***Прохождение Grand Theft Auto 5***

|  |
| --- |
|  |

**Пролог**  
  
**Людендорф, Северный Янктон, 9 лет назад**  
  
Майкл, Брэд и Тревор врываются в банк и проводят захват заложник. Идем в служебное помещение и наводим прицел на каждого сотрудника персонала. Тревор установит взрывчатку на двери хранилища. Когда он вернется, достаем телефон, открываем список контактов и звоним на единственный доступный номер. Радар в нижнем левом углу поможет сориентироваться. Добираемся до хранилища и набиваем сумку деньгами. На выходе нас схватит охранник. Переключаемся на Тревора и метким выстрелом в голову нейтрализуем его. Бежим к запасному ходу, укрываемся за ящиком и выбегаем наружу после подрыва двери. Полицейские попытаются взять нас «тепленькими». Укрываясь за колоннами, продвигаемся вперед. Следим за радаром для своевременного обнаружения врагов. Добираемся до машины и едем к указанной точке.  
  
Федералы уже поджидали нас. Майкла ранят, поэтому играем за Тревора и отстреливаемся от копов, пока они окончательно не прижмут нас. Тогда нам ничего не остается, кроме как убежать.  
  
**Франклин и Ламар**  
  
Франклин и Ламар промышляют отъемом машин у людей, которые не в состоянии платить за них. Садимся в одну из тачек и следуем за напарником. Желтая шкала под радаром – спецспособность. Франклин может использовать ее, лишь когда едет на каком-либо транспорте. Время замедляется, что позволяет с легкостью маневрировать в потоке на большой скорости. Вскоре нас заметят копы. На такой-то машине не составит труда оторваться от них. Затем нужно просто не попадаться в поле их зрения и уровень разыскиваемости сам себя исчерпает. Возвращаемся в автосалон Симона Етаряна. Он является нашим работодателем. Садимся в собственную тачку и едем домой. Заезжаем в гараж, чтобы сохранить машину и тогда она всегда будет находиться рядом с домом. В жилище можно сохранить прогресс игры (кровать), переодеться (гардероб) и восстановить здоровье (аптечки, еда на кухне).

**Реквизиция**  
  
Симон назначил нас работником месяца. Появившийся Ламар устроил истерику по этому поводу, ведь он желает быть лучшим из лучших. Отправляемся в Веспуччи-Бич за новеньким байком. Владелец не внес за него ни единого платежа. Добравшись до места, перелезаем через забор и направляемся к гаражам. Обыскиваем правый из них, но ничего не обнаруживаем. Подбираем пистолет и расстреливаем «вагосов». Активно пользуемся укрытиями и не брезгуем стрельбой вслепую. Когда появится машина, стреляем по бензиновой «дорожке», чтобы поджечь ее. Спешно возвращаемся к транспорту и начинаем преследовать байк. Приблизившись к нему, меткими выстрелами убиваем противника. Садимся на байк и едем на автомойку. Ламар решает оставить байк себе.  
  
**Затруднения**  
  
Симон отправляет нас к очередному клиенту, который просрочил платеж. Джеймс де Силва – сын Майкла. Практически не выходит из дома и сидит на шее родителей. Добравшись до особняка, проникаем на территорию, перепрыгнув через дверь. Входим в режим скрытности, подкрадываемся к садовнику и оглушаем его. Обходим дом, залезаем на машину, а с нее подтягиваемся к крыше. Через окно попадем внутрь. Продолжая двигаться скрытно, спускаемся на первый этаж и проходим в гараж. Садимся на внедорожник и возвращаемся в автосалон. Как оказалось, всё это время на заднем сиденье находился Майкл. Он берет нас на мушку и просит протаранить окно автосалона. Сделав это, получаем награду и переключаемся на Майкла. Наносим удары руками и ногами. После удачного уклонения, можем совершить контратаку.  
  
**Отец и сын**  
  
Переключаемся на Франклина. В меню выбора указано число доступных заданий для персонажа. Отправляемся в дом Майкла и проходим к бассейну. Делимся с ним проблемами, и он соглашает помочь нам. Играя за Майкла, принимаем звонок от Джимми. Он пытался продать яхту, но покупатели оказались нечистыми на руку и забрали ее просто так. Садимся в машину Аманды и отправляемся на выручку сына. Догоняем фуру и аккуратно подъезжаем вплотную, чтобы Франклин мог запрыгнуть на нее. Затем сможем переключиться на кинематографическую камеру и понаблюдать за происходящим с высоты птичьего полета. При этом персонаж самостоятельно будет управлять машиной. Когда вор схватит Франклина, опять-таки стараемся подобраться поближе, чтобы увеличить шансы попадания по нему. Обгоняем фуру и располагаем машину под Джимми, который зацепился за мачту. Также заберем и Франклина, подъехав в зад фуры.  
  
Машина сломалась в самый неподходящий момент. Разворачиваемся и едем в автомастерскую Los Santos Customs. Тех денег, что дал нам Майкл, хватит на починку и легкую модернизацию.  
  
**Семейная консультация**  
  
Майкл застал Аманду и тренера по теннису в своей кровати. Садимся в пикап и бросаемся в погоню за любовником жены. Он приведет нас в шикарный особняк. Находясь в состоянии аффекта, привязываем канат к столбу, садимся в машину и давим на педаль газа. Разрушив дом, возвращаемся в особняк. По дороге принимаем звонок от Натали, которая обещает устроить нам серьезно проблемы. Переключаемся на Франклина и расстреливаем преследователей. Целимся в колеса или в водителя.

Дом, который мы разрушили, принадлежал Мартину Мадрасо – главе мексиканской мафии. Избавиться от влиятельного бизнесмена не получится, а долг в два с половиной миллионов уплатить придется. Добыть такие деньги лежа у бассейна не получится и поэтому Майкл решает заняться тем, что он умеет лучше всего.  
  
**Чоп**  
  
Ламар задумал похитить члена банды «Баллас». Добираемся до фургона и на нем отправляемся к бульвару Вайнвуд. Когда цель сбежит, возвращаемся к фургону и преследуем беглеца до тех пор, пока его не собьет автобус. Выпускаем Чопа и продолжаем преследование на своих двоих. Перелезаем через различные препятствия и стараемся не отставать от Ди. Выбравшись к путям, упускаем цель из виду. В меню выбора стал доступен пес – переключаемся на него и наблюдаем за происходящим. Снова переключаемся на Франклина и обыскиваем указанные на радаре товарные вагоны. Пес побежит к самке. Подходим поближе и оттаскиваем его, нажав на соответствующую кнопку. Осматриваем еще три вагона, в одном из которых обнаруживаем Ди. Чоп с легкостью догонит его. Залезаем в фургон и отправляемся в дом Ламара. По ошибке он звонит «Балласам» и требует с них выкуп. Теперь им не составит труда отследить нас, поэтому выпускам Ди и оставляем Ламара у развлекательного центра.  
  
**Папенькина дочка**  
  
Не сдержавшись, Майкл разбивает телевизор своего любимого сынишки, после того, как тот не стесняясь в выражениях, проводит время за видеоигрой. Дабы успокоиться и привести нервы в порядок вместе отправляемся на пляж. Берем напрокат любой понравившийся велик и мчимся к другому концу пирса. Быстро и часто жмем на кнопку бега, чтобы ехать еще быстрее. Следим за шкалой здоровья. Излишняя нагрузка приводит не только к упадку сил, но и к постепенному уменьшению здоровья.  
  
Похоже, Джимми не просто так привел нас сюда. В словесной перепалке он рассказывает Майклу, что его дочь Трейси находится на дорогущей яхте неподалеку. Спрыгиваем в воду и плывем к ней. Избавив Трейси от компании чудаков из шоу-бизнеса, садимся на аквабайк и проплываем через канал. Используем резкие повороты, удерживая нажатыми соответствующую кнопку и кнопку движение в сторону. Также не забываем отстреливаться. Оторвавшись от преследователей, добираемся до пляжа.  
  
**Добавить в друзья**  
  
Лестер – давнишний друг Майкла, который планировал все грабежи банды. Соглашаемся помочь ему в парочке дел. Одно из поручений заключается в том, чтобы насолить Джею Норрису – создателю глобальной социальной сети «Lifeinvader». Хватаем рюкзак и отправляемся в магазин «Suburban». Выбираем любой понравившийся жилет и добираемся до офисов Lifeinvader. У входа общаемся с программистом, который работает в этой компании. Следуем за ним к его рабочему месту. Вся область экрана заполнена страницами эротического содержания. Быстро щелкаем по крестикам и очищаем экран. Если медлить, то окна будут появляться снова и снова. В итоге на рабочем столе обнаружим антивирус и запустим его.

Проходим в кабинет с левой стороны и подключаем микрочип к опытному образцу. Покинув здание, отправляемся домой. Устраиваемся на диване перед телевизором в гостиной, переключаем канал, нажав на кнопку движения «вправо», и наблюдаем за презентацией. Когда Джей Норрис достанет телефон, включаем телефон, открываем список контактов и звоним ему.

**Разведка ювелирного**  
  
Перед началом задания заедем в магазин «Ponsonbys» и приобретем костюм. Посовещавшись с Лестером, решаем, что будем грабить ювелирный магазин. Вместе отправляемся к указанной точке. Получаем очки и проходим в переулок, где расположен магазин. Войдя внутрь, включаем скрытую камеру. Фотографируем камеру (в углу), систему сигнализации (рядом с дверью слева) и вентиляцию (на потолке между камерами). Подходим к продавщице и просим ее подобрать для нас что-нибудь. Уходим, обещая вернуться.  
  
Прокатимся вокруг здания и обнаружим место строительства. Доезжаем до точки, входим внутрь и поднимаемся на второй этаж. Продолжаем лезть наверх по лестнице в комнате с правой стороны. Выбравшись на крышу, сворачиваем налево и залезаем повыше. Встаем на стеклянную крышу, чтобы Лестер смог оценить ситуацию. Идем дальше, залезаем по лестнице и обходим огороженный участок. Поднимаемся на самую высокую точку, включаем скрытую камеру и фотографируем систему вентиляции внутри огороженного участка. Возвращаемся к Лестеру и отправляемся на швейную фабрику.  
  
Подробно изучив план действий, выбираем один из двух вариантов – «Громко» или «Умно». Далее, подбираем кандидатов на роль подельников.  
  
Водитель – отвечает за транспорт, на котором нам придется удирать от разъяренных копов. Опытный водитель не станет мешкать и проведет нас по идеальному маршруту.  
  
Стрелок – следит за заложниками и оперативно реагирует на их действия («Громко»). Также он поможет нам в короткий срок разбить витрины в ювелирке.  
  
Хакер – за ним сигнализация. Чем опытнее хакер, тем больше времени у нас будет на сбор драгоценностей.  
  
Неопытные кандидаты могут умереть на задании, и тогда нам придется возместить моральный вред их близким. Доля в этом случае может быть даже больше чем тот процент, который просил наемник. Если не успеть подобрать деньги мертвеца, то конечная сумма станет еще меньше.  
  
**Оборудование Bugstar (план «Умно»)**  
  
Подготовка к основному заданию также зависит от выбранного плана действия. Ждем смски от Лестера и отправляемся в порт. На склад проникаем через ворота со стороны океана. Входим в режим скрытности, подкрадываемся к противнику и оглушаем его. Садимся в фургон дезинсекции и перегоняем его к указанной точке.  
  
**Газовые гранаты BZ (план «Умно)**  
  
По городу разъезжает бронированный фургон Humane. Настигнув его, расстреливаем двери до тех пор, пока фургон не остановится. Убиваем водителя и отгоняем фургон к указанной точке, предварительно скрывшись от полицейских.

**Ограбление ювелирного**  
  
Обсудив с командой план действий, садимся в тачку и доезжаем до места строительства. Поднимаемся на крышу, добираемся до высокой точки и бросаем газовую гранату в систему вентиляции. Наводим прицел прямо на нижнюю часть желтой отметки.  
  
Проникаем в магазин, разбиваем витрины указанные на радаре и собираем драгоценности. Время ограничено, не медлим ни в коем случае. Покинув магазин, садимся на байк и едем за товарищами. Спрыгиваем на автостраду и сразу же сворачиваем в туннель справа. При необходимости используем спецспособность. Выехав наружу, переключаемся на Майкла и тараним полицейские машины. Уничтожаем их до того, как доберемся до места встречи.  
  
План «А» практически ничем не отличается от плана «Б». Пропускаем пункт с усыпляющим газом и штурмуем магазин запугиванием посетителей и персонала.  
  
**Стретч на свободе**  
  
Недавно откинувшийся Стретч пытается наладить отношения с конкурентными бандами. У Франклина со Стретчем довольно напряженные отношения. Садимся в машину и отправляемся в «Амму-Нацию». Приобретаем дробовик и фонарь для него. Добираемся до завода переработки, где встречаемся с Ди. После неудачной попытки его похищения, он решил в долгу не оставаться и привел с собой «Балласов». Прорываемся наружу, попутно расстреливая врагов. Движемся не спеша, так как они могут внезапно появиться из-за угла. Пользуемся укрытиями и почаще поглядываем на радар. Спустившись на склад, держимся подальше от воспламененных грузов. Выбираемся наружу, спускаемся по лестнице и, спрятавшись за ящиками, убиваем стрелков на вертолете. Следуем за товарищами, конфискуем первую попавшуюся машину и скрываемся от копов, используем спецспособность. Возвращаемся домой.  
  
**Мистер Филипс**  
  
Дэйв – федерал, занимавшийся нашим делом в Северном Янктоне. Не трудно было догадаться, что мы причастны к недавно прошедшему ограблению. Это новость дошла и до Тревора. Взбесившись, он выбегает на улицу и расшибает мозги Джонни – главарю банды «Пропащих». Садимся в пикап и вместе с помощниками отправляемся к месту обитания банды. Сообщив им, что мы сделали с их другом, они тут же срываются с места. Следуем за фургоном, который приведет нас на базу «Пропащих». Байкеров на мотоциклах можно пристрелить.  
  
Спецспособность Тревора – идти напролом и убивать, притом оставаясь практически неуязвимым – наносим двойной урон и получаем половинный. Противники попытаются окружить нас, поэтому следим за радаром. Зачистив территорию, добираемся до трейлера у реки. Тревор отправляет Уэйда в город, чтобы он нашел Майкла.  
  
«Ацтеки» — наши прямые конкуренты. Они занимаются оружием. Для расширения собственно бизнеса придется устранить их. Давим на педаль газа и сталкиваем трейлер в воду. Убиваем Ортего, когда он выйдет из воды. При желании можем оставить его в живых. В следующей миссии он появится снова, и уже тогда выжить ему не удастся. Подбрасываем Рона к его дому и сами тоже возвращаемся в жилище.

**Тревор Филипс Индастриз**  
  
Отправляемся на встречу с китайцами, которые заинтересованы в нашем бизнесе. Проведем для мистера Чена экскурсию по лаборатории по производству «льда». Принимаем звонок от Шефа. Он сообщает о планирующейся атаке «Ацтеков». Укрываем гостей в надежном месте, запасаемся оружием и приступаем к зачистке территории. Постоянно меняем позицию для лучшего обзора. Не забываем использовать спецспособность и всё то оружие, что у нас имеется. Закончив с врагами, выпускаем китайцев из ящика.

**Нервный Рон**  
  
Байкеры устроили погром в нашем доме. Уэйд тоже пришел не с очень-то радостными новостями – найти Майкла ему пока не удалось. Садимся на квадроцикл и отправляемся в «Амму-Нацию». Приобретаем снайперскую винтовку и глушитель с улучшенным прицелом для нее. Добираемся до удобной позиции, откуда сможем безопасно вести огонь. Залезаем на водонапорную башню.  
  
Фокусируем прицел на Роне. Следим за ним, пока он не подберется к зданию. Затем целимся в противника возле диспетчерской башни справа. Также простреливаем два прожектора, освещающих лестницу. Следим за прибывшим фургоном. Когда водитель выйдет наружу, убиваем его. Перемещаем прицел на верхушку диспетчерской. Пристрелив врага, снова перемещаем прицел вниз и нейтрализуем противника подходящего к лестнице. Наверху появился еще один. Убив его, продолжаем следить за Роном. Расправляемся с двумя противниками рядом с цистернами с правой стороны. Еще один появится чуть правее. Целимся в вертолет и, когда он зависнет на одном месте, стреляем в пилота.  
  
Добираемся до ангара и зачищаем территорию. Проходим внутрь, ложимся на крыло самолета и продолжаем расстреливать всех, кто пытается подобраться к нам. Обязательно подрываем установленные Роном заряды. Перебираемся к другому самолету, ускоряемся и взлетаем, удерживая кнопку движения «назад». Летим к океану. Сбрасываем груз рядом с берегом там, где сигнальный дым. Начинаем плавно снижаться, еще не долетев до взлетной полосы. Также нужно заранее начать сбрасывать скорость. Находясь на земле, поворачиваем самолет соответствующими кнопками и заезжаем в ангар.  
  
**Ледяной лабиринт**  
  
Китайцы решили сотрудничать с братьями О’Нил. Такой расклад нас не устраивает, поэтому отправляемся на ферму этих самых братьев. Добравшись до места, занимаем позицию на холме. Некоторые из братьев О’Нил поедут на встречу с китайцами, оставив головорез защищать лабораторию. Достаем снайперку и убиваем врагов в доме на первом и втором этажах. Перемещаем прицел к ангару. Поочередно расстреливаем еще двоих. Дожидаемся, когда уедут трое на фургоне. Один из них останется рядом со здание – нейтрализуем его.  
  
Спускаемся с холма и проникаем в дом сзади. Пробираемся по комнатам в режиме скрытности. Стараемся не показываться на глаза врагам как можно дольше, чтобы застать их врасплох. Идем в подвал, хватаем канистру и, удерживая нажатой кнопку выстрела, разливаем бензин «дорожкой» до самой улицы. Стреляем в «дорожку» и наблюдаем за разрушение особняка.

**Воссоединение друзей**  
  
Наконец Уэйду удалось найти Майкла. Перед отправкой в город, заедем в трейлерный парк и устроим там погром. Пройдемся вдоль периметра и раскидаем бомбы-липучки по отмеченным трейлерам. Подрываем их, возвращаемся к Уэйду и выдвигаемся в Лос-Сантос.  
  
Поселимся в доме кузена Уэйда. Флойд живет вместе с подружкой Деброй, которая в данное время находится на бизнес-конференции.  
  
**Стыд или слава**  
  
Переключаемся на Майкла. Почти вся семья в сборе. Непрекращающуюся ругань смог прервать лишь внезапно появившийся Тревор. Вот и состоялась долгожданная встреча старых друзей. Джимми вовремя сообщает нам, что Трейси находится на кастинге шоу «Стыд и слава» — месте, где раскрепощают таланты красивых девочек. Вместе с Тревором отправляемся к арене «Maze Bank». Припарковавшись, добираемся до студии и уже во второй раз вызволяем дочку из цепких лап шоубиза. Бросаемся в погоню за Лазло.  
  
Выбравшись наружу, угоняем фуру. Отцепляем платформу и настигаем беглеца у реки. Проводим с Лазло поучительную беседу.  
  
**Смертник**  
  
Встречаемся с Дейвом и сообщаем ему, что Тревор появился в городе. Также наш благородный спаситель узнал, что мы участвовали в ограблении ювелирки. В наших интересах помочь Дейву. Фердинанд Керимов – носитель ценной информации. ФРБ должны заполучить ее и самого Фердинанда, пока он не растрепал компрометирующую информацию о Бюро. В Управление говорят, что он мертв, поэтому нам предстоит попасть в морг и самостоятельно идентифицировать труп.  
  
Очнувшись, хватаем коронера и прячемся за койкой. В режиме скрытности проходим в коридор и оглушаем противника. Осматриваем тела – Фердинанда здесь нет. Продвигаемся по коридорам и расправляемся с врагами. Почаще поглядываем на радар и используем спецспособность, которая позволяет замедлять время. Поднимаемся по лестнице, забираем снаряжение из ящика, отмеченного зеленой точкой на радаре. Выбираемся наружу через окно, угоняем тачку и скрываемся по полиции. Добираемся до нефтяных вышек, где встречаемся с Франклином. С этого момента мы стали замешаны в конкурентной борьбе между ФРБ и Управлением.  
  
**Убийство – Отель**  
  
Лестер заготовил для Франклина несколько заданий. На рынке есть две фармацевтические компании. И если мы устраним одного из конкурентов, то у другого акции резко подскочат вверх. Добираемся до оружейного магазина, приобретаем снайперскую винтовку и отправляемся к многоуровневой автостоянке перед отелем. Поднимаемся двумя этажами выше и занимаем удобную позицию. Когда время истечет, цель выйдет из отеля и сядет в машину. Целимся и производим выстрел. Быстро покидаем территорию. За хорошую работу получаем соответствующую награду. Теперь нам доступен новый дом в Вайнвуд-Хиллз.

**Убийство – 4 цели**  
  
Компания Redwood подкупила четырех присяжных, что позволит ей оправдаться в суде. Лестера мало волнуют иски людей с заболеванием, главное, что после этого акции Debonaire Cigarettes будут продаваться по гораздо большей цене. Время ограничено, поэтому действуем быстро, стараясь оставаться незамеченным. Для этого задания идеально подойдет снайперская винтовка и транспорт – мотоцикл. Убив бодибилдера, отправляемся к берегу, целимся и нейтрализуем присяжного. Добираемся до медицинского центра. Отходим подальше от здания и целимся в платформу для мойки окон на верхнем этаже. Последний присяжный – байкер. Его можно расстрелять прямо на ходу.

**Разведка в порту**  
  
Флойд работает в порту. Переодеваемся и отправляемся на разведку. Узнаем про некий сухогруз, тщательно охраняемый наемниками частной армии. Припарковавшись, Флойд проведет нас поглазеть на груз. Поработать тоже придется. Садимся в погрузчика и едем в участок В. Мы здесь на птичьих правах, поэтому делаем всё аккуратно, иначе нас разоблачат. Размещаем захват над контейнером, цепляем его, поднимаем повыше и везем на участок F. Плавно опускаем вниз и ставим так, чтобы осталось место для второго контейнера.  
  
Залезаем на кран и проходим в кабину. Делаем всё по инструкции в левом верхнем углу. Обязательно меняем ракурс, чтобы поместить траверс точно над одним из контейнеров с левой стороны, который переносим к грузовику справа. Аналогичное действие проводим со вторым контейнером. Поднимаемся по лестнице, сворачиваем направо и проходим к обзорной точке на конце мостка. Достаем телефон, включаем камеру. Делаем фото передней и задней частей корабля и охранника. Отправляем фотографии Рону.  
  
Спускаемся вниз, садимся в фуру и направляемся в доки. Движемся по правой стороне, так как ворота слева открываются только при въезде на территорию. Разумеется, в запретную зону нам не проехать. Флойд станет наживкой и отвлечет всё внимание наемников на себя. Забираем чемодан и отправляемся домой. Рон разузнал немного о корабле. Под ним находится контейнер с военной техникой. Составляем план действий. Выбираем один вариантов – «Грузовой корабль» или «Морская авантюра». Если выбрали авантюру, то обучаем Майкла в летной школе, а Франклина – в «Амму-Нации» с тиром.  
  
**Мини-подлодка**  
  
Добираемся до корабля, вступаем на борт и спускаем подлодку. Действуем скрытно, либо сразу нейтрализуем охранника. Спрыгиваем в воду, садимся в подлодку и доставляем ее к пирсу 400. Флойд уже подготовил фуру, на которую погрузим подлодку и доставим ее на склад.  
  
**Cargobob (план «Морская авантюра»)**  
  
Вертолет находится на военной базе, проникнув на которую тут же получим четыре звезды розыскиваемости. Доезжаем на машине вплоть до вертолета. Используем спецспособность и расстреливаем врагов поблизости. Затем быстро садимся в транспорт, взлетаем и улетаем отсюда как можно скорее. Удерживаем нажатыми кнопки выстрела и движения вперед. За нами погонится боевой вертолет, который уступает нашему в скорости, но зато может стрелять ракетами. При необходимости уклоняемся в сторону, но не сбавляем скорость. Доставляем вертолет к указанной точке.  
  
**Ограбление Мерриуэзер**  
  
План A. Отвозим Франклина к мосту, затем переключаемся на него и занимаем снайперскую позицию. Устраняем двух наемников. Свободно переключаем между Майклом и Франклином. Если играем за Майкла, то продвигаемся не спеша, так как Франклин может не успевать убивать врагов и тогда нас обнаружат. Бомбы устанавливаем аккуратно, вплотную подойдя к объекту. Когда Майкл забежит внутрь, нам предстоит отбиваться от прибывшего подкрепления. Зачистив территорию, расправляемся с пилотом вертолета. Уменьшаем масштаб прицела, чтобы не упустить транспорт из виду. Прикрываем Майкла, пока он не покинет корабль. Открываем список контактов и выбираем «Подорвать».

Играя за Майкла, плывем, ориентируясь по сонару на радаре. Устройство лежит на дне. Обнаружив его, переключаемся на Тревора, доплываем до устройства и, зацепив его, доставляем на пирс 400. Вся работа коту под хвост. Лестер сообщает нам, что найденное устройство – это супероружие. И если не вернуть его, то правительство устроит нам серьезные неприятности.  
  
План В. Собрав всех трех персонажей, отправляемся к аэродрому. Добравшись до взлетной полосы, пересаживаемся в вертолет, взлетаем, выпускаем крюк и цепляем субмарину. Доставляем ее к месту проведения испытаний и сбрасываем в воду. Переключившись на Тревора, активируем приложение Trackify, которое позволит обнаружить военную технику. Ориентируясь по радару, плывем к красной точке. Когда она окажется в центре радара, т.е. под нами, погружаемся на максимальную глубину 175 метров. Всплываем на поверхность и, переключившись на Майкла, цепляем подлодку. Возвращаемся на аэродром, попутно уничтожаем наемников. Франклин может переходить из одного борта на другой и расстреливать преследователей на катерах и вертолетах. Сбрасываем подлодку и приземляемся. Вся работа коту под хвост. Лестер сообщает нам, что найденное устройство – это супероружие. И если не вернуть его, то правительство устроит нам серьезные неприятности.  
  
**Трое – это компания**  
  
Идем на встречу с Дейвом. Знакомимся с его боссом Стивом Хейнсоном. Фердинанда Керимова допрашивают в местном отделении Управления. Нужно срочно вызволить его оттуда. Тревор и Франклин помогут нам в этом деле. Добираемся до места встреча и отправляемся в штаб-квартиру Управления. Подлетаем к крыше здания с западной стороны, чтобы высадить Майкла. Переключаемся на него и спускаемся по тросу. Удерживаем нажатой кнопку быстрого бега для более мощных прыжков. Разбиваем окно, врываемся внутрь и переключаемся на Франклина. Расстреливаем врагов до тех пор, пока Майкл и Керимов не выберутся из здания. Снова переключаемся на Майкла и убиваем оставшихся сотрудников Управления.  
  
Играя за Майкла, простреливаем кабину приближающегося вертолета и убиваем пилота. Переключаемся на Майкла или Франклина, в зависимости от того, что хотим делать – стрелять или соответственно управлять вертолетом. Если играем за Майкла, то используем спецспособность.

**Все по инструкции**  
  
Играя за Майкла, принимаем звонок от Стива. Выдвигаемся к складу и по пути переключаемся на Тревора. Нам предстоит разговорить Фердинанда. Он уже сообщил, где находится цель. Добираемся до дома, но оказалось это совсем не тот человек, который нам нужен. Переключаем на Тревора и приступаем к пытке. Берем любой инструмент. Например, плоскогубцы. Хватаем зуб, удерживая нажатой кнопку выстрела, и вращаем стик по часовой стрелке. Получаем информацию, переключаемся на Майкла и отправляемся в Чумаши. По дороге выясняется, что Брэд сидит не тюрьме, а лежит в могиле вместо Майкла.  
  
Занимаем удобную позицию и ждем новую информацию. Переключаем на Тревора и продолжаем пытку. Таким образом, выясняем всё больше и больше мелких деталей. Нужной целью окажется курящий человек с бородой. Он стоит на балконе. Наведя на него прицел, Майкл прокомментирует это. После выстрела, переключаемся на Тревора и отвозим Керимова в аэропорт, чтобы он как можно скорее покинул страну и сообщил всему миру о пытках.

**Кто-то сказал «йога»?**  
  
Аманда как обычно недовольна тем, что Майкл ведет неправильный образ жизни. Фабиен предлагает позаниматься йогой всем вместе. Выходим к бассейну и выполняем упражнения. Принимаем позу, удерживая стики отклоненными в указанном направлении. После каждого движения, синхронно удерживаем курки нажатыми и отпускаем их после заполнения кругов. Терпение Майкла заканчивается, когда Фабиен начинает позволять себе лишнее. Он в наглую лапает Аманду, а ей видимо это нравится. Поэтому напав на Фабиена, она обещает уйти навсегда.  
  
Поднимаемся в комнату Джимми. Отвозим его к другу в «Бургер Шот». На обратном пути сынок решает напоить нас одурманивающим коктейлем. Будучи не в состоянии управлять машиной, Джимми сбрасывает нас наружу. Галлюцинации усилились. Летим вниз и сталкиваемся с землей, чтобы очнуться. Добираемся до дома и читаем записку от Аманды. Она съехала вместе с детьми и, по всей видимости, возвращаться не намерена.  
  
**Блиц-игра (часть 1)**  
  
Встречаемся со Стивом и Дейвом. Снова придется помочь им, несмотря на договоренность больше не впутывать нас в их в свои дела. Управление раздобыло деньги от продажи наркотиков. Наша задача – перехватить бронированный фургон и изъять «грязные» деньги. Подготовкой операции может заняться любой из персонажей.  
  
**Сафари на районе**  
  
Стретч и Ламар хотят заняться реализацией наркоты. Для этого они решили прикупить небольшую партию у «Балласов». Садимся в фургон и добираемся до Гроув-стрит. Во время сделки, Тревор сразу почуял неладное: нам пытались подсунуть муляж вместо реального товара. Вся улица ополчилась против нас. Находясь за укрытием, расстреливаем врагов. Свободно переключаемся между персонажами. Спецспособность Тревора поможет одолеть большое количество противников. Добираемся до второго пересечения и сворачиваем налево. Спускаемся к реке, берем под контроль аквабайк и следуем за друзьями. Разделившись, отрываемся от полиции.  
  
**Транспорт для отхода**  
  
Садимся в подходящую машину (появится уведомление), оставляем ее в каком-нибудь месте (переулок, парковка и т.д.), открываем телефонную книгу, звоним одному из персонажей (Майклу, Тревору, Франклину) и выбираем «Пометить координаты транспорта».  
  
**Спецовки**  
  
Добираемся до указанной «Амму-Нации» и покупаем три комбинезона, подойдя к вешалкам у правой стены.  
  
**Мусоровоз**  
  
Догоняем передвигающийся по городу мусоровоз. Блокируем дорогу, садимся в него и отгоняем на участок ФРБ.  
  
**Эвакуатор**  
  
Угоняем эвакуатор, предварительно оглушив механика, и доставляем его на участок ФРБ.  
  
**Маски**  
  
Покупаем три любые понравившиеся маски из лавки неподалеку от пляжа для себя и своих товарищей.

**Блиц-игра (часть 2)**  
  
Встретившись на участке ФРБ, наряжаемся, садимся в мусоровоз и доезжаем до Сайпрес-Флэтс. Располагаем машину поперек дороги, перекрывая обе полосы. Когда прибудет бронированный грузовик, протараниваем его, предварительно переключившись на Франклина. Устанавливаем бомбу-липучку на заднюю дверь грузовика. Отходим подальше и подрываем. Забираем облигации.  
  
Спрятавшись за барьером, переключаемся на Тревора и расстреливаем полицейских из гранатомета. Вскоре враги начнут подходить с бокового переулка. Отправляем туда Майкла или Франклина. Периодически переключаемся на Тревора и убиваем снайперов на крыше здания на другой стороне дороги. Так или иначе, в любом случае контролируем всех трех персонажей, чтобы не допустить прорыва врагов. Уничтожив вертолет, переключаемся на Франклина и на мусоровозе добираемся до машины, которую мы оставили еще до начала операции. Уничтожаем мусоровоз, например бомбой-липучкой, и отъезжаем подальше.  
  
Переключаемся на Майкла, отправляемся на встречу с приятелем Стива Дэвином Уэстоном и передаем ему бумаги. Появилась новая работа, а стимулом для ее выполнения становится знакомство с Соломоном Ричардсом – известным кинопродюсером, фанатом которого является Майкл.  
  
**Война с законом**

Дэвина интересуют дорогие машины богатеньких детишек. Майкл и Тревор наденут полицейскую форму и будут ждать сигнала. Франклину предстоит спровоцировать владельцев тачек, чтобы те согласились на гонку. Обгонять их не обязательно, главное не отставать. В этом нам поможет спецспособность.  
  
Переключаемся на Майкла и начинаем погоню. Преследуем нарушителей до тех пор, пока они не решат остановиться. Конфискуем машину и доставляем ее в гараж. Можем выбрать любого персонажа и посоревноваться с остальными.  
  
**Убийство – Панель**  
  
Джексон Скиннер торгует конфиденциальной информацией. Добираемся до указанного места и следим за проституткой. Когда она сядет в машину, подбираемся поближе и убиваем Скиннера любым способом.  
  
**Убийство – Автобус**  
  
Айзек Пенни планирует приобрести контрольный пакет акций компании Vapid Motor Company и уволить большую часть рабочих. Он передвигается исключительно на автобусе. Угоняем транспорт и едем по маршруту. Айзек откажется от поездки и воспользуется велосипедом. Догоняем и ликвидируем его.  
  
**Черный вертолет**  
  
Работа по угону машин еще не завершена. План выполнен на 2/5. Следующая цель – Z-Type, владелец которой надежно скрывает ее. Незаметно проследить за Чедом Маллиганом возможно только по воздуху. Воспользуемся полицейским вертолетом, на котором имеется бортовой компьютер, позволяющий распознавать пешеходов по чипу в правах. Играя за Франклина, добираемся до места встречи. Переключаемся на Тревора и делаем пробное сканирование Франклина. Для этого наводим на него прицел и удерживаем нажатой соответствующую кнопку.  
  
Летим на Хавик-авеню, сканируем все отмеченные цели. Также можем подслушивать их разговоры. Обнаружив Чеда, следим за ним. Он войдет в здание с одной стороны и выйдет с другой. Затем он направится к гаражу, в котором находится его машина. Франклин не успеет угнать ее. Не упускаем из вида Z-Type, увеличивая и уменьшая масштаб. Чед заедет в многоуровневую стоянку. Подлетаем поближе и используем тепловизор. Идентифицируем Франклина, он стоит в центре. Смещаем прицел до конца влево и указываем на сидящего в машине человека. Переключаемся на Франклина и побегаем к цели. Если Чеда оставить в живых, то вскоре после угона он вызовет полицию (две звезды). Перегоняем Z-Type в аэропорт.

**Мистер Ричардс**  
  
Соломон Ричардс задумал очередной идеальный проект. Претендующий на главную роль Милтон Макилрой и режиссер Антон Бодлер оказались под влиянием агента Рокко Пелози. Совсем скоро они должны отправиться к адвокату, подписывать контракты с этим самым агентом, который будет выдвигать новые условия для Соломона Ричардса. Добираемся до клуба в Восточном Лос-Сантосе.  
  
Перепрыгиваем через забор и в скрытном режиме движемся к лестнице по левой стороне. Поднявшись наверх, немного ждем, подкрадываемся к работнику и оглушаем его. Поднимаемся по следующей лестнице и всё так же с осторожностью идем вдоль стены. Перепрыгиваем через препятствия, не опережая параллельно идущих работников. Поднимаемся на вертолетную площадку и вступаем в рукопашную схватку с Пелози. Проучив его, садимся в вертолет. Так называемые «люди искусства» отказываются от работы. Пролетаем под мостами и тем самым запугиваем Милтона и Антона. Возвращаемся в студию и идем к Соломону.  
  
**Свободное падение**  
  
Играя за Майкла, принимаем звонок от Мартина Мадрасо и соглашаемся на встречу в его ранчо. Двоюродный брат Мартина Хавьер собирается дать против него показания. Хавьер скоро отправиться в Либерти Сити с кое-какими файлами Мартина. Добираемся до фургона и используем мощную винтовку. Увеличиваем масштаб, целимся в красный квадрат и производим выстрел. Далее, нужно попасть еще два раза. Уменьшаем или увеличиваем масштаб, чтобы можно было плавно перемещать прицел за квадратом. Используем спецспособность.  
  
Переключаемся на Тревора и мчимся за падающим самолетом. Добираемся до обломков, убиваем Хавьера и забираем файлы из самолета. Тревор самостоятельно доставит их Мартину. Переключаемся на Майкла, отгоняем фургон куда-нибудь подальше и уничтожаем его. Направляясь к дому Мадрасо, по пути принимаем звонок от Тревора. Он просит подъехать к цементному заводу. Как оказалось, между Тревором и Мартином произошла потасовка. Работодатель не захотел платить за оказанную услугу, ну и Тревор недолго думая похитил его жену Патрицию.  
  
**Глубокое внедрение**  
  
Добираемся до студии, проникаем на территорию и, подкравшись к актеру, оглушаем его. Переодевшись, бежим к машине, садимся в нее и выбираемся на улицы города. Быстро ехать необязательно, так как сидящая на пассажирском сиденье актриса периодически будет хвататься руль, мешая управлению машиной. Избавиться от охраны можно весьма специфичным способом. Подпускаем их поближе и разбрасываем шипы. Затем нажимаем на красную кнопку, катапультируем девушку и перегоняем машину в гараж.  
  
**Турбулентность**  
  
Отправляемся к дому Майкла. Переключаемся на Майкла, затем на Тревора. Рон сообщает о перевозке большой партии оружия для «Мерриуэзер». Добираемся до самолета и на нем летим к грузовому самолету. Соблюдаем правильную высоту, чтобы военные не смогли засечь нас. Также обходим саму военную базу, иначе обнаружения не избежать. Если появились короткие сигналы, значит нужно сбросить высоту. Вылетев из запретной зоны, поднимаемся на высоту грузового самолета и влетаем прямо в грузовой отсек. Расстреливаем врагов и добираемся до кабины пилота. Взяв управление на себя, летим на аэродром Маккензи. В воздух поднялись истребители. После нескольких предупреждений они откроют огонь. Взлетаем повыше, выпрыгиваем из самолета и приземляемся, раскрыв парашют.

**Убийство — Стройка**  
  
Энцо Бонелли – мафиози, ставшийся застройщиком и угрозами выбившийся себе половину контрактов в городе. Устранив его, как обычно акции конкурентной компании поднимутся в цене. На задание берем РПГ и снайперскую винтовку с глушителем. Добираемся до стройки и проходим до конца вдоль забора с правой стороны. Проникаем на территорию и теперь идем обратно, попутно истребляя одиночных охранников из снайперской винтовки. Используем лифт, чтобы подняться на верхние этажи. Уничтожаем врагов и поднимаемся на крышу. Расправляемся с охраной и стреляем по вертолету из РПГ. Повсюду разбросаны парашюты, берем один из них и спрыгиваем вниз.  
  
**План дела в Палето**  
  
Дейв и Стив подкидывают нам новую работенку. Для нее требуется много всякой разной техники, деньги на которую придется добыть самостоятельно. Единственная возможность – ограбить центральный банк в захолустье. Едем встречать Лестера в Палето-Бэй. Добираемся до главного входа банка, фокусируем камеру и проезжаем на соседний участок. Выходим из машины, фокусируемся на сигнализации и выстреливаем по ней. Отъезжаем к заправке и ждем появления копов. Понаблюдав за их реакцией, возвращаемся в офис любым персонажем. Ознакомляемся с планом и выбираем стрелка. Полицейских будет много, поэтому, чем опытнее кандидат, тем лучше.  
  
**Хищник**  
  
Играя за Тревора, добираемся до жилища или сразу переключаемся на Франклина и преследуем братьев О’Нил до тех пор, пока они не разобьются. Спускаемся вниз и убеждаемся, что они скрылись с места аварии. Переключаемся на Тревора, добираемся до аэродрома и на вертолете летим в лес. Играя за Майкла, берем винтовку и включаем тепловизор. Один из братьев в речке, другой – возле дороги и последний – где-то на холме. Он начнет стрелять по нам из РПГ. Переключаемся на Франклина и бежим за псом. Добираемся до позиции стрелка, догоняем и убиваем его. Переключаемся на Тревора, сажаем вертолет на дорогу, подбираем друзей и возвращаемся на аэродром.

**Военное оборудование**  
  
Догоняем конвой, на ходу бросаем бомбы-липички в сопровождающие грузовик машины и подрываем их. Или блокируем путь и расстреливаем военных. Перегоняем грузовик в лабораторию по производству «льда».  
  
**Ограбление в Палето**  
  
Садимся в фургон и добираемся до пирса. Высаживаем Франклина, он будет ждать у реки. Теперь собственно переходим к основному. Паркуемся у главного входа банка и врываемся внутрь. Играя за Майкла, подходим к решетке и выбиваем ее, когда стрелок закончит свою работу. Собрав нужное количество денег, надеваем крепкую броню и начинаем прорываться через толпы полицейских. Стараемся не оставлять врагов позади себя, так как мы будем терять деньги после каждого попадания по сумке. Если стрелок неопытный, то его могут убить, при этом не забываем подобрать его сумку.  
  
Переключаемся на Франклина и едем к союзникам. Опускаем отвал и поднимаем его, после взаимодействия с военной техникой. Добираемся до нужной точки, забираем сообщников и отправляемся на фабрику. Проходим через нее, расстреливая противников. Прибываем на железнодорожную платформу и запрыгиваем на поезд. Нас встретит агент Санчес, который заберет большую часть денег.

**Под откос**  
  
«Поезд мечты» – именно так Тревор прозвал особый курьерский поезд принадлежащий «Мtрриуэзер». Перевозят обычно золото, антиквариат или картины. Догоняем транспорт, обгоняем его с правой стороны и запрыгиваем на крышу с возвышенности. По вагонам добираемся до локомотива, устраняем машиниста и берем поезд под свой контроль.  
  
Переключаемся на Майкла и плывем к мосту. Столкнув поезда, Тревор спрыгнет вниз. Бросаем бомбу-липучку в дверь оранжевого контейнера и подрываем ее. Уничтожаем прибывающих наемников. При необходимости укрываемся за деревом. Расстреливаем вертолеты и убиваем снайперов на мосту. Используем тепловизор на снайперской винтовке, чтобы обнаружить их. Запрыгиваем на лодку и садимся рядом с Майклом. Переключаемся на Тревора, если хотим стрелять или на Майкла, если хотим управлять лодкой. Добираемся до берега, где Майкл забирает добытую статуэтку для передачи ее Мартину Мадрасо, взамен пообещав Тревору новое дело – ограбление Федерального хранилища.  
  
**Афера**  
  
Управление промышляет изготовлением опасного нейротоксина для террористов. Ничто не способствует финансированиию, как процветание терроризма. Доплываем до указанной точки, ныряем в воду и следуем за федералами. Попасть в лабораторию предстоит по отводному тоннелю. Для этого необходимо распилить решетку. Удерживаем нажатой кнопку выстрела, направляя резак на зеленые точки. Добираемся до входа лаборатории и направляемся к камере с нейротоксином. По пути оглушаем сотрудников лаборатории. Также в арсенале появился шокер, позволяющий нейтрализовать врагов с расстояния. Забираем токсин и продвигаемся вперед, уничтожая службу безопасности. Выбравшись наружу, помещаем нейротоксин в холодильник.  
  
Переключаемся на Тревора, подлетаем к союзникам и цепляем контейнер, зависнув над ним. Стив останется в лаборатории, чтобы прикрыть нас. Долетаем до аэродрома, опускаем контейнер на платформу фуры и приземляемся рядом. Лестеру удалось уладить проблему с Мартином Мадрасо, передав ему добычу из поезда. Играя за Тревора, возвращаем Патрицию ее законному мужу.  
  
**Тишина и покой**  
  
Дебра вернулась из конференции и закатила скандал Флойду, а затем начала угрожать Тревору. А закончилось всё тем, что Тревор расчленил парочку в их собственной квартире. Вместе с Уэйдом отправляемся в стрип-клуб и проводим его захват.  
  
**Разведка большого дела**  
  
Добираемся до «Ванильного единорога» и проходим в кабинет менеджера через дверь слева. Большое дело требует тщательной подготовки. Играя за Майкла, доезжаем до банка. Осматриваем главный вход, затем едем на другую сторону к черному ходу. Не густо: у каждого входа стоят по одному охраннику. Переключаемся на Тревора и добираемся до аэродрома. На вертолете летим в Мурьета-Хайтс. Не упускаем бронемашины из виду, переключаясь на вид с камеры Лестера. Управляем Тревором, чтобы не отставать от целей. Когда они заедут в туннель, продолжаем лететь вдоль дороги, и дожидаемся их с другой стороны. Облетаем здание банка и обнаруживаем стройплощадку. Повисаем над ней, переключаемся на вид с камеры Лестера и делаем снимки. Возвращаемся в аэродром, или переключаемся на Майкла и отвозим Франклина домой.

**Зарыть топор войны**  
  
В ходе очередного спора, Тревор задает Майклу вопрос, который когда-нибудь должен был прозвучать – «кто лежит в могиле Майкла?». Не получив ответа, Тревор решает отправиться в Северный Янктон и собственноручно проверить это. Играя за Майкла, пытаемся остановить его. Угоняем машину и добираемся до аэропорта. Поднимаемся к входу в терминал на втором уровне и вылетаем в Людендорф.  
  
Доезжаем до кладбища и бежим к могиле. Момент истины. Тревор убедился в том, что вместо нас похоронили Брэда. Во время нашей стычки, появляются китайцы. Тревору удается сбежать, а мы продвигаемся к своей машине, попутно расстреливая врагов. Как можно скорее подбираем более мощное оружие. Поглядываем на радар и не допускаем того, чтобы нас окружили. Только сев в машину, нас тут же схватят. Играя за Тревора, летим на аэродром Сэнди-Шорс. По пути с нами свяжется Вэй Чен и пожелает, чтобы мы свернули свой бизнес в округе. Тревор отказывается от сделки, даже несмотря на то, что китайцы обещают убить Майкла.  
  
**Угонщик**  
  
Ламар раздобыл пятую машину из списка Дэвина. Добираемся до нее и отгоняем к грузовику. Путь к точке сброса неблизкий, поэтому едем аккуратно, чтобы не повредить ценный груз. Когда появятся полицейские, Франклин начнет перебираться к одной из машин. Стараемся не вилять и не сталкиваться с копами. Переключаемся на Франклина и движемся за грузовиком, не подпуская к нему полицейских. Выпускаем шипы перед преследователями, а против тех, кому удалось проехать вперед, используем орудия. Встречаемся с Молли в обусловленном месте.  
  
**Свежее мясо**  
  
Тревор рассказывает Франклину о событиях, произошедших в Северном Янктоне. Лестер скидывает нам программу, которая позволит отследить сигнал телефона Майкла. Достаем телефон и выбираем нижнюю справа иконку. Красная точка должна быть в центре и тогда мы обнаружим местонахождение друга. Обходим здание и обнаруживаем вход. Проникаем на мясной завод, уничтожаем китайцев и добираемся до Майкла. Бросаем ему пистолет и продолжаем отстреливаться от прибывающих врагов. Переключаемся то на одного, то на другого персонажа. Выбираемся наружу и отправляемся в дом Майкла. Он рассказывает Франклину про историю с Брэдом. Франклин неодобрительно отнесся к такому поступку, но, тем не менее, продолжил сохранять нейтралитет в сложных отношениях между старыми приятелями.  
  
**Баллада в Рокко**

Застаем избиение Соломона новым агентом актера. Догоняем Рокко и убиваем его. Принимаем приглашение Соломона и отправляемся в студию. Мечты Майкла сбываются. Его имя в качестве продюсера указано в титрах нового фильма Соломона.  
  
**Уборка в Бюро**  
  
Бюро подозревает Стива в «нечестной игре». Серьезно озаботившись этой проблемой, нам предлагают проникнуть в здание ФРБ и провести «чистку». Высокая текучка кадров среди уборщиков позволит нам воспользоваться удостоверением одного из работников и проникнуть в здание не вызывая подозрений. Паркуемся у выезда из парковки и фокусируемся на номере машины. Лестер предупредит нас, когда Харви Молина проедет вперед. Следуем за ним, держась на расстоянии. Входим в квартиру и забираем необходимые вещи. Отвозим Лестера на фабрику.

**Воссоединение семьи**  
  
Джимми решил навестить Майкла. Пообщавшись с ним, отправляемся в Bean Machine. Поквитавшись с Фабиеном, Аманда предлагает собраться всей семьей у доктора Фридлендера. Заедем за Трейси в тату-салон. Проучим Лазло сперва проколов ему бровь, нос и ухо, а затем нарисовав татуировку. Для этого отклоняем стик в указанные направления. Также отрежем ему фирменный «хвост». Добираемся до офиса и проводим сеанс семейной психотерапии. Все вместе возвращаемся домой.  
  
**Планы архитектора**  
  
Переключаемся на Франклина и преследуем архитектора. В его чемодане находится план офиса. Поднявшись на верхний этаж, догоняем цель и наводим на нее прицел оружия. Подбираем чертежи, покидаем здание и скрываемся от полиции. Добираемся до швейной фабрики и выбираем план – «Пожарные» или «Взлом».  
  
А) В этом варианте с нами пойдут два стрелка. Неопытный боец погибнет во время задания.  
  
B) Нам понадобятся хакер, стрелок и водитель. От хакера и стрелка практически ничего не зависит, а вот опытный водитель сможем обеспечить для нас идеальный уход после того, как мы выберемся из здания. Неопытный же водитель заставит ждать себя, да к тому же обеспечит нас медленным фургоном + четвертым уровнем розыскиваемости.  
  
**Транспорт для отхода**  
  
Угоняем подходящую машину, отгоняем ее на парковку в безлюдном месте или в переулок и звоним Франклину или Лестеру, выбрав «Пометить координаты транспорта».  
  
**Неприятности с законом**  
  
Дэвин планирует закрыть студию, перед этим получив большую сумму денег по страховке за незаконченный фильм. Молли увозит с собой пленку. Бросаемся за ней в погоню. Добираемся до аэропорта и преследуем беглянку до тех пор, пока она сама не остановится. По чистой случайности девушку засосала в турбину. Подбираем пленку, возвращаемся к машине и скрываемся от полиции. Только потом Соломон сообщит нам по телефону, что, оказывается, были и другие копии фильма. Есть и хорошие новости: съемки и монтаж завершены и фильм «Катастрофа» готов для демонстрации широкой публике. Майкл вместе с семьей приглашен на премьеру.  
  
**Пожарная машина**  
  
Открываем список контактов в телефоне, выбираем службу спасение и вызываем пожарную охрану. Дожидаемся ее прибытия, угоняем пожарную машину и отгоняем ее к швейной фабрике.  
  
**Налет на Бюро**  
  
**План А**. Добираемся до федерального учреждения, проходим внутрь и идем через турникет. На лифте поднимаемся на верхний этаж, забираем швабру с ведром из подсобки и моем пол в указанных загрязненных участках. После каждого протирания, обязательно смачиваем швабру в ведре. По пути устанавливаем бомбы в шкафчике и туалете. Возвращаем швабру в подсобку, спускаемся на лифте и покидаем здание.  
  
Переключаемся на Франклина, подбираем Майкла и, достав телефон, выбираем контакт «Подорвать». Доезжаем до здания ФРБ, входим внутрь и добираемся до помещения с данными. Используем бомбу-липучку для подрыва двери. Забираем диск и направляемся к выходу. После взрыва одного из союзников отбросит назад. В зависимости от его опыта он умрет или останется в живых. В любом случае нужно осмотреть тело. Продолжаем бежать за бандой. Очередной взрыв «отрежет» нас от остальных членов группы. С осторожностью продвигаемся вперед, расстреливая агентов. Воссоединяемся с союзниками, взбираемся повыше и добираемся до шахты лифта. Спускаемся вниз по веревке и выбираемся из здания. Отправляемся к координатам отхода, выходим из машины и уничтожаем ее. Садимся в заранее подготовленный транспорт и добираемся до дома Лестера.

**План В**. Отправляемся к правительственному зданию, которым нас обеспечили друзья из ФРБ. Садимся в вертолет, долетаем до указанной точки и набираем максимальную высоту. Спрыгиваем с парашютом и приземляемся на крышу высотки. Проникаем внутрь, закрепляем бомбу-липучку на дверь серверной и подрываем ее. Подключив телефон к компьютеру, приступаем к взлому. Заходим в «Мой компьютер» — «Внешнее устройство» и выбираем HackConnect. Отыскиваем комбинацию, указанную в верхней части экрана, и фиксируем ее. Следующая программа – BruteForce. Фиксируем красные буквы, начиная с левой колонки. Запускаем Down&Out и ждем завершения копирования.  
  
Уничтожаем прибывающих врагов, переключаясь между героями. Забираем телефон, когда закончится процесс копирования. Спускаемся на нижние этажи с предельной осторожностью. Агенты могут внезапно появиться из-за угла и расстрелять нас. Пользуемся спецспособностью. Добравшись до нужного этажа, спускаемся по тросу. Уничтожаем вертолет и продолжаем спуск из другой позиции. Пробиваемся к главному входу. Если водитель неопытный, то придется подождать еще некоторое время, расправляясь с бойцами НУП. Садимся в фургон, отрываемся от полиции и едем в дом Франклина. Если водитель опытный, то садимся в машину скорой помощи и, не вызывая подозрений, сразу отправляемся в дом Франклина.  
  
**Развязка**  
  
Играя за Майкла, отвечаем на звонок Дейва и встречаемся с ним в Kortz. Вскоре к нам присоединятся Стив с агентом Санчесом, люди из Управления, спецназ, наемники «Мерриуэзер». Санчес оказался предателем и подставил Стива. Стив в свою очередь убивает Санчеса и скрывается с места встречи. Дейв тоже убегает, оставляя нас с агентами и спецназом. Уничтожив всех, идем в обход с правой стороны.  
  
Переключаемся на Тревора и стреляем в пилота вертолета. Помогаем Дейву, расстреляв всех, кто находится на нижнем уровне. Переключаемся на Майкла и спускаемся во двор, пройдя обходным путем. Добираемся до Дейва и зачищаем территорию от врагов. Садимся в любую уцелевшую машину и отправляемся на место встречи в Морнингвуд. По пути обязательно уничтожаем вертолет. Если в наличии имеется РПГ, то выходим из машины, активируем слоу-мо и метким выстрелом поражаем противника. Тревор напомнил нам о последнем деле, которое мы обязательно должны провернуть на закате карьеры.

**Ламар в беде**  
  
Таниша взволнована пропажей Ламара. Его подставил Стретч, заманив кореша на сделку в лесопилку. Тревор и Майкл помогут нам в освобождении Ламара. Добираемся до указанного места и распределяем напарников. Тревора отправляем к бульдозеру, а Франклина – к главному входу. Играя за последнего, продвигаемся вперед и уничтожаем многочисленных врагов. Управлять можем любым из персонажей. Также не забываем переключаться на Майкла, у него наиудобнейшная позиция – на холме. Отыскиваем Ламара и ведем его к выходу. Если к Майклу начали подбираться враги, то область в меню выбора окрасится в красный цвет. Переключаемся на него, выбираем оружие ближнего боя и убиваем противников. Берем уцелевшую машину и отвозим Ламара домой. Он до сих пор сомневается в том, что Стретч подставил его, хотя факты говорят об обратном.

**Сойти с катушек**  
  
Как мы помним, Соломон пригласил Майкла и его семью на премьеру фильма. Заезжаем в магазин дорогой одежды и приобретаем смокинг. Садимся в лимузин и добираемся до красной ковровой дорожки. Здесь встречаем Дэвина, который дает понять нам, что следует вернуться домой. Спешно отправляемся в дом Майкла, идем внутрь и, использовав спецспособность, метким выстрелом убиваем наемника, который напал на Аманду. Также идем в комнату Трейси и аналогичным образом расправляемся с еще одним противником. Не обязательно стрелять именно в голову, достаточно попасть в руку. Зачищаем территорию от врагов и возвращаемся к семье. Неожиданно из-за угла на нас нападает наемник. Но тут вовремя на помощь приходит Джимми и, вырубив электричество, расправляется с растерявшимся врагом.  
  
**План ограбления**  
  
Больше медлить нет смысла, момент кульминации настал. Встречаемся со всеми участниками ограбления в стрип-клубе. На выбор как обычно два варианта – «Тонко» и «Очевидно».  
  
А) Нам понадобятся два стрелка, два водителя и один хакер. Несмотря на довольно увесистый куш, распределять его придется между девятью участниками! Чем лучше хакер, тем более качественные снимки он предоставит по поиску машин для побега. Стрелки и водители тоже желательно должны быть профессионалами. С неопытными кандидатами можно потерять до 75 миллионов.  
  
В) Нам понадобятся два стрелка и два водителя. Первый водитель будет перевозить по воздуху золото на 100 млн. Ошибок быть не должно, иначе можно потерять половину прибыли.  
  
**Gauntlet (план «Тонко»)**  
  
Получив смску от Лестера, приступаем к поиску маслкаров. Открываем почту и листаем вниз. Сначала отыскиваем на карте нужный район. Например, Пиллбокс-Хилл. Затем, не закрывая карту, сопоставляем ее с фрагментов и отыскиваем нужную машину. Модифицируем ее в Los Santos Customs, установив «Усиление для перевозки золота». Отгоняем машину в гараж и отправляемся за еще двумя тачками.  
  
**Дорожные шипы (план «Тонко»)**  
  
Дожидаемся смски и отправляемся на стоянку полицейского участка. Попасть на ее территорию можно припарковав машину рядом со стеной. Запрыгиваем на крышу машины и перепрыгиваем через стену. Перегоняем фургон в укрытие.  
  
**Бурильщик (план «Очевидно»)**  
  
Дожидаемся сообщения от Лестера и отправляемся на охраняемую территорию. Угоняем бур, уходим от полиции и перегоняем туннелекопательную машину на охраняемую автостоянку.  
  
**Транспорт для отхода (план «Очевидно»)**  
  
Нам понадобится быстрая машина, способная вместить четырех человек. Найдя такую, садимся в нее и звоним Лестеру. Он укажет точку, где нужно оставить транспорт. Добираемся до подземной стоянки.  
  
**Запасный путь (план «Очевидно»)**  
  
Добираемся до поезда, расправляемся с железнодорожниками. Поднимаемся наверх, переключаем стрелку и ждем прибытия поезда. Переключаемся на Тревора, летим к локомотиву и цепляем его нажатием на соответствующую кнопку. Доставляем на аэродром и возвращаемся обратно к поезду, ведь на этом «радости» полета еще не закончены. Нужно также перенести одну из пустых платформ.

**Огромный куш**  
  
План А. Добираемся до тоннеля и устанавливаем шипы, когда на горизонте появятся бронемашины. Перехватываем сотрудников, заменяем шины и отправляемся в банк, взяв Кейси в заложники. Он проведет нас внутрь, и мы без проблем сможем унести четыре тонны золота. Погрузив их в бронемашину, следуем за Тревором. «Мерриуэзер» узнали про нашу добычу. Хакер взломал светофоры, и мы сможем переключать их. Странно только одно – почему наемники как добропорядочные граждане ездят по правилам дорожного движения. Тем не менее, переключаемся на Франклина и, включая зеленый свет на светофорах, которые встречаются на пути бронемашин. Также нужно задерживать наемников, чтобы они не добрались до Тревора и Майкла. Особую опасность представляют те, которые внезапно появятся в конце – в правом и левом нижних углах. Выставляем для них красный свет.  
  
Бойцам «Мерриуэзер» всё-таки удастся добраться до нас. Используем весь свой арсенал против них. Свободно переключаемся между всеми персонажами, чтобы оказаться на наилучшей позиции. Загрузив маслкары, играем за Франклина и следуем за бандой. Его спецспособность поможет нам избежать столкновений с полицией и не отставать от союзников. Добравшись до тоннеля, въезжаем в правый грузовик. Добираемся до дома Майкла, чтобы обмыть успешно провернутое дело. Во время ссоры между Майклом и Тревором, Франклин расстраивается и покидает компанию.  
  
План B. Добираемся до главного входа банка. Переключаемся на Франклина и в упор подъезжаем к стене. Выпускаем лезвие и пробуриваем стену. Устанавливаем бомбы-липучки на обе клетки. Пока стрелок занимается погрузкой золота, мы должны защищать его. Обязательно используем укрытие, так как прибывшие бойцы на открытом пространстве расстреляют нас в считанные секунды. Они будут идти сначала с одного туннеля, затем с другого. Закрепляем крюк троса на клетку и зачищаем хранилище от врагов.  
  
Переключаемся на Майкла и продвигаемся вперед, уничтожая полицейских. Воссоединяемся с группой Франклина и вместе продолжаем двигаться к машине, которую мы ранее оставили на стоянке. Не задерживаемся на одном месте, а постоянно следуем за напарниками. Пять звезд из пяти – серьезное испытание. Уезжаем подальше от города и скрываемся от преследования.  
  
Играя за Тревора, доставляем груз к поезду. Летим ровно и как можно ближе к врагам, чтобы Лестер мог подстрелить их. Сбрасываем золото на платформу и отправляемся на аэродром.  
  
**Нелегкий выбор**  
  
Играя за Франклина, отправляемся домой, и открываем дверь на звонок. Дэвин предлагает убить Майкла. Аналогичную просьбу мы получили от федералов, только они пожелали устранить Тревора. На выбор три варианта – «Убить Тревора», «Убить Майкла» или «Спасти обоих».  
  
**Разумное решение (убить Тревора)**  
  
Встречаемся с Тревором и пытаемся убить его. Ведем преследование до нефтяного месторождения, где Майкл «подрежет» Тревора. Стреляем в цель или ждем, когда это сделает Майкл.  
  
**Судный час (убить Майкла)**  
  
После встречи с Майклом, бросаемся за ним в погоню. Добираемся до завода, на своих двоих поднимаемся всё выше и выше, пока не настигнем цель. Даже при попытке спасти Майкла, он всё равно сорвется вниз.  
  
**Последний рывок (спасти обоих)**  
  
Майкл и Тревор помогут Франклину поквитаться со всеми врагами. А именно со Стретчем, Стивом, китайцами и Дэвином. Доезжаем до Ламара и вместе отправляемся на литейный цех. Входим внутрь, занимаем позиции и приступаем к зачистке территории от агентов ФРБ и наемников «Мерриуэзер». Чуть позже играя за Франклина, идем на помощь к Ламару и, играя за Майкла, проведаем Тревора. Выбираемся наружу, следуя за напарником, и совместными усилиями добиваем прибывших врагов.

Майкл займется Стретчем. Матерому убийце не составит труда одолеть небольшую банду «балласов». Франклин отправится за Вэй Ченом. Проезжаем мимо кортежа, активировав спецспособность, и облепляем все три машины бомбами-липучками. Переключаемся на Тревора, добираемся до колеса обозрения и убиваем Стива из снайперской винтовки. У нас будет лишь одна попытка, поэтому воспользуемся спецспособностью, обнаружив врага в одной из кабин. Скрываемся от полиции.  
  
Остался Дэвин Уэстон, который находится в своем особняке. Его охраняют наемники «Мерриуэзера». Оказавшись у ворот, перепрыгиваем через перегородку с левой стороны. Обходим террасу также с левой стороны, нейтрализуем немногочисленных врагов и обнаруживаем спрятавшегося Дэвина. Доставляем его к месту встречи. Оставляем заложника в багажнике и сталкиваем машину с обрыва.