



Salvatore Leone (parte II)

25. Contra-Banned

J.D. O'Toole (parte II)

26. Salvatore's Salvation

27. The Guns of Leone

28. Calm before the Storm

29. The Made Man

Vincenzo Cilli (parte II)

30. The Portland Chainsaw Masquerade

Salvatore Leone (parte III)

31. Sindacco Sabotage

32. The Trouble with Triads

33. Driving Mr. Leone

#### STAUNTON ISLAND

Salvatore Leone (parte III, cont.)

34. A Walk in the Park

35. Making Toni

Donald Love

36. The Morgue Party Candidate

37. Steering the Vote

38. Cam-Pain

39. Friggin' the Riggin'

40. Love & Bullets

41. Counterfeit Count

Confesionario

42. L.C. Confidential

43. The Passion of the Heist

44. Karmageddon

45. False Idols

Salvatore Leone (parte IV)

46. Caught in the Act

47. Search and Rescue

48. Taking the Peace

49. Shoot the Messenger

Leon McAffrey

50. Sayonara Sindaccos

51. The Whole 9 Yardies

52. Crazy '69'

53. Night of the Livid Dreads

54. Munitions Dump

Donald Love (parte II)

55. Love on the Rocks

#### SHORESIDE VALE

Salvatore Leone (parte V)

56. Rough Justice

57. Dead Reckoning

58. Shogun Showdown

Donald Love (parte III)

59. Panlantic Land Grab

60. Stop the Press

61. Morgue Party Resurrection

8-Ball (parte I)

62. No Money, Mo' Problems

Toshiko Kasen

63. More Deadly than the Male

64. Cash Clash

65. A Date with Death

66. Cash in Kazuki's Chips

- 8-Ball (parte II)
  - 67. Bringing the House down
- Donald Love (parte IV)
  - 68. Love on the Run
- Salvatore Leone (parte VI)
  - 69. The Shoreside Redemption
  - 70. The Sicilian Gambit

III. Ángel Vengador

IV. Destrucciones (masacres)

V. Oficios

- 1. Vigilante [FAQ]
- 2. Bombero [FAQ]

VI. Carreras

- a) Autos
  - 1. Low-Rider Rumble
  - 2. Deimos Dash
  - 3. Wi-Cheetah Run
- b) Motos
  - 4. Red Light Racing
  - 5. Torrington TT
  - 6. Gangsta GP

VII. Historial de actualizaciones

VIII. Agradecimientos y créditos

IX. Aviso sobre el Copyright

X. Información de contacto

---

## I. Introducción

---

Hola, qué tal. Gracias por bajar mi guía. Mi nombre es Abraham Sáyago y esta es la primera vez que colaboro con una guía estratégica de un juego. Aunque si bien "GTA: Liberty City Stories" salió a la venta hace ya unos años, he notado que todavía hay personas de habla hispana que siguen solicitando y requiriendo de guías en español. Como ya sabemos, la mayoría de ayudas están en inglés, y no todos dominan tal idioma. Esa fue la principal motivación para que yo redactara este documento, y anhelo sinceramente que te sea de mucha ayuda.

La he preparado de manera lo más explicada posible, tratando de emplear un lenguaje sencillo y entendible para cualquier persona de habla hispana. Toda la guía se basa en la versión en castellano del juego (aquel que se configura por sí solo de acuerdo al idioma del sistema del PSP). No obstante, si tu juego no es configurable al castellano de todas formas he tratado de equilibrar algunos términos manteniendo en inglés los nombres de la misiones, los nombres de los vehículos y los nombres de todos los vecindarios. De ahí en fuera toda la demás guía habla por sí sola en castellano, y evita castellanizar palabras que no son.

Aunque está dirigida principalmente para los jugadores de PSP, está comprobado que se puede utilizar para el PS2 también, pues ambos son prácticamente lo mismo; solamente contienen contadas diferencias entre sí que son sumamente sutiles e irrelevantes.

Hasta ahora esta guía sólo contiene la estrategia para las Misiones de la historia y una pequeña parte en cuanto a otras actividades que se pueden hacer en el juego. Actualmente estoy trabajando en la redacción de todo lo que se necesita para alcanzar el 100%. Todo ello será publicado en fechas posteriores. Mantente al tanto regularmente a través de GameFAQs ó SuperCheats para esperar la actualización a la versión 2.0 de esta guía.

---

---

## II. Misiones de la historia

---

---

Importante: Las misiones de la historia está organizada en sucesión de un orden cronológico de las misiones, es decir, que siempre resuelve primero todos los trabajos relacionados con cierto personaje para después continuar con los de otro, y así sucesivamente. El orden de las misiones fue elegido de acuerdo al primer personaje que va apareciendo en el mapa a lo largo del juego.

---

---

### P o r t l a n d

---

---

---

---

- Vincenzo Cilli (parte I)

---

---

#### 1. Entrada

Toni Cipriani llega a Portland, Liberty City. Baja de un autobús, hace una llamada y luego toma un taxi. En Portland Beach se encuentra con Salvatore Leone. Tras algunas protestas de Toni, Salvatore lo pone bajo el cargo de Vincenzo (Lucky), un bastardo con B mayúscula. Posteriormente, Vincenzo le dice a Salvatore que llevará a Toni al piso franco que ha preparado para él. Sube al auto que está afuera y ve con Vincenzo hasta el rastro amarillo indicado en el radar en la zona de Saint Mark's. Al llegar al lugar (una pocilga, por cierto) debes entrar situándote en el halo amarillo. Se te explica cómo y cuándo guardar y cómo usar el garaje (aunque no podrás hacer nada de eso por ahora). Para terminar, Vincenzo te pide que lo lleves a su oficina, un pequeño almacén ubicado en Atlantic Quays. El marcador de Vincenzo aparece en el mapa justo en ese almacén. Tu trabajo de chofer termina y tienes una pequeña recompensa de \$100.

---

---

#### 2. Slacker

Uno de los camellos de los Leone ha dejado de trabajar, lo que se refleja en la pérdida de ganancias. Hay que hacer que este holgazán vuelva a las labores. En el mapa aparece el rastro del camello. Toma un auto y ve hasta donde se encuentra (Saint Mark's). Al encontrarte con él, se pretexto con una ligera gripe y pide prórroga hasta para el tercer día. Eso no será posible. Regresa al auto y lleva al camello hasta el punto de venta indicado en el mapa para terminar la misión. En el camino, el camello confiesa que los Sindacco están haciéndose del territorio de los Leone, y que sería hombre muerto si es visto por ahí.

Recompensa: \$100 (Para empezar, nada mal.)

---

---

#### 3. Dealing Revenge

Vincenzo confirma lo que el camello había ya previsto: los Sindacco han acabado con él y están invadiendo y tomando el control del espacio de los Leone. Se necesita recuperar las zonas y enseñarles a esos inadaptados quién gobierna

aquí.

Ve hasta el rastro amarillo en Chinatown. En el lugar, un inadaptado Sindacco te querrá dar batalla. Acaba con él con cualquier medio que tengas, aunque una golpiza lo sacará rápidamente de combate. Si tienes algún arma o un bate, mucho mejor. Ahora aparecen otros dos rastros rojos. ¡Esos Sindacco están más duros que nunca! Ve hacia el rastro más cercano y extermina al Sindacco. Haz lo mismo con el inadaptado restante para terminar la misión.

\* Recompensa: \$500

\* Ya puedes vender coches en Capital Autos, ubicado en Harwood.

---

#### 4. Snuff

J.D. O'Toole desea pertenecer a la Familia Leone. Sin embargo, actualmente posee un negocio con doble giro que funciona para los Sindacco. Es el momento oportuno para sacar ventaja de los planes de los Sindacco, aunque el pequeño problema aquí es que J.D. está resguardado por un sujeto que lo cuida todo el tiempo. Hay que encargarse de este pequeño obstáculo.

El juego te pedirá que vayas al Ammu-Nation para adquirir una pistola; correrá por cuenta de Vincenzo, y si deseas comprar una adicional te costará \$100. Cuando tengas el arma, llega al terreno donde se llevan a cabo las obras. Habrá dos guardias cuidando un túnel que da acceso a la parte trasera del área; apúntales y terminalos para poder entrar. En el lado de atrás habrá un par más de inadaptados que requieren el mismo trato. No olvides recoger la munición que dejen caer.

El inadaptado principal está escondido tras un auto Hellenbach; búscalo por el frente y mávalo. Toma su móvil para que puedas probar que has realizado el trabajo. En ese instante recibes una llamada de nada menos que J.D., quien te confiesa que ha estado filmando toda la acción para un 'snuff' de uso privado (una película casera criminal). Para tratar de calmarte los ánimos, te ofrece quedarte con el auto del Sindacco a quien acabas de matar (como si necesitaras de su autorización para eso). Sube al auto y llévalo al Pay N Spray, que sólo está al final de la calle a tu derecha. Ahí se te explica cómo y cuándo usar el local. Misión superada.

\* Recompensa: \$500 (Y un vehículo que sólo por hoy podrás verlo en Portland.)

- El marcador de J.D. aparece en el radar con una "J", pero haremos esto ordenado; terminemos primero las diligencias de Vincenzo.

---

#### 5. Smash and Grab

Vinnie te explica que unos de sus hombres la han cagado en un simple atraco para idiotas a una estación de gasolina. Debes sacarlos de allí con vida.

Cuando sales a la calle, aparece al instante en la pantalla un medidor que indica la salud de los Leone, y se va vaciando lentamente. Necesitarás un auto de cuatro plazas. Justo del lado derecho de la oficina de Vinnie debería estar aparcado un Kuruma de color negro; si no lo está entonces toma cualquier auto apropiado del tránsito cercano.

Cuando tengas el auto llega hasta la el rastro donde están los hombres de Vinnie. Las entradas al recinto están sitiadas con vehículos policíacos, incluso con oficiales que se empeñan en matar a los Leone. Ábrete paso por en

medio y haz que los chicos suban a tu auto. Los tipos a los que rescatas son tan imbéciles que, tan pronto entras con el auto, correrán hacia él sin medir consecuencias, y puede que hasta termines aplastando alguno.

Asegúrate de que todos han subido al auto y sal por donde puedas (¡no golpees ni dispares a las bombas de gas!). Las cosas se ponen interesantes ahora, pues te enfrentas a un nivel de búsqueda de 3 estrellas, así que debes despistar a la policía. Pausa el juego un momento y revisa en el mapa una ruta directa hasta el Pay N Spray.

¡Corre como el viento! Debido a tu nivel de búsqueda, no esperes que haya piedad; habrá oficiales en las aceras que echarán por el suelo mallas con clavos; ten cuidado de no caer en ninguna de esas trampas.

Una vez que has repintado el auto en el Pay N Spray, sal con cuidado del local. La policía no te perseguirá más, pero las estrellas de nivel de búsqueda estarán parpadeando por unos segundos. Si cometieras una fechoría mientras parpadean, las recobrarás. Finalmente, lleva a los chicos hasta la oficina de Vinnie para terminar la misión.

\* Recompensa: \$1000

- Tu madre te llama para pedirte que te la vayas a ver, tú malagradecido. Su marcador aparece en Saint Mark's, pero iremos con ella luego.

---

## 6. Hot Wheels

Nada en este mundo vuelve más locas a las chicas que una buena dosis de coca. Vincenzo tiene un montón de ella escondida en su auto. Iría él mismo por ella, pero la policía le ha fichado y te manda a hacer el trabajo sucio a ti.

Llega hasta la zona de almacenes más al norte y encuentra el auto de Vincenzo. Se trata de un reluciente Banshee que está indicado con una enorme flecha azul sobre él. Sube y, apenas te muevas un centímetro, la policía te cerrará el paso. ¡Una emboscada! Ahora tienes 3 estrellas de búsqueda de las que debes librarte. De nuevo revisa el mapa y traza una ruta efectiva para llegar hasta el Pay N Spray. Trata de no conducir sobre las aceras; las trampas de clavos podrían darte problemas. Aunque el Banshee es bastante veloz, su estabilidad al dar vueltas no es confiable a grandes velocidades; además, uno o dos neumáticos pinchados bastarán para que fácilmente pierdas el control y te estrelles contra todo lo que no quieres.

Cuando hayas repintado el auto sal con cuidado del local; recuerda que las estrellas parpadean por un momento, y si cometes una felonía en ese lapso las recobrarás. Vigila que ninguna patrulla esté detrás de ti. Lleva el auto hasta el garaje de Vinnie, que se encuentra a una cuadra al Este de donde está tu piso franco. Te llamará y preguntará por el estado del auto. La experiencia con la emboscada te hace aprender que Vincenzo ya no es un tipo confiable, así que lo jodes a él y a su maldito trabajo.

Para joderlo más, toma su auto y llévalo hasta la trituradora. Es una desgracia que debas destruir este lindo vehículo, pero te aseguro que verás más de estos en el futuro. Ubica el auto en la señal y sal para que la grúa lo eleve y lo meta en la máquina. Te darán una ganancia por cada auto que decidas triturar. Aquí la ganancia es de poco más de \$100, y con eso deberías conformarte. Misión superada.

\* Recompensa: \$0 (Mandaste al diablo a Vincenzo, ¿recuerdas?)

=====

- J.D. O'Toole (parte I)

=====

Encontrarás el rastro de J.D. en el Red Light District. No obstante, no puedes ir a verlo con tu ropa Leone; ponte un atuendo informal antes de llegar con él, o de lo contrario te hará saber que no pueden verlo haciendo trabajos para ningún Leone, y que por ello debes ser más cauteloso la próxima que lo vayas a ver.

#### 7. Bone Voyeur!

Naturalmente, ahora que encuentras a J.D. es el momento para cobrarle el dinero. La escena que se da en esta misión es, para mi gusto, bastante desagradable. Después de cambiarse de ropa (gracias al Cielo), J.D. le pide a Toni que den una vuelta en su furgoneta para revisar algunos asuntos.

Sube con J.D., y como es de suponerse tú manejas. Debes encontrar una serie de prostitutas a lo largo del Red Light District para cobrarles el dinero que le deben a J.D. (y que J.D. te debe a ti). Tienes 3:45 horas de juego para encontrarlas a todas y que salden la deuda de \$700, antes de que el turno actual termine.

En realidad esta misión es sumamente sencilla. El Red Light District es una zona pequeña y hay que conducir por todas las calles dentro de la zona. A medida que pases, por ciertas esquinas irán apareciendo una a una las prostitutas. Acércate a ellas y detén totalmente la furgoneta para que puedan llegar a pagar. Una vez habrá que matar al traficante para obtener el dinero de él. Se irá corriendo tan pronto te vea, así que sal de la furgoneta y mávalo rápido para no perder el tiempo. Cuando hayas recabado todo el dinero, ve y deja a J.D. en su club.

\* Recompensa: \$500 (Yo creí que me daría los 700.)

-----

#### 8. Don in 60 Seconds

Supongo que la policía de Liberty sí trabaja. Anda haciendo redadas, y aunque el negocio de J.D. cuenta con todas las de la ley, mucho de lo que se hace allí no es legal. Para colmo de males, Salvatore se encuentra con algunas chicas ahora mismo en el lugar; sácalo antes de que la policía lo arreste.

Afuera del club, Salvatore espera en un Leone Sentinel, y tienes 2 estrellas de búsqueda. Sube al auto y despista a la policía. No hay razón para complicarse tanto; el Pay N Spray está justamente en la siguiente esquina hacia el norte. Un par de patrullas estarán atravesadas en medio de la calle, por lo que tendrás que abrirte paso por un lado.

Después de repintar el auto, lleva a Salvatore a su casa. Te dará las gracias y te pedirá que lo vayas a ver para algunos trabajos. Por supuesto que iremos, pero por ahora continuaremos con J.D.

\* Recompensa: \$1000

\* Ya puedes comprar metralletas en el Ammu-Nation.

-----

#### 9. A Volatile Situation

¡Los Sindacco atacan de nuevo! Ahora tienen en la mira un casino de los Leone en Saint Mark's, y quieren volarlo en mil pedazos.

Para esta misión asegúrate de que estás bien armado con una metralleta y con una moto PCJ 600. Cuando estés listo, ve hasta el rastro amarillo en el radar para inspeccionar el casino. Párate en el halo y recibirás una llamada de J.D.; te advierte que un los Sindacco llegará al edificio para colocarle una bomba.

Cuando termine la escena, sube a la moto y DE INMEDIATO localiza el rastro rojo en el radar. El primer grupo de Sindacco vendrá en una de sus vagonetas Argento, y por lo general se aproximará desde el lado Oeste. INTERCEPTA el vehículo y hazle una pasada para que ni siquiera se acerque al casino. Cuando la vagoneta esté humeante, los Sindacco saldrán para darte bronca. Mátalos para que no logren llegar al casino a pie. El segundo grupo viene también en una vagoneta; acaba con ellos rápido. Esta vez serán más listos y abordarán cualquier auto que encuentren para continuar. El tercer grupo viene en un Patriot. Haz lo mismo con ellos, ubícalos y frénalos para que no lleguen al casino.

La cuarta vez los Sindacco jugarán su mejor carta. Volarán el casino de una vez por todas utilizando un camión lleno de explosivos. Impide que logre llegar a su destino. Repite la maniobra anterior: localiza el camión y hazle una pasada las veces necesarias hasta que estalle.

Debes evitar al máximo que los Sindacco lleguen hasta el lugar. Si lo hacen, tendrás que matarlos a todos para que no pongan ningún explosivo, y créeme que todo ello te costará demasiada munición. Si alguno de ellos logra el objetivo de colocar la bomba tendrás poco más de 20 segundos para salir corriendo del lugar; no obstante, ya no habrá otra oportunidad de fallar.

Si el camión logra llegar hasta el casino, necesitarás subir a él y alejarlo lo suficiente. Estará atorado en primera velocidad, así que apenas se moverá; luego tendrás que bajar y correr para que la explosión no te alcance.

\* Recompensa: \$1000

---

## 10. Blow up 'Dolls'

J.D. está haciendo un buen esfuerzo para agradarle a Salvatore. Resulta que los Sindacco tienen un negocio con doble giro, The Dolls House, que hace de casino y burdel a la vez. Toni dice una de las mejores frases hilarantes del juego cuando asegura: "¡Eso es clase! Si pierdes en la mesa, ¡puedes desquitarte en la cama!"

De cualquier forma, hay que borrar del mapa este negocio, de la misma manera que los Sindacco hicieron que... ¡un momento! ¡Los Sindacco no lograron volar el casino de los Leone! Pero la idea de cómo hacerlo es de excelente utilidad. Con eso J.D. espera una linda sonrisa de aprobación de Salvatore.

Para empezar, tienes que buscar un vehículo adecuado para ponerle una bomba. Del lado izquierdo de la calle estará aparcada una vagoneta Argento de los Sindacco, perfecta para engañarlos. Al instante aparece en el radar en Harwood el taller de 8-Ball, especialista en explosivos. Lleva la vagoneta dentro del garaje para que le implanten la bomba (el costo normal por el trabajo es de \$500, pero esta vez será gratis), y luego conduce hasta el garaje del negocio de los Sindacco. Como te lo recomienda el juego, maneja con cuidado, o si no el medidor de daño que aparece se llenará y el auto estallará contigo.

Cuando llegues a The Dolls House, habrá algunos inadaptados que te darán acceso. Introduce el vehículo en el garaje y sal inmediatamente; aléjate por completo del lugar, e ignora a los Sindacco que te han descubierto. Huye a una distancia segura y utiliza el detonador para detonar la bomba. Disfruta de la escena de destrucción y de peatones y Sindacco quemándose vivos.

\* Recompensa: \$1500

- Con esto concluyen por ahora los trabajos de J.D. Vayamos a ver a Mamá Cipriani, cuyo rastro es la "C" en el radar.

=====  
- Mamá Cipriani  
=====

## 11. Snappy Dresser

Como era de suponerse acerca de una madre amorosa, ella esperaba que cuando menos la llamaras, y, sin embargo, nunca fue así. Qué decepción. Ahora te compara con Giovanni Casa, quien llama a su madre todos los días, y lo peor es que tu madre cree que está reformado. La pura verdad es que Casa está más pervertido que nunca; vayamos a tratar de probar este hecho.

Recoge la cámara fotográfica en tu piso franco y luego ve a la tienda de embutidos de Casa en Chinatown. Ubícate en el halo amarillo; lo verás salir de su negocio y en seguida abordará su furgoneta. Sigue a Casa con cuidado, pues si te ve, pierdes. El problema aquí es que únicamente hay una flecha roja sobre la furgoneta de Casa; no aparece en el radar para poder ver por dónde va; así que solamente ve detrás de él a buena distancia y procura no perderlo. No te acerques demasiado a la furgoneta cuando doble las esquinas.

En un momento dado, Casa se detendrá y recogerá a un par de zorras. La oportunidad idónea para fotografiarlo in fraganti en plena acción está a pedir de boca. De nuevo tienes que seguirlo hasta que llegue a un lugar solitario en Callahan Point. Espera a que la furgoneta ingrese al lugar. En poco tiempo, Casa aparecerá ataviado únicamente con un gorro, un pañal y un chupón de bebé, y comenzará a perseguir a las aterradas chicas para que le den acción... ¡maldito degenerado!

Sal del auto y consigue un buen punto de ventaja para tomarle una foto a Casa. No te le acerques demasiado para no ser visto; saca la cámara y tómale una foto donde claramente se vea su rostro. Casa se sabrá descubierto y se irá de nuevo su furgoneta.

Finalmente, llévale las fotos a mamá para que ella misma vea con sus propios ojos el tipo de persona que Casa es. Desafortunadamente, mamá Cipriani no entenderá y te humillará por tomarles fotos a hombres en pañales... ¿Quién es el pervertido ahora?

\* Recompensa: \$100  
-----

## 12. Big Rumble in Little China

Tu madre cree que les tienes miedo a los de la Tríada y que por eso no has vuelto a vivir allí. Para ella ahora eres su hija y no su hijo. Tienes que demostrarle a mamá que esa gente no te asusta en lo mínimo. Sube a un auto y dirígete a Chinatown; tu deber es acabar con un par de bandas. Una va a bordo de un camión de pescado; está blindado, así que no pierdas el tiempo tratando de hacerle pasadas para que estalle.

Consigue un auto resistente y dedícate a embestir el camión, hasta que la fuerza de los impactos haga que comience a incendiarse. De él saldrán dos sujetos; acaba con ellos para ir con la siguiente banda.

Los segundos estarán en un callejón en medio de Chinatown. Toma una moto y llega hasta ellos. Mátales haciéndoles una pasada y ya.

\* Recompensa: Un poco más del amor de mamá, o sea \$0.

---

### 13. Grease Sucho

Mamá está nuevo avergonzada de ti. Ella quisiera que fueras más como ese chico de los Sucho, pues él sí respeta a su madre. Precisamente correrá hoy en el centro, y para que mamá no sienta pena por haberte parido, ganar la carrera sería lo mejor.

Consigue un auto que consideres rápido. El Leone Sentinel que está aparcado allí mismo puede servir bien; incluso puedes ganar con una patrulla. Cuando estés listo, ve hasta la línea de salida para unirme a la carrera, en Portland View.

El recorrido en sí es bastante sencillo: habrá tránsito y pasarás a lo largo de toda la ciudad siguiendo esos largos halos amarillos que te indicarán por dónde ir. En poco tiempo lograrás colocarte en primera posición. De hecho, aunque te equivoques un par de veces, todavía podrás reponer tu lugar y llegar el primero. Vigila en tu radar dónde aparecerá el siguiente punto, y siempre que puedas acelera a fondo en las rectas.

Cunado termines la carrera en primero, deberás matar al Sucho. Síguelo y embístelo para que salga de su auto; luego atropéllalo.

\* Recompensa: \$1000

\* El circuito ilegal de carreras de autos contactará contigo para más eventos.

---

### 14. Dead Meat

¡De nuevo la has cagado! Al tomarle las fotos a Casa, éste ha dejado de pagar la protección de mamá Cipriani. Tanto que te comparó con él, pero ha insultado el apellido Cipriani y ahora debes eliminarlo.

Llega hasta su charcutería y convéncelo de dar la vuelta contigo para ir al aserradero de Trenton. En el camino hará preguntas para tratar de saber qué pasa. Cuando llegues al aserradero, accede a la parte trasera del lugar. Ya adentro, Casa se coloca cerca de una sierra eléctrica ¡y Toni la enciende!; pero Casa entonces empieza a correr por todos lados.

Dispones únicamente de tus propias manos y de una pequeña hacha para acabarlo. Casa huirá de ti en cuanto te acerques a él. Debes sorprenderlo por la espalda y acercarte a él SIGILOSAMENTE. Usa el control analógico para caminar, y no para correr. Sorpréndelo por detrás, pues si te ve con el hacha, volverá a correr. Cuando lo tengas en la mira, atácalo y no lo dejes ir. Disfruta (?) de la escena donde Toni lo parte en picadillo; ahora la policía sabe del crimen y tienes 2 estrellas de búsqueda.

El picadillo para las 'salchichas a la Casa' está en la furgoneta. Utiliza todas tus habilidades para librarte de la policía. Abre el mapa y fija una ruta

lo más recta posible hasta el Pay N Spray, pues las patrullas que tendrás detrás de ti serán demasiado insistentes y embestirán la furgoneta en repetidas veces hasta dañarla seriamente (tanto que cuando destruyan las puertas traseras todos podrán ver la carne a la Casa que transportas).

Cuando te hayas librado de los polis, lleva la carne hasta la charcutería para que uno de los empleados la tome por Casa (!).

\* Recompensa: \$500

---

## 15. No Son of Mine

¡Demonios! ¡Tu propia madre te quiere matar! Eso te mereces por ser el peor hijo de todos. Ha mandado a traer a varios sicarios para que se encarguen de ti... y espera que al menos mueras como un hombre.

Tan pronto inicies la misión, toma la escopeta que aparece en las escaleras y SAL DE AHÍ. Si te quedas estarás más protegido, pero eso no valdrá de nada ya que los sicarios comenzarán a lanzar granadas a donde estés. El espacio que tienes es muy reducido, y tarde o temprano alguna explosión te dañará.

Lo mejor es que hagas lo siguiente: encárgate lo más rápido que puedas de los primeros. Irán viniendo en grupos (unos 4). Luego espera a que lleguen los siguientes y aléjate de la propiedad. Ve matando uno a uno los sicarios que se vayan aproximando. Conforme más vengan, más pesados se pondrán y utilizarán armas más fuertes. Sé lo más rápido que puedas con ellos. Si te es posible, toma un auto y arróllalos, o trata de incendiar alguno de los numerosos autos que están en la escena para que la sola explosión los aniquile.

Quizá te tome algunos intentos superar esta misión, principalmente porque los últimos sicarios llevan ametralladoras AK-47. Sé paciente y rápido con tus movimientos. Puede ser de ayuda el que escapes a un lugar apartado y ventajoso para encargarte de manera más cómoda.

\* Recompensa: ¡Estás vivo!

- Nota: Aquí terminan las misiones de mamá Cipriani, y aunque lograste salvarte de esta, nuevos sicarios te buscarán en la ciudad para terminar su trabajo. Todo el tiempo, mientras vayas 'vagando' por las calles, debes estar alerta de estos sujetos si no quieres acabarmuerto. De hecho, a menudo un mensaje te prevendrá si algún asesino anda cerca de ti; permanece atento a cualquier situación sospechosa a tu alrededor. Puede venir en cualquier auto o a pie, pero incluso si te tiene en su perímetro es capaz de tomar otro auto y llegar hasta ti. Algunos utilizan armas muy ligeras, pero otras veces uno que otro tratará de matarte con rifles de asalto. No obstante, tras alejarte lo suficiente a zonas más apartadas, es probable que el sicario ya no te moleste, hasta que el juego te vuelva a avisar de una nueva amenaza. Es posible obtener un chaleco al eliminar a cualquier sicario.

---

- Salvatore Leone (parte I)

---

## 16. The Offer

Salvatore te explica que hay una líder sindical a la que le ha pedido un favor. Sin embargo, ella ha pedido dinero a cambio. Salvatore quiere acceso permanente en los muelles para poder descargar las drogas; él mismo organizó la huelga que

hay actualmente en dicho lugar, y no se le hace justo que toda esta gente le pague de esa manera. Con todo, te pide que le lleves el dinero y le digas que desea platicar con ella.

Sube a un auto y ve hasta la zona de muelles de Portland para reunirte con la líder Jane Hopper. Al llegar, le comunicas el recado, pero ella desaira a Salvatore y se marcha con el 'donativo'. De pronto te ves rodeado de un montón de tipos; ahora debes salir de allí rápido.

Tan pronto se termine la pequeña escena del encuentro, CORRE hacia el NORTE. Continúa hasta el límite del área y luego da vuelta hacia la izquierda y ve derecho siguiendo el borde detrás de los almacenes. Mata a uno que otro tipo que te haya seguido o que te estorbe. Llega hasta el almacén de comestibles que está frente a ti para salir de la zona de los muelles y leer el mensaje "¡Misión superada!" en tu pantalla.

Muchas misiones de este juego tienen trucos que te harán pasarlas como pan comido. El truco aquí es ese: escapar en dirección al norte para salir con nulo daño de allí. Si prefieres hacerlo de la manera difícil, puedes atravesar toda el área hasta la salida. El reto que enfrentarás será evadir a los numerosos sujetos que te encuentres, y muchos de ellos te lanzarán bombas molotov. Con unas tres veces que te alcancen morirás rápidamente, aunque tengas salud y chaleco completos; así que evade las bombas para salir con vida del lugar.

\* Recompensa: \$500

---

#### 17. Ho Selecta!

En esta misión debes recoger a seis prostitutas y llevarlas al piquete en los muelles de Portland. Eso hará que los huelguistas estén del lado de Salvatore, ya que la líder es muy reacia. Es una de las misiones más fáciles del juego entero.

En el radar aparecerán ocho rastros de cada chica. Sube al Leone Sentinel (tiene espacio para 4) aparcado fuera de la mansión de Salvatore y ve por las primeras tres. Tienes sólo 6 horas con 45 minutos de juego para ir por la 6 antes de que el turno cambie, tiempo que en realidad no necesitas, pues toda la misión se hace en menos de tres minutos. Trata de encontrar a las chicas en línea recta. Habrá un par de veces donde estarán en servicio, por lo que tendrás que deshacerte del cliente para que puedan subir a tu auto.

Cuando tengas las primeras tres, llévalas al piquete y ve de vuelta por las otras tres para terminar la misión. Eso es todo.

\* Recompensa: \$500

- Recibes una llamada de la esposa de Salvatore, María, quien quiere que la lleves de paseo ('eres el nuevo perrito de su marido'). El marcador "M" aparece en tu radar. Conténla allí por un rato.

---

#### 18. Frighteners

Los sindicalistas le están cayendo en la punta del hígado a Salvatore. Hay que intimidar a los a los jefes, quienes son los 'menos receptivos'.

Toma un auto y ve por el primeros, el la zona de obras de Hepburn Heights. Irá a bordo de un Perennial. Hazle una pasada o embiste su auto, para que de inmediato eche la carrera. Cuando baje, golpéalo para que sepa quién manda,

pero NO lo mates.

Ve por los otros dos faltantes. Repite la maniobra con ambos. Uno de ellos te reclamará porque has destruido su auto y saldrá armado. Mátaalo en última instancia, sólo si es necesario, pero ya no puedes permitirte que otro más muera.

\*Recompensa: \$1000

\* El uniforme del Ángel Vengador está disponible en tu piso franco; asimismo, las misiones del mismo nombre ya están desbloqueadas.

-----

## 19. Rollercoaster Ride

Jane Hopper está poniéndose ruda. Está deshonrando y retando a la Familia entera. Salvatore te pide que le des un mensajito que la hará cambiar de parecer de una vez por todas.

Llega a la emisora Head Radio en 2 horas (tiempo de juego). Lo bueno es que dicha emisora está muy cerca de la casa de Salvatore; así que sólo sal, toma la moto y ve para allá sin mayor contratiempo. Un chofer fuera de una limusina estará esperando a que Hopper abandone la emisora. Deshazte de él para quitarle su uniforme y sube a la limo.

En poco tiempo, Hopper aparecerá y abordará la limosina. Te pedirá que la lleves a la estación del ferry de Harwood, pero como el título de la misión lo dice ("Viaje en montaña rusa"), debes asustar a Hopper con un motón de choques, saltos y velocidad para que cambie de parecer y obedezca a Salvatore. Conduce la limosina por donde te dé la gana. El objetivo es llenar el medidor de susto que tienes en la pantalla, el cual avanza por cada estupidez que hagas al conducir. Destruye, atropella, impacta, vuela, todo se vale. Obviamente la única regla es no destruir la limosina ni matar a Hopper.

Cuando se haya asustado lo suficiente, accederá a lo que Salvatore demande, y deberás dejarla en la estación del ferry. Conduce hasta el ferry y aparca la limosina en el halo amarillo para culminar esta misión.

\* Recompensa: \$1000

\* La adorable ropa de chofer está ahora en tu piso franco.

- Con esto terminan los trabajos con Salvatore por ahora. Vayamos con María en Saint Mark's.

=====  
- María  
=====

## 20. Shop 'Til You Strop

María quiere ir de compras (o al menos la idea que ella tiene de eso) y quiere que la lleves en coche. Sal y aborda un auto. Para empezar, no debes tener ningún nivel de búsqueda. Si es así, despista a la policía.

Debes llevar a María hasta un par de tiendas de Chinatown; pronto verás qué idea tiene ella de lo que es "comprar". Ve hasta la primera tienda y aparca el auto en el halo amarillo. Cuando María salga de la tienda escucharás la alarma y tendrás 1 estrella de nivel de búsqueda de la que tienes que librarte; sólo da unas vueltas en las siguientes cuerdas sin atropellar ni disparar tu arma, hasta que la estrella desaparezca (si quieres hacer las cosas más rápido, ve

hacia el norte y da vuelta a la derecha en un callejón cuando pases la 2da cuadra para recoger un soborno). ¡Sumamente fácil!

La siguiente tienda está un poco más al sur. Debes ir en coche, o de lo contrario María objetará con no querer caminar. Para el auto en el halo amarillo y espera a que María "compre". El dueño saldrá con una escopeta y pinchará uno de los neumáticos del auto donde vayas, y además tendrás 3 estrellas de nivel de búsqueda. Rara que pases la misión, debes llevar a María hasta su casa.

Corre de inmediato. Si te es posible, cambia de auto si el tuyo está muy dañado, y obviamente cuida que María esté viva en el proceso. No tiene ningún caso que vayas al Pay N Spray. Sólo échale ojo al mapa y traza una ruta directa hasta la casa de María. Cuando llegues perderás automáticamente tu nivel de búsqueda y habrás superado la misión.

Y luego preguntan por qué los no quieren ir de compras con su mujer.

\* Recompensa: \$100 (Hubiera sido \$0 si te pasabas por el Pay N Spray.)

---

## 21. Taken for a Ride

En esta misión conocerás el tipo de contactos que se carga María. Ella quiere dar una fiesta y necesita 'harina' de la fina, así que debes llevarla a ver a unos camellos que se la entregarán.

Sube a un auto y llega hasta el rastro amarillo. Colócate en el halo que está detrás de una vagoneta Argento de los Sindacco (la experiencia previa nos dice que esta no será una entrega normal). María subirá con los tipos del auto y... sí, adivinaste: los Sindacco se llevarán a María. Ahora debes... sí, adivinaste: rescatar a María.

Tan pronto como la escena termine, sigue la vagoneta. La regla aquí es embestirla y no usar ningún arma, pues el objetivo es que los raptores de María salgan. Persigue el vehículo y no lo pierdas de vista; utiliza el radar para saber por dónde va. Usualmente no debería tomarte mucho tiempo para que la vagoneta de los camellos esté lo suficientemente dañada y entonces tengan que salir para armarte jaleo. Cuando lo hagan, simplemente acábalos a ambos y después lleva a María a su casa.

\* Recompensa: \$500

---

## 22. Booby Prize

Al llegar al apartamento de María, encontrarás una nota de ella diciendo que se ha puesto como premio en una carrera callejera de motos, y que si Salvatore conoce este hecho tanto tú como ella estarán en problemas. Quizá te den ganas de dejar a María allí, pero no puedes seguir tus impulsos, y aunque no quieras, tienes que ganar la carrera para salvarle el culo (y el tuyo de paso).

Busca una motocicleta para colocarte en la línea de salida en Trenton. Si vas a ver a tus demás competidores, te darás cuenta de que la carrera será con motos Sánchez, pero puedes utilizar la moto de tu preferencia y la que más domines. La corrida resulta bastante simple, pero un poco engañosa. Consta de 2 vueltas y recorre la zona sur de Portland. Pasa por muchas esquinas en ángulo recto y por supuesto que hay tránsito. Atiende a todo lo que haya en las aceras, como postes de alumbrado, tomas de agua y semáforos. En una parte de la carrera irás

en sentido contrario al tránsito, así que ten cuidado de no chocar con algún auto y ser lanzado lejos de tu moto (es bastante frustrante que esto te pase cuando estás a punto de finalizar, y pierdas la carrera). A menudo tus competidores te sacarán del curso si te pegas mucho a ellos; trata de apartarte lo suficiente para que esto no pase. No es posible matar a ninguno de los contrincantes, pues si lo haces perderás la misión.

El truco principal es saber utilizar bien el freno manual al dar las vueltas. También es útil abrirse campo antes de pasar las esquinas. Vigila el mapa para que anticipes el próximo punto.

Al final de llegar en primer lugar reclamarás a María como tu premio, pero la muy zorra huirá con un mequetrefe... ¡creo que fuiste un iluso!

\* Recompensa: Una lección para seguir tus impulsos la próxima vez, es decir: 0.  
\* Al menos después de toda esta estupidez las carreras de motos están abiertas.

- En algún momento después de esta misión, recibes una llamada de Salvatore preguntando por María, y te pide que lo vayas a ver en una de estas.

---

### 23. Biker Heat

María le ha contado al ganso ése, Wayne, que tú y ella tienen algo. Él la golpeó (y tú también lo deseas), y como es la mujer de tu jefe, debes cobrar venganza.

Ve hasta donde Wayne, en un bar de Chinatown; estará en compañía de algunos miembros de su banda. Sabe que vas a matarlo, así que escapará en una PCJ. Te verás rodeado de sus tres valientes hombrecitos. Sólo toma una PCJ también y sigue a Wayne. Ignora a los tarados.

Persigue a Wayne a donde vaya. Por algo es un motero experto. Se pasará por muchos callejones para usarlos como atajos. Síguele el rastro y hazle una pasada con tu metralleta hasta que lo mates. Apresúrate antes de que llegue hasta el extremo norte de Portland. Allí se meterá a un túnel que está detrás del taller de 8-Ball y jamás lo alcanzarás. Si no lo matas en su moto, Wayne llegará hasta un callejón de Chinatown donde sólo pueden acceder peatones. Tan pronto baje de su moto, acábalo. Fin.

\* Recompensa: \$1500

- Nota: Wayne condujo una moto BLINDADA (me di cuenta de eso porque le quise pinchar un neumático y JAMÁS lo conseguí... luego lo corroboré con una granada). Tómala y guárdala en tu garaje, pues podría ser de utilidad. En caso de que ya tengas en tu garaje el Hellenbach que pudiste obtener desde la misión 'Snuff', el juego no te permitirá guardar un vehículo más. Para solucionar eso, sólo abre el garaje y saca el Hellenbach; luego acomoda la moto al borde de la puerta, sin introducirla. Después, utiliza el Hellenbach para meterlo y empujar la moto al mismo tiempo.

---

### 24. Overdose of Trouble

Cuando llegas a ver a María, encontrarás que tiene una sobredosis de drogas. Se ha metido tantas que ahora necesita de otras para sobrevivir. Tiene que tomarse una de las "Zap". Sea lo que esas cosas sean, según ella ha dejado unas en un restaurante de Callahan Point.

Consigue un auto y haz que María suba. Apenas puede caminar, así que no te desesperes si va andando muy lento. Luego llévala al restaurante de Callahan Point. Ingresa al halo amarillo y María confesará que las pastillas las tiene en algún sitio de Hepburn Heights. Te topas con un motón de moteros que solían reunirse con Wayne ese lugar. Dado que Wayne está muerto, y que tú fuiste quien lo mató y ahora traes a su ex mujer, los moteros encuentran el odio suficiente para perseguirte.

Corre hasta el nuevo punto en Hepburn Heights. Ignora a los moteros.

Simplemente llega hasta el destino y, tan pronto toques el halo amarillo, María recordará que las pastillas siempre estuvieron en su apartamento. Da la vuelta y llega hasta el apartamento de María.

Cuando llegues, saldrá con la noticia de que las pastillas están en la casa de Salvatore. Llega y toca el halo amarillo (me divertí bastante con los moteros que me iban persiguiendo. En una ocasión maté a un par, pero al llegar a la casa de Salvatore todos los demás moteros que venían tras de mí cayeron al fondo del barranco que está al lado de la mansión).

María se quejará contigo por haber conducido tan lento. Al cabo de pedirte dinero (y no obtenerlo), te abandonará y se irá con Salvatore. Te advierte que jamás le vuelvas a tirar los trastos.

\* Recompensa: Ver la forma graciosa en cómo se despeñaban los moteros que te perseguían (jajajaja).

\* El traje de gángster ya está disponible en tu piso franco.

- Aquí concluyen las misiones de María, las cuales, sin temor a equivocarme, fueron las peores pagadas de toda la historia de la mafia siciliana.

=====

- Salvatore Leone (parte II)

=====

## 25. Contra-Banned

Al final de presenciar toda la discusión entre Salvatore y su mujer, Salvatore te informará acerca de un cargamento especial, y que alguien como tú es la persona de confianza idónea que él necesita para recogerlo.

Necesitas un auto de 4 plazas. Toma el Leone Sentinel que siempre está aparcado afuera de la mansión de Salvatore y recoge a tres Leone que te servirán de refuerzo, marcados en azul en el radar. Uno se encuentra frente a Capital Autos, otro frente al casino y el otro espera frente al restaurante Marcos Bistro.

Cuando estén todos listos, conduce hasta los muelles de Portland. Ignora a los manifestantes de la entrada y llega hasta el halo amarillo. Entonces te encontrarás con el distribuidor. Llegará en un pesado Patriot lleno de mercancía; saldrá del vehículo junto con otros tres sujetos fuertemente armados. Tras una pequeña discusión, descubres que la policía siguió al camello. Al lugar arribarán vehículos del FBI y la policía de la ciudad. Por fortuna, la mercancía es genuina.

Mata a todos los camellos y aborda el Patriot. Tienes 3 estrellas de nivel de búsqueda de las que tienes que librarte. No pierdas tiempo en matar a quien no sea necesario; sólo lleva el Patriot hasta el Pay N Spray. Dependiendo de la manera en que lo hagas, serán los conflictos que enfrentes. El Patriot se mueve bien, y es uno de los vehículos con mejor adhesión y control del juego; por lo tanto, no deberías tener muchos problemas. Sólo procura no caer en esas molestas trampas de clavos que la policía desliza por el suelo.

Cuando salgas del Pay N Spray, no cometas ninguna felonía y lleva el vehículo

hasta el garaje de Salvatore, ubicado en Saint Mark's. Sigue el rastro amarillo hasta un callejón, mete el vehículo en el garaje y sal para terminar la misión.

\* Recompensa: \$1000

- J.D. te llama por teléfono para proponerte nuevo trabajo. Las misiones de Salvatore concluyen aquí por un momento. Movámonos con J.D.

=====  
- J.D. O'Toole (parte II)  
=====

## 26. Salvatore's Salvation

Esto de los secuestros es de costumbre. Ahora los Sindacco se llevaron a Salvatore. No tenemos idea de cómo fue, pero hay que rescatarlo. Al salir del club, J.D. ve a un tipo en un auto y afirma que fue uno de los que se llevaron a Salvatore. Apresúrate a tomar un auto y persigue al sospechoso. Va a bordo de un Manana, así que no irá demasiado rápido; conduce tras de él, pero no dejes que te vea. Cuando estés cerca su guarida, verás una escena donde los Sindacco tienen a Salvatore amagado dentro de la cajuela de un auto; han planeado llevarlo a trituradora.

Tras la escena, corre para evitar que Salvatore sea asesinado. No obstante, tan pronto entres a la guarida, el auto con Salvatore se pondrá en marcha. Te verás forzado a perseguir a los Sindacco. Golpea y embiste el auto, pero no le dispaes, ya que un tiro podría pegarle a Salvatore. Haz lo posible para que no lleguen a la trituradora, o de lo contrario tendrás problemas. Los secuestradores esta vez irán rápido.

Cuando los dos Sindacco salgan del vehículo, mátalos a ambos y sube al auto para llevar a Salvatore a su mansión.

\* Recompensa: \$1500

-----  

## 27. The Guns of Leone

No debo culpar a Salvatore por querer destruir los Sindacco; tienen planeado plantarse en medio de la calle y empezar a freír a cuanto Sindacco que pueda (después de todo, ellos lo secuestraron primero). J.D. te informa esta situación por teléfono, y te menciona que ha dejado un rifle de francotirador en un tejado al otro lado de la calle para proteger a Salvatore contra los Sindacco, que obviamente le superan en número.

Una manera demasiado sencilla de pasar esta misión es seguir un método como el siguiente:

En el mismo lugar donde estás (el callejón donde ves a J.D.), detrás de ti, a mano izquierda, hay unas escaleras que conducen a un tejado. Sube por ellas y, estando allá arriba, gira al lado derecho (sur) y sube la pequeña rampa. Sigue derecho hasta llegar a la pared (bajas un pequeño nivel) detrás de un anuncio. Hacia el frente, en diagonal derecha, verás un tejado color verde con azul. Brinca hasta llegar a él; luego pasa debajo de los depósitos de agua y toma un rifle AK-47 que podrás ver posado. Al final, baja y ve hasta el rastro verde para tomar el rifle de francotirador para continuar con la misión.

Cuando lo tomes, pósate sobre el halo amarillo. Muy pronto aparecerán algunos Sindacco en autos. Salvatore y un Leone estarán en la calle y en la pantalla aparecerá un medidor de la salud de Salvatore.

Tan pronto termine la escena, mata con el rifle de francotirador a los Sindacco

que salen del auto. Si lo deseas, a tu derecha tendrás una pastilla de adrenalina para ver todo en cámara lenta. Luego BAJA del tejado hasta la calle. Cambia a tu rifle AK y aniquila al resto de los Sindacco. El efecto de la pastilla estará durando un buen rato, por lo que podrás ir eliminando bien a todos los Sindacco. Atiende en el radar dónde aparecerán los siguientes (rastros rojos). Colócate al frente de Salvatore si es necesario, pero sólo SI es necesario. Tampoco te coloques plenamente al frente, pues serás víctima de fuego amigo.

Cuando los Sindacco se hayan ido, la policía llegará en una patrulla. ELIMÍNALOS tan rápido como puedas. Uno de los oficiales tendrá una escopeta y la usará con Salvatore en seguida. Asegúrate de que los oficiales han muerto para pasar la misión.

\* Recompensa: \$3000

---

## 28. Calm before the Storm

Según J.D., los sicilianos están negociando la paz entre las familias. Salvatore tiene en su casa a Massimo Torini, cabeza de los sicilianos. Sin embargo, al parecer hay gato encerrado, por lo que lo mejor será descubrir qué trama Torini en realidad.

Llega hasta la casa de Salvatore; tienes poco más de una hora de juego para llegar. Cuando estés allá, toca el halo amarillo; verás una escena en donde Massimo abandonará la mansión a bordo de un helicóptero. Debes seguirlo a donde vaya. Da la vuelta y no pierdas al helicóptero. No te preocupes, no será una persecución a gran velocidad, así que sólo ve para dónde va.

Cuando esté cerca de la zona de obras, el helicóptero aterrizará y Massimo se encontrará con algunos Diablos. Descubrirás que en realidad tiene otros intereses menos los de la paz.

De nuevo despegará y tendrás que volver a seguirlo. El destino final es el tejado de una tienda de Chinatown (donde tuviste que huir con María la última vez). Verás una escena del helicóptero aterrizando. En seguida sube al tejado por las escaleras detrás de la tienda y toca el halo amarillo. Verás a Massimo ordenarle a los de la Tríada que acorralen a Salvatore, y les promete cuidar de ellos cuando los sicilianos controlen la ciudad. Aunque estás escondido, uno de los tipos te advertirá tu presencia.

Cuando la escena termine, comenzarás a recibir disparo de los enfurecidos miembros de la Tríada. Saca la AK y, desde tu lugar, mata a todos los que puedas. Después gira a la derecha (por el amor de Dios, NO BRINQUES al frente) y mata al francotirador que está más allá.

La pesadilla que estás a punto de vivir está en la parte de abajo. Hay varios matones con buenas armas; si decidieras descender y matarlos así como así, no la cuentas. Tan pronto te rodeen caerás muerto al suelo. Así que mejor toma la pastilla de adrenalina que está sobre el tejado.

Ya que la tengas, corre hacia un lado del edificio donde no haya matones. Baja al suelo y comienza a aniquilar a los de la Tríada con la AK. El tiempo que dura la pastilla te permitirá acabarlos a todos con daño no tan considerable. Si puedes, destruye los camiones de pescado para que la explosión los despedace; eso te ahorrará munición.

\* Recompensa: \$1000

---

## 29. The Made Man

Esta es todo un clásico de la mafia. ¡Llegó la hora de que J.D. sea parte de la familia Leone! Está muy emocionado porque será "bautizado", y a ti te toca a su ceremonia. Sube al auto indicado con una flecha azul con J.D. y un colega Leone llamado Mickey. La ceremonia se llevará a cabo en Harwood (si abres el mapa te darás cuenta de que el rastro está en la trituradora).

En alguna parte del camino, un par de autos con Sindacco tratarán de matar a J.D. Detén tu auto, sal y termina con los Sindacco. Luego continúa hasta el rastro en la trituradora. Aparca el auto en el halo y verás una escena clásica de la mafia: Mickey le pondrá un tiro por detrás en la nuca a J.D. Después de todo, ¿qué confianza podría ejercer Salvatore en un sujeto que traicionó a su propio jefe? ;"Disgrazia"!

Ahora la policía te estará buscando. Tienes dos estrellas de nivel de búsqueda, pero si vas al Pay N Spray no servirá de mucho. La policía te volverá a cazar tan pronto vean el muy obvio cadáver que llevas en el asiento de pasajero; así que sólo lleva a Mickey hasta su casa en Portland View.

Luego, deberás hundir el auto en el río para esconder el crimen. Busca algún lugar que desemboque en el agua y lanza el auto. Puedes llevarlo al ferry, o al puente de Callahan, pero ten cuidado que las patrullas no te embistan y termines junto con J.D. en el fondo del mar. Lo idóneo y lógico es llevar el auto hasta el malecón al extremo Oeste de la isla. Coloca el auto en el borde y luego embístelo con otro auto que esté por ahí cerca (imagino que sería de la policía). Yo elegí hacerlo de manera más elegante, llevándolo hasta la mansión de Salvatore; luego aparqué el vehículo sobre el peñasco y lo empujé levemente para que cayera hasta la playa y la misma fuerza de la caída lo arrojara al mar. Espectacular. RIP J.D.

\* Recompensa: \$1500

- En caso de que te lo preguntaras, la respuesta es no: no habrá más misiones de J.D. O'Toole.

- Al cabo de esta misión, Vinnie te llamará por teléfono. Dice estar arrepentido de su proceder contigo y quiere que sean amigos de nuevo. El rastro de Vinnie aparece el mismo almacén de Atlantic Quays.

=====  
- Vincenzo Cilli (parte II)  
=====

## 30. The Portland Chainsaw Masquerade

Al llegar hasta el marcador, Vinnie te llamará por teléfono y te dirá que lo ayudes con la recepción de un cargamento. Está en el barco carguero grande y te propone que sean socios para toda la vida. Aceptarás sólo porque Vinnie afirmó que tales payasadas son lo que quiere Salvatore.

Llega hasta el rastro amarillo en el carguero para acceder al interior. Verás a alguien correr en la distancia. El juego te pide que bajes a la bodega. Cuando llegues al final del pasillo, recoge el revólver que está el fondo a tu derecha. Luego desciende por las escaleras y toma el chaleco que está a tu izquierda, antes de llegar al halo amarillo.

Cuando estés en la bodega, ¡preparate para una de las misiones más duras de todo el juego! El reto que enfrentas es matar a un montón de sicópatas que te perseguirán por todo el lugar con motosierras. Para empezar tendrás unos 4 ó 5, pero por cada escotilla de las cuatro esquinas de la bodega irán saliendo más y

más. ¡No hay tiempo para pensar! Apunta y dispara para matar a los más que puedas antes de que se aproximen a ti. Cuando los tengas demasiado cerca, ¡huye! No te detengas hasta que estés lo suficientemente lejos de ellos para apuntarles y disparar. Utiliza el revólver; con una bala basta para matar a cada uno. Ya que están muy cerca de ti, de nuevo recorre el lugar para otra vez tomar buena posición y matar a otros más. JAMÁS permitas que te tengan contra las cajas; TAMPOCO las utilices para darte un respiro ni para protegerte. En un parpadeo los matones vendrán y destruirán cualquier caja con sus motosierras. En la bodega tienes 2 ítems de salud, úsalos sabiamente.

Al final, aparecerá Vincenzo Cilli. Luego de intercambiar insultos, cambia al rifle AK o el micro subfusil. Esta vez sí es posible utilizar el escenario para protegerse. Da unos pasos hacia atrás, luego apunta y vacía tu arma hasta que Vincenzo caiga. Toni se acercará para corroborar que está muerto.

Para terminar la misión, dirígete hasta la salida del barco, pasando por el mismo camino por el que llegaste.

\* Recompensa: \$3000 (Yo debí recibir también unos pantalones secos.)

\* El overol estará disponible en el piso franco para utilizarlo en el recién desbloqueado juego de Slash TV.

- Salvatore te llama para decirte que hay un problema muy grande y que quiere verte en su mansión.

=====  
- Salvatore Leone (parte III)  
=====

### 31. Sindacco Sabotage

El gran problema es que los Diablos están dando campaña fuerte en Hepburn Heights, y están acabando con todos los Leone en el camino. Salvatore ha dejado un arma y un chaleco en su garaje por si los necesitas.

Al iniciar la misión tienes dos medidores en pantalla: el azul es del número de Leone que están en pelea, y el rojo es el de los Diablos. Desde que inicias ya has perdido un tercio de Leone, así que no pierdas más tiempo. Toma la moto y llega hasta la zona de guerra en Hepburn, que es en las calles junto al Pay N Spray.

Tan pronto llegues, empieza a matar a cuanto Diablo veas. Los Leone son buenos, pero encárgate de las cosas tú mismo. Parecerá los enemigos nunca van a acabar de salir, incluso pensarás que perderás la misión, pero lo cierto es que la puedes pasar, al extremo, en dos intentos. Habrá Diablos regados por todos lados. Fíjate en el radar para ver dónde se concentran más. Usualmente van en grupos de 7 u 8, viniendo los tres lados de las calles; en cierto momento del juego aparecerán por el lado Norte. Corre pronto hasta ellos y no permitas que maten a los Leone. Vigila a los que aparezcan en la pequeña pasarela con techo azul frente al Pay N Spray. Si te es posible, y si es en verdad necesario, ponte contra una pared para que no recibas fuego por la espalda, aunque la mayoría de veces tendrás que aventurarte en medio de la calle para buscar a los Diablos. Ten cuidado a quién le apuntas; yo maté a dos o tres Leone por usar la puntería indiscriminadamente (además los idiotas se atravesaban).

En la mencionada pasarela estará un ítem de salud, y bajando la calle, hacia el norte, en la esquina del lado izquierdo, estará el chaleco. Resérvalos en caso de emergencia. También habrá una carga de bombas molotov en la calle. Esa tómala bajo tu propio riesgo; puede que haga que pierdas más Leone de los que tienes que salvar.

Cuando hayas aniquilado a todos los Diablos y te hayas quedado con algunos Leone, Salvatore te llamará para saber cómo han ido las cosas. Aunque Toni dice que es mejor resignarse a perder la zona, la terquedad de Salvatore es más grande.

\* Recompensa: \$1500

---

### 32. The Trouble with Triads

Salvatore tiene un auto nuevo (al parecer el modelo de moda entre los Leone es el Banshee). Eso no interesa en esta misión, pero me dio la gana ponerlo. Lo que él quiere es que vayas por un dinero que ha escondido en un almacén en Atlantic Quays.

Toma un auto y ve hasta el rastro amarillo. Al llegar, ubícate en el halo para acceder al interior del almacén. Un par de colegas Leone te darán el saludo oficial (?). Aparentemente todo va muy bien... pero todos los que hemos jugado GTA sabemos que una misión nunca es así de sencilla.

En un instante aparecerán un montón de inadaptados de la Tríada que le colocarán una bomba a una serie de tanques con combustible. ¡Bum! Todo el lugar estalla en miles de pedazos... y el dinero todavía está allí y tienes que ir por él. Es mejor que sea una suma grande, o de otro modo yo no me atrevería a asomar las narices ahí.

Inicia la acción. Tienes al menos 4 minutos para recoger todo el dinero claramente señalado con flechas verdes. No es tan fácil, pues los remanentes de la explosión han dejado escombros en llamas y algunos recipientes con combustible que misteriosamente no estallaron en la escena. Eso no es todo: tienes también a un montón de inadaptados chinos a los cuales les interesa más liquidarte que en vez de escapar a un sitio más frío y sin peligro de incendio; así que manos a la obra.

Mata a los inadaptados que creas necesario pero concéntrate en recolectar el dinero. Ten cuidado de no tocar el fuego si no quieres terminar asado. Si has completado las misiones de bombero, ignora las llamas; pero supondré que no eres aún ignífugo. Si eres tocado por el fuego, corre para apagarlo y que no te deje con quemaduras graves.

La recolección del dinero es más sencilla de lo que parece, y pronto todos esos rastros verdes en el radar desaparecerán. ¡Tienes todo el dinero contigo! Ahora debes llevárselo a Salvatore.

Aborda un auto, pero que no sea de los que hay afuera, pues han resultado dañados por la explosión y un choque bastará para que se incendien. Sal a la calle y toma algún auto, pero hazlo rápido. En cualquier momento aparecerán uno a uno camiones de pescado de la Tríada. Tendrás unos cinco detrás de ti. Los inadaptados que van a bordo harán su mejor esfuerzo para sacarte del camino y robarte el dinero (hubiera sido más fácil que sus otros amigos inadaptados lo hubieran recogido en la explosión en vez de quedarse allí como los inadaptados que son y sólo dedicarse a hacer sus torpes intentos para que no te lo llevaras). Dependiendo de las calles por donde pases será por donde vayan apareciendo los camiones. Simplemente ignora a esos inadaptados y consigue llegar a la entrada de la mansión de Salvatore. No más inadaptados chinos por ahora.

\* Recompensa: una pobre suma de \$1500 (¡Y pensar que recogiste como \$15000000 para Salvatore!)

---

33. Driving Mr. Leone

¡Santo Cielo! ¡Salvatore te quiere matar! O bueno, no. No lo culpes; está paranoico. El alcalde de la ciudad lo está jodiendo por todos esos inadaptados que hay en la ciudad, por TODOS. Y ya sabes lo que dicen, cuando todo va mal, lo mejor es esconderse... o quizá no digan eso, pero es lo que harás.

Salvatore planea escapar usando el ferry. Toma un auto y dirígete a la estación. Salvatore ni siquiera tiene claro lo que hará, pero no protestes o te va a regañar. Una vez que estés en el rastro amarillo, DA LA VUELTA INMEDIATAMENTE. Tienes de regalo 3 estrellas de búsqueda. La policía conoce las rutas posibles de escape de Salvatore, así que no podrá irse de viaje en ferry. Sigue conduciendo hacia el sur. Cuidado con los clavos (¡odio esos clavos!). Mientras escapas de la policía, Salvatore seguirá pensando dónde esconderse; entonces se le ocurrirá la magnífica idea de tomar el puente Callahan. ¡Já! ¡La policía nunca sospechó de esa! Si alguna vez fuiste curioso y decidiste cruzar este puente con un auto, ya sabrás que solamente terminabas frente a las entradas del hospital. Ruega por que esta vez funcione.

Para cuando Salvatore tome esta decisión, ya habrás pasado el Ammu-Nation, así que sólo conduce en línea recta y pasa por ese callejón que te ha sido tan útil en cuestiones de escape policiaco. Tan pronto te aproximes al pie del puente, dobla violentamente a la derecha y sube. Písale a fondo y toma esa rampa que jamás habías visto antes allí para cruzar al otro lado... ¡Ya estás en Staunton Island!

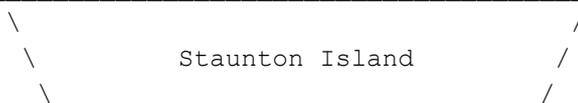
Salvatore te dirá que conoce un escondite seguro. Así como bajas del puente da vuelta a la derecha (dirección noreste) en la primera calle. Accede a una zona interna por el callejón y ubícate en el halo amarillo. Adivinaste: es tu nuevo piso franco.

\* Recompensa: \$4000

\* Piso franco de Newport disponible.

- Las noticias locales informarán acerca de la apertura a la ruta del ferry por parte de los sindicalistas. No obstante, el cierre del acceso hacia Shoreside Vale continuará. Pásate por la estación de ferry para abordar uno y abúrrete del viaje.

- Salvatore te llamará para informarte de más trabajo, pero no confía en los móviles y tendrás que recibir sus llamadas en un teléfono frente a los juzgados.



- Al abrir esta isla encontrarás muchas cosas útiles. Para empezar, tienes un garaje más amplio que en Portland, con cupo para dos carros (no es mucho, pero conociendo el truco de ampliación de garaje, creo que es útil); así que ya puedes desahogarlo llevando el Hellenbach o la moto blindada, en caso de que los hayas guardado. En Staunton también habrá un Pay N Spray el cual está incluso dentro del complejo de edificios de tu piso franco. Con todo, verás que durante las misiones no se ocupará mucho. Aquí también hay un Ammu-Nation, donde ya puedes adquirir la AK-47, el rifle de francotirador, la metralleta, el chaleco blindado y hasta granadas.

=====  
- Salvatore Leone (parte III, cont.)  
=====

### 34. A Walk in the Park

El alcalde está fastidiando a Salvatore. Acostumbra ir a correr al parque, y debes asegurarte que sea su próxima carrera sea al cielo. De paso toma su teléfono para revisar sus contactos.

Ubica al alcalde en el radar. El rastro rojo estará en movimiento justo en el parque Belleville que está próximo a ti. Parece simple, pero en el momento en que abordes un auto el juego te prevendrá sobre no usar armas dentro del parque (sabio consejo). Si vas a la entrada por donde el alcalde llegó (lado Este), verás nada menos que tres vehículos esperando afuera. Además, el alcalde va corriendo junto con al menos cuatro guardaespaldas. Todas las entradas del parque están custodiadas con un oficial de la policía y un guardaespaldas. Bien, ahora sabes que no será tan simple.

El truco aquí es hacer las cosas no tan complicadas, pero habrá la necesidad de aventurarse un poco. Entra al parque SIN ARMAS, es decir, con el PUÑO elegido en el visor. Párate en un punto donde no haya ninguna salida próxima, y espera a que el alcalde pase por ahí (puedes ubicarte cerca del pequeño puente que está al centro. El alcalde tomará un descanso corto en tal lugar). Cuando lo tengas próximo, cambia a un arma buena y mata a sus GUARDAESPALDAS. De inmediato toda la seguridad del alcalde en el parque te buscará para aniquilarte, y el alcalde entonces intentará escapar. Localízalo y mátalos antes de que logre salir para quitarle el teléfono.

Para escapar con vida, sal del parque por el lado Oeste. El convoy de autos donde llegó el alcalde te perseguirá también, pero estarán en el lado opuesto del parque, así que tendrás mejor oportunidad de eludirlos.

En caso de que el alcalde haya logrado largarse, abordará a un auto especial y escapará. Persíguelo y embiste su vehículo hasta que lo inutilices. Parece ser que en este punto el auto del alcalde estará blindado, por lo que será infructuoso dispararle.

Al final, debes llevar el teléfono hasta tu piso franco para entregárselo a Salvatore.

\* Recompensa: \$1500

\* Ya puedes vestir a Toni con el atuendo deportivo.

---

### 35. Making Toni

Salvatore te ha dejado una nota en tu apartamento donde dice que algunos chicos pasarán por ti, y que te asegures de estar cuando ellos lleguen. Eh... eso es algo un poco misterioso. En ese instante, Mickey llegará por ti en un Sentinel, y te invitará a subir. Quiere que vayas a 'dar la vuelta', y que tú conduzcas. ¡Déja vù! (Esto lo hemos visto antes...)

Sube al auto y ve hasta el lugar de reunión marcado en el radar, ubicado en Bedford Point. Al llegar, serás conducido a un callejón y habrá hombres custodiando las salidas. ¡Esto no se ve nada bien! Quizá te llegó la hora.

Luego aparecerá Salvatore... ¡es el día de tu bautizo! La escena termina, luego entras de nuevo a un auto y eres llevado hasta tu piso franco. Felicidades, ya eres Leone.

\* Recompensa: \$2000 [34400] (oficialmente ya existe la única misión en toda la saga de GTA donde no debes hacer nada para pasarla).

\* El traje de Antonio está disponible.

- Salvatore te llama y te informa que los inadaptados de los Forelli eran los grandes amigos del alcalde, pero que los Leone ocuparán los cargos del ayuntamiento. Por lo pronto, Salvatore conoce a un tipejo que se carga buena reputación, y al cual le prometió que tú le ayudarías a llegar al puesto de alcalde. El marcador de Donald Love se activa en el mapa con una "D" roja.  
- También recibes una llamada de tu madre. Está orgullosa de ti ahora que te has 'bautizado', y ha retirado el encargo de los sicarios.

=====  
- Donald Love (parte I)  
=====

### 36. The Morgue Party Candidate

Si jugaste Vice City quizá recuerdes a Avery Carrington (en la famosa y difícil misión donde debías conducir un helicóptero de radio control para demoler un edificio), y también quizá recuerdes a su pupilo Donald Love. Esta vez quiere dar una fiesta con un invitado excepcional.

Toma un auto e intercepta la carroza fúnebre antes de que llegue a su destino, el cual es el cementerio de la iglesia de Bedford Point. Demasiado fácil. Sólo llega y dispárale un par de veces hasta que el conductor huya. Aborda la carroza y pásate por el Pay N Spray para perder las 3 estrellas de búsqueda que acabas de recibir. La principal dificultad que afrontarás posiblemente sea la lentitud e ineficacia de la carroza frente a los vehículos de la policía; así que sólo trata de evadirlos siempre que puedas hasta llegar al Pay N Spray.

Si estas leyendo esto antes de hacer la misión (supongo que sí), lo mejor es que, al inicio de la misión, esperes en la entrada del callejón oeste de tu piso franco hasta que la carroza pase por ahí (lo hará, créeme). Luego róballa y el Pay N Spray te quedará a unos cuantos pasos. Regalado.

Al final lleva la carroza hasta el garaje de Donald para terminar la misión y que Love tenga su fiesta. ¡Buen provecho!

\* Recompensa: \$1000

- En el mapa aparece una pequeña campana. Se tratan de las misiones del confesionario que veremos más adelante.  
- También recibes una llamada de Salvatore. Está pidiéndote que lo veas en un muelle para resolver qué se traen los Forelli con él. Su marcador aparece en el extremo norte de la isla.

-----  

### 37. Steering the Vote

A decir de Donald, la campaña no va bien. Su contrincante, O'Donovan, tiene buenos colaboradores que están haciéndose de las zonas de voto indeciso. La contracampaña empieza.

Aborda la camioneta con altavoces instalados para comenzar. En el radar aparecen 9 rastros por toda la isla, los cuales representan las zonas de voto indeciso. Pásate por los halos para empezar a contarlas. Al cabo de las primeras dos zonas adquiridas, los militantes de O'Donovan saldrán en sus camionetas a reclamar las mismas zonas. Las cosas se complican un poco al tener que conseguir en total 5 zonas en menos de 5:45 horas de juego. Además, las camionetas adversarias te irán quitando las zonas a medida que ellas pasen por ahí.

Pisa a fondo el acelerador. Lo conveniente aquí es empezar por las más cercanas. Trata de trazar una ruta para hacer círculos del sur al norte. Los adversarios empezarán por el sur, y seguirán el patrón que tú les marques, es decir, te quitarán las zonas que hayas juntado en un principio; así que inicia con la zona sur. Continúa hasta el EXTREMO norte y ve pasando por las zonas de vuelta hacia el sur. Toma trayectos lo más lineales posible, o de lo contrario nunca podrás juntar todas las zonas. Inevitablemente perderás dos o hasta tres, por eso debes trazar bien las rutas. Por ningún motivo se te ocurra destruir ninguna de las camionetas enemigas cuando te las topes; por cada una que logres quitar del mapa, al poco tiempo aparecerán dos.

Al final de conseguir las 5 zonas, ya puedes destruir a tu enemigo. Persigue las camionetas de O'Donovan. Esto resulta algo complicado puesto que huirán de ti, se alejarán lo más que puedan. Lo bueno es que son sumamente frágiles, y unos cuantos disparos las sacarán de combate. También hay una bonificación de \$50 por cada zona extra que logres reunir en este lapso (podrás ver todavía los halos en la calle, aunque los rastros desaparecen del radar).

Recompensa: \$1500 (+50 por cada zona extra)

---

### 38. Cam-Pain

Después de la larga charla filosófica, Donald y Toni llegan a la conclusión de que para hacer que los votantes a favor de O'Donovan mengüen más es necesario que pierdan la fe en su candidato.

Tienes 4 horas de juego para matar a los militantes de O'Donovan; están repartidos en tres grupos en la ciudad, y todos están haciendo su trabajo de persuasión con los ciudadanos. Casualmente todos están ubicados en línea recta.

Los primeros están situados en la terraza de un edificio de Bedford Point, (el "AM"). Así como salgas de la oficina de Donald, toma la calle hacia el norte y en la segunda calle a la derecha verás unas escaleras; esas son las que llevan a la terraza. Sube hasta arriba para encontrarte con los militantes de O'Donovan (hay una pastilla de adrenalina en el área). Los reconocerás por sus gigantescas flechas rojas sobre sus cabezas y por su gorro ridículo. En cuanto decidas abrir fuego, sus protectores contraatacarán. Ten cuidado de sus metralletas. En la esquina noroeste habrá un chaleco para que lo tomes si lo necesitas.

Es hora de ir por los siguientes. Sigue hacia el norte, y de preferencia lleva un auto, eso hará las cosas más sencillas. El grupo estará discutiendo las ventajas de elegir a O'Donovan cuando tú los sorprenderás y los harás tortilla a todos. Siguintes.

Continúa hacia el norte. Esta vez los colaboradores de O'Donovan estarán en la esquina de un pequeño balconzuelo de la universidad. Baja del auto, ármate con la metralleta y aniquila a todos. No tendrán oportunidad de escapar debido a la misma arquitectura del lugar donde estarán. Pan comido.

\* Recompensa: \$1500

---

### 39. Friggin' the Riggin'

La fábrica que produce las papeletas de votación está contando con el apoyo de los Forelli. Sin duda, eso es trampa. Hay que terminar con esa ventaja.

Para esta misión, estará disponible la armería de Phil Cassidy, indicada con una banderita gringa en el radar. Es un lugar que se especializa en armamento pesado, aunque por ahora sólo podrás adquirir un lanzallamas que va por cuenta de Donald Love. Recógelo y luego ve hasta el almacén de los Forelli donde están las máquinas que hacen las papeletas. En el radar aparecerán varios rastros rojos que indicarán las imprentas y las papeletas que hay que destruir.

Hay diversas formas de quemar las papeletas e imprentas de manera múltiple. Puedes llevarle un auto a 8-Ball para que le ponga una bomba y luego llegar a la imprenta de los Forelli. Hay también granadas entre las dos camionetas que están aparcadas en la entrada. Tómalas y utilízalas con las imprentas en grupos de dos. Si tienes bombas molotov, todo sería más fácil también. Y aprovechando que estás cerca de las camionetas, encárgate de inutilizarlas. El lanzallamas es útil, pero tienes que usarlo con precaución para no resultar incinerado.

Cuando estés listo, entra y comienza la quema. Los Forelli irán apareciendo siempre, así que tendrás que írtelas arreglando para quemar y matar a la vez. Puedes quemar a los Forelli también para que no estorben.

Finalmente deberás acabar con las camionetas de los Forelli. El haberlas inutilizado previamente (o destruido por completo) será de ventaja. Toma la camioneta roja que está en la entrada o toma la Sánchez que está aparcada afuera y caza a los Forelli. Si van con los neumáticos pinchados no llegarán muy lejos, y así podrás dispararles hasta hacerlas estallar.

\* Recompensa: \$1500

\* Nuevas existencias en la armería de Phil Cassidy.

---

#### 40. Love & Bullets

Donald Love asistirá a una sesión publicitaria, pero los Forelli han decidido exterminarlo de una vez por todas. Subirá a una limosina y Toni irá de copiloto. En el camino, antes de llegar a la zona de muelles de Newport, la limosina será interceptada por un montón de Forelli apostados en los tejados y en un callejón. De inmediato matarán al conductor, pero la suspicacia de Donald acerca de la conservación de su propia vida se hace evidente al haber dejado un rifle de francotirador en el portaequipaje.

Tan pronto termine toda la escena, toma el rifle y empieza a apuntar. Un medidor te indicará el estado de la limosina, y tienes que darte prisa pues los Forelli harán que se llene en un parpadeo. Simplemente apunta y asegúrate de dar en el blanco siempre; ajusta la mira con L1. No te preocupes por ti, no recibirás mucho daño, ocúpate de esos inadaptados. Cuando hayas acabado con los seis Forelli, sube de nuevo a la limosina.

Ahora debes llevar a Donald de vuelta hasta su edificio, y la limosina está apuntando hacia el lado equivocado. Tienes que dar la vuelta en esta angosta calle para poder llegar hasta la avenida, o de lo contrario terminarás en un callejón sin salida hasta el sur de los muelles. Maniobra para dar la vuelta en el menor tiempo que puedas. En poco tiempo, aparecerá por el callejón una camioneta con otro Forelli encima que irá disparando en contra de la limosina.

Sólo IGNORA a este inadaptado y la camioneta y concéntrate en llevar lo más rápido que te sea posible a Donald hasta su edificio. Yo llegué con la limosina incendiándose, lo cual no importó mucho porque así toque el halo amarillo y superé la misión.

\* Recompensa: \$2000

-----

41. Counterfeit Count

Los conteos de votación no están en favor de Donald, así que ha decidido meter maña directamente en los votos para que esto se enderece de su lado; es la táctica desesperada que debe tomar.

Una camioneta electoral irá a través de la ciudad con los votos a la mano. Llegará con un mensajero y éste abordará la camioneta para cambiar los votos. Luego saldrá y se irá (usualmente en un Idaho que estará aparcado cerca). Lo que debes hacer es aprovechar el momento ideal para robar los paquetes de votos que el mensajero cambie en la camioneta electoral.

Sube a una moto, de preferencia, y sigue la camioneta electoral, cuyo rastro azul se dirige al primer cambio cerca del Belleville Park. Cuando la camioneta se detenga, espera a que el mensajero aborde para cambiar el paquete. Luego, cuando salga de la camioneta, de inmediato MÁTALO para quitarle el paquete. Hazlo rápido, pues si logra subir al auto escapará con el paquete y tendrás que perseguirlo.

Cuando hayas recogido el primer paquete, sube de nuevo a la moto y vuelve a seguir la camioneta electoral hasta el otro cambio. Repite la maniobra con todos los mensajeros. No importa que estés a la puerta de la camioneta esperando a que salga. De hecho, eso fue lo que hice: esperarlos literalmente a que asomaran la nariz y luego eliminarlos; de esa forma acabarás la misión más rápido de lo que crees.

\* Recompensa: \$2500

- Aquí terminan las misiones de Donald Love, por ahora. Distraigámonos un rato de la Historia y vayamos hasta la iglesia de Bedford Point para hacer las misiones del Confesionario, marcado en el radar con el rastro de una campana.

=====  
- Confesionario  
=====

- Para acceder al confesionario del padre Ned, entra en el halo del lado Este de la iglesia.

-----

42. L.C. Confidential

Algún sujeto ha falsificado un informe de dopaje de los mejores atletas y planea entregárselo al FBI.

Tienes 2:30 horas de juego para llegar hasta una escena del crimen donde los agentes están trabajando, robar uno de los autos del FBI, y al final tienes llegar hasta el punto de reunión con el confidente.

El rastro de la escena del crimen aparece en azul en el radar y es un triángulo de pie, lo que significa que está en un punto elevado. La escena está sobre un puente, así que tienes que echar un vistazo en el mapa para trazar una ruta directa y no perderte en el camino. Al llegar, camina hasta el coche del FBI (flecha azul) con cuidado a fin de no intervenir con los peritajes que se realizan (en la escena hay dinero regado en el suelo por si quieres algo más que la recompensa final). Luego, sube al coche del FBI para ir con el

confidente. En este punto tendrás 1 estrella de búsqueda. Atiende a que ninguno de los oficiales ni agentes en el lugar se acerquen al coche para arrestarte. Cuando estés dentro del coche sal CON CUIDADO. Si atropellas y matas a algún oficial tendrás problemas (muchos dicen que te darán dos o tres estrellas por robar el auto; sin embargo, si haces las cosas con cuidado y NO MATAS a nadie, tendrás sólo una estrella por estar de metiche donde no te llaman). Llega hasta el lugar de encuentro con el confidente, el cual está una cuadra a la vuelta al salir del puente.

En el lugar, toca el halo para que el confidente suba al auto. Para tu mala suerte, se dará cuenta de que no eres el agente del FBI con el que quedaría. De hecho, éste llega después detrás de ti. El confidente saldrá corriendo. En este punto tienes 2 estrellas de búsqueda (esas son inevitables). Simplemente ve tras el confidente y mátalos para quitarle el informe. Ignora a los agentes; incluso ignora a la policía. Cuando tengas el informe, llévalo a las oficinas del Liberty Tree. Al entrar al lugar de aparcamiento perderás automáticamente las estrellas.

\* Recompensa: \$1500

---

#### 43. The Passion of the Heist

En esta misión debes quitarle el botín a un perista de diamantes para devolverlos, y de paso tienes que freír a todos los miembros de su banda también. ¿Suena fácil? Pues no lo es. Ve hasta el rastro verde en el sitio de aparcamiento cerca del ferry en Rockford para recoger el maletín del perista.

Sólo hay dos formas de pasar esta misión. La primera es simplemente llegar, eliminar a todos los matones del lugar (que están armados hasta los dientes), tirar el helicóptero y tomar el maletín. Todo sin morir en el intento, cosa que, honestamente, es casi imposible. La otra forma es más a mi estilo: hacer las cosas sigilosamente y sin llamar la atención. Vamos a hacerlo así.

Si no tienes la suficiente munición, ve al Ammu-Nation y compra el rifle de francotirador hasta que tengas como 30 balas, y después regresa a Rockford. Antes de entrar en el perímetro visual de los tiradores, apunta y dispara al tipo que tiene el maletín. Todos los matones comenzarán a dispararte. Mata a cuantos más puedas con el rifle de francotirador y, cuando sea necesario, métete al lugar para matarlos con la AK. Te recomiendo que todo lo hagas desde el lado sur del sitio de aparcamiento, en la calle que va por el extremo norte de la isla; hacerlo así facilita el campo de acción para luego entrar a desplomar el helicóptero. La aeronave no se moverá mucho, así que no te tomará demasiado tiempo matar a los sujetos que están colgados de ella.

Cuando hayas aniquilado a todos los que están al ras del suelo, ingresa al sitio de aparcamiento para tomar el lanzacohetes y tira el helicóptero; esto será muy fácil al no tener a nadie que lo defienda.

Finalmente, toma el maletín y dirígete hasta las oficinas del Liberty Tree para dejar las joyas. Tendrás 3 estrellas de búsqueda, y dado que tienes que trasladarte de extremo a extremo, pásate por el Pay N Spray para hacer las cosas más cómodamente.

\* Recompensa: \$1500 (Costo del rifle: \$4000; haber devuelto las joyas para redimir tu camino irredimible: no tiene precio.)

---

#### 44. Karmageddon

En definitiva, la misión más DIVERTIDA de todo el juego. Todo lo que tienes que hacer es robar el camión de bomberos que está en la estación del Belleville Park y salir a la calle a causar todo tipo de destrozos. Tienes 4 horas (ó 4 minutos, que es lo mismo) para llenar el medidor azul que aparece.

Haz todo lo que se te ocurra. Según lo que provoques será lo que avance el medidor. Puedes aplastar peatones, desmontar moteros, hacer girar los autos 180 ó 360 grados, volcarlos, destruirlos y hundirlos. Estas dos últimas aportan un puntaje mayor y harán que el medidor avance un buen trozo.

Lo ideal es pisar a fondo el acelerador y simplemente ignorar que las cosas existen, previendo únicamente que no te vayas a volcar con el camión. No te preocupes por el daño que provoques, sólo confía en su alta resistencia y golpea todo lo que se mueva.

El truco de la misión es hundir los autos. Lo que yo hice fue ir al pie del puente de Newport, del lado norte, y empezar a empujar cuanto auto pasaba a la brecha que hay entre los dos caminos del puente. Me dieron grandes puntos por volcarlos y hundirlos, y el medidor se llenó en un parpadeo.

Al final sólo tienes que destruir el camión para no dejar pruebas. Húndelo, vuélcalo, ponle una bomba, lo que sea que lo destruya.

\* Recompensa: \$1500

---

#### 45. False Idols

Todos esos falsos ídolos abundan en el mundo, y su mal ejemplo de vida está influyendo en las personas. Y hoy tres de ellos vendrán a la ciudad a un estreno en una estación de radio.

Faith W. viene en helicóptero desde el aeropuerto Francis; DB-P en un bote desde Portland, y luego abordará un Patriot amarillo blindado; y finalmente Black Lightman viene en limosina desde el norte. Estará disponible el lanzacohetes en la armería de Phil Cassidy, y el padre Ned ha dejado pagado uno; recógelo porque lo vas a necesitar. Es una carrera contra el tiempo porque tienes que evitar que los falsos ídolos lleguen a la estación de radio. Cuando te armes del lanzacohetes, esta misión es tan simple que asusta.

El objetivo más fácil es el de la limosina. Simplemente ve tras él con una moto y haz estallar su vehículo. Un inadaptado armado saldrá por el quema cocos, pero como irás rociándolo de balas no tendrá tiempo ni de preparar su arma. Black Lightman ya fue. Después, corre de inmediato hasta la esquina sureste del parque en Belleville Park y cruza la calle para colocarte en la acera del camino que va en diagonal hacia el noreste. Espera a que pase el Patriot blindado desde el norte. En efecto, es a prueba de balas, pero el lanzacohetes no dispara balas. Cuando lo veas acercarse, enfoca la mira y destrúyelo. DB-P ha caído.

El problema mayor viene por los aires. En este punto del juego Faith W. debería ya haber cruzado la isla y debería ir siguiendo el extremo oeste de Staunton. Ubica el rastro en el radar y alcánzalo. Aquí lo tendrás difícil, pues el helicóptero sigue la avenida pero va muy rápido. Simplemente adelántate un poco a él, espera a que vaya más lento, baja del vehículo, elige el lanzacohetes, enfoca el helicóptero y dispara (apresúrate a desplomarlo en la AVENIDA. Si llega al final significa que ya llegó a la estación). Faith W. ha ido a un

lugar mejor.

Lo último que debes hacer es ir con el padre Ned a decirle que le has obedecido. Aprendes entonces que, en tu camino a la redención, en realidad le hiciste favores a un sujeto que trabaja en el periódico... (¡Y te preguntabas por qué debías ir al Liberty Tree al final de algunas misiones!)

\* Recompensa: \$1500

=====  
- Salvatore Leone (parte IV)  
=====

#### 46. Caught in the Act

Salvatore te pide que subas a un bote con él. Planea ir con el ayudante del alcalde para cuestionarlo acerca de Franco Forelli. Llegan al bote del ayudante, y Toni lo hacen subir con Salvatore; el servicio secreto está alerta. Al terminar la escena, tomas el control de una M-4 dispuesta de mira en primera persona. Un medidor azul indica el daño que ha recibido el bote (Salvatore llevará la conducción). Bienvenido al juego de "Yo te llevo y tú los frías".

En el radar aparecen en el lado sur miembros del servicio secreto que tratarán de hacer estallar el bote; los tendrás en las rocas, en los muelles y en botes que vendrán siguiéndote. Están armados pesadamente, así que trata de eliminar a los más que puedas. Incluso mata a los conductores, pues estos también aprovecharán descuidos para disparar.

Pasando el puente Callahan aparecerán más sujetos sobre un muelle; verás una escena donde el bote pasará por una rampa haciendo estallar algunos tanques con combustible. Cuando vuelvas a tener el control, destruye lo más rápido que pueda el bote que vendrá detrás de ti. Luego localiza el helicóptero. Intenta matar a los cuatro que van colgados para que hacer desplomar el helicóptero sea más fácil.

Todo pasa muy rápido, y quizá resulte difícil controlar la mira con el movimiento del bote.

Al final, el ayudante del alcalde habla y confiesa que los sicilianos han presionado a Franco para provocar una guerra entre las familias de Liberty. Su objetivo es hacerse con todo en el proceso. Salvatore se va y te deja en un muelle.

\* Recompensa: \$2000

- Salvatore te llama y te dice que recibas atienda el teléfono de Torrington; su marcador se mueve a tal punto. También te pide que veas a su socio en Aspatria, quien los ayudará para presionar a los Sindacco y los Forelli.

-----  

#### 47. Search and Rescue

¡Salvatore decidió meterse al fuego! Ha ido a espiar a los Forelli y los Sindacco están guerreando con ellos. Salvatore está en medio y debes rescatarlo con su limosina blindada.

Desplázate hasta Newport. La limosina está en el centro de aparcamiento que está junto al piso franco. Súbete y luego ve hasta Fort Staunton por Salvatore. Aparca la limosina en el halo y deberás bajar para acceder a una callejuela

para paso peatonal. A partir de aquí la misión se pone muy dura.

Mata a todos los Forelli que estarán a lo largo de esta callejuela; trata de salir de su rango de alcance para que no te hieran sobremanera. Acércate poco a poco pero con seguridad y después entra al callejón a la derecha para rescatar a Salvatore. Encontrarás más resistencia pero será fácil de eliminar. Salvatore estará detrás de unas cajas y un contenedor de basura. Acércate a él y te pedirá que lo lledes a la limosina.

Atiende porque unos tres Forelli más te saldrán por la espalda. Al salir de este callejón, de nuevo encontrarás más Forelli como la primera vez. No expongas a Salvatore al fuego, intenta matar a todos los Forelli tú mismo (y por el amor de Dios, tampoco te expongas tú al fuego de Salvatore). Pégate a las paredes y ve aniquilando a todos los inadapados; debes matarlos a TODOS. Cuando se hayan ido, sube con Salvatore a la limosina. En este punto tuve 3 estrellas de búsqueda, y aunque la limosina es a prueba de balas, no es a prueba de tonterías, de modo que debes evitar chocar; evita también los embistes de las patrullas para que no la dañen (me sentí muy bien al ver que los neumáticos seguían intactos aún al pasar sobre esas estúpidas trampas de clavos).

Salvatore te ordena que lo lledes a un garaje en Newport, que es un patio trasero en el mismo sitio donde está tu piso franco. Mete la limosina y sal para superar la misión.

\* Recompensa: \$200

- Salvatore te llama para comentarte algo importante, y abre un nuevo punto de contacto en un teléfono dentro del Liberty Campus.

---

#### 48. Taking the Peace

Según Salvatore, te divertirás con esta misión. Y es verdad. Ha dejado una furgoneta en el hospital; encuéntrala y sube. Salvatore te menciona que Paulie Sindacco va a reunirse con los Forelli para negociar una tregua. Sin embargo, los Leone han trucado su vagoneta, de modo que puede controlarse a distancia. Lo que debes hacer es simple: tomar el control de la camioneta ANTES de que Paulie llegue a la reunión, para luego joder su negociación por completo.

Empiezas pero no tienes el control; debes presionar X para poder asumir la conducción. La pantalla se pone en verde y en una vista donde sólo ves al frente del auto. Conduces igual que un auto regular, con la excepción de que las vueltas son más rigurosas y lentas en respuesta debido al control satelital que tienes.

Llega hasta el rastro rojo (si es que puedes ubicarlo en el radar) hasta un callejón en Bedford Point. Toma impulso y arrolla a todos los Forelli que haya. Ninguno de ellos se lo va a esperar, así que trata de que el primer ataque sea efectivo. Tienes un medidor de daño del auto, por lo que debes evitar que chocar y evitar que los Forelli le disparen. Todo debe hacerse en aproximadamente 4 minutos.

Algunos Forelli estarán colocados en medio del callejón, así que puedes arrollarlos prácticamente en línea recta. Cuando llegues al final del callejón, da la vuelta y vuelve a pasar sobre todos. NO uses la reversa porque no puedes ver qué hay detrás de ti. A veces tendrás que introducirte en el pasillo para matar a los Forelli que se han metido. Ten cuidado de no dañar la vagoneta al chocar con las columnas.

Esta misión podría hacerse en un par de intentos a fin de figurarse un método efectivo.

\* Recompensa: \$2500

- ¡Adivinaste! Salvatore te llama otra vez y ha cambiado de nuevo el punto de contacto; ahora está en un teléfono en el Belleville Park.

---

#### 49. Shoot the Messenger

Algún consejero ya descubrió que los sicilianos han manipulado a los Forelli y los Sindacco para que guerreen entre sí, y planea decírselo a Franco Forelli. Sin embargo, la continuación de la guerra le conviene a Salvatore. Hay que hacer que el consejero no llegue con Forelli.

Ve hasta la embarcación dejada en el muelle, al extremo sudoeste, y abórdala. Hay muchas formas de matar al consejero. Lo que debes considerar primero es que su bote estará parado hasta que te acerques demasiado; también irá un inadapado matón con una AK.

Puedes subir a tu embarcación, acercarte lo suficiente al consejero, de manera que puedas utilizar el rifle de francotirador, y matar al disparador que va a bordo. Hazlo con mucho cuidado para que el consejero no se alerte y corra antes de que el matón haya muerto.

Si el consejero comienza a moverse, puedes, literalmente, 'salir' del bote donde estás. Toni únicamente quedará de pie y podrás controlarlo como siempre, no caerá al agua. Elige el lanzacohetes y disparas hacia el consejero.

Si no resulta, entonces no queda otra que seguirlo. Hazle una pasada hasta que su bote estalle (si el matón que va encima no ha muerto, prepárate para estallar en mil pedazos). Dudo que pierdas esta oportunidad; en este punto el consejero ya debería haber muerto.

Si logra escapar, llegará hasta un muelle del extremo noroeste y comenzará a correr a pie. Sal del bote (sin ahogarte) y caza al consejero (encontrarás una resistencia insignificante). Llegará hasta un auto robado, y esta será tu última oportunidad para alcanzarlo y hacer estallar su vehículo. Si no lo haces, el sujeto llegará hasta Fort Staunton y se esconderá en un garaje...

\* Recompensa: \$3000

\* La vestimenta de consejero está en el piso franco.

- Las misiones de Salvatore concluyen aquí hasta nuevo aviso. Vayamos hasta la "R" en el muelle de Aspatria.

---

- Leon McAffrey

---

#### 50. Sayonara Sindaccos

El objetivo de Leon McAffrey es claro y tajante: ayudar a Toni y los Leone a hacerse de Liberty a cambio de favores y dinero. Debes subir al Banshee de McAffrey para ir al territorio de los Sindacco. Esto se va a poner bueno.

Conduce hasta el rastro amarillo en Torrington y toca el halo. Leon te dejará allí para que vayas con los Sindacco mientras él da la vuelta al otro lado de la cuadra (descuida, tiene un plan). Tienes que matar algunos Sindacco para

atraer su atención. En realidad, debes matar a todos los Sindacco del lugar, que serán unos 6 con flechas rojas sobre sus cabezas. Tendrás automáticamente una M-4 contigo para que te hagas cargo. Matarlos es extremadamente sencillo. Después, vuelve a subir al coche con Leon. Súbitamente aparecerán los inadaptados para cazarte a ti y a Leon.

De nuevo tienes la mira en primera persona de la M-4 mientras Leon conduce el Banshee (el juego de 'yo te llevo y tú los frías'), pero esta vez será MUCHO MÁS sencillo matar a los Sindacco. No tendrás esa inestabilidad como si estuvieras en el bote, de modo que la mira es más sencilla de ajustar. Un medidor azul nuevamente te advertirá del estado del auto.

Tendrás Sindacco detrás de ti todo el tiempo, tanto en motos como en camionetas. Sus vehículos son increíblemente explosivos, así que sólo deberás darles unos cuantos tiros para hacerlos volar. Encárgate de todos los inadaptados y no dejes que dañen el vehículo. En un momento dado, llegarás con Leon hasta el camino que lleva al puente para cruzar a Shoreside Vale, y un helicóptero con un par de inadaptados te sorprenderá.

Mátalos y haz caer el helicóptero. Al igual que los débiles autos y motos anteriores, el helicóptero estallará en un abrir y cerrar de ojos (esos Sindacco debieron considerar la idea de hacer blindados todos sus vehículos).

Probablemente el helicóptero sea el que te causará mayor daño. Casi todo el daño que recibí al final fue de los Sindacco del helicóptero (y eso que llegué con tan sólo 1/4 en la barra azul). McAffrey se irá y te dejará allí. Misión superada.

Recompensa: \$1500 (Y la sustitución de mi AK-47 por la M-4.)

---

#### 51. The Whole 9 Yardies

McAffrey les debe una a los Yardies. Ellos desean establecerse en Newport, zona controlada hasta ahora por los Forelli. Los Yardies han preparado una trampa, y tienes que robar una de sus motos a los Forelli para atraer su atención.

Conduce hasta los rastros en Torrington, donde misteriosamente un montón de inadaptados Forelli estarán allí sin nada que hacer más que admirar sus motos frente al Ayuntamiento. Roba una sin matar a nadie y de inmediato comenzarán a perseguirte (quizá las motos sean demasiado caras que por eso necesitan recuperarlas). Simplemente llega hasta la parte trasera del hospital y procura que los Forelli te sigan para que caigan en la trampa. Trata de no chocar, pues si caes de la moto, los Forelli correrán a matarte, ladrón.

Cuando llegues al hospital, varios Yardies estarán allí esperando a los 4 ó 5 Forelli que lograron seguirte. La IA del juego no es confiable, así que mata a los Forelli tú mismo para terminar la misión (se supone que los Yardies lo deberían hacer, pero en realidad no hacen nada).

Recompensa: \$2000

---

#### 52. Crazy '69'

Esta misión es llanamente una Destrucción (ó Masacre) dentro de la historia normal. Tu deber es matar a 20 Forelli en menos de 4 minutos, y para ello sólo puedes utilizar la Katana. Empiezas justo en el lugar donde te reúnes con Leon,

y debes llegar rápidamente hasta el parque de Belleville, que es donde están los Forelli (toma la Sánchez que está a tu derecha para llegar rápido).

En el parque SÓLO debes usar la Katana. Los Forelli se defenderán con unas navajas, así que lo tendrás fácil. Acércate, apunta y decapita a los 20 antes de que se acabe el tiempo (si te metes en problemas con la poli, toma el soborno que está en el pequeño puente al centro del parque).

\* Recompensa: \$2000

\* El traje de Dragón ya puede ser usado.

---

### 53. Night of the Livid Dreads

Los inadaptados Yardies no pueden mantener el control de la recién adquirida zona de Newport, y los Sindacco la quieren recuperar.

Llega hasta donde los Yardies, donde han sido acorralados en un callejón detrás del Ammu-Nation (me parece que es la banda más estúpida de toda la saga GTA). Entra a la parte central y te encontrarás con tres Sindacco. Extermínalos para continuar.

Uno de los Yardies irá por una ambulancia para uno de sus amigos mientras tú cuidas al resto de los chicos. De pronto aparecerán algunos Sindacco más. Mátales y ahora debes abrirles el camino a los Yardies hasta el final del callejón para que lleguen a la ambulancia.

Encontrarás fuerte resistencia al fondo del callejón. Si tienes lanzacohetes o granadas, utilízalas con precaución para que no hieras a ningún Yardie. Cuidado con uno de los Sindacco que vendrá en una moto. Si no logra arrollarte, se bajará y atacará a los Yardies. Cuando todos los Sindacco estén acabados, acércate al pequeño halo amarillo para encontrarte con la ambulancia. El Yardie herido se subirá y te agradecerán por la ayuda. No obstante, los Yardies siempre te atacarán de ahora en fuera cada que te metas en sus territorios. Qué hipocresía.

\* Recompensa: \$2000

- McAffrey te llama para decirte que tiene noticias que le gustarán a Salvatore, y te pide que lo veas en el lugar de siempre.

---

### 54. Munitions Dump

Leon llega en su Banshee e intercambia bromas con Toni. Le informa que los Forelli han decidido fortalecerse. Están transportando armas en 2 camiones a Fort Staunton y se están quedando con algunas para ellos en caso de necesidad. La manera de detener ambos camiones es bastante sencilla. Sólo necesitas asegurarte de tener un vehículo rápido.

Para empezar, están yendo de extremo a extremo, de sur a norte. Ambos camiones van custodiados por un par de inadaptados armados con AK que van en el área de carga. Lo que yo hice fue localizar el rastro en el mapa y colocarme unos metros más adelante de donde pasaría. Saqué el lanzacohetes y desmoroné el primero.

Cuando destruyas el primero, los Forelli pedirán refuerzos a más Forelli para detenerte. Simplemente arréglatelas para evadirlos y llega hasta el paso del otro camión. Repite la maniobra del lanzacohetes y la misión habrá terminado.

\* Recompensa: \$2500 (Costo del lanzacohetes - \$9000... ¡Esto es un timo!)  
- McAffrey te llama para hacerte saber que han arrestado a Salvatore y están inculpándole todos los crímenes que han acontecido. Así que te pide que no confíes tus encuentros con él; con esto terminan definitivamente sus misiones.  
- Donald Love te habla y te pide ayuda. Su marcador vuelve a aparecer donde siempre.

=====  
- Donald Love (parte II)  
=====

## 55. Love on the Rocks

O'Donovan tiene pruebas que vinculan al buen Donald con la mafia Leone, y necesita que esas pruebas desaparezcan para salvar su reputación. Los papeles están siendo transportados en una camioneta. Uno de los hombres de Donald la ha seguido para ver dónde la tienen.

Al principio debes llegar con el contacto de Donald para que te informe dónde ha visto que tienen la camioneta. Sigue el rastro azul hasta una posición debajo del puente levadizo, justo en la entrada a los muelles. Métete al vehículo del contacto y entonces te mencionará la complicada situación.

La camioneta con las pruebas está hasta el fondo de los muelles. Al parecer O'Donovan sabía que Toni iría por ellas, y ha colocado a un montón de sujetos custodiando la camioneta. Están repartidos por todo el lugar, y no hay ninguno que no tenga otra cosa que una AK-47. El acceso a este patio de juegos está cerrado por un par de furgones y un auto, así que debes abrirte camino. Para complicar las cosas todavía más, ninguno de los hombres de O'Donovan aparece en el radar. Lo único que verás será el cuadrado azul que indica la posición de la camioneta.

Con todo, esta puede ser una misión tan simple y sencilla que incluso podrías iniciar y acabar con poco nulo daño. Puedes incluso salir TOTALMENTE ileso. Si decides entrar con un buen rifle y empezar a atacar, podrías resultar muerto antes de que te des cuenta. Por eso hay que hacer las cosas con sigilo. Asegúrate de tener salud y blindaje al máximo (he dicho que puedes salir ileso, pero más vale prevenirse), y tener también buena munición del rifle de francotirador.

Posiciónate justo un poco al frente de donde viste al contacto de Donald y enfoca con el rifle. Mata a todos los tipos que alcances a ver. Sus muertes no alertarán a sus compañeros y sólo se quedarán ahí parados, por lo que lo tienes bastante fácil. Fíjate en los puntos de relativa altura. No te voy a decir exactamente en qué lugar se encuentran todos, ya que con el rifle es muy sencillo verlos.

Cuando los más cercanos se hayan ido, acércate un poco hasta que estés a una buena distancia de los furgones y del auto; luego toma el lanzacohetes o alguna granada y destruye los tres. Es hora de empezar a entrar. Camina más pero no tanto, sólo lo suficiente para subir esa pequeña rampa que tienes a la derecha (cerca de las puertas de los almacenes). Toma de nuevo el rifle y enfoca hacia la parte interior. En ocasiones serás advertido del peligro, pues si te acercas lo suficiente empezarás a escuchar detonaciones. Averigua de dónde provienen y elimina al tirador. Fíjate muy bien en aquellas rampas que están cerca del borde del río. Atiende a aquéllos tiradores que haya entre los contenedores de carga. A medida que los vayas matando, puedes ir entrando. No olvides siempre

enfocar hacia el punto donde piensas desplazarte.

Vayamos ahora a la parte izquierda, donde precisamente están esas rampas. Antes de ello, enfoca a la enorme pila donde descansa el soporte del puente que lleva a Portland. Habrá un par allá a lo lejos. Muévete siempre con precaución. Quizá aparezca súbitamente un auto que se colocará en el centro. De él saldrán 4 sujetos; ten cuidado de no morir. Cuando estés listo, muévete hasta las rampas y luego ve avanzando en línea recta hacia el frente (sur) al mismo tiempo que enfocas hacia el lugar donde está la camioneta.

Continúa y rodea la pila del puente. Enfoca hacia el área de la camioneta y mata a todos los sujetos. Cuando puedas acercarte a la camioneta sin escuchar nada, significa que el peligro ha pasado. Hay un chaleco en una de las esquinas de este almacén, detrás de esas plataformas de carga para camiones, así como un ítem de salud. Tómalos por si resultaste herido, aunque el peligro de los tiradores ya pasó.

Sube a la camioneta. No hay otra forma que salir del lado por donde entraste (quizá hayas notado un autobús atravesado al final de los muelles). En el radar aparece un rastro indicando el garaje de Donald. Pisa a fondo. Cuando creas que has vencido, un Banshee con un tirador te interceptará por el lado derecho antes de que logres salir del área.

Aquí al parecer hay confusión entre los jugadores de PS2 y PSP. Algunos dicen que el Banshee te persigue, pero en las veces que intenté la misión dicho auto JAMÁS fue detrás de mí. Solamente lo ignoré y seguí derecho hasta el garaje de Donald. En caso de que a ti sí te persiga, sal inmediatamente de la camioneta para que no la hagan estallar y destruye el Banshee.

Finalmente, aparca la camioneta en el interior del garaje, pero no salgas de ella. En la oficina, Toni le dirá felizmente a Donald que por fin es libre de todo cargo, que por fin podrá llevar a cabo su campaña pues 'está más limpio que el Papa'. Sin embargo, Donald sabe otra cosa. Le muestra a Toni las noticias en el televisor donde anuncian que la popularidad de Donald Love se ha ido a pique por su presunta amistad con Toni Cipriani. No se comprobó su relación con la mafia pero ya no se le considera digno de ser el alcalde... Y Donald te culpa de ello y por haber tirado a la basura 20 millones de dólares y haber quedado en la bancarrota... Fin.

\* Recompensa: \$0 (¡Jajajajaja!)

- Salvatore te llama: lo han trincado y está en la comisaría de Shoreside Vale. Te llama 'Lionel' para hacerle creer a todos que está hablando con su abogado. Su marcador aparece de nuevo en el mapa. Menos mal que el acceso a la tercera isla por fin está libre.



- Ahora que destapaste la tercera y última isla, la primera tarea antes de ir con Salvatore es que visites tu nuevo piso franco, ubicado en Cedar Grove. Sin duda es el más bonito de todos. Te recomiendo que si no conoces nada de esta isla te acostumbres a su accidentada geografía. Aquí no hay Ammu-Nation, pero sí Pay N Spray y taller de 8-Ball.

=====  
- Salvatore Leone (parte V)  
=====

Al llegar con Salvatore y tocar el halo amarillo, el juego te pedirá que vayas a la tienda de Mr. Benz para ponerte un traje de abogado y así poder disimular las apariencias en la policía. Ve hasta el rastro con la camiseta azul que está a una cuadra al Este y cámbiate.

\* El traje de abogado ya lo tienes en el piso franco.

---

#### 56. Rough Justice

Salvatore quiere saber quién demonios lo delató y lo puso en la cárcel, si los Forelli o los Sindacco. Qué más da, ambos merecen una paliza. Primero les toca a los Forelli. Salvatore te menciona que utilices a los Hoods como refuerzos.

Toma un auto y sigue el rastro azul para reunirte con los Hoods en un aparcamiento en Cedar Grove. Ellos son tres, así que necesitarás un auto de cuatro plazas para llevarlos, o puedes utilizar su propia furgoneta. También hay una metralleta y un chaleco por si los necesitas (será la única vez que aparecerán allí). Sube a los Hoods y conduce hasta alguno de los rastros rojos en los apartamentos de Wichita Gardens. Debes atraer la atención de los Forelli destruyendo sus autos. Toma tu arma de combate normal y dispara una vez a un auto; con eso bastará para que los iracundos inadaptados salgan. Atiende a los rastros rojos en el radar para que no te tomen por sorpresa. Trata de mantener con vida a cuando menos uno de los Hoods (aunque no sé si sea realmente necesario). Mata a todos los Forelli para terminar la misión.

\* Recompensa: \$2500

---

#### 57. Dead Reckoning

Los Forelli ya fueron, ahora en el contador es turno de los Sindacco. Recordemos que condujiste el auto de Paulie Sindacco vía satélite en aquella reunión memorable con los Forelli para negociar la paz, pero que en vez de eso sólo hubo Forelli aplastados en el suelo. Ahora todos los Sindacco están acabados, y Paulie quiere irse de Liberty sin pagar su pequeña deuda. Pero Salvatore nunca olvida y quiere que se las pague.

Toma un vehículo y llega hasta el rastro amarillo en la parte baja de la Cochrane Dam. ANTES de tocar el halo, ve por el lanzacohetes que está justo frente a la entrada de la central y luego toma la Sánchez que está aparcada. Cuando estés preparado, toca el halo.

Verás la escena del momento justo en que Paulie llega a la orilla. Eres descubierto y le ordena a un par de inadaptados que te eliminen. Paulie se va y te reta a detenerlo. Tan pronto termine la escena, debes actuar lo más rápido posible. El objetivo es interceptar la huida de Paulie, y para eso debes seguirlo por la orilla del río con la Sánchez. Adelántate un poco, ignora a los matones de Paulie, baja de la moto, toma el lanzacohetes, apunta y dispara al bote. Es muy resistente, por lo que necesitas que cuando menos 2 ó 3 misiles den el blanco para que lo destruyas por completo. Si no lo logras a la primera, toma la moto de nuevo y corre río abajo. Te recomiendo que te poses más delante de la pila del puente para tener un buen punto de ventaja. Tan pronto veas el bote aproximarse, dispara a morir.

Si por alguna razón Paulie logra ir más al frente, a ti se te va a terminar el camino, aunque tendrás otras tres oportunidades de matarle más adelante.

\* Recompensa: \$3000

- Donald Love te llama: está arrepentido y necesita de ti una vez más. Promete que todo será diferente, que tiene un plan, y su marcador aparece ahora en un algún sitio de Pike Creek. Perdedor.

-----  
58. Shogun Showdown

Toni se entera de la dura situación que prevalece en la ciudad. El alcalde (el nuevo) quiere que Salvatore no salga; los de la Tríada y los Diablos están como si nada; y los Yakuza quieren quedarse con la ciudad. Apenas han recibido un cargamento de armas en Aspatría.

Toma un auto y dirígete hasta Aspatría para registrar el recinto de los Yakuza. Debes llegar con el auto apropiado para que los inadaptados de la entrada te dejen pasar. Róbale un Yakuza Stinger a algún inadaptado que circule por ahí. Cuando lo tengas, trata de pasar al recinto. Los inadaptados creerán que eres uno de ellos y te darán libre acceso. El cargamento en cuestión es nada menos que un tanque Rhino.

No puedes simplemente lanzarle una granada ni un misil, eso no le haría ni cosquillas. Puedes volcarlo o hundirlo, pero es mucho más fácil ir al taller de 8-Ball para colocarle una bomba. Sal del auto y sube al tanque antes de que los Yakuza se den cuenta de que los engañaste.

Muévete al taller a bordo del tanque; en el camino habrá Yakuza en sus autos que querrán detenerte. Sencillamente ignóralos y deja que estrellen sus vehículos con el Rhino para que estallen. Te adelanto que cualquier nivel de búsqueda que obtengas mientras llevas el tanque al taller permanecerá cuando pases la misión.

(Nota: Si lo prefieres, guarda el tanque en tu garaje y fracasa la misión (muriendo o siendo trincado). Cuando reaparezcas en el juego y revises tu garaje, verás que el tanque ya es tuyo. El Rhino es el mejor vehículo para realizar las misiones del Vigilante. ¡Ah! Y no te preocupes si destruyes algún vehículo que tuvieras ya guardado a la hora de meter el tanque. Aunque lo destruyas se repara solo.)

Cuando llegues al taller de 8-Ball, espera a que le pongan la bomba, abandona el tanque, toma una distancia segura y detónalo.

Si tuvieras algún nivel de búsqueda, toma la PCJ que está aparcada en un pequeño garaje abierto casi enfrente del Pay N Spray. Repíntala para que la policía de deje en paz.

\* Recompensa: \$3000 (Y el odio de la Yakuza entera.)

- Alguna fulana oriental te llama. Quiere que la vayas a ver. El marcador de Toshiko Kasen aparece en Torrington.

- Al parecer no hay ninguna otra diligencia por ahora con respecto a Salvatore. Vayamos con Donald Love, el arrepentido.

-----  
- Donald Love (parte III)  
-----

59. Panlantic Land Grab

Donald Love acabó en la miseria total. Ahora está arrepentido y recurre de nuevo a Toni para que lo ayude. Según él, tiene un gran plan que lo forrará en

un rato, y le promete a Toni el 10%.

Toma un auto y ve con Donald hasta el la entrada de la terminal del aeropuerto. Al llegar, verás a Avery Carrington (ex mentor de Donald) salir del aeropuerto. Avery Carrington es experto en la obtención de los mejores inmuebles, y ha venido a Liberty bajo contratación de Panlantic Corporation. Está cargando unos planes muy valiosos, tanto que cuando sale aborda una Bobcat y es custodiado por el Cártel.

Para conseguir los planes de Avery, es muy sencillo. Toma en cuenta que no puedes destruir la camioneta de Avery, ya que los papeles se perderían, así que sólo puedes embestirla. Cuando le des el primer impacto, Avery escapará en su lenta camioneta. En ese momento los del Cártel actuarán para detenerte (¡matarte!). Solo IGNORA a los del Cártel. Imagino que toda esta persecución ha de darse en el puente, así que sólo enfócate en seguir la camioneta y embestirla. Los del Cártel quizá te persigan, quizá no, pero no te detengas a averiguar. Mezcla pasadas con embistes para hacer que Avery salga rápidamente.

Cuando la camioneta esté seriamente dañada, Avery correrá a pie por la calle. No pierdas tiempo y mátales. Recoge los papeles y regresa DE INMEDIATO a tu auto (o a cualquiera que pase). No olvides que llevas contigo a Donald Love, y que los del Cártel todavía te estarán persiguiendo por unos momentos. Si mueres tú o muere él, naturalmente fracasas.

Lleva a Donald y los papeles íntegramente hasta su casa para terminar la misión.

\* Recompensa: \$3000

-----

## 60. Stop the Press

Con la sorpresa de que un reportero ha atestiguado el crimen que has cometido contra Avery, y tiene las pruebas en fotografía. Donald confiesa que es un reportero que ha trabajado en cubierto en la iglesia de Staunton... así es, es el mismo del Liberty Tree a quien le hiciste los favores y le entregaste los diamantes, el padre Ned. ¡Venganza!

Llega hasta el rastro amarillo en la iglesia de Staunton, justamente por la parte trasera (un pequeño cementerio). El muy sinvergüenza negará que tenga las fotos. Apúntale con tu arma para que diga la verdad. Sólo apúntale, y no tires del gatillo. Espera a que se llene la barrita de susto y al fin confesará que las fotos las tiene en su garaje. ¡De vuelta al garaje del Liberty Tree!

Toma un auto y ve con Ned Burner hasta su garaje. Al momento que Toni entre por las supuestas fotos, un gran flash lo sorprenderá cuando esté revisando la cámara... ¡Ned te ha pillado de nuevo!, y se está yendo en una moto.

Toma un vehículo, o la Faggio que está frente a ti, y sigue a Ned Burner para matarlo. Si tomaste la moto, la única recomendación que te hago es que no choques con nada ni pierdas el control, pues Ned irá corriendo muy bien por algunos atajos, y aunque lleva también una Faggio, no le tomará mucho tiempo para adelantarse lo suficiente y dejarte atrás. Pasará por la iglesia, luego se introducirá por en medio del Belleville Park, e irá hasta los callejones donde está tu piso franco. Alcánzalo y hazle una pasada.

\* Recompensa: \$2000 (Y una gran satisfacción por la venganza.)

-----

## 61. Morgue Party Resurrection

Donald Love está feliz porque Panlantic le pagará una fortuna por cerrar el trato, así que ha decidido dar una fiesta (alégrate de que tú no seas uno de sus invitados).

Debes encontrar los cadáveres de Avery Carrington y Ned Burner y llevarlos al hangar de Avery (actualmente de Donald). Tienes de las 13:30 a las 22:00 horas antes de que cierren el hangar y se topen con la gran fiesta de Donald. En el radar aparecen los dos rastros de los cadáveres.

Puedes ir primero por cualquiera de los dos, pero yo te recomiendo que te lances primero por el cuerpo de Avery Carrington. Lo están transportando en ambulancia y debes evitar que llegue al hospital, donde le harán la autopsia. Salta con Donald a algún auto y encuéntrate con la ambulancia. Párate frente a ella, saca al conductor y lleva el occiso de Avery al aeropuerto (rastro amarillo). Te aconsejo que tomes el túnel que va desde Wichita Gardens hasta la entrada del puente que cruza a Staunton; te ahorrarás MUCHO tiempo y trayecto. Deja a Donald y el cadáver en el hangar para ir por el siguiente cuerpo.

Para salir del hangar no te puedes llevar la ambulancia (¡obvio!), y a tu disposición habrá una Freeway. No hay de otra que tomarla e ir por Ned Burner. Esa molesta pluma que está a la entrada del aeropuerto puede derribarse con un pequeño toque que le des con la moto (por si te estrellaste como yo).

El cuerpo de Ned está una carroza cerca de la iglesia de Staunton (uno regresa siempre a sus orígenes), y será enterrado pronto (no entiendo porqué lo tienen en la carroza, puesto que el cementerio está a unos pasos de allí). Llega lo más rápido y sube a la carroza. La policía no es tan boba después de todo, y ahora te ha visto y te regalará un par de estrellas. Si tienes tiempo, ve al final de la avenida (en la dirección en la que apunta la carroza), y busca un pequeño prado a mano derecha; toma el soborno y sal de ahí. Ya no tendrás un severo nivel de búsqueda, y de hecho pronto dejarás de tener a la policía detrás de ti, pero el problema mayor es la gran lentitud de la carroza.

Para terminar, lleva el cuerpo de Ned a los hangares. Superas la misión y no tienes otra forma de salir del aeropuerto que utilizar ese carro feo que te dejan allí.

\* Recompensa: \$2000

- Donald te llama y como último favor te pide que vayas a ver a 8-Ball. Desea que 'limpies' una parcela en Fort Staunton. El marcador de 8-Ball aparece en el mapa.

=====  
- 8-Ball (parte I)  
=====

## 62. No Money, Mo' Problems

Toni habla con 8-Ball para pedirle el 'equipo pesado'. Tienes que recogerlo hasta que él te llame y te saca \$ 20 000 de la bolsa. De ninguna manera aceptará cheques, así que si no tienes el dinero necesario mejor ni te pares ahí.

Volveremos luego cuando las cosas estén listas. Vayamos con Toshiko para ver qué quiere. ¡De vuelta a Staunton Island!

=====

- Toshiko Kasen

=====

### 63. More Deadly than the Male

Toshiko, una mujer que ha vivido con un hombre que no la ama, está llena de odio y quiere ver a su marido, Kazuki Kasen, plenamente destruido antes de que ella muera. Él está recibiendo armas en un muelle, y Toshiko quiere que se las robes 'en sus ignorantes narices'.

Tras hablar con Toshiko, el juego te dice que quizá necesites armas pesadas porque el cargamento está custodiado por los Yakuza. Sabia prevención, no obstante, te aconsejo más que tengas buena munición del rifle de francotirador y de rifle de asalto. Si tienes unos 3 ó 4 misiles será suficiente.

El cargamento está en un bote atracado en un muelle de Bedford Point, y tan pronto te acerques al perímetro, en el radar aparecerán una docena de Yakuza que resguarda el bote con las armas. La mejor forma de pasar esta misión es como lo hicimos en 'Love on the Rocks'. Sin embargo, la mayoría de los Yakuza están apostados en un terreno muy escarpado, por lo que necesitas avanzar con cuidado.

Toma el rifle y comienza a observar a los Yakuza que estén a tu alcance. Actúa con precaución puesto que todos esos inadaptados tienen un rango de visión bastante amplio, incluso mejor que el tuyo, y si te acercas demasiado no tardarán en rodearte. Cuando necesites empezar a bajar, acércate a buena distancia y ve acabando a los que estén más cerca de ti. Cuando dos o tres Yakuza adviertan tu presencia se moverán hacia ti; cambia rápidamente al rifle de asalto o la metralleta y deja que estén un poco más cerca, hasta que puedas eliminarlos sin alertar a los demás.

Si ya está en la parte más baja, es hora de eliminar la guardia acuática. Hay dos botes de la Yakuza que protegen el objetivo: uno está simplemente atracado y el otro anda dando de vueltas al rededor. Puedes encontrar un chaleco junto a unas rocas, y cerca de la entrada donde inicia el muelle habrá un lanzacohetes; tómalo y destruye el bote que está en movimiento. Espera a que se acerque lo suficiente para que puedas dispararle sin fallar. Luego toma el rifle de francotirador y mata al conductor y al disparador que están sobre el otro bote que no se mueve. Cuando estés listo, aborda el bote con las armas.

Debes llevarlo con el contacto de Kashiko al extremo norte de Rockford, en la estación del ferry. Avanza rápidamente porque te topará con al menos 4 botes con Yakuza. Evádelos para que no dañen tu bote y consigue llegar al rastro amarillo.

\* Recompensa: \$2000

- La armería de Phil Cassidy ya tiene stock de la Minigun.

-----

### 64. Cash Clash

La princesa quiere que todo mundo sea testigo de la destrucción de un dinero que su marido está sacando del casino. Dicho dinero está siendo transportado en tres camiones que se dirigen hasta el recinto de la Yakuza en Aspatria (donde robaste el tanque).

No puede haber método más sencillo para hacer esta misión que el mismo que

seguimos en 'Munitions Dump'. Tan pronto tengas el control, adelántate al paso de los camiones, consigue un punto de ventaja seguro y arroja un misil a cada uno. Fin.

\* Recompensa: \$3000 (Lástima que no hubiera forma de robarse el dinero de los camiones.)

---

#### 65. A Date with Death

Tal parece que el esposo de Toshiko no se explica cómo has podido saber con exactitud sus planes, pero Toshiko va a demostrárselo de una vez. Ella ha decidido ir a la ópera, la cual inicia a las 22:00 h, pero quiere ir contigo.

Tienes 3 horas para llegar. Primero debes ir por la limo de Toshiko (está aparcada detrás del edificio); súbete y recoge a la chica. A continuación debes ir por el esmoquin. En el radar aparece una camiseta que indica la tienda de 'Mr. Benz'. Llega allá y, cuando estés cambiado de ropa, dirígete hasta la ópera en Fort Staunton y aparca la limosina en el halo.

Un Forelli pasará en su auto y te verá a ti y a Toshiko entrar a la ópera: los Forelli han decidido acabarlos a ambos al salir. Y así es. Cuando sales con Toshiko del lugar, hay unos 4 inadaptados a los que debes acabar antes de que se acerquen a la chica y le hagan daño. Inmediatamente después tienes que llevarla a su casa. Sube a la limosina y PÍSALE a todo lo que da. En unos pequeños instantes comenzarán a llegarte autos de Forelli por todos lados y embestirán la limosina. Evádelos y corre. Si tienes a la policía detrás de ti no dudes en pasarte por el Pay N Spray (te prometo que la limo sí cabrá); eso te ayudará al menos a resistir los embistes de los inadaptados.

Toca el halo amarillo para terminar la misión. Un Yakuza pasará en su auto y los verá a ambos entrar al edificio (;chismoso!).

Al menos ahora sabemos por qué a Toni no le gusta ir a la ópera.

\* Recompensa: \$2000

- El esmoquin está disponible en tu piso franco.

---

#### 66. Cash in Kazuki's Chips

¡El esposo de Toshiko ya sabe quiénes le han hecho la vida de cuadritos y va a borrarlos del mapa ya! Está en el Belleville Park reuniendo a sus idiotas... digo, ¡valerosos hombres! para el combate. Pero hora de aniquilarlo a él primero.

Ve hasta un callejón que indica el radar. Al llegar al área encontrarás un subfusil y un chaleco por si los necesitas, aunque es mejor que reserves el chaleco. Cuando toques el halo, de un ascensor aparecerán unos tres Yakuza. Al mismo tiempo entrarán al callejón un par de Yakuza Stinger con más inadaptados. Tan pronto retomes el control, mátalos a todos. Ahora ya puedes tomar el chaleco para estar al máximo.

Una escena muestra cómo el helicóptero de Kazuki se dirige hacia el casino. Toma alguno de los autos en los que llegaron los Yakuza y llega hasta allá también. Ten cuidado porque tendrás compañía durante el viaje; un montón de inadaptados te perseguirán en sus autos y te embestirán para que pierdas el control. Elúdelos siempre que puedas y maneja en sentido contrario para al

menos aligerar la carga enemiga.

Al llegar al casino, tienes que enfrentar a más Yakuza que están armados hasta los dientes. Tu objetivo principal es llegar al tejado (halo amarillo), por lo que tratar de aniquilar a todos los matones es redundante. Simplemente baja del auto, utiliza el mismo escenario como protección y mata a todos los Yakuza que intervengan, sólo los que sea necesario. Muévete rápido para que los Stinger que venían atrás no te alcancen.

Cuando llegues al tejado, Kazuki estará muy decepcionado de la mala actuación de sus hombres, por lo que ha decidido matarte él mismo utilizando solamente su Katana (pobre, nunca conoció el Ammu-Nation). Un par de sus hombres se apostarán en los extremos para cuidarlo y creo que ellos sí están cuerdos, ya que portan M-4.

Tan pronto vuelvas a tener el mando, CORRE hacia los lados, siempre evitando la katana de Kazuki. Podrás ver un chaleco en el lugar; tómalo si lo requieres. Trata de alejarte lo suficiente de Kazuki y PRIMERO mata a sus dos hombres; eso te hará la vida más fácil. Continúa corriendo alrededor del tejado, huyendo de la katana de Kazuki hasta que estés a un buen espacio de él. Apúntale y dispara. Parecerá que es inmortal o algo, pero créeme que morirá. Repite la acción unas dos o tres veces hasta que Kazuki caiga.

Finalmente, debes llevarle la espada a Toshiko para demostrar que ella ha ganado y que su esposo está muerto. Quizá tengas par de estrellas de búsqueda, pero el apartamento de Toshiko está a unos pasos. Tómate tu tiempo para subir al Yakuza Stinger que está bajando las escaleras y ve hasta el edificio.

Toshiko cree que su libertad ha sido mal habida. Se siente culpable y se redimirá y libertará a sí misma lanzándose por la ventana... espero que sepa volar.

\* Recompensa: \$4000 (Al menos te pagó.)

- 8-Ball te llama. Los petardos están listos. Veamos qué desmán haremos con ellos.

=====  
- 8-Ball (parte II)  
=====

## 67. Bringing the House down

Antes de hacer esta misión sería bueno que te despidieras de Fort Staunton, ya que vas a volar toda esta zona desde los túneles que pasan por debajo.

Toma la camioneta que 8-Ball ha retacado de pólvora y llévala hasta alguna de las entradas del túnel de Porter Road (?). Debes evitar chocar la camioneta porque tienes un medidor en pantalla que se llena cada que la golpeas con algo. Naturalmente, este asunto no será tan sencillo pues habrá Forelli detrás de ti que te embestirán por donde puedan (¡sabes donde viven!). De ninguna manera dejes de conducir. Ignóralos y conserva la camioneta en el mejor estado posible.

Al conseguir ingresar al túnel, es probable que los autos de los Forelli estallen por su misma forma tan estúpidamente absurda de manejar. Enfócate en llegar a los rastros amarillos en el radar.

En cierto momento llegarás hasta la entrada que antes estaba cerrada por estar bajo construcción. Quizá tengas Forelli aún, pero sigue adelante y preocúpate

por algunos restos de grava y arena que hay a lo largo del túnel. Rodéalos y no dejes de acelerar.

Más adelante te encontrarás con un par de trabajadores que se asustarán al verte. Arróllalos con la camioneta y continúa hasta el siguiente rastro. Al tocar el halo amarillo, Toni pondrá una bomba cerca de un montón de rocas. A partir de allí tienes 3 minutos para colocar las bombas restantes (no te preocupes por los Forelli, ya han quedado muy atrás). Es importante hacer notar que algunas veces deberás colocar la camioneta en una buena posición a fin de colocar con éxito cada explosivo y poder continuar con el siguiente sin perder tiempo al maniobrar. También tienes que evitar en lo sumo volcar la camioneta.

Sube de nuevo al vehículo y sigue los rastros. En el próximo lugar habrá un sujeto que no te dará la bienvenida; mátalos y regresa a la camioneta para poner el siguiente explosivo que está un poco más al frente. Ubícate en el halo y espera a que Toni haga su trabajo.

Ahora necesitas salir de allí de inmediato. Justo frente a ti habrá una Bobcat blanca. Súbete y corre a toda velocidad hacia la salida del metro. Al llegar sólo te encontrarás con un par de Forelli que han atravesado un auto por lo que no podrás salir por ahí. Lárgate e ignora a estos dos. Detrás de ti estará la otra salida, y necesitas conducir la Bobcat realmente rápido para romper la reja y escapar.

Disfruta de la escena de la inmensa destrucción de lo que alguna vez fue la zona de los Forelli.

\* Recompensa: \$5000

- En el radar aparece el marcador de Donald justo en el mismo vecindario donde está tu piso franco.

=====  
- Donald Love (parte IV)  
=====

Me parece que todo lo del contrato de Panlantic Corp., y las destrucciones que has causado le han beneficiado a Donald. Se ha comprado esa linda casa al final de la calle. Deberás pararte en el halo para que la reja se abra y puedas acceder y llegar a la entrada de la casa.

-----  
68. Love on the Run

¿Has visto a esos tipos en esas camionetas azules rondando por todo Shoreside? Son los del Cártel, y vienen por Donald para saldar cuentas (literalmente). Como siempre, una vez más te tocará salvarle el pellejo.

Al término de la escena tendrás a un sujeto viniendo a pie y cuatro más en una camioneta. Donald se esconderá en el garaje, así que por lo menos no andará detrás de ti estorbando. De ser posible, destruye la camioneta antes de que llegue más adentro de la propiedad. Aniquila a todo inadaptado que venga hacia ti. A veces intentarán escabullirse entre los arbustos que está del lado izquierdo de la casa, y desde allí querrán atacar amparados en la oscuridad. Todos están armados muy bien, y portan desde pistolas hasta M-4. A la derecha, detrás de ti, encontrarás el ítem de salud; el chaleco está en el interior del garaje donde está escondido Donald.

La estrategia mejor es que esperes a los del cártel delante de la jardinera que

está frente a la casa para que las camionetas se detengan en ese mismo lugar. Tras aniquilar a los ocupantes, el siguiente vehículo vendrá y hará lo mismo; de esa forma podrás provocar explosiones en cadena que te darán buena ventaja.

Después de un séquito de unas 4 camionetas y varios del cártel a pie, Donald saldrá de su escondite y se quejará por haberle destruido su hermoso jardín. Toni le pide que piense en un escape efectivo y luego Donald decide ir al aeropuerto. Afortunadamente estará un Cheetah aparcado cerca (dudo que lo hayas destruido en medio de la acción). Sube con Donald y sal a toda pastilla de la propiedad.

Puede que en la entrada todavía tengas un par de inadaptados. Simplemente evítalos o hazles una pasada si estorban. De aquí en adelante tuve tres estrellas de nivel de búsqueda y fue necesario ir al Pay N Spray. La verdad escapar de la policía es distinto.

Lleva a Donald hasta el rastro amarillo para que aborde el jet de Avery. Al final, Donad se despide y despega, y tú te quedas allí. Qué bueno que al menos tienes el Cheetah para regresarte a tu casa.

\* Recompensa: \$6000 (creo que te descontó la reparación del jardín.)

Sí: yo también creo el móvil sonará, pero he decidido ir a mi piso franco a guardar mi avance y recibir la llamada después.

=====  
- Salvatore Leone (parte VI)  
=====

Tal y como lo predije, recibes una llamada de Salvatore. Te felicita por el buen trabajo que has llevado a cabo en esta ciudad y te pide que lo veas para resolver unos últimos asuntos. Su marcador aparece de nuevo en la estación de policía.

-----  
69. The Shoreside Redemption

La comparecencia con el juez está próxima. No obstante, para algunos inadaptados sicilianos no es conveniente que Salvatore sea libre, ni siquiera que pise los juzgados.

Necesitas conseguir una patrulla. No entiendo por qué, pero las veces que intenté esta misión NUNCA pude tomar la patrulla que usualmente está aparcada aquí simplemente porque, justo cuando la necesitaba, desapareció. De modo que tuve que salir a buscar alguna en la calle; me acerqué y la golpee para que el oficial saliera; luego tuve que deshacerme de él a punta de mano para no ganarme otra estrella, y al final necesité dar la vuelta a la cuadra para librarme del nivel de búsqueda. Hice todo eso sólo para conseguir la patrulla, pero al regresar de dar la vuelta y revisar de nuevo la entrada a la estación, la patrulla que requerí al principio de pronto ya estaba allí otra vez, y además siempre hubo otra detrás de la estación... Como sea, evítate la pena de hacer todas esas cosas y simplemente toma la patrulla detrás del edificio.

Cuando la tengas, ocupa el puesto que está frente a la estación. Serás un miembro no oficial del convoy que acompaña el furgón donde llevan a Salvatore, junto con otra patrulla que lo custodia por el frente. Síguelo por detrás a donde vaya. Al entrar al malecón de la presa de Cochrane unos sicilianos harán volar la patrulla que va al frente. Creo que es momento para el pánico. Debes

proteger el furgón celular para que llegue a su destino en una sola pieza (en pantalla tienes un medidor indicando su nivel de daño). Curiosamente, al inicio al parecer no se dirigía a los juzgados, puesto que al advertir el ataque de los sicilianos el furgón dio la vuelta.

De cualquier forma, permanece atento al radar para localizar todas las barricadas que los sicilianos han colocado con Stinger color blanco. Si te es posible, ve DELANTE del furgón para que puedas abrirle camino en medio de los Stinger. Solamente procura no ESTORBARLE ni ALEJARTE de él demasiado. Llevará una velocidad muy buena y no se detendrá con nada. El medidor se llena únicamente cuando tú le pegas o cuando esos torpes lo embisten, así que no te preocupes por si el furgón choca con otros autos o contra los muros. Colocarse al frente y liberar el trayecto es una táctica que realmente puede hacer que el furgón llegue a su destino con menos de la mitad de daño. La ruta que toma desde la presa es simple: al salir del malecón, toma la izquierda inmediata y continúa abajo hacia el sur. Sigue por el mismo camino hasta la entrada al puente, lo cruza y, luego que baja, da la vuelta a la izquierda en la avenida principal (la que va directamente hacia el puente Callahan). Unas 4 barricadas después, el furgón llegará a salvo a los juzgados.

Salvatore sale de la comparecencia, libre al fin, y le dice a Toni que irá a cambiarse de ropa. Su marcador se mueve ahora hasta su mansión de Portland.

\* Recompensa: \$4000

---

## 70. The Sicilian Gambit

Así es: estás en la última misión del juego.

En esta ocasión, te encuentras de nuevo en Portland Beach con Salvatore. Todo va muy bien. Te informa sobre el fin de todos esos inadaptados que le hicieron el platillo amargo. Ah sí, y ahora se proclama a sí mismo el 'amo' de la ciudad (creo que quien hizo los trabajos fue otro), y por si fuera poco ha mandado al demonio a los sicilianos... y dudo que ellos dejen de ofenderse por eso. Salvatore quiere ir con el alcalde (¡hasta Staunton otra vez!) para que le sean retirados los cargos. Creo que el viaje tendrá sus complicaciones.

Toma un vehículo y ve hasta el ayuntamiento. Necesitas llegar antes de que los inadaptados se lleven al alcalde, y el juego te advierte sobre los 'listillos sicilianos'. No obstante, está claro que no aparece más que un sólo vehículo. Simplemente pasa de largo y cruza a Staunton.

Al llegar al ayuntamiento habrá cuatro inadaptados en la puerta. Sal del vehículo y mátalos. Descubrirás que ya se han llevado al alcalde y lo tienen en los muelles. Regresa al vehículo y ve con Salvatore hasta el rastro amarillo (recuerda que el único acceso es por una calle al norte del Ammu-Nation). Llega y púsate en el halo. Verás una pequeña escena del alcalde siendo transportado por los sicilianos en un bote que se dirige al faro de Portland Beach. Termina la escena y debes matar a un inadaptado para poder tomar un bote.

De pronto estás con Salvatore de nuevo en el juego de "yo te llevo y tú los fríes". Te enfrentarás a decenas de botes que irán apareciendo en el radar constantemente. No hay por qué complicarse. A tu mando tendrás la mira en primera persona de nada menos que la Minigun. Así que sólo dispara a cuantos botes te persigan y estallarán en un parpadeo. El medidor de daño que te colocan viene sobrando (a menos que seas retardado o ciego y no puedas ver la pantalla). Tendrás que desplomar un helicóptero que hace su aparición en algún momento; sólo apunta y deja que la Minigun haga todo el trabajo. Más botes con



\* Los que van en autos por lo general usan vehículos de 4 plazas de todo tipo: debes ir tras el auto y forzar a los criminales a salir de él para después eliminarlos (muy parecido a 'Vigilante'). Todos los malhechores portarán armas blancas como cuchillos, navajas, bates o inclusive espadas.

\* Los que están en grupos generalmente se encuentran en espacios amplios, aunque suelen estar también en sitios como callejones o patios enclaustrados a los que se puede acceder solamente en moto o caminando. Acércate a ellos lo suficiente, y de inmediato contraatacarán, o puede que también salgan corriendo como ovejas asustadas. Estos también llevan armas blancas, pero al estar en grupos, todos juntos pueden resultar una amenaza.

\* Los que van en motos irán paseándose por la ciudad. Simplemente localízalos y persíguelos para hacerles pasadas hasta asegurarte de que todos estén acabados. Ten en cuenta que será inútil que intentes lanzarlos fuera de las motos, porque simplemente parecerá que están pegados a ellas.

En cualquier caso, la mayoría de veces no tendrás que bajarte del vehículo; basta con acercarte y aplastarlos o dispararles para exterminarlos.

Cada nivel supone un número mayor de enemigos, así que al final puedes verte rodeado de hasta una docena de ellos. Sin embargo, y para facilitarte las cosas, puedes hacer aliados a más ángeles: acércate a uno que vaya caminando para que se meta a tu vehículo. Al llegar con los malhechores, protege a tu(s) ángel(es). En un principio éstos irán totalmente desarmados, pero tomarán la primera arma blanca con la que se crucen; solamente pueden cargar armas blancas. No obstante, en futuros niveles el número de malhechores superará cualquier número de ángeles que lleves contigo, y puede que los enemigos los eliminen muy rápido.

Asimismo, es importante recalcar que siempre debes procurar mantener contigo a cuando menos un ángel. Si los pierdes a todos, entonces tendrás que buscar a otro en la calle porque de ello dependerá para que te indique el siguiente objetivo y poder avanzar al siguiente nivel (el tiempo seguirá avanzando). Casi siempre puedes encontrar ángeles de "repuesto" en casi cualquier calle de casi cualquier zona en la que estés, pero a veces puede que no haya un solo ángel en los alrededores. Si te es posible, deberás entonces regresar a la zona donde previamente hallaste el primer ángel.

Cuando te metas en problemas con la policía, tómate tiempo para acudir al Pay N Spray. Sin embargo, en el dado caso que no tuvieras tiempo, entonces lo que te es útil aquí son los sobornos. Siempre que sepas que estás cerca de uno, utilízalo para aligerar tu nivel de búsqueda.

La recompensa es de \$1500 por 15 niveles completos en cada isla (\$4500 en total), además de que se otorga un premio especial, según la isla. Los 15 niveles en todas las islas se requieren para alcanzar 100% de juego



Con el uniforme puesto busca a los ángeles en las aceras de las calles de Chinatown; camina alrededor y en poco tiempo aparecerá los verás aparecer: acércate a uno y presiona botón hacia arriba para iniciar la misión en Portland.

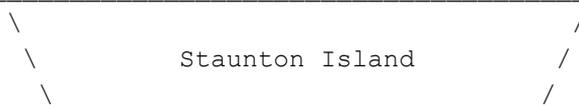
La isla es bastante pequeña y muy intrincada, y los vehículos de 4 plazas que recomiendo más son el Patriot, Leone Sentinel, patrulla o inclusive un taxi. En cuanto a motos, cualquiera tendrá un buen desempeño, aunque una PCJ-600 es la moto rápida por excelencia.

La banda problemática a exterminar puede variar por completo la primera vez. Simplemente toma tu vehículo y llévate al ángel o ángeles contigo hacia el lugar (rastros rojos). Muy usualmente en cada nivel irán apareciendo los malhechores justo al extremo de donde acabaste con los anteriores, así que no pierdas mucho tiempo. La ventaja de Portland es que puedes llegar en cuestión de segundos donde se encuentra la siguiente banda, además de que tienes innumerables formas y calles por dónde desplazarte.

Es un tanto casual pero puede llegar a pasarte que alguna que otra banda esté en el metro. Si llegas a la indicación del rastro y no observas nada, busca una entrada al metro porque de seguro los encontrarás en una zona bajo tierra (el rastro en el radar será un triángulo con la punta hacia abajo).

En resumen, en Portland no deberías encontrar ninguna dificultad mayor a la de quizá perder a tus ángeles, aunque la misma longitud reducida de la isla te provee la oportunidad de reponerlo en casi cualquier punto donde te encuentres.

Completa los 15 niveles en Portland para obtener los \$1500 de recompensa, y recibirás además la motocicleta Avenger, ¡la cual es blindada! Guárdala en tu garaje porque aparece UNA SOLA VEZ a las afueras de tu piso franco de Saint Mark's.



Con la ropa puesta busca en la zona del Belleville Park para encontrar a tu colega: acércate a él y presiona botón hacia arriba para iniciar la misión en Staunton Island.

Los mejores coches aquí son el Patriot, la patrulla y quizá la Landstalker, aunque esos vehículos son por si quieres llevar contigo a más de un ángel. Pero si en algo se caracteriza Staunton es por sus amplias avenidas y por desplazarse en ellas los vehículos más rápidos de todo Liberty (Banshee, Stinger, Cheetah, Infernus, etc.), que aunque son de dos plazas, su velocidad reivindica cualquier falta de espacio. Por obvia extensión, la moto aquí que mejor conviene utilizar es la PCJ-600.

En cuanto a las bandas problemáticas, es común que algunas se reúnan en el callejón donde salvaste a Salvatore de los Forelli (misión "Search and Rescue"); allí sólo hay forma de pasar en moto o a pie. En ocasiones, si te acercas y matas uno de los rufianes con sigilo todos los demás correrán en línea recta hacia el río que está a unos metros, y se arrojarán al agua. También es común encontrar bandas en el área de aparcamiento aledaña al ferry, donde puede que los malhechores se comporten de la misma manera.

Los moteros generalmente irán por los bordes de la isla. Luego que adviertan tu presencia intentarán huir introduciéndose en las avenidas que corren por el interior. Los moteros de esta isla tienden a doblar en cada esquina que ven y a correr a gran velocidad en espacios amplios.

Completa los 15 niveles en Staunton Island para obtener los \$1500 de recompensa, y tendrás además la facultad de ahora en adelante de no pagar un solo centavo cuando la policía te arreste.



Ponte el uniforme y acude a las calles aledañas dentro de la zona de Wichita Gardens para encontrar a tus colegas: acércate a uno de ellos y presiona botón hacia arriba para iniciar la misión en Shoreside Vale.

Ni Portland ni Staunton conforman un problema a la hora de hacer las misiones del Ángel Vengador. Shoreside Vale, por otro lado, puede representar un dolor de cabeza al jugador. El principal inconveniente de esta isla es su totalmente complicada geografía y su escasez de rutas efectivas para atender cada nivel. Lo único que resulta mejor aquí es llevar un solo ángel contigo y utilizar una moto Sánchez para toda la misión.

Echa mano de todos los atajos que conozcas; busca cómo puedes llegar en el menor tiempo posible desde el túnel de Cedar Grove hasta la entrada al metro de la terminal del aeropuerto. Créeme que tarde o temprano te enfrentarás a recorrer distancias absurdamente complicadas que te llevarán de extremo a extremo de esta isla. Quizá te encuentres en la zona de Wichita Gardens cuando debas entonces trasladarte hasta la Cochrane Dam. Puede que también te encuentres en la parte baja de la presa de Cochrane y debas llegar hasta el aeropuerto. En tal caso convendría usar el túnel (Wichita Gardens - aeropuerto) para salvar un buen trozo de camino. Otro caso también muy común es que te encuentres en la zona de Pike Creek y entonces tengas que perseguir a los moteros que van dentro del túnel que pasa por Cedar Grove. O digamos que la distancia pueda no ser tan exagerada, pero en todo caso la ventaja de traer la Sánchez es que te permite acceder a terrenos accidentados y subir por lugares moderadamente escarpados que de otra forma tendrías que rodear. Dudo que sea el caso, pero si no estás familiarizado con la geografía de Shoreside Vale, deberás acostumbrarte más, hasta que después de algo de práctica encuentres rutas alternas para avanzar a través de la isla de manera más cómoda y efectiva. La conjunción de atajos efectivos y las cualidades de la Sánchez desempeñarán aquí el substancial papel de ahorrarte el mayor trayecto y tiempo posible, los cuales, por primera vez en todas las misiones del Ángel Vengador, serán de crucial importancia.

Al igual que en las demás islas la recomendación es visitar el Pay N Spray para librarte de la policía; no obstante, busca la oportunidad idónea para hacerlo, ya que una visita en un mal momento podría perjudicarte más allá de ayudarte.

Otra cosa importante que decir sobre la dificultad de Shoreside Vale es que, dependiendo de cuánto hayas avanzado en las misiones de historia antes de decidir hacer las misiones del Ángel Vengador en esta isla, será la estorbosa resistencia que encuentres de parte de las bandas locales, principalmente de la Yakuza y el Cártel; cuidate de todos los inadaptados que puedan llegar a intervenir. Mantén en buen estado tu chaleco y salud desarrolla la acción en esta isla: los tipos del Cártel portan las armas más pesadas que cualquier familia. Es sumamente irritante y frustrante estar haciendo el nivel 15, casi listo para terminar, cuando de pronto aparecen un montón de los del Cártel y te despedazan en cuestión de segundos.

Completa los 15 niveles en Shoreside Vale para obtener los \$1500 de recompensa, y estará disponible además en tu piso franco la Ropa de superhéroe.

=====

- Sección FAQ previa

=====

P1. "¿Qué es una destrucción?"

R1. También conocida con el nombre de 'masacre', es básicamente una pequeña tarea donde tomas el mando de una cierta arma dada para causar una destrucción o masacre a ciertos objetivos. Son accesibles por medio de tomar ítems de una calavera en un círculo azul, y que pueden estar localizados en sitios por lo regular algo ocultos. Los objetivos en cada destrucción son en su mayoría bandas callejeras, aunque algunas involucran peatones y hasta vehículos. Se otorga un tiempo de 2 minutos en cada Destrucción para lograr acabar con todos los objetivos.

-----

P2. "¿Cuántas son y cuándo deben hacerse?"

R2. En total hay 20 destrucciones repartidas en las tres islas como sigue: Portland, 6; Staunton Island, 7; y Shoreside Vale, 7. Puedes hacerlas cuando desees y en el orden que quieras.

-----

P3. "¿Qué tan difíciles son?"

R3. La dificultad de cada destrucción varía por cada persona. Hay destrucciones donde deben manejarse armas potentes contra muchos objetivos, y hay otras donde el arma que se usa es relativamente débil para un pequeño número de objetivos; sin embargo, en realidad nunca ninguna destrucción se asemeja a otra en cuanto a la dificultad, pero TODAS necesitan de una estrategia especial y única. No obstante, siempre hay un factor que hace que una sola destrucción sea de diferente dificultad cada vez: la policía. Hay contadas ocasiones en las que la intervención policiaca es de gran ayuda, pero casi siempre es mejor evitarla porque estorba y te complica la situación. Puede arrestarte, ahuyentar a tus objetivos, estorbar tu camino, herirte demasiado, etc. Es mejor actuar con cuidado a tu alrededor, vigilando que la presencia policiaca sea mínima en el área. Fuera de ello, las destrucciones deberían ser sencillas, aunque habrá algunas donde debes esperar fuego pesado de parte de tus contrincantes. De cualquier manera, tener la mejora de escudo y salud te ayudará mucho para cada misión. También es recomendable haber pasado la misión de Bombero para tener la facultad de ser ignífugo, ya que hay ciertas destrucciones donde se debe usar fuego.

-----

P4. "¿Puedo cambiar de arma durante la destrucción?"

R4. No. Durante la destrucción no es posible cambiar de arma ya que cada una de las tareas requiere hacerse con una determinada arma. No obstante, siempre se te provee munición infinita. Al término de la misión, la hayas pasado o no, regresarás a tus armas normales.

-----

P5. "¿Qué si no las paso?"

R5. Nada. Si no pasas una destrucción, el ítem volverá a estar en el mismo

lugar para que lo intentes de nuevo, hasta que la pases. En caso de que así sea, entonces el ítem desaparecerá.

-----  
P6. "¿Qué recompensas hay?"

R6. Por cada destrucción realizada con éxito obtienes \$50 más que en la anterior (\$50, \$100, \$150, \$200, \$250...). Tras superar la última destrucción obtendrás \$1000, lo que te dará un total de \$10500 por todas las destrucciones. La mejor recompensa es que tendrás disponible en cada uno de tus pisos francos la ametralladora M60. Cumplir con todas las destrucciones aporta un poco más para el 100%.

=====  
- Estrategias  
=====

Importante: Esta sección enumera las misiones de Destrucción de norte a sur estrictamente, y siguiendo la islas de este a oeste. Haré lo mejor que pueda para mencionar claramente la ubicación de cada una; sin embargo, es realmente básico que conozcas los sitios más comunes de la ciudad como hospitales, comisarias, estaciones de bomberos y paradas de tren y del metro.

Nota: Cuando digo 'tren' hago referencia al tren aéreo que recorre Portland. Cuando digo 'metro' me refiero al tren subterráneo que viaja por toda la ciudad.

-----  
/ /  
/ / P o r t l a n d / /  
/ /  
-----

[#1 - #6]

=====  
Destrucción # 1  
=====

- Objetivo : 25 Diablos  
- Arma : Lanzallamas  
- Ubicación: Harwood. Al oeste de la estación de bomberos está la emisora Head Radio; frente a la entrada de la emisora hay un pequeño almacén rotulado como "Borgnine Taxis". Del lado izquierdo de este almacén hay un pequeño espacio entre la pared y una barda; podrás ver el ítem al fondo de este espacio.

- Estrategia: Sal del callejón y empieza a buscar a los Diablos (camisa de franela roja, pantalones marrón). Puede que debas caminar un poco al final de la calle y luego regresar para que aparezcan los primeros. Tan pronto los veas en grupos, apunta y quémalos. Los Diablos no se defienden en absoluto, pero echan la carrera al instante que los incineras. Si las llamas no lo alcanzan, no los persigas; sólo continúa yendo por la calle para hallar más diablos. Una destrucción sencilla.

=====  
Destrucción # 2  
=====

- Objetivo : 7 vehículos  
- Arma : Bombas molotov  
- Ubicación: Harwood. Al sur de la gasolinera hay un edificio con un pequeño

patio rodeado de una barda. Entra en el patio y en la esquina del lado izquierdo estará el ítem.

- Estrategia: Bastante sencilla. Antes de empezar podrías provocar acumulación de tránsito vehicular en la intersección frente a la distribuidora de autos. Simplemente toma cualquier auto y déjalo en el camino; espera a que la fila se haga con unos 4 ó 5 vehículos y enseguida ve por el ítem. Cuando la destrucción inicie y salgas del patio ya habrá otros autos más atorados en la intersección. Párate a una distancia segura y comienza a lanzar las bombas. Los objetivos cuentan cuando estallan, así que no basta con incendiarlos. En el muy extremo caso en que te falten autos, puedes ir al aparcamiento de la distribuidora de autos donde deberías encontrar cuando menos tres.

=====  
Destrucción # 3  
=====

- Objetivo : 25 Leone  
- Arma : Escopeta  
- Ubicación: Saint Mark's. Conforme sales de la estación del tren de Baillie, cruza la avenida y ve recorriendo la calle hacia el norte (deberías rodear el restaurante Marcos Bistro que está en la esquina); continúa caminando por la acera hacia el norte y, casi al llegar al final de la cuadra, del lado izquierdo verás la entrada a un callejón. Accede al callejón y métete en la primera área a la derecha donde podrás ver el ítem.

- Estrategia: Algo complicada, chaleco al máximo es requerido. Sal del callejón y corre al final de la calle en busca de los Leone. Todos están en grupos de 2 ó 3, lo que puede ser ventajoso y a la vez muy arriesgado. Dispárale a quien sea de ellos y de inmediato correrán hacia ti. Tan pronto los veas venir, sigue disparando, no dejes que te toquen ni que te rodeen. Deberás tirarles dos veces para que mueran totalmente. Si han conseguido colocarse por todos tus flancos ingresa al callejón; no obstante, te recomiendo que de nuevo salgas a la calle para que aparezcan más. Es posible que las asistencias médicas lleguen, con el consecuente hecho de que revivan a los Leone caídos y poder volverlos a matar. Hay un ítem de salud a mitad del callejón por si lo necesitas.

=====  
Destrucción # 4  
=====

- Objetivo : 30 peatones  
- Arma : Vehículo  
- Ubicación: Saint Mark's. Detrás del hospital (lado este) hay un edificio de apartamentos. Rodea el edificio y busca el ítem en el área verde que hay detrás.

- Estrategia: Busca en la calle cualquier vehículo de cuatro ruedas que pase primero, aunque no te recomiendo que utilices ninguna camioneta ni Perennial. Precisamente en el Marcos Bistro hay aparcado un Leone Sentinel que encaja muy bien en esta tarea. Cuando lo tengas súbete a la acera y empieza a atropellar a cuanto transeúnte veas. Trata de no tomar las aceras de subida, ya que es importante que vayas lo más rápido posible, pues si no, los peatones tendrán tiempo de esquivarte lanzándose a la calle. Además, el ir rápido asegura que todos mueran.

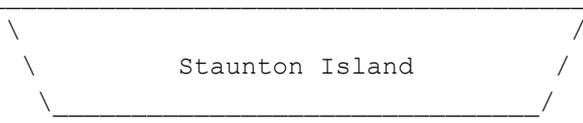
=====  
Destrucción # 5  
=====

- Objetivo : 10 vehículos

- Arma : Lanzacohetes
- Ubicación: Chinatown. Así como sales de la estación de tren de Baillie, en Saint Mark's, toma la avenida y llega hasta el extremo oeste. Cuando llegues al final del camino, del lado derecho verás un edificio con una pequeña área enclaustrada. Entra en esa área y verás el ítem junto a un árbol.
- Estrategia: Sumamente sencilla. El tránsito se detendrá en el semáforo que está allí mismo, por lo que podrás volar unos 4 ó 5 autos en el momento. Vuela también el vehículo en el que llegaste. No olvides tomar una distancia segura de los objetivos antes de comenzar a lanzarles los cohetes. Aléjate un poco del área y después regresa para ver más vehículos. Si llega la ambulancia o incluso si viene la policía terminarás la misión en un santiamén.

=====  
Destrucción # 6  
=====

- Objetivo : 30 de la Tríada
- Arma : AK-47
- Ubicación: Chinatown. Así como sales de la estación de tren de Kurowski (Chinatown), baja del andén por las escaleras que bajan al malecón, no las que están al otro lado de la avenida. Ya que estás abajo, toma la avenida frente a ti que va hacia el este; en la primera cuadra del lado derecho hay un callejón en forma de "T". El ítem de la destrucción y un objeto oculto estarán allí.
- Estrategia: Es fácil pero salud y chaleco al máximo son elementos requeridos; es similar a la que hicimos en Saint Mark's con los Leone. Sal a la calle y busca a los inadaptados de la Tríada. Usualmente van en grupos por lo que nunca te faltarán objetivos. Dispara y de inmediato responderán a tu ataque. Quizá debas introducirte de nuevo en el callejón para protegerte porque la recarga de la AK es muy tardada. No dejes que te rodeen y habrás terminado con todos en poco tiempo.



[#7 - #13]

=====  
Destrucción # 7  
=====

- Objetivo : 30 Forelli
- Arma : M-4
- Ubicación: Rockford. En la esquina suroeste del hospital está un letrero en un pedestal que dice "Carson General Hospital". Detrás del letrero podrás ver el ítem de la destrucción.
- Estrategia: Esta en especial es bastante complicada; chaleco blindado y salud son altamente requeridos. Tan pronto tomes el ítem, sal a la calle en busca de Forelli. Cuando los veas, corre hacia el hospital y desde allí enfréntalos: los Forelli atacan aunque tú no les hagas nada. Correrán hacia ti en grupos de 3 ó 4. La razón de enfrentarlos desde el hospital es que allí hay un ítem de salud; yo te recomiendo que lo uses cuando las cosas se pongan muy feas. NUNCA dejes que te rodeen. Todos los Forelli están armados con pistolas y su puntería es bastante buena, así que cúbrete con lo que puedas. La recarga de la M-4 tarda menos que la de la AK-47, pero de todos modos en ese lapso podrías recibir mucho daño. Si no hay muchos Forelli cerca deberás salir a la calle para que aparezcan más. Después de un par de intentos es posible que encuentres un método ideal.

=====  
Destrucción # 8  
=====

- Objetivo : 30 peatones  
- Arma : Escopeta  
- Ubicación: Belleville Park. Al norte del parque hay un pequeño lago con un islote en el centro. Sube por el islote para tomar el ítem que está tras unos arbustos.

- Estrategia: Es quizá la más fácil de todas las destrucciones. Simplemente vete por el parque disparándole a todo mundo: no importa si es peatón u oficial de policía porque ¡ambos cuentan! Si llega la policía podrás matar a los oficiales también. Una aclaración conveniente es que quizá necesites un par de tiros para que los blancos más lejanos sean eliminados plenamente. ¡Regalada!

=====  
Destrucción # 9  
=====

- Objetivo : 10 vehículos  
- Arma : Granadas  
- Ubicación: Newport. Sal de tu piso franco por el lado este y circula por la avenida hacia el sur hasta el primer semáforo. Del lado derecho hay un pasaje; camina hasta la mitad de este pasaje y a tu izquierda podrás ver el ítem posado frente a la entrada a un edificio.

- Estrategia: Sal del área y llega a la calle. De preferencia usa un auto para bloquear el tránsito frente a un semáforo. El truco aquí no es lanzar las granadas sino dejarlas en el lugar. Lanzarlas puede propiciar que caigan muy lejos o muy cerca de los autos. Con los estallidos, es posible que algunos vehículos sólo resulten dañados pero rápidamente huyan del lugar. Dejarlas en el lugar preciso implica riesgo pero aporta más seguridad para destruir todos los vehículos, o al menos dañarlos seriamente que quizá estallen en poco tiempo. Muy fácil.

=====  
Destrucción # 10  
=====

- Objetivo : 25 peatones  
- Arma : Motosierra  
- Ubicación: Belleville Park. Justo al sur del parque está el edificio de los Juzgados. Sube las escaleras para tomar el ítem que está detrás de unas columnas.

- Estrategia: Esta destrucción es muy engañosa. En primer lugar, la motosierra es muy pesada y no podrás correr bien con ella. En segundo lugar, en cuanto le lances el primer ataque a cualquier persona, de inmediato toda la gente comenzará a correr lejos de ti. No te esfuerces en perseguirlos. Lo más viable es recorrer la acera de arriba para abajo para ir atacando aquellos peatones que sólo vayan caminando; apúntale a alguien y NO DEJES de moverte hasta que logres alcanzarlo para poder darle una serrada mortal. Repite la maniobra siempre que puedas pero evita presionar dos veces círculo pues esto hace que Toni 'exhiba' cómo funciona la sierra y esa demostración es meramente intrascendente y hace que pierdas tiempo (además de que a ningún peatón le gusta que le enseñen una motosierra cerca de su cara). Si tienes suerte, podrás atacar pequeños grupos de peatones que se quedarán parados observando. No te recomiendo que mates a ningún oficial. Eso sólo hará que tengas más policías

disparándote y asustando a los ya de por sí aterrados peatones. Puede costarte varios intentos, pero créeme que esta no es la destrucción más difícil que hay.

=====  
Destrucción # 11  
=====

- Objetivo : 25 Yakuza  
- Arma : Lanzallamas  
- Ubicación: Torrington. Parado con las puertas de la comisaría a tus espaldas, cruza la calle en dirección diagonal derecha (suroeste); deberías estar frente al edificio 'AM'. Busca un pequeño acceso hacia un aparcamiento subterráneo y podrás ver el ítem detrás de una pequeña jardinera.

- Estrategia: Muy sencilla, pero necesitas cuando menos salud al máximo. Sal del aparcamiento y busca a los Yakuza en la calle. Podrás reconocerlos fácilmente porque están siempre en grupos de 2 ó 3. Tan pronto te acerques empieza a incinerarlos. Algunos se defenderán y te pero dispararán, otros más correrán aterrados. Simplemente da la vuelta y busca a más Yakuza sobre las aceras hasta que cumplas con el objetivo.

=====  
Destrucción # 12  
=====

- Objetivo : 40 peatones  
- Arma : Vehículo  
- Ubicación: Bedford Point. Así como sales de la estación del metro de Staunton South, cruza la calle en dirección oeste. Sigue caminando por la acera del lado sur de la cuadra y, casi al llegar a la esquina, del lado derecho verás unas escaleras que conducen hacia una entrada. Sube y toma el ítem que podrás encontrar justo en las plantas a tu izquierda.

- Estrategia: Es relativamente la misma destrucción a la que hicimos en Portland (#8), sólo que aquí serán más peatones y vas a requerir de un vehículo rápido. Sal a la calle y toma el primero que veas. El truco es recorrer las aceras de ambos lados de la misma calle: vas por una y regresas por la otra. No te conviene que te metas en las aceras de las calles que van hacia el norte, pues todos esos barandales te estorbarán sobremanera. La intención de llevar un auto veloz es que puedes recorrer las aceras más rápido y con una mayor efectividad de poder acabar con todo el que se atravesase en tu camino. No te será muy difícil llegar al objetivo marcado.

=====  
Destrucción # 13  
=====

- Objetivo : 30 Yakuza  
- Arma : Escopeta de recorte  
- Ubicación: Bedford Point. Ubícate en la esquina norte izquierda de la cuadra que está al extremo suroeste de la isla (la que parece rebanada de pizza). Camina un poco hacia el sur y del lado izquierdo deberías encontrar un pequeño callejón sin salida con el ítem al fondo.

- Estrategia: ¡Esta es una pesadilla! Como bien lo dije, sal de ese callejón sin salida y de inmediato cruza la calle hacia los senderos que bajan al muelle, pero no llegues hasta abajo. Desde ahí deja que los Yakuza vayan bajando la cuesta. Mata todos los que puedas apenas se asomen. Sé rápido con tus movimientos porque en pocos segundos te verás rodeado de docenas de Yakuza disparándote al mismo tiempo (no importa que tengas salud y chaleco al máximo

porque los verás vaciarse en un parpadeo). Asegúrate de que los inadaptados hayan muerto; si te confías y sólo resultaron heridos podrían levantarse y atacarte nuevo por la espalda. Lo mejor de esta destrucción es que, a diferencia de la escopeta normal, la escopeta de recorte abarca más objetivos; sin embargo, nunca dejes que los Yakuza se acumulen frente a ti. En realidad, esta destrucción corre demasiado rápido, y por eso no esperes que sea la peor.

---

\ /  
Shoreside Vale  
/ \

[#14 - #20]

=====  
Destrucción # 14  
=====

- Objetivo : 35 peatones  
- Arma : Motosierra  
- Ubicación: Cochrane Dam. El ítem está en el mirador oeste, en la parte alta de la presa.

- Estrategia: ¡Muy difícil! Es exactamente la misma que hicimos en el Belleville Park (#10), pero esta vez son diez peatones más. Utiliza la misma técnica: apunta y corta. Déjame repetir: APUNTA y CORTA. El gran secreto es que JAMÁS DEJES DE MOVERTE. Los peatones correrán despavoridos para todos lados, pero siempre tratando de alejarse de ti. La gran y piadosa ventaja aquí es que prácticamente los tendrás encerrados contigo; las vallas del mirador no permitirán que vayan muy lejos, así que sólo basta con acercarte a aquéllos que tratan vagamente de atravesarla y partirlos en trozos --aunque hay rarísimos casos en que sí logran caer al agua--. No es buena idea que salgas de esta área circular. No hay tiempo que perder. En cierto momento es posible que llegue una ambulancia. Aprovechala para que los peatones no puedan salir del mirador. Quizá debas hacer esta destrucción una y otra y otra y otra y otra vez hasta que por fin alcances el objetivo. Y no: todavía no es la más difícil.

=====  
Destrucción # 15  
=====

- Objetivo : 30 del Cártel  
- Arma : Vehículo  
- Ubicación: Cedar Grove. Dentro del vecindario donde se ubica tu piso franco, dirígete hasta la penúltima casa del lado este (fachada blanca, tejado guinda). Busca el ítem detrás del garaje.

- Estrategia: Esta, desde mi percepción, es la destrucción que puede costar más trabajo. El deber es atropellar a un montón de inadaptados del Cártel quienes, por cierto, cargan las armas más pesadas (metralletas) de todas las bandas. Tan pronto inicies, toma el Deimos SP que debería estar aparcado a la puerta del garaje y recorre la acera en busca de inadaptados. El truco aquí es generar suficiente velocidad para dos cosas: asegurarse de que en verdad los sujetos mueran, y para escapar de sus ofensivas. A veces el juego es bastante generoso y te proporciona un buen número de objetivos, pero puede que también te deje ahí con muy pocos. Recorre la acera superior de la calle de arriba para abajo (hasta el puente y de regreso) para que vayan apareciendo, aunque los peatones son quizá el principal problema. Si no generas velocidad suficiente, al ir por la acera atropellarás a más peatones que harán decrecer la rapidez de tu vehículo y además te sumarán estrellas por tu desmedida conducta. Si corres lento, los del Cártel tendrán tiempo para dispararte. NUNCA dejes que lo hagan. Si no escapas de allí o no los matas pronto, tu auto comenzará a humear y a

quemarse en muy poco tiempo producto de los numerosos ataques que recibas; eso te obligará a salir y buscar un auto en mejor estado, cosa que, francamente, es meramente imposible. Simplemente los del Cártel no te dejarán subirte a ningún lado, o te bajarán si lo logras. Trata de no chocar con esas odiosas lámparas porque es imposible derribarlas. Otra recomendación es que no te metas con la policía, hablando de que no debes tener más de 1 estrella de búsqueda. Es sumamente frustrante que, cuando casi se te acaba el tiempo y te faltan un par de sujetos qué exterminar y que estén frente a ti, al momento de dirigir tu vehículo hacia ellos un vehículo policial se atraviese en tu camino y te desvíe. Necesitarás de varios intentos para lograr esta hazaña. Si el problema es la poca aparición de objetivos entonces quizá debas usar un auto menos rápido. Sé que suena a contradicción, pero de esa forma le 'darás' tiempo al juego para que te ponga suficientes inadaptados. ¡Buena suerte!

=====  
Destrucción # 16  
=====

- Objetivo : 10 vehículos
- Arma : Escopeta de recorte
- Ubicación: Wichita Gardens. Llega hasta la zona de apartamentos donde hay un complejo de cuatro edificios; el ítem está justo en medio de los dos edificios que están más al sur.

- Estrategia: Busca algún semáforo y espera a que se acumule tránsito. Luego comienza a tirarle a cuanto vehículo veas, siempre cuidando que estalle plenamente. Quizá debas ignorar a esos vehículos que escapan tan pronto reciban una bala, aunque es probable que en esta destrucción crees una reacción en cadena. Si llega la policía entonces lo tendrás más sencillo. Utilizar la puntería libre funciona mejor. Esta destrucción es un aliciente después de la anterior.

=====  
Destrucción # 17  
=====

- Objetivo : 40 peatones
- Arma : Bombas molotov
- Ubicación: Wichita Gardens. Dentro de la misma zona de apartamentos de la destrucción #16, dirígete hacia el edificio que está más al noroeste. El ítem está justo en la entrada del lado noroeste del mencionado edificio.

- Estrategia: Realmente fácil. Sólo basta con arrojar las bombas hacia la acera que está frente a ti y empezar a quemar a cuanto fulano vaya pasando. Es cierto que la mayoría de gente correrá asustada, pero sólo da la vuelta y habrá más víctimas; además, cuando los peatones en llamas corren, prenden a otros en su camino. Es conveniente que te alejes del fuego si no has pasado las misiones de bombero.

=====  
Destrucción # 18  
=====

- Objetivo : 25 del Cártel
- Arma : Escopeta de recorte
- Ubicación: Pike Creek. En la cuadra al sur del Pay N Spray hay una entrada a un recinto donde está un almacén rotulado "Liberty Pharmaceuticals". Busca el ítem de la destrucción en la entrada principal al edificio.

- Estrategia: Tiene su truco. Es necesario que estés portando el chaleco

(puedes encontrar uno del lado extremo derecho del área) y que tomes la pastilla de adrenalina que está al frente del edificio. Cuando la tomes sal a la calle. Comienza a aniquilar a todos los del Cártel que veas. Recibirás fuego en contra, así que extrema precauciones. La pastilla no durará los dos minutos que tienes para completar la destrucción, pero sí te ayuda bastante para que logres al menos más de la mitad de los objetivos. Cuida tus espaldas. Es casi inevitable que recibas fuego por todos lados, así que mejor colócate frente a una pared. Recuerda que la misión imposible ya pasó.

=====  
Destrucción # 19  
=====

- Objetivo : 10 vehículos  
- Arma : Lanzacohetes  
- Ubicación: Pike Creek. Así como vienes entrando a Shoreside Vale sigue el camino que sale del puente hacia Pike Creek, hasta el primer cruce. Frente a ti, a la derecha, hay un almacén rotulado "Klunt" (¿ó "Kluat"?). Entra y llega hasta el fondo para toparte con otro almacén; podrás ver el ítem justo sobre la marquesina. Utiliza las escaleras a tu izquierda como rampa para acceder a la marquesina y tomar el ítem.

- Estrategia: Muy sencilla e indolora. Baja a la calle y sitúate en algún semáforo. Lánzale misiles a motos, camiones, coches, camionetas, a todo lo que vaya en ruedas. Ten cuidado si obtienes un nivel de búsqueda; si algún oficial se atraviesa mientras estás lanzando misiles, puede que alguno de estos le pegue y podrías resultar dañado tú también. Una destrucción divertida.

=====  
Destrucción # 20  
=====

- Objetivo : 25 peatones  
- Arma : Rifle de francotirador  
- Ubicación: Pike Creek. Sitúate en el mismo cruce que la destrucción anterior, sólo que ahora toma la avenida hacia la izquierda (oeste) y detente en la primera intersección. A tu izquierda hay un anuncio amarillo elevado rotulado "Curve". Detrás del anuncio hay una pequeña colina donde el ítem descansa en la cima.

- Estrategia: Ve colina abajo sólo un poco y enfoca hacia las aceras de la calle. No te acerques mucho pues los disparos ahuyentarán a los de por sí pocos transeúntes que lleguen a pasar. Es muy importante que utilices el botón L1 para ajustar la mira con más precisión y poder anotarte varios objetivos en poco tiempo. Algunos correrán despavoridos tan pronto escuchen la detonación, pero otros correrán sorprendidos hacia las víctimas caídas: es tu oportunidad de oro. Tal vez un par de intentos para que logres alcanzar los 25.

-----  
¡¡Felicidades!! Has concluido con todas las misiones de Destrucción, y la ametralladora M60 debería estar disponible fuera de cada una de tus guaridas.  
-----

V. Oficios

1. Vigilante [FAQ]

P1. "¿Qué es la misión de Vigilante?"

R1. Se trata de una misión especial donde subes a un vehículo policiaco y te dedicas a cazar a un montón de criminales que van a bordo de coches; cuentas con 5 minutos de tiempo para exterminarlos a todos. Se mide por niveles, y para completar la misión de manera satisfactoria debes llegar hasta el nivel 12 en una sola vez.

Todos los criminales irán en vehículos de cuatro plazas. Cada nivel implica un criminal más, de esa forma al principio tendrás que eliminar a uno, después serán dos, luego tres, etc. En el nivel 5 habrá ya cinco criminales (en dos vehículos), hasta que llegas al nivel 12 con doce criminales en tres vehículos. Desde el nivel 13 en adelante siempre serán doce criminales.

Si eres arrestado o eliminado perderás la misión. Si sales del vehículo tendrás un minuto para encontrar otro (cualquiera mientras sea de la policía) y continuar; si no lo haces a tiempo, pierdes. En todo caso, si fracasas la misión debes iniciar desde el nivel 1.

-----  
P2. "¿En dónde y cuándo se realiza la misión?"

R2. En cualquier lugar y en el momento que lo decidas.

Puedes hacerla en la isla de tu preferencia. Sin embargo, te recomiendo que desarrolles la acción en Portland, ya que tiene sus ventajas: es la isla más pequeña y tiene variados accesos, lo que asegura numerosas rutas para llegar a tus oponentes; la comisaría está casi a mitad de la isla, y por lo regular podrás encontrar dos o hasta tres patrullas si necesitas reponer la que traes (lo tendrás que hacer).

De igual forma te sugiero que lleves a cabo la misión lo antes posible. El chaleco mejorado te será muy útil durante misiones de historia donde te toque enfrentar fuego pesado.

-----  
P3. "¿Con qué vehículos puedo hacer la misión, y dónde puedo encontrarlos?"

R3. Los vehículos empleados en esta misión son:

- Coche de la policía (patrulla)

La patrulla puede ser hallada en cada comisaría de cada isla; también puede encontrarse una en lugares no muy comunes, como un restaurante o el aeropuerto. Como última opción para encontrar una puedes quitársela a un oficial que vaya por la calle. Es rápida, resistente, ligera y siempre está a la mano en caso de reposición: es el vehículo policiaco por excelencia, y aunque muchos prefieran hacer la misión con el tanque, el uso de una patrulla convencional sin duda aporta más emoción al juego (ver P5).

- Enforcer (furgón)

Solamente está disponible en la comisaría de Trenton. Entra al aparcamiento trasero del edificio para encontrarlo. Como última opción roba uno al SWAT cuando tengas 4 estrellas de nivel de búsqueda. El Enforcer es un furgón sumamente resistente a los impactos, y aunque tiene una aceleración lenta, su velocidad no desanima y puedes rápidamente reponerte y seguir tras los

fugitivos.

- Coche del FBI

El coche del FBI únicamente se puede obtener tras obtener 5 estrellas de nivel de búsqueda y robarles uno a los agentes (bastante difícil). Al igual que el coche de policía, es ligero, pero más veloz; su sirena en el tablero le da el toque policíaco requerido. No obstante, es un auto que resulta bastante débil a la hora de embestir otros autos, y podrías terminar en llamas en poco tiempo.

- Rhino (tanque)

El mejor vehículo para la misión. Es bastante lento comparado con los demás pero es prácticamente indestructible y a prueba de explosiones. Cualquier vehículo que se impacte contra él estallará apenas lo toque. Tiene un cañón que gira 360 grados con el que puedes apuntar y disparar contra cualquier cosa (botones derecha e izquierda para girar; para disparar presiona círculo).

-----  
P4. "Eso del tanque suena genial, ¿cómo puedo obtenerlo?"

R4. El Rhino no está disponible en ninguna parte de Liberty --salvo al completar el 100% del juego--, aunque hay cuando menos dos formas de obtenerlo: la fácil y la complicada.

La manera más fácil es adquirirlo mientras realizas la misión "Shogun Showdown" (v.): cuando te toque robar el tanque, llévalo al garaje de tu piso franco. Pierde la misión siendo arrestado o eliminado, y al volver a tu garaje el tanque estará allí.

La otra forma es robárselo directamente al ejército cuando acumulas el máximo nivel de búsqueda, 6 estrellas. Antes de empezar a realizar la destrucción necesaria, es conveniente que tengas otro vehículo preparado en tu garaje. Para empezar a atraer la atención de las autoridades comienza matando a un oficial; conforme vayan viniendo más oficiales y patrullas, destrúyelos. En poco tiempo tendrás helicópteros y unidades en tierra más fuertes. Acaba con ellos y poco a poco te perseguirá el FBI y luego el ejército. Asegúrate que tienes buena salud y que el chaleco esté buen estado y sal en medio del caos; dispara a uno de los tanques y de inmediato saldrán sus ocupantes. Permanece atento cuando el conductor salga de la unidad para eliminarlo rápidamente antes de tome posición de ataque. Aborda el tanque y sal de la escena a toda pastilla. Llega hasta tu piso franco, abre el garaje e introduce el tanque; al final, baja y toma el auto que guardaste previamente (sin tocar el tanque). Corre al Pay N Spray para librarte del nivel de búsqueda.

Si sigues el segundo método te recomiendo que lo lledes a cabo en Staunton Island.

-----  
P5. "Supongamos que quiero hacer la misión al estilo 'emocionante', ¿qué aspectos debería tomar en cuenta y qué recomendaciones me das?"

R5. Si has decidido llevar a cabo la misión de Vigilante utilizando la patrulla seguramente fue porque se te fue ese truco de guardarte el tanque en el garaje mientras hacías la misión "Shogun Showdown". Si no es así, entonces te felicito por tu valerosa resolución. No existe la menor duda de que el Rhino te facilita por completo destruir a los criminales y avanzar con facilidad a través de todos los niveles, pero hay jugadores que creen que utilizar coches de la policía en esta misión es más difícil y riesgoso. No hay nada más alejado de la realidad que tal afirmación. Simplemente debes tener en cuenta antes algunos

factores que son precisos para poder "sobrevivir" a la tentativa (incluso aunque no lo hagas con la patrulla).

Antes de empezar, asegúrate de tener una buena munición de la metralleta: esta arma es el pilar de toda la acción. A la hora de alcanzar en el camino a los criminales, deberás hacerles numerosas pasadas para hacer estallar sus vehículos, o que al menos salgan. Si sobreviven, correrán hacia ti e intentarán hacerte lo mismo, así que podrás arrollarlos o dispararles desde tu patrulla.

Si necesitas salir en medio de un tiroteo, es conveniente que portes un chaleco en óptimas condiciones para asegurar tu permanencia en la escena. En futuros niveles, los criminales llevarán armas más pesadas que podrían aniquilarte en cuestión de segundos si no tienes una alta protección.

Habrà ocasiones en las que deberás cambiar tu deteriorada patrulla. Te aconsejo que lo hagas tan pronto veas que comienza a sacar humo blanco. No esperes a que esté demasiado dañada. Cuando llegues a la comisaría es probable que encuentres las puertas de las demás patrullas atrancadas, así que no tendrás de otra que regresar a la tuya, continuar con la misión y volver en el siguiente nivel para revisar si puedes cambiarla. De tal modo que tienes que cuidar bien tu coche si está muy maltratado.

Una aclaración que vale la pena hacer es que, aunque te dediques a cazar criminales, de ningún modo estarás por encima de la ley, ni siquiera serás reconocido por la policía. Ni tu patrulla ni tus buenas intenciones de eliminar criminales serán bienvenidas por las autoridades, por lo que para ellos serás el sujeto de siempre que acostumbra hacer destrucciones. Ten en cuenta, entonces, que será inevitable que te metas en líos con los otros oficiales a los que no les importarán las acciones que estés realizando en pro de la comunidad. Conociendo tal hecho, localiza todos los sobornos que conozcas. El momento de usarlos lo decides tú, aunque yo los reservé para cuando tuve dos estrellas y estaba a punto de sacarme otra.

Si requieres más que sobornos para librarte de los verdaderos mandos policíacos entonces deberás ir al Pay N Spray. Obviamente, dicho taller jamás admitirá ningún vehículo oficial, por lo que si tratas de ingresar con la patrulla no conseguirás nada. El truco aquí es seguir este procedimiento: tan pronto inicies el nivel, tendrás 5 minutos para acabar con los criminales; corre al taller evadiendo a la policía (la verdadera); luego, deja la patrulla en un lugar cercano al local; en ese momento, localiza cualquier vehículo que esté más cerca a la entrada del taller y sal de la patrulla. Aquí tienes un minuto para actuar; róbate el auto que tienes en mira y mételo al taller. Quizá debas lidiar un poco con los insistentes oficiales que embestirán tu auto; quitálos de en medio si estorban. Puede que también haya oficiales a pie que querrán acercarse a ti y arrestarte; atiende a ellos y encárgate de eliminarlos. Ya no importa si te ganas más estrellas, en poco tiempo las habrás perdido. Cuando estés listo, repinta el vehículo y baja de él. No importa que tú abandones el taller y que el auto se quede dentro; de hecho, eso sería bueno, pues si necesitas realizar la misma maniobra otra vez en otro nivel es posible que el vehículo siga esperando en el interior (suele pasar). Al momento de salir del Pay N Spray, regresa a TU PROPIA patrulla en la que llegaste. Si intentas robarte alguna de las que hayan logrado arribar contigo al lugar, mientras todavía tienes las estrellas parpadeando en azul, tal acción se considera una felonía descarada y de nuevo tendrás problemas. Evítate cualquier contratiempo de ese tipo regresando a tu vehículo. Recuerda que el Pay N Spray no es para reponer tu patrulla, sino para librarte del nivel de búsqueda. Te aseguro que, aunque aquí parezca un procedimiento muy largo, en realidad toda la operación la harás en menos del minuto que tienes permitido estar fuera de un vehículo policíaco. Una vez que seas "libre" de nuevo, regresa a la misión y ve en busca a los fugitivos.





R1. Las carreras callejeras estrán desbloqueadas despúes de haber pasado la misión "Grease Sucho", para autos, y "Booby Prize", para motos.

---

P2. "¿Cuántas hay en total y dónde se corren?"

R2. En total son seis. Hay dos carreras en cada isla, una para auto y otra para moto, y en todas debes encontrar el halo amarillo para descolgar un teléfono público, ubicado en un lugar preciso. Aparecerá entonces un rastro amarillo en el radar indicándote dónde está la línea de salida. La carrera en sí se hace en las calles (¡por eso son callejeras!), así que siempre habrá tránsito por doquiera que vayas.

---

P3. "¿De cuánta plata hablamos?"

R3. A diferencia de versiones de GTA pasadas, aquí no pagarás un solo centavo para poder correr, pero desde luego que hay recompensas. Por cada carrera ganada recibirás una mediocre suma de \$1500 (\$9000 por las seis). Eso es todo.

---

P4. "¿Debo hacerlas con los mismos modelos de los vehículos contra los que compito?"

R4. Sí, pero no. Es decir, no es forzoso. Generalmente si corres con el mismo modelo que el de tus contrincantes, está garantizado el primer lugar en un 90%. Pero en realidad, depende totalmente de tus habilidades y del tiempo que lleves jugando al GTA; tu experiencia será la que de dará a elegir. Cualquier auto con el que te sientas cómodo de manejar te dará la victoria, aunque obviamente no llevarás un Perennial o una Bobcat a una carrera contra Cheetahs, o una Faggio contra PCJs. De todas formas, en cada carrera yo hago mención de ciertos modelos que probé y con los cuales gané, para que al menos tengas elección si no te acomodas con el vehículo 'por defecto'. No obstante, debo aclarar que aquellos modelos que no menciono mejor ni los pruebes (p. ej. Banshee).

---

P5. "¿Qué diablos es eso de 'leaning forward', y porqué debería hacerlo?"

R5. En el caso de la competición con motos, la técnica del "leaning forward" (inclinación delantera) puede marcar la diferencia entre ganar o perder una carrera. Se trata de un método simple, pero que todavía hay muchos jugadores que lo desconocen. Dicha técnica consiste en empujar levemente la palanca del control analógico hacia enfrente, de modo que el personaje que va en la moto se incline levemente contra los manubrios de la moto. Eso hará que adquieras un poco de velocidad extra con la moto. Es importante aclarar que el empuje de la palanca debe ser suave, ya que si la haces totalmente hacia el frente, el personaje que maneja se pondrá de pie sobre los pedales y eso restará la velocidad. Algunos jugadores que saben de esta técnica han afirmado que no funciona, pues precisamente hacen eso: empujar la palanca de manera incorrecta, y así nunca obtienen la velocidad extra. Esta técnica funciona con todas las motos, y se utiliza para poder incrementar la velocidad en una carrera y para algunos saltos únicos donde necesitas ir de verdad rápido.

En caso de que uses los botones de movimiento, deberás pulsar intermitentemente el botón hacia arriba para desarrollar la técnica.

---

=====  
1. Low-Rider Rumble [Portland]  
=====

- Vueltas : 2  
- Vehículos: Hellenbach GT, Leone Sentinel, Patrulla, Taxi, Cabbie.  
- Ubicación: Accede a la carrera contestando el teléfono de Trenton. Desplázate hacia el sur sobre la calle que se prolonga frente al hospital y la comisaría. Antes de la curva que te conduce hacia el oeste, desvíate levemente en diagonal izquierda (sureste). Sigue sobre el pasto y avanza sobre la calle que te lleva hacia el sureste. En el primer cruce, a tu izquierda podrás ver el teléfono. Consigue un auto e incorpórate a la línea de salida ubicada al oeste de Chinatown.

- Estrategia: Me parece que es la más fácil de las carreras de autos. El recorrido abarca la mayoría de los vecindarios de Portland: habrá una vuelta en "U" justo a la entrada del metro, luego bajarás al norte a la zona de obras de Hepburn, para de allí virar y pasearte por el interior de Saint Mark's, de donde bajarás por el frente del hospital y la comisaría, darás vuelta hacia Chinatown para finalmente iniciar de nuevo el circuito. Casi no tendrás tránsito del qué cuidarte, ni tampoco habrá mayores contratiempos. Únicamente trata de escoger un vehículo decentemente rápido. El Taxi y el Cabbie fueron los autos con los que comprobé que también se puede ganar, pero existe un constante hecho de que los demás competidores a menudo te alcancen y te rebasen. No olvides doblar las esquinas lo más centrado posible para que no choques contra nada y bajes la velocidad.

- Veredicto: Una carrera bastante sencilla: sólo toma un buen auto y gana.

=====  
2. Deimos Dash [Staunton Island]  
=====

- Vueltas : 1  
- Vehículos : Deimos SP, Infernus, Stinger, Yakuza Stinger, Cheetah.  
- Ubicación : Accede a la carrera contestando el teléfono de Aspatria. Al sur del estadio, directamente frente a las escaleras del acceso principal, hay un aparcamiento. Del lado este del aparcamiento está el teléfono; consigue un auto y colócate en la línea de salida en la intersección de calles inmediatas a tu piso franco.

- Estrategia: Si por algo esta carrera debe hacerse con un Deimos SP, es por su travesía sumamente caprichosa. A grandes rasgos, el recorrido hace que le des una vuelta a la parte central de Staunton, para luego ir hacia el extremo este de la isla, y de ahí desplazarse en un movimiento hacia la parte oeste, no sin antes haber atravesado el Liberty Campus, y luego rodearás el estadio por el norte, atravesarás de nuevo el Liberty Campus, para finalmente terminar el circuito. Como es obvio, notarás durante la carrera que hay innumerables curvas y giros. El vehículo idóneo para esta carrera sin duda es el Deimos SP: su agarre al suelo es lo que te mantendrá siempre en la parte central de la pista. Sin embargo, el Infernus nos demuestra que la rapidez y la firmeza van de la mano, por lo que si corres con uno, al poco tiempo podrás ver a tus contendientes por el retrovisor. Aquí es muy probable que choques muchas veces contra todo lo que se te atreviese, pero evita al máximo el tráfico en sentido contrario. Si pierdes posición, hay varios tramos donde podrás recuperarte:

1. Del Ammu-Nation al Café Staunton. En esta parte está la primera oportunidad para acelerar a fondo y tomar ventaja. No obstante, al llegar al café deberás

bajar considerablemente la velocidad, ya que la siguiente vuelta es en ángulo recto a la izquierda.

2. El estadio. El mejor tramo para recuperarte. Si vas en 2do ó incluso en 3ro, en esta parte no debes vacilar en pisarle a todo lo que da. De nuevo, aprovecha bien este trayecto, que aunque es curvo podrás correr como nunca; ten cuidado porque luego tendrás que dar una vuelta recta.

3. La recta final: del Liberty Campus a la meta. Todavía es un tramo largo, ideal para pelear el 1er lugar si alguien más va dándote batalla.

- Veredicto: Una carrera que fácilmente ganas si te mantienes siempre a velocidad constante y sin chocar prácticamente con nada.

=====

3. Wi-Cheetah Run [Shoreside Vale]

=====

- Vueltas : 2

- Vehículos : Cheetah, Infernus, Stinger, Yakuza Stinger, V8 Ghost, Deimos SP.

- Ubicación : Accede a la carrera contestando el teléfono de Wichita Gardens.

La manera más fácil de dar con él es ubicar la zona donde hay cuatro edificios de apartamentos. Recorre la avenida que está al este, y sobre la acera al pie de los edificios podrás ver el halo amarillo. Consigue un auto y colócate en la línea de salida en la parte baja del puente que conecta a Pike Creek con Cedar Grove (cerca de la entrada al túnel).

- Estrategia: Esta carrera requiere tanto de velocidad como de mucha pericia, y puede ser una pesadilla o la mejor carrera de tu vida. El recorrido es por todo un perímetro que rodea la parte oriente de Shoreside Vale: de la línea de salida, subirás hasta el túnel de Cedar Grove, saldrás del otro lado, recorrerás la avenida donde están las residencias, y bajarás de nuevo a Wichita Gardens por ese curvado camino en forma de "S", para luego avanzar sobre la estrecha calle que está al sur de la zona y después colocarte de nuevo en dirección al túnel. Como en todas las carreras callejeras, el tránsito añade el detalle de dificultad, aunque aquí realmente casi no importa. Tus adversarios van a bordo de Cheetahs, pero todos los coches que puse arriba te darán un excelente rendimiento en esta carrera; con todos ellos podrás rápidamente tomar la delantera y ganar, especialmente con el Stinger, Yakuza Stinger y el mismo Cheetah. Tengo todavía mis dudas con el Deimos SP, ya que, aunque tiene una excelente velocidad y un agarre excepcionalmente preciso para las curvas, los Cheetahs todavía son más rápidos. Aún así logré ganar con este coche, aunque fue por un golpe de suerte. Sin embargo, debo confesar un gran secreto: si quieres GANARLES a tus oponentes esta carrera, corre con un Cheetah o cualquier otro de los autos que mencioné; pero si quieres DESPEDAZARLES, entonces la mejor elección es correr con el Infernus. No te arrepentirás: extraordinaria velocidad, aceleración, respuesta rápida al cambio de velocidad e inmejorable estabilidad. Si pierdes usando el Infernus es porque de seguro caíste al precipicio o te volcaste, pero nunca porque te hayan dejado atrás... francamente imposible. Siendo honestos, la única cosa que podría hacerte perder -o ganarte- es salirte del camino. Podría hacerte perder porque, si te sales del camino, puedes quedar absolutamente sin posibilidad de regresar a tiempo para retomar tu posición; podría hacerte ganar porque eso mismo le puede pasar a alguno de tus competidores. Pero no esperes ni confíes que esto ocurrirá. Tus adversarios son bastante buenos en esta carrera, y su velocidad nunca dejará de ser constante. Siempre permanece atento a aligerar la velocidad cuando te acerques a una esquina o curva. Los dos puntos donde hay mayor peligro de salir despedido y caer en un mal lugar, son:

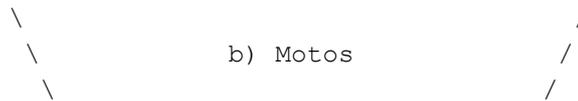
1. La salida del túnel. Este dichoso túnel es un arma de dos filos. Por un

lado, es casi recto, y eso es especialmente bueno para sacarles ventaja a tus adversarios y colocarte en una buena posición. Por otro lado, la velocidad que puedes llegar a generar aquí es tanta que tienes que cuidar no volcarte a la salida, ya que el camino es cuesta abajo y no está derecho. Si pierdes el control aquí, haz lo posible por estabilizar tu coche: a tu izquierda está un precipicio que, de caer en él, matará terminantemente toda oportunidad de ganar.

2. El camino en "S". Aquí lo mejor es ceder suficiente espacio en cada curva y frenar adecuadamente. Si no lo haces, puedes correr el riesgo de girar en trompos o simplemente volarte las pequeñas vayas y caer en lugares que no van al caso.

De cualquier manera, y sea cual fuera el auto que eligieras para competir, siempre cuídate de todos los obstáculos como el tránsito, principalmente, y otras cosas como lámparas, muros, semáforos y todos esos pilares que sostienen la construcción dentro del túnel. Durante la carrera inevitablemente tendrás que destrozarte tu auto, pero trata de mantenerlo siempre en un estado más o menos bueno.

- Verdicto: Con algún par de intentos lograrás llegar en primero. En sí, se podría decir que esta fue la carrera de autos más difícil.



---

#### 4. Red Light Racing

[Portland]

---

- Vueltas : 3

- Vehículos : Sánchez, Mánchez.

- Ubicación : Para acceder a esta carrera, contesta el teléfono de Chinatown. Baja del andén de la estación del tren aéreo de Kurowski y cruza la avenida hacia el este; un poco al sur podrás ver el halo frente al teléfono.

- Estrategia: Esta es una carrera complicada en el sentido de que deberás aplicarte a no tener prácticamente ningún error. El recorrido es parecido a un gran lazo, que va por la calle que corre junto al Pay N Spray, luego se prolonga hasta Hepburn Heights, luego rodea una cuadra hacia el oeste, regresa a la calle frente al Pay N Spray, y finalmente rodea la cuadra para volver a iniciar el circuito. En sí, todos los corredores llevarán Sánchez, lo que significa que la carrera es posible con dicha moto. Sin embargo, el correr con la Mánchez aumentará tus posibilidades de ganar en el menor número de intentos. Es una moto con muchas mejoras, con un agarre al suelo espectacular y una velocidad intensa. Pero la única forma de obtenerla es pasando la todos los trazados de "Bumps and Grinds". Así que si tienes la moto, bien; si no, no importa, pero jamás debes llevar una PCJ-600, ya que simplemente es velocidad innecesaria. Al correr en esta carrera ten en cuenta estos puntos:

1. Las esquinas. Son demasiadas y muy pequeñas. Prácticamente toda la carrera es de ir dándole de vueltas a cuadras pequeñas, aunque también las aceras son anchas y podrás suavizar cada curva. Ten cuidado con las lámparas y semáforos a la hora de doblar.

2. La calle junto al Pay N Spray. Esta calle se toma dos veces en cada vuelta, en una de bajada y en la otra de subida. Los enormes puntos de control amarillos pueden abrumar tu vista con respecto al tránsito que fluya en contra. Además, si hay neblina casi no verás nada. Atiende a no impactarte contra ninguna cosa.

- Verdicto: Definitivamente aquí no hay oportunidad para equivocarse. Es una carrera un tanto adversa, pero no es la más difícil.

=====

5. Torrington TT

[Staunton Island]

=====

- Vueltas : 2

- Vehículos : PCJ-600, Mánchez, Sánchez.

- Ubicación : Para acceder a la carrera, contesta el teléfono de Bedford Point. Toma la avenida que corre hacia el sur desde la parte sur del Belleville Park. Llega hasta el final y a tu lado izquierdo verás el teléfono. Únete a la carrera en la línea de salida en la avenida que está frente al Big Shot Casino.

- Estrategia: En realidad es la carrera en motos más fácil de todo el juego. Simplemente consigue una PCJ-600 y corre como siempre. El recorrido que se sigue es algo errático, pero las extensas avenidas de Staunton Island una vez más nos hacen todo más comfortable. De la línea de salida del casino, inmediatamente darás vuelta para recorrer la parte sur de la isla; luego te introducirás al interior de Bedford Point para pasar frente a las dos puertas de la iglesia, para después ingresar a Torrington y dar vuelta en dirección al Big Shot Casino. Hay muchas curvas con ángulos bastante cerrados, y hay que liberar un buen espacio para poder doblar adecuadamente: aproxímate, frena, da vuelta y luego pisa a fondo. El factor que deberías tener en cuenta quizá sería el tránsito, que no será mucho durante la carrera. También ten cuidado de no dar un giro brusco pues eso te lanzará fuera de la moto y podrías perder tu posición; aunque la verdad, aún si pierdes tu posición podrás recuperarte casi instantáneamente.

- Verdicto: No hay más consejos adicionales qué darte. La Mánchez es también una moto que cumple a la perfección con el perfil de esta carrera. De hecho, está comprobado que puedes ganar incluso con una Sánchez. ¡Disfruta la carrera!

=====

6. Gangsta GP

[Shoreside Vale]

=====

- Vueltas : 3

- Vehículo : PCJ-600.

- Ubicación : Accede a la carrera contestando el teléfono de Pike Creek. Yendo hacia el este por la calle que está entre la comisaría y el hospital, llega hasta el final, y luego da vuelta a la izquierda (norte). De inmediato a tu izquierda verás el halo amarillo en el teléfono. Cuando tengas la moto lista, ve hasta la línea de salida cerca del malecón de la Cochrane Dam.

- Estrategia: Es la carrera en motos más difícil de todo el juego. Esta carrera debe hacerse forzosamente con PCJ-600, y créeme que eso puede significar con muchas cosas. En primer lugar, en esta, como en todas las demás carreras callejeras, hay presencia de tránsito. En segundo lugar, el trayecto es por todo Pike Creek. En dicha zona las calles son bastante estrechas y hay demasiadas esquinas. En tercer lugar, tus competidores nunca tendrán piedad. Además, parece que están pegados a sus motos porque jamás podrás tirarlos de ellas para así tener al menos un poco de ventaja. Las recomendaciones que te doy son muy simples, pero de ellas depende en gran parte el si ganas o no la carrera:

1. Ten paciencia. Dependiendo de tus habilidades con el manejo de la PCJ será la dificultad de esta prueba. Es probable que hagas esta carrera unas dos o tres, o cinco o diez veces antes de poder ganarla. Toma las cosas ligeramente; no te desesperes y simplemente vuelve a intentarlo cuando falles.

2. Atiende a los barandales de las esquinas. Prácticamente todas las aceras en Pike Creek los tienen. Cuando des dobles las esquinas es muy importante que cuides no estrellarte contra ellos. Lo mismo va para todos los demás objetos como lámparas, parapetos e incluso vallas publicitarias.

3. Dobla las esquinas con precaución. Cédete a ti mismo un buen espacio antes de llegar a una esquina, o si no prepárate para chocar con lo que tengas enfrente. Cuando se trata de un muro "sólido" quizá no haya tanto problema. Si te estrellas puedes levantarte y continuar. Lo malo es que muchas de las cuadras en Pike Creek están solamente rodeadas por pequeñas bardas. En una de esas que vayas muy rápido y te estrelles, puedes salir volando hacia el interior de algún almacén, y eso, naturalmente, hará que pierdas valioso tiempo en lo que tratas de encontrar dónde quedó tu moto e incorporarte de nuevo a la carrera.

4. Frena en el momento oportuno. El uso efectivo del freno de mano es crucial en esta carrera: demasiada velocidad puede hacerte girar violentamente al frenar y ser lanzado fuera de tu moto en el momento.

5. Corre cuando más convenga. En las pocas rectas planas que hay, es lógico que aceleres a fondo. La técnica de la inclinación (leaning forward) es de vital importancia para sacarles ventaja a tus contrincantes. Pero siempre sé precavido porque toda recta al final de cuentas termina y hay que dar vuelta. Una excelente oportunidad de recuperarte o tomar más ventaja es cuando debes ir por la calle que va a por en medio de toda la zona de almacenes, en dirección norte. Aunque irás cuesta arriba, el trayecto se presenta como para dejar atrás a tus adversarios.

6. ¡Cuidado con los autos! Debido al tránsito, lo más aconsejable es ir a mitad de la calle, siempre que sea posible, mientras vayas en una recta. En las esquinas también suele funcionar, pues el avanzar desmedidamente por un lado incorrecto de la calle puede hacerte impactar de frente contra algún auto, aunque eso depende de la velocidad a la que des vuelta. No obstante, siempre mantén los ojos abiertos cuando notes que algún auto se disponga a cruzarse en tu camino.

- Veredicto: Quizá suene muy fácil todo lo anterior, especialmente si ya has intentado vanamente varias veces ganar la carrera. Si es ese es el caso, entonces también me darás la razón, porque ahora ya sabes qué cosas implican ganarla. El mayor consejo de todos es que tengas aguante y determinación en esta prueba.

---

/VII.Historial de actualizaciones \

---

\*\* 26 de agosto de 2008:

- Versión 1.1 - Primera parte completa del juego. Esta guía describe cómo pasar todas y cada una de las "Misiones de la historia". Se incluye también la estrategia para pasar las misiones del "Ángel Vengador" en las tres islas.

\*\* 05 de septiembre de 2008:

- Versión 1.136 - Agregadas a la guía todas las misiones de Destrucción; la sección Oficinos, donde se describe un FAQ para las misiones de "Vigilante" y "Bombero"; y la sección del Historial de actualizaciones. Pequeñas correcciones fueron hechas a la

guía en general.

\*\* 17 de septiembre de 2008:

- Versión 1.301 - Agregada la estrategia para todas las carreras de coches y motos de las tres islas: "Low-Rider Rumble", "Red Light Racing", "Deimos Dash", "Torrington TT", "Wi-Cheetah Run" y "Gangsta GP". Se realizaron importantes correcciones a la sección de misiones del "Ángel Vengador". El sitio "www.SuperCheats.Com" está permitido para también hospedar esta guía.

---

/VIII. Agradecimientos y créditos \

---

"Honor a quien honor merece."

Deseo dar gracias y dar crédito a:

Ti: por elegir mi guía y bajarla.

GameFAQs y SuperCheats: por haberme permitido publicar esta guía en un idioma extranjero.

Eric Watcher (EWeatcher): usuario de GameFAQs y cuya guía para PS2 me ayudó en ciertas misiones.

Rockstar Games: por hacer juegos como este.

Mi hermano: me prestó su PSP y era justo que le diera su crédito.

---

/ IX. Aviso sobre el Copyright \

---

-----  
MUY IMPORTANTE: ESTA GUIA ESTRATEGICA ES UNA OBRA INTELECTUAL PROTEGIDA A FAVOR DE SU AUTOR © COPYRIGHT 2008 ABRAHAM SAYAGO. DERECHOS RESERVADOS. QUEDA PROHIBIDA LA REPRODUCCION TOTAL O PARCIAL DEL CONTENIDO. A NO SER QUE EL AUTOR PROVEA LA AUTORIZACION EXPRESA POR ESCRITO, LA COMERCIALIZACION, MODIFICACION, EXHIBICION PUBLICA Y DISTRIBUCION DE ESTA OBRA A TRAVES DE OTROS MEDIOS SON ACCIONES QUE ESTAN ESTRICTAMENTE PROHIBIDAS. "GAMEFAQS" (www.gamefaqs.com) Y "SUPERCHEATS" (www.supercheats.com) SON LOS UNICOS SITIOS AUTORIZADOS PARA LA EXCLUSIVA PUBLICACION DE ESTE DOCUMENTO. NINGUN OTRO SITIO PUEDE NI DEBERÁ PUBLICAR NI HOSPEDAR ESTA GUIA SIN PERMISO DEL AUTOR. LA VIOLACION A TALES PROHIBICIONES CONSTITUYEN UN DELITO Y UNA INFRACCION A LAS LEYES SOBRE COPYRIGHT VIGENTES INTERNACIONALEMNETE, Y SERAN CASTIGADAS CONFORME A LAS MISMAS CON TODO EL RIGOR DE LA LEY.

"GRAND THEFT AUTO - LIBERTY CITY STORIES" Y TODOS SUS CONTENIDOS SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS © 2005 ROCKSTAR GAMES, ROCKSTAR LEEDS, ROCKSTAR NORTH Y TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE.

TODAS LAS DEMAS MARCAS REGISTRADAS Y COPYRIGHTS CONTENIDOS EN ESTE DOCUMENTO SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS.  
-----

Siéntente libre de copiar e imprimir esta guía, siempre y cuando sea para tu propio uso o el de tus amigos. No obstante, nadie podrá ponerle precio ni distribuirla bajo ninguna circunstancia, ni modificar ninguna parte de su contenido, ni podrá distribuirla con fines de lucro, ni alojar esta guía en ninguna web. El plagio y las violaciones al copyright son un asunto muy delicado e implican sanciones penales severas.

GameFAQs.Com y SuperCheats.Com son sitios Web de alto prestigio y son reconocidos por miles de personas en todo el mundo. De ahí que todas las

actualizaciones que le haga a la guía regularmente las publicaré desde ambos sitios. Solicito encarecidamente al lector que, por favor, informe al autor si encuentra esta guía en otro sitio de Internet.

Si eres dueño de un sitio y deseas que esta guía aparezca en él, sírvete, por favor, de antes pedirme autorización.

---

X. Información de contacto

---

¿La guía está mal? ¿Tienes dudas sobre algo, peticiones, aportaciones o sugerencias? ¿Has visto esta guía en otro lugar? Por favor, házmelo saber a la siguiente dirección:

kables\_007@hotmail.com

Sírvete de escribir en la línea de asunto las palabras "Guía GTA". Prometo responderte tan rápido como me sea posible, pero te pido que seas considerado en el tiempo que me tarde.

Gracias.

---

© 2008 Abraham Sáyago