Valle Ocultado, El Quebrados, The Sherman Dam. Warunki jazdy: pustynne ścieżki mieszają się z asfaltowymi dwupasmówkami. Dużym ułatwieniem jest całkowity brak ruchu drogowego, z drugiej strony trasa kryje kilka pułapek (zawracanie o 180 stopni, przepaść za zakrętem itd.).

LV Ringroad



Pojazd: samochód Turismo. Dystans: 5 km. Obszar wyścigu: dzielnice Las Venturas – Blackfield Intersection, Julius Thruway West, Julius Thruway South, Rockshore East, Julius Thruway East, Julius Thruway North, Pilson Intersection. Warunki jazdy: wyścig po autostradzie okalającej Las Venturas. Na drodze panuje spory ruch miejski, ale przeszkadza on zarówno tobie, jak i twoim rywalom. O zwycięstwie decyduje umiejętność utrzymania dużej prędkości przy jednoczesnym slalomie między samochodami.

PORADNIKI DO GIER

GRY OnLine™
www.gry-online.pl

NAJLEPSZE

THE PATH OF WISDOM FEEL
Dziś:
1. **Przebieg gry**
2. **Mapa**
3. **Wskazywanie**

THE LEGION OF MERIT
1. **Przebieg gry**
2. **Mapa**
3. **Wskazywanie**

AMERICAN CONFEDERATE MODEL
1. **Przebieg gry**
2. **Mapa**
3. **Wskazywanie**

THE BONES OF THE WORLD
1. **Przebieg gry**
2. **Mapa**
3. **Wskazywanie**

WORLDWIDE DESTINY
1. **Przebieg gry**
2. **Mapa**
3. **Wskazywanie**