

Komplettlösung  
von  
GTA  
Vice City  
(Autor:  
Valerio  
Bagorda)

## Die Charaktere:

Wir haben hier für euch eine Aufzählung aller im Spiel beteiligten Charaktere.

### **Tommy Vercetti**

Er ist der Hauptcharakter in GTA Vice City er musste für seinen Boss 15 Jahre ins Gefängnis und das will Tommy ihm später heimzahlen und Vice City an sich reißen.

### **Lance Vance**

Wird des Öfteren auch „Lance Vance Dance“ genannt. Er scheint ein hartes Leben hinter sich zu haben wo jeder gegen ihn war und jeder ihn betrogen hatte. Nun arbeitet er für Tommy aber nicht nur für ihn aber das seht ihr am Ende.

### **Ken Rosenberg**

Er ist ein Anwalt der angst hat von den Feinden aus dem Norden getötet zu werden. Darum will er das Tommy so schnell wie möglich das Geld und die Drogen von Sonny Forelli besorgt.

### **Sonny Forelli**

Er ist der Gangsterboss in Liberty City ihm gehört die Stadt. Er schickte Tommy nach Vice City um einen Deal für ihn zu erledigen der aber schief ging da man ihn eine Falle stellte. Nun will Sonny sein Geld und den Stoff von Tommy zurück.

### **Cam Jones**

Behauptet, ein erfahrener Safeknacker zu sein. Dies ist zum Glück Zweifelhaft. Er hilft Tommy bei einem Bruch in die Bank

### **Hilary King**

Spezialist für Fahrerjobs bei Überfällen. Hat vermutlich bereits mit Cam Jones und Phil Cassidy zusammengearbeitet. Er ist Euer Fluchtfahrer bei einem Banküberfall. Leider wird man mit ihm den Gewinn nicht teilen können.

### **Phil Cassidy**

Verbindungen zu „Cam“ Jones. Jones und Cassidy arbeiteten vermutlich etliche Male zusammen, obgleich Cassidy nie verurteilt wurde. Er hilft ebenfalls bei dem Banküberfall und ist meistens einer der wenigen Überlebenden

### **Umberto Robina**

Kubanischer Unterweltkönig. Lang anhaltende Revierkämpfe mit haitianischen Kriminellen. Seinem Vater gehört das Café Robina. Ihr müsst ein Paar verschiedene Missionen machen.

### **Colonel Cortez**

Ihm gehört eine große Jacht wo man sich seine Missionen abholen kann. Am Ende muss man ihn vor dem Französischen Geheimdienst retten.

### **Mercedes Cortez**

Sie ist eine Frau mit einem reichen Vater. Sie scheint ihr Geld aber auch zu verdienen indem sie es mit anderen Leuten treibt. Macht später in einem Film mit.

### **Gonzales**

Er arbeitet für Cortez scheint aber ein Spion zu sein. Er nimmt auch Schmiergelder an und hat Gewichtsprobleme.

### **Avery Carrington**

Für ihn müssen sie immer die verschiedensten Missionen machen, sei es mit einem RC Hubschrauber ein Gebäude in die Luft sprengen oder einen Aufstand in gang setzen.

### **Alex Schrub**

Ist ein komischer Bursche der wahrscheinlich Probleme mit seinem Geschlecht hat. Er läuft gerne als Frau rum und wird gerne „Martha“ genannt.

### **Auntie Poulet**

Sie ist eine ältere haitianische Frau. Sie hat wahrscheinlich etwas mit Voodoo zu tun.

### **Pastor Richards**

Er ist eine hasserfüllte Person, er hasst es sogar wenn Menschen einander helfen. Man kann keine Missionen bei

ihm machen.

### **BJ Smith**

Er war Starspieler der "Vice City Mambas", aber auch ein sehr grober Spieler, der gerne seine Gegner verletzte.

### **Kent Paul**

Man trifft ihn oft im Malibu Club während er irgendein Mädchen aufreißt. Muss aber auch mal die ein oder andere Mission für ihn machen. Wenn einer weiß wo es Drogen gibt dann er.

### **Big Mitch Baker**

Er ist der Anführer der Biker Gang. Sind wahrscheinlich in Rauschgifttätigkeiten verwickelt.

## **Die Gangs:**

Hier eine kleine Auflistung aller Gangs, die euch im Spiel über den Weg laufen werden.

### **Haitianer**

Kleidung: Blaue Jeans, weißes Hemd mit der Aufschrift RELAX und weißer Baseballcappie.

Standort: Little Haiti

Bevorzugte Waffe: Colt 45

Auftraggeber: Tante Poulet

Gangcar: Voodoo

### **Kubaner**

Kleidung: Blaue Jeans, weißes Shirt mit roten Punkt, rotes Stirnband

Standort: Little Havanna

Bevorzugte Waffe: Colt 45

Auftraggeber: Umberto Robina

Gangcar: Kubanischer Hermes

### **Biker**

Kleidung : Lederjacke, Lederhose, Motorradhelm

Standort: Downtown

Bevorzugte Waffe: Colt 45

Auftraggeber: Big Mitch Baker

Gangcar: Angel

### **Diaz - Gang**

Kleidung: Weiße Hose, rotes Hawaiihemd

Standort: Rund um Diaz Haus auf Starfish Island

Bevorzugte Waffe: Uzi 9mm

Auftraggeber: Ricardo Diaz

Gangcar: Comet

### **Vercetti - Gang**

Kleidung: Weiße Hose, blaues Hemd

Standort: Bei allen geschäftlichen Immobilien von Tommy Vercetti

Bevorzugte Waffe: Uzi 9mm

Auftraggeber: Tommy Vercetti

Gangcar: Keines

### **Möchtegern - Gangster**

Kleidung: Blaue Jeans, Lederjacke, weißen Shirt

Standort: North Point Einkaufszentrum und auf Prawn Island

Bevorzugte Waffe: Faust

Auftraggeber: Keiner

Gangcar: Burunto Gang Car

**Mafia**

Kleidung: weiße Hose und rotes Hawaiihemd

Standort: Diaz Anwesen in Starfish Island während einiger Missionen

Bevorzugte Waffe: Uzi 9mm

Auftraggeber: keiner

Gangcar: Stretch, Sanchez

**Komplettlösung:****Codes:**

Ähnlich umfangreich wie die Möglichkeiten, eine Mission erfolgreich zu beenden, gestaltet sich auch die Liste der Schummelcodes zur Gangster-Action. Geben Sie die folgenden Cheats einfach während des laufenden Spiels ein.

**Überbrücker Code****Spieler Überbrücker**

THUGSTOOLS

PROFESSIONALTOOLS

NUTTERTOOLS

PRECIOUSPROTECTION

ASPIRINE

ICANTTAKEITANYMORE

YOUWONTTAKEMEALIVE

LEAVEMEALONE

DEEPFRIEDMARSBARS

PROGRAMMIERER

CERTAINDETH

**Buchstaben Haut Überbrücker**

STILLLIKEDRESSINGUP

CHEATSHAVEBEENCRACKED

LOOKLIKELANCE

MYSONISALAWYER

ILOOKLIKEHILARY

ROCKANDROLLMAN

WELOVEOURDICK

ONEARMEDBANDIT

IDONTHAVETHEMONEYSONNY

FOXYLITTLETHING

**Träger, der Überbrücker Laicht**

PANZER

TRAVELINSTYLE

GETTHEREQUICKLY

GETTHEREVERYFASTINDEED

GETTHEREAMAZINGLYFAST

THELASTRIDE

ROCKANDROLLCAR

RUBBISHCAR

GETTHEREFAST

BETTERTHANWALKING

**Andere Träger Überbrücker****Effekt**

Verbrecherwaffen

Profi-Waffen

Übernatürliche Waffen

Volle Rüstung

Volle Gesundheit

Legen Sie Selbstmord

Fahndungs-Level um 2 erhöhen

Fahndungs-Level löschen

Tommy wird dicker

Tommy erhält dünner

Tommy fängt an zu rauchen

Kleidung wechseln

Ricardo Diaz

Lanze Vance

Ken Rosenberg

König Hilary

Rocker

Schotte

Phil Cassidy

Sonny Forelli

Mercedes

Rhino

Bloodring Banger

Bloodring Banger 2

Hotring Racer

Hotring Racer 2

Leichenwagen Romeros

Love Fists Limousine

Trashmaster

Sabre Turbo

Caddie

WHEELSAREALLINEED  
 BIGBANG  
 SEAWAYS  
 MIAMITRAFFIC  
 AHAIRDRESSERSCAR  
 IWANTITPAINTEDBLACK  
 COMEFLYWITHME  
 HOPINGIRL  
 LOADSOFLITTLETHINGS  
 LUFTSCHIFF  
 GRIPSEVERYTHING

#### Wetter Überbrücker

ALOVELYDAY  
 APLEASANTDAY  
 ABITDRIEG  
 CATSANDDOGS  
 CANTSEEATHING

#### Verschiedene Überbrücker

ONSPEED  
 LIFEISPASSINGMEBY  
 BOOOOOORING  
 LIFEISPASSINGMEBY  
 FIGHTFIGHTFIGHT  
 NOBODYLIKESME  
 CHASESTAT  
 OURGODGIVENRIGHTTOBEARARMS  
 GREENLIGHT  
 FANNYMAGNET  
 CHICKSWITHGUNS

Nur Räder sichtbar  
 Alle Fahrzeuge in die Luft jagen  
 Fahrzeuge fahren auf dem Wasser  
 Aggressiver Verkehr  
 Rosafarbene Autos  
 Schwarze Autos  
 Fliegende Fahrzeuge  
 Mädchen Erhalten In Ihrem Auto  
 Sportautos haben grosse Gummireifen  
 Boote können fliegen  
 Perfektes Handling

Sonniges Wetter  
 Teil bewölktetes Wetter  
 Sehr bewölktetes Wetter  
 Stürmisches Wetter  
 Nebeliges Wetter

Zeitraffer  
 Zeit läuft schneller  
 Zeitlupe  
 Beschleunigen Sie die Zeit  
 Leute bekämpfen sich  
 Passanten greifen an  
 Mittel Ebnen Messinstrument  
 Passanten tragen Waffen  
 Alle Ampeln sind grün  
 Tommy wird von den Frauen verfolgt  
 Mädchen tragen Gewehre

#### Versteckte Päckchen:

Es gibt wieder einmal 100 versteckte Päckchen im Spiel zu finden. Diesmal sehen sie allerdings nicht wie Päckchen aus, sondern eher wie eine Azteken-Statue in Form eines Adlers. Hier nun die Fundorte:

| Päckchen | Fundort                                                                                                                                                                                         |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.       | In der nördlichen Nische zwischen beiden Nordausgängen außerhalb des North Point Einkaufszentrums.                                                                                              |
| 2.       | Neben der südlichen Ausfahrt des Parkhauses östlich des North Point Einkaufszentrums.                                                                                                           |
| 3.       | In der oberen Etage des Einkaufszentrums (ist sehr unauffällig vor einem dunkelgrünen Eingangs gegenüber eines runden Pflanzenbeetes).                                                          |
| 4.       | Hinter dem gelben Gebäude östlich vom Einkaufscenter.                                                                                                                                           |
| 5.       | In der oberen Etage von dem Laden Gash im Center (bei der Rolltreppe).                                                                                                                          |
| 6.       | Auf der Terrasse des grünen Hauses im Norden von Prawn Island.                                                                                                                                  |
| 7.       | Gehe in das verlassene Gebäude der ehemaligen Festung auf Prawn Island – Rechts siehst du ein großes aufgerissenes Loch in der Wand. Du musst die Treppe hoch und dich dann herabfallen lassen. |
| 8.       | In der Ecke von Halle C auf dem Filmstudiogelände.                                                                                                                                              |
| 9.       | In einer Sackgasse in Südwesten von Prawn Island.                                                                                                                                               |
| 10.      | Auf dem blauen Gebäude nördlich der Kulisse auf dem Filmstudiogelände (Helikopter).                                                                                                             |
| 11.      | An der Südseite der Brücke zu Prawn Island.                                                                                                                                                     |
| 12.      | An der Teststrecke in Vice Point Beach hinter einem blauen Schild von Jocksport.                                                                                                                |
| 13.      | Auf dem großen Sprungturm vom Pool des großen gerundeten Gebäudes.                                                                                                                              |
| 14.      | An der scharfen Kurve hinter der gelben Mauer auf dem Gelände mit dem Päckchen 13.                                                                                                              |
| 15.      | Befindet sich am hinteren Abschlag (Trainingsanlage) auf dem Leaf Links Golfplatz.                                                                                                              |
| 16.      | Unter einer Palme auf dem Hinterhof der Wohnanlage, östlich des Pay'n Spray.                                                                                                                    |
| 17.      | Auf dem Dach neben einer Schräge – erreichbar über die südliche Treppe der Wohnanlage (von wo ihr auch den Typen verfolgen musstet).                                                            |
| 18.      | Beim Hinterausgang des Helikopterlandeplatzes (untere Ebene).                                                                                                                                   |
| 19.      | Unter der Brücke nach Vice Point auf dem Leaf Links Golfplatz.                                                                                                                                  |
| 20.      | In einem Sandbunker am Ende der S-Kurve auf dem Leaf Links Golfplatz.                                                                                                                           |

21. Befindet sich hinter dem Tresen des Juweliers nördlich der Pizzeria in Vice Point.
22. Hinter der südlichen Treppe bei den Wohnanlagen (östlich vom Pizzarestaurant in Vice Point).
23. Im Pizzarestaurant in Vice Point.
24. Hinter dem Hochhaus mit der Aufschrift: „Vice Point Langer“ in der Ecke beim Pool.
25. Auf dem Dach des mehrstöckigen Hauses mit dem Pool nördlich des Malibu Clubs (mit Helikopter erreichbar).
26. Auf dem kleinen Parkplatz (nicht auf dem großen) direkt hinter dem Malibu Club (nördlich).
27. Es befindet sich wie ähnlich bei 25. auf dem kleineren mehrstöckigen Haus mit Pool auf dem Dach gegenüber vom Malibu Club (Helikopter).
28. Auf dem Steg gegenüber des Golfparks (nordwestlich der Baustellen)
29. Befindet sich auf der kleinen Insel im See im südlichen Terrain des Golfparks.
30. In der Mitte der Brücke zum südlichsten Teil des Golfplatzes.
31. Auf einer langen roten Stahlstrebe auf der nördlichen der Baustelle.
32. Hinter dem SpandExpress-Gebäude (wo ihr auch beim Streik die Schlägerei angezettelt habt, um dann die Transporter zu zerstören).
33. In einem Büro des Polizeipräsidiums Washington Beach (oberste Etage).
34. Unter der Brücke nach Starfish Island bei der südlichen Baustelle.
35. Im nördlichsten bunten Duschkabinen-Komplex südlich der Brücke nach Starfish Island.
36. Vor dem Eingang einer Rettungsschwimmer-Hütte am Strand in Washington Beach (ungefähr auf der Höhe des Polizeipräsidiums).
37. Auf dem Dach des weißen relativ hohen Gebäudes mit den blauen Fenstern langen „Strichfenstern“ beim Polizeipräsidium (Helikopter notwendig).
38. An der Südseite des pinkfarbenen kleinen Hauses zwischen den beiden Hochhäusern – dort, wo auch 35. ist (in der Nähe von Bunch of Tools).
39. Östlich der kleinen Brücke in Washington Beach, die auf die Halbinsel von Vice Point führt, auf dem Rasen (in der Ecke der Brücke).
40. Auf dem Dach des zweistöckigen Hauses bei der Gasse, wo ihr die Security Firma ausgelöscht habt (in Washington Beach).
41. Auf der hinteren Terrasse der Immobilie 11052 Washington Street (blaues, relativ großes Haus).
42. Neben dem Pool nördlich des rosafarbenen Hochhaus, das sich nordwestlich vom Washington Mall befindet.
43. Auf dem kleineren zweistöckigen Gebäude (mit großen bläulichen Fenstern) südöstlich vom Washington Mall (Helikopter) in Ocean Beach.
44. Unter der Brücke in Ocean Beach nach Little Havanna.
45. Hinter dem südlichen Ocean View Gebäude am Ufer (in Ocean Beach).
46. In einer grünen Ecke der Tiefgarage gegenüber von Pier 2.
47. Bei den Stufen am südlichsten kleinen grauen Haus neben dem Helikopterlandeplatz (südlicher Eingang am Ufer) in Ocean Beach.
48. Auf den Felsen nordöstlich der Hütten (Boot erforderlich).
49. In der zerstörten Hütte ganz im Süden (Boot oder Heli).
50. Auf den Stufen zum Leuchtturmeingang in Ocean Beach.
51. Auf dem westlichsten blaues Schiff – nur mit dem Helikopter zu erreichen.
52. Hinter dem Hafenbehördenschild, das sich an der parallel zum Ufer laufenden Straße befindet (nördlich der Containerschiffe).
53. Auf dem Dach des Cargo-Terminals (wo sich auch TopFun befindet) (Helikopter notwendig).
54. Im kleinen Büro des Schiff-Hangars gegenüber des Cargo-Terminals.
55. Auf dem Helikopterlandeplatz des Flugplatzes.
56. Auf dem Containerschiff (wo ihr die eine Mission gemacht habt) im Südwesten bei den Containern.
57. Auf dem Dach des Flugzeughangars – nordöstlich des Helikopterlandeplatzes.
58. In der nördlichen Ecke bei den blauen Garagen des großen Platzes, auf dem sich auch 8-Balls Garage befindet (wo ihr von den vielen Taxis in der Kaufmann-Mission angegriffen wurdet).
59. In einem Vorhof der Apartments nördlich der Docks gleich neben der Hauptverkehrsstraße zu den Docks.
60. Auf dem Dach des östlichen Terminalzubringers (am Ende) auf dem Escobar International Airports.
61. Zwischen zwei LKW-Anhängern auf dem Parkplatz östlich des Airports.
62. Auf dem südlichen Flugzeug am westlichen T-Zubringer.

63. Unter der Tragfläche des Flugzeugs mit dem Päckchen 62.
64. Unter dem großen Flugzeug, das nur halb im Hangar steht (im Westen des Airports, neben der Haupt-Nord-Süd-Landebahn).
65. Zwischen den großen Treibstoff-Tanks hinter einem Rohr auf dem Gelände südlich des Autohauses.
66. In der zweiten Etage des Autohauses in Little Havanna.
67. Am Ende des Eingangs zum Zubringer der Terminals 1-8 (zweite Etage im Flughafengebäude).
68. Auf dem Dach des Flughafengebäudes in der westlichen Senke (mit Helikopter oder Sprungschanze zu erreichen).
69. Hinter der westlichen länglichen grauen Säule im Flughafengebäude.
70. Am Ufer hinter der Feuerwehration auf dem Airport-Gelände.
71. Auf dem vierstöckigen Haus mit dem roten Vordach und der Treppe (südlich des Café Robina in Little Havanna)
72. Im Donut-Laden in Little Havanna an der Hauptverkehrsstraße südwestlich der Brücke nach Starfish Island.
73. Bei der Kaufman-Werbetafel in Little Havanna, die du über das Dach daneben reichen kannst, östlich des Café Robina.
74. Hinter der Mauer gegenüber dem Café Robina.
75. Hinter den vielen Werbetafeln östlich des nördlichen Flughafenkomplexes.
76. Zwischen den Rädern des großen Flugzeugs, das sich südlich des Fort Baxtor befindet.
77. Vor der Haustür des türkisen Hauses an der T-Kreuzung mit dem For Sale Schild(hat eine Schräge zur Haustür).
78. Hinter dem Fort-Baxtor-Schild am Eingang zum Armeegelände.
79. In dem kleinem versteckten Graben westlich der Pools von deinem Anwesen auf Starfish Island.
80. Neben der Holztreppe zum Steg östlich deines Anwesens auf Starfish Island.
81. In dem Whirlpool auf dem Grundstück nördlich deiner Steinpforte zum Versetti-Anwesen.
82. Auf der Terrasse hinter dem Haus, das sich nördlich von Päckchen 79 befindet.
83. Vor dem Haupteingang zum grünen Haus, das sich im Nordwesten von Starfish Island befindet.
84. Hinter dem Holzzaun unter der großen Haiti-Werbung im Süden von Little Haiti und er vielen Hütten.
85. In der Wäscherei von Little Havanna, wo ihr auch das Traineroutfit bekommen könnt.
86. In Little Haiti auf dem Dach zwischen den grauen Stromtransformatoren – mit Treppe erreichbar (südöstlich des Schrotplatzes, südöstlich der Straße mit der Kurve).
87. Beim Skelett im Hinterhof des Bestattungsinstitutes in Haiti.
88. Auf den Stufen des Hauses östlich des Taxiunternehmens in Little Haiti.
89. Auf einem Hinterhof an einer kleinen Treppe nördlich des Kaufman-Taxiunternehmens.
90. Auf dem Dach mit der Vertiefung (nördlich des Brückenzubringers zum Leaf Links Golfplatzes) – befindet sich in der Vertiefung
91. In Phils Schuppen mit den Säulen in Little Haiti.
92. Am Ufer, nordwestlich von Päckchen 91.
93. In der südwestlichen Ecke des Parkplatz im Süden von Downtown, gleich neben der Betonsprungschanze (Zugang über Einfahrt der Hauptverkehrsstraße).
94. In der unteren Etage des Bürogebäudes – zu erreichen über die Seitentreppe (wo ihr auch die Mission mit dem Scheinwerfer vom Filmstudio begonnen habt, also nordöstlich von The Greasy Chopper) hinter einem Schreibtisch.
95. Im Untergeschoss des Krankenwagenparkplatzes östlich des Hospitals von Downtown.
96. Direkt unter dem Helilandeplatz des VCN Mavericks an der Straße zu Prawn Island.
97. Zwischen der Skulptur des Bürogebäudekomplexes im Nordwesten Downtowns.
98. Hinter dem großen Gebäudes nördlich der Brücke, wo ihr den Scheinwerfer versteckt hattet.
99. In einer Seitengasse östlich des Hymen Condos beim Mars Café
100. Auf dem Parkplatz westlich des Memorial Stadions in Downtown

#### **Päckchen-Bonus:**

Wie bereits im Vorgänger erhält man auch in GTA: Vice City einen Bonus ab einer bestimmten Zahl gesammelter Päckchen. Hier die Auflistung:

| Anzahl | Bonus                    |
|--------|--------------------------|
| 10     | Schutzweste              |
| 20     | Kettensäge               |
| 30     | Python                   |
| 40     | Flammenwerfer            |
| 50     | Laser Scope Sniper Rifle |
| 60     | Minigun                  |
| 70     | Rocket Launcher          |
| 80     | See Sparrow              |
| 90     | Rhino Panzer             |
| 100    | Hunter und \$100,000     |

### **Komplettes Durchspielen:**

Da ich meine 100% voll habe, möchte ich euch mal sagen, was es dann alles als Belohnung gibt.

1. Die Maximale Gesundheit steigt auf 200
2. Die Maximale Rüstung steigt auf 200
3. Autos halten doppelt soviel Schaden aus
4. Unendlich Munition
5. Neues Outfit

Allerdings gibt's da noch einen Punkt den ich noch nicht rausgefunden habe. Ich hab nämlich auf ner anderen GTA VC Seite gelesen, dass man Bodyguards bei der Vercetti Estate abholen kann... Allerdings hab ich diese noch nicht gefunden.

So und da ich grad so schön dabei bin schreib ich euch auch gleich noch ALLE Bedingungen auf, die ihr erfüllen müsst um 100% zu bekommen.

- Alle Story Missionen
- Alle Schutzgeldmissionen
- Alle Nebenmissionen (Kubaner, Haitianer, Phil, usw.)
- Alle Sondermissionen (das sind die, wenn man z.b. in ein Sparrow einsteigt, sind alles Checkpointrennen.)
- Alle 5 Telefonmissionen
- Alle Gebäude kaufen
- Level 12 bei Bürgerwehr ODER Donner über Vice City
- Level 12 bei Krankenwagenmissionen
- Level 12 bei Feuerwehrmissionen
- Level 10 Pizza Missionen
- 100 Fahrgäste mit dem Taxi befördern
- Alle 15 Läden ausgeraubt
- Alle Straßenrennen bei Sunshine Autos als 1. beendet
- Alle drei Events im Memoiral Station gewinnen
- 100 Päckchen
- 36 Monster-Stunts
- 35 Amokläufe
- Schießstand in Downtown hinter dem Ammu Nation mit 45 Punkten schaffen. (schnellere Nachladefunktion)
- Alle Autos der 4 Listen in der Garage von Sunshine-Autos abliefern
- \$600 beim Pole Position Club ausgeben
- 50 Deals mit dem Mr. Whoopee

### **Tipps & Tricks:**

#### **TIPP 1:**

Im Unterordner DATA Ihres Spieleverzeichnisses finden Sie Dateien der Werte und Farben aller Autos sowie sonstige Spieleinstellungen. Sie können die entsprechenden Dateien mit einem Text-Editor wie zum Beispiel Notepad öffnen und bearbeiten. Vergessen Sie nicht, vor dem Experimentieren eine Sicherheitskopie der zu verändernden Datei anzulegen.

**TIPP 2:**

Die letzte Mission der Filmstudios »The Light Show« gewinnen Sie leichter, wenn Sie mit einem Hubschrauber alle Checkpoints abfliegen.

**TIPP 3:**

Im Unterordner DATA Ihres Spieleverzeichnisses finden Sie die Datei HANDLING.CFG. Mit einem Text-Editor wie zum Beispiel Notepad und guten Englisch-Kenntnissen können Sie hier die Fahrphysik nach Ihren Wünschen verändern. Denken Sie aber daran, vorher eine Sicherheitskopie anzulegen.

**TIPP 4:**

Besser als der FBI-Cheetah eignet sich der Kampfhubschrauber für die Bürgerwehr-Missionen. Sie finden das Gerät auf dem Militärstützpunkt beim Flughafen. Allerdings kommen Sie da nur rein, wenn Sie eine Polizeiuniform tragen.

**TIPP 5:**

Nachdem Sie gegen Phil Cassidy in der Mission »The Shootist« erfolgreich waren, können Sie immer wieder zur Schießanlage im »Ammu-Nation« zurückkehren. Belohnung: Mit mehr als 45 Punkten laden Sie zukünftig schneller nach.

**TIPP 6:**

Das Speicher-Icon verbessert die Gesundheit: Laufen Sie einfach in einen Speicherpunkt und klicken Sie auf »Abbrechen«. Schon ist Tommy wieder topfit.

**TIPP 7:**

Durch rhythmisches Tippen auf die Sprint-Taste rennt Tommy länger und entkommt so hartnäckigen Verfolgern.

**TIPP 8:**

Wenn Sie in einem Auto bei Stillstand auf die Bremse und das Gaspedal gleichzeitig drücken, brennen Sie mit den Tasten für Links und Rechts einen astreinen Burn-Out auf den Asphalt.

**TIPP 9:**

Vergessen Sie nicht, dass Sie in Vice City auch durch Auto- und Hubschrauberscheiben schießen können. So ist es oft recht einfach, einen Widersacher hinter dem Steuer hervor zu holen, ohne sein Auto schwer zu beschädigen.

**TIPP 10:**

Wenn Ihnen ein Auftrag misslingt und Sie im Krankenhaus landen, wartet vor dem Ausgang ein Kaufmann-Taxi auf Sie. Steigen Sie ein, und der nette Kollege bringt Sie zurück zum Ausgangspunkt der missglückten Mission. Allerdings müssen Sie vorher die Taxifirma gekauft haben.

**TIPP 11:**

Das Geld, das aus zerschrotteten Parkuhren klumpert, können Sie einsammeln. Wenn Sie jetzt einmal um den Block fahren, stehen die Uhren wieder, und der Vorgang lässt sich wiederholen.

**TIPP 12:**

Öffnen Sie die Datei PEDSTATS im Unterordner DATA Ihres Spieleverzeichnisses mit einem Texteditor wie zum Beispiel Notepad. In den Zeilen von »STAT\_GANG1« bis »STAT\_GANG7« setzen Sie die Werte der Spalte »D« auf »100« und die der Spalte »E« auf »0«. Speichern Sie die Datei ab, und starten Sie das Spiel. Jetzt haben alle Gangs auf den Straßen Angst vor Tommy, und keiner schießt mehr auf Sie.

**TIPP 13:**

Für ungestörte Wheelies und Stoppies sollten Sie sich zum Flughafen auf eine lange Startbahn begeben. Für einen Hochstart eignet sich die Sanchez am besten. Halten Sie die Wheelie-Taste gedrückt und geben Sie vorsichtig Gas. Mit ein bisschen Schwung hilft Tommy von ganz alleine das Gleichgewicht, solange Sie vorsichtig am Gas bleiben. Achten Sie nur darauf, dass das Heck des Motorrads nicht den Boden berührt. Für Stoppies nehmen Sie die PCJ 600 und belegen eine Maustaste mit der Nach-vorne-lehnen-Funktion. Drücken Sie diese Taste, während Sie beschleunigen, um noch mehr Schwung zu holen. Jetzt mit Bremse und Handbremse gleichzeitig verzögern und am besten zum Schluss ins Gras lenken, damit noch ein paar Meter Rutschweg rausspringen. So schlagen Sie locker jeden Rekord.

**TIPP 14:**

Sie können auch schon von Beginn an die westlichen Stadtteile besuchen. Dazu müssen Sie die Brücke ganz im Norden westlich des großen Einkaufszentrums aufsuchen. Laufen Sie hinter das Geländer auf die schmale, erhöhte Betonbrüstung und warten Sie, bis ein Boot vorbei kommt. Springen Sie drauf, und fahren Sie damit wohin Sie wollen.

**TIPP 15:**

Wenn Sie von Prawn-Island nach Downtown fahren, kommt gleich nach der Brücke rechts das VCN-Gebäude. Gehen Sie unten hinein, um oben auf das Heli-Pad zu gelangen.

**TIPP 16:**

Um die Gangsterkasse etwas aufzubessern, sollten Sie sich nach roten Parkuhren umsehen, die Sie vor allem auf Prawn Island finden. Wenn Sie die mit irgendeinem Fahrzeug ? berfahren, liegt der Inhalt der Parkuhr auf dem Boden und kann eingesammelt werden. Nachdem Sie das Spiel gespeichert haben und neu starten, sind alle umgelegten Parkuhren samt Inhalt wieder da. Auf unblutige Weise lassen sich so Dollars verdienen.

**U-Boot Helikopter:**

Wenn ihr 80 Päckchen habt, sollte der Sea Sparrow hinter dem Vercetti Estate zu finden sein. Steigt ein und dreht euch mit dem Heli so, dass ihr auf das Vercetti Estate zufliegt. Nun fliegt unter die Überdachung mit dem Pool. Die Decke dieser Vorhalle hat keine Kollisionsabfrage, wodurch man mit etwas Geschick durch das Haus durch und somit unter die Stadt kommt.

**So bekommt ihr den Hunter:**

Um den so genannten "Hunter" zu fliegen, muss man folgende Bedingungen erfüllen: Man muss das Spiel durchhaben und sich vorher die Polizei-Uniform anziehen (ist nur zum Schutz, also nicht wirklich nötig). Danach muss man zur Militärbasis in der Nähe des Flughafens. Da steht dann hinten in der Ecke der "Hunter". Mit ihm kann man mit ner MG schießen und Raketen abfeuern. Es macht richtig Bock damit zu fliegen, da er nicht so leicht kaputt geht.

**Geschäfte ausrauben:**

Wenn ihr Geschäfte ausrauben wollt, müsst ihr vor den Besitzer stehen und auf ihn zielen. Dabei kriegt ihr Geld, aber nach weniger Zeit auch Polizisten nachdem der Besitzer nun dreimal Geld hingelegt hat tötet ihn nehmt das Geld und haut ab. (Das klappt nicht bei allen, denn manche Besitzer wehren sich dagegen)

**Immun gegen Feuer:**

Ihr müsst im Feuerwehrwagen das 12. Level überstehen, dann seid ihr vollkommen immun gegen Feuer und es kann euch nix mehr antun.

**150 % Panzerung:**

Wenn ihr meint, dass 100 % Panzerung zu wenig sind, dann macht einfach nur die Bürgerwehrmissionen oder die Missionen Namens "Donner über Vice City" vom Hunter. Wenn ihr es schafft, winken euch 150 % Panzerung zu.

**150 % Gesundheit:**

Spielt doch mal Pizzajunge und teilt Pizzas aus! Wenn ihr bis zum 10. Level durchhaltet, bekommt ihr 150 % Gesundheit. Das ist doch mal ein Angebot.

**Dauer-Sprinten:**

Absolviert das 12. Level mit dem Krankenwagen, damit ihr sprinten könnt, ohne jemals wieder zu ermüden. Lohnt sich besonders für Leute, die durch Vice City gerne zu Fuß gehen.

**Hydraulik-Sprung:**

Wenn ihr 100 Passagiere mit dem Taxi rumgekurvt habt, könnt ihr durch drücken auf die Hupe mit dem Taxi einen Sprung ausführen.

**Hyman Memorial Stadion:**

Habt ihr Lust auf Herausforderungen? Immer um 20 - 00 Uhr hat das Hyman Memorial Stadion geöffnet. Hier könnt ihr bei drei verschiedenen Submissions leicht Geld verdienen, schaut mal vorbei es lohnt sich.

**Versteckte Klamotten:**

In Little Havana gibt es ein Bekleidungsgeschäft, in dem man die dazugehörigen Gang-Klamotten bekommen kann. Jedoch dachten sich die Entwickler, sie könnten uns einen Streich spielen, indem sie eine Unsichtbare Mauer davor setzen. Doch das war wohl nix, denn wie in GTA3 kann man auch hier den Wall-Bug anwenden! Schnappt euch dazu am besten eine Angel von den Rockern oder ein sonstiges Motorrad. Dann saust ihr zu dem Geschäft. (Von Starfish Island in Richtung Little Havana nach der Brücke rechts abbiegen. Die nächste gleich wieder links und die Strasse runter. Schaut einfach danach, wo eine Tür offen steht.) Jetzt fährt ihr mit dem Motorrad auf den Eingang zu und springt vorher ab. Das Motorrad sollte nun im Laden liegen und ihr davorstehen. Nun geht in den Laden hinein und springt. Ihr steht nun auf dem Motorrad und die Grafik spinnt ein wenig mit diversen Zucklern. Springt nun wild auf dem Motorrad herum, und ihr werdet merken, dass ihr nicht mehr groß von der Stelle kommt. Dennoch fällt man nach mehreren Sprüngen plötzlich durch den Boden durch. Wenn ihr nahe genug an das Icon herangekommen seid, steht auf dem Screen "Saubere Klamotten" und ihr könnt nun mit dem Gang-Outfit herumlaufen.

**Immobilien**

### **Hideouts**

Derzeit sind 7 Plätze für Übernachtungsmöglichkeiten bekannt:

| Ort                                                | Preis    |
|----------------------------------------------------|----------|
| 1102 Washington Street                             | \$3,000  |
| 3321 Vice Point                                    | \$2,500  |
| Elswanko Casa (mit einer Garage)                   | \$8,000  |
| Hyman Condo (mit 3 Garagen und einem Helipadplatz) | \$14,000 |
| Links View Apartments (mit einer Garage)           | \$6,000  |
| Ocean Heights (mit einer Garage)                   | \$7,000  |
| Heruntergekommene Hütte (ähnlich wie Slum)         | \$1,000  |

### **Bootswerft:**

- kostet euch 10000\$
- ist ganz im Süd-Osten von Vice Port gelegen
- durch Checkpointrennen mit dem Boot sind bis zu 15000\$ möglich
- ohne Checkpointrennen 2000\$ am Tag

### **Eis verkaufen:**

- die Eisfabrik inklusive Mr. Whoopee kostet euch satte 20000\$
- nach 50 getätigten Deals durch den Mr. Whoopee kann man um die 3000\$ am Tag einfahren

### **Sunshine Autos:**

- die Kosten für das Autohaus belaufen sich auf 50000\$
- das Gebäude liegt auf Höhe des Escobar International Airport in Little Havanna
- es stehen euch jede Menge Garagen zur Verfügung
- außerdem gibt es eine VC-Karte auf der ihr nach und nach immer mehr Rennen ausführen könnt
- es gibt hier noch eine spezielle Garage, in die man bestimmte Autos abliefern kann
- folgende Autos könnt ihr dadurch freischalten: Deluxo, Sabre Turbo, Sandking und den Hotring Racer

### **Pole Position Club:**

- die Kosten betragen mal eben 30000\$
- der Club befindet sich im Süden von Ocean Beach
- dafür könnt ihr euch eine Privatvorstellung ansehen !!!
- gebt bei der Privatvorstellung 600 \$ aus, dann könnt ihr hier bis zu 4000\$ am Tag abholen

### **Kaufmann Taxis:**

- Das Unternehmen kostet 40000\$
- befindet sich ziemlich zentral in Little Haiti
- nach ein paar Missionen könnt ihr bis zu 5000\$ am Tag verdienen

### **Interglobal Films:**

- kostet schlappe 60000\$
- befindet sich im Süden von Prawn Island
- nach 4 Missionen könnt ihr euch 7000\$ jeden Tag dort abholen

### **Vice City Druckerei:**

- um sie zu erhalten, müsst ihr 70000\$ blechen
- ist im Süden von Little Haiti gelegen
- 8000\$ kann euch der Laden am Tag bringen, nachdem ihr euch mit zwei Missionen befasst habt

### **Malibu Club:**

- die Kosten belaufen ganze 120000\$ - das teuerste in der ganzen Stadt!
- befindet sich ziemlich im Süden von Vice Point
- wenn ihr täglich 10000\$ (nach 4 Missionen) haben wollt, solltet ihr wirklich mal anfangen zu sparen

## **Kleidung**

### **Straßenkleidung:**

Die Straßenkleidung bekommt ihr wenn ihr die Mission "Ein alter Freund" geschafft habt! Es wird euch dann in jedem Versteck das euch gehört zur Verfügung stehen.

**Vornehm:**

Nach der Anwaltsmission "Ein alter Freund" könnt ihr dieses Outfit bei Rafaels abholen.

**Bauarbeiter:**

Nach der Mission "Aufruhr" wird dieses Outfit freigeschaltet! Geliefert wird es zum Tooled Up im Einkaufszentrum.

**Golf-Outfit:**

Wird nach der Mission "schlagende Argumente" von Avery freigeschaltet und natürlich auch an den Golfclub geliefert.

**Havana-Outfit:**

Dieses Outfit wird nach der Mission von Avery "Das Begräbnis" freigeschaltet! Es steht euch bei Little Havana Streetwear zur Verfügung.

**Polizeiuniform:**

Dieses Outfit wird nach der Schutzgeld-Mission "Cop-Land" freigeschaltet und am Washington-Beach Polizeirevier zur Verfügung stehen.

**Bankräuber-Outfit:**

Das Bankräuber-Outfit wird nach der Bank-Mission "Der Coup" freigeschaltet und zum Malibu-Club in den 2. Stock geliefert.

**Freizeitbekleidung:**

Diese Bekleidung wird nach der Colonez-Mission "Der Verräter" zu Gash im North Point Einkaufszentrum für euch geliefert.

**Mr. Vercetti-Outfit:**

Dieses Outfit wird nach dem Kauf des Pole-Position Clubs freigeschaltet und nach Collar & Cuffs in Ocean Beach geliefert. Ihr könnt es euch dort jederzeit abholen.

**Traingsanzug:**

Dieses Kleidungsstück wird nach der Koks-Baron-Mission "Angebot und Nachfrage" freigeschaltet und ins Jocksport in Downtown geliefert.

## Die Fahrzeuge

Hier könnt ihr sehen, welche Fahrzeuge es in GTA: Vice City zu sehen gibt.

**Autos:****Admiral****Banshee****Baggage Handler****Barracks**

**Benson**



**Bus**



**BF Injection**



**Cabbie**



**Blista Compact**



**Caddy**



**Bloodring**



**Cheetah**



**Bobcat**



**Coach**



**Boxville**



**Burito**

**Comet**



**Deluxo**



**Enforcer**



**Esperanto**



**FBI Cheetah**



**FBI Rancher**



**Feuerwehrwagen**



**Flatbed**



**Glendale**



**Greenwood**



**Hermes**



**Hotring**



**Idaho**



**Infernus**



**Manana**



**Krankenwagen**



**Mesa Grande**



**Kubanischer Hermes**



**Mr. Whoopee**



**Landstalker**



**Mule**



**Linerunner**



**Oceanic**



**Love Fist**

**Packer**



**Patriot**



**Perennial**



**Phoenix**



**Polizei**



**Pony**



**Rancher**



**Regina**



**Rhino**



**Romeros Leichenwagen**



**Rumpo**



**Sabre**



**Sabre Turbo**



**Sandking**



**Securicar**



**Sentinel**



**Stallion**



**Stinger**



**Stretch Limosine**



**Taxi**



**Top Gun**



**Trashmaster**



**Virgo**



**Voodoo**



**Walton**



**Washington**



**Zebra Cab**



**Yankee**



**Motorräder:**

**Angel**



**Pizza Boy**



**Faggio**



**Sanchez**



**PCG 600**



**Helikopter / Flugzeuge:**

**Hunter**



**Maverick**



**Polizei Maverick**



**Sparrow**



**See Sparrow**



**VCN Maverick**



**Skimmer**

**D**as Leben ist spannend im Actionspiel GTA Vice City – denn die riesige Stadt bietet jede Menge zu entdecken. Doch nicht alle Geheimnisse sind einfach zu finden. Unsere Leser verraten ihre ganz persönlichen Lieblings-Tricks, um die Hauptfigur Tommy Vercetti möglichst effektiv an die Mafia-Spitze der Küstenstadt zu befördern. Außerdem haben sie viele versteckte Easter Eggs aufgestöbert. Wenn Sie noch mehr Anregungen oder Strategien herausfinden, dann schicken Sie uns doch einfach eine E-Mail. Die Adresse lautet: [tipps@gamestar.de](mailto:tipps@gamestar.de)

## Karriere-Tipps

### Einfaches Wettrennen

**TIPP 1:** Nach dem Kauf des Sunshine-Autohauses können Sie an den Rennen quer durch Vice City teilnehmen. Um den Sieg einfacher einzufahren, holen Sie die Panzerfaust aus dem nahe gelegenen »Hooker Inn« und postieren sich in ausreichender Entfernung des Starts. Mit dem ersten Schuss schalten Sie die vorderen beiden Rennteilnehmer aus; achten Sie darauf, beide gleichzeitig zu treffen. Fahrer Nummer drei in der hinteren Startreihe erledigen Sie mit der zweiten Rakete. Danach steigen Sie wieder in Ihren Wagen und kurven gemütlich dem Sieg entgegen; Rekord-Zeiten schaffen Sie so aber nicht.

*Hans-Jörg Imper*

### Geld vom Autohaus

**TIPP 2:** Das Autohaus kann Ihnen bis zu 9.000 Dollar täglich einbringen. In dessen Tiefgarage gibt es einen Stellplatz (rechts neben der Rennkarte), über dem eine Liste mit sechs Autonamen hängt. Klauen Sie diese Vehikel, und stellen Sie die Karren in die Garage: Schon erhalten Sie einmalig 20.000 Dollar und jeden Tag weitere 1.500 Dollar. Es gibt noch drei weitere Listen – letztlich sind bis zu 9.000 Dollar drin, die immer wieder auf Ihrem Konto landen.

Die meisten Autos finden Sie einfach auf den Straßen. Einzige Ausnahmen: Eine Stretch-Limo steht beim Vercetti Estate, der Sentinel im Schaufenster des Autohauses. Den Pizza Boy klauen Sie bei der Pizzeria, für den Mr. Whoopee müssen Sie die Eiscremefabrik besitzen, und den Baggage gibt's auf dem Flughafen – es handelt sich um das Gepäckauto.

*Torsten Eiler*

### Fitness für Tony

**TIPP 3:** Je öfter Tommy Vercetti spurtet, desto länger hält er das höhere Tempo durch. Um seine Kondition schnell zu verbessern, greifen Sie zu folgendem Trick: Laufen Sie mit ihm vor eine Wand, und legen Sie einen schweren Gegenstand auf die Sprint-Tasten (Standard: + ). Lassen Sie Tommy nun eine Weile so rennen, und Sie werden sehen: Mr. Vercetti hat zukünftig deutlich mehr Ausdauer.

*Oskar Ullrich*

### Bewaffneter Hubschrauber

**TIPP 4:** Wenn Sie mit dem Hunter-Kampfheli fliegen wollen, müssen Sie zuerst eine Polizeiuniform besorgen. Die gibt es bei der Washington Beach Police im Umkleideraum – direkt links hinter dem Eingang. Dann schnappen Sie sich einen anderen Hubschrauber oder ein Auto und begeben sich zur Fort Baxter Airbase, dem Armeestützpunkt am Rande des Flughafens. Der Hunter steht nicht auf dem Heliport, sondern im hinteren Bereich der Basis. Achtung: Dieser schwer bewaffnete und schnelle Hubschrauber erscheint erst nach der Mission »Freunde und andere Feinde«.

*Jakob Bielecki*

### Bürgerwehr für Könnern

**TIPP 5:** Die Bürgerwehr-Missionen absolvieren Sie am besten im Cheetah-Polizeiwagen. Der steht hinter dem Polizeigebäude in Little Havana. Vorteil: Der Sportflitzer ist extrem schnell und lässt sich außerdem in jeder Werkstatt reparieren und umlackieren – etwa, falls Sie größere Probleme mit den echten Gesetzeshütern bekommen.

*Stefan Ruf*

### Langsam zu massig Geld

**TIPP 6:** Dauert zwar, bringt aber garantiert viel Geld ein: Schnappen Sie sich einen Bus, und fahren Sie damit zu der North Point Mall oder anderen Orten, an denen besonders viele Menschen unterwegs



**Tipp 1:** Schalten Sie im Rennen die Kontrahenten vorher mit Raketen aus.



**Tipp 4:** Als Polizist verkleidet lassen die Soldaten im Stützpunkt Sie in Ruhe.

stark. Das Gefühl, sich die dort ab und lassen den PC etwa über Nacht einfach durchlaufen – jeder Passagier zahlt den Fahrpreis, ohne dass Sie etwas dafür machen müssen. Am nächsten Morgen ist Ihr Etat deutlich aufgepeppt. *Max Haas*

#### Mehr Platz für Autos

**TIPP 7:** In große Garagen in Vice City passen mit einem Trick mehr als vier Fahrzeuge, die auch nach dem Speichern noch vorhanden sind. Erst füllen Sie jeden Parkplatz bis ans Limit auf. Dann stellen Sie das nächste Vehikel leicht schräg an das Garagentor; dabei ist es am besten, wenn die Tür noch aufsteht oder »abmontiert« ist – Kettensäge oder Baseballschläger helfen. Nun steigen Sie aus, das Garagentor öffnet sich. Sie klettern wieder ins Auto und geben Gas: Schon haben Sie ein Fahrzeug mehr in der Garage als erlaubt. Bei Motorrädern gestaltet sich die ganze Sache noch einfacher. Parken Sie den Hobel dann dem Tor, steigen Sie ab (das Tor sollte dabei aufgehen), gleich wieder auf und fahren rein – erledigt. Das alles funktioniert so lange, bis wirklich kein (physikalischer) Platz mehr übrig ist. *David Schmidt*

#### Mehr Gesundheit dank Pizza

**TIPP 8:** Um mehr als die maximal 100 Lebenspunkte zu haben, sollten Sie möglichst früh im Spiel die Pizza-Missionen annehmen. Die bekommen Sie in der Pizzeria auf der östlichen Insel – einfach den Motorroller schnappen und Teigfladen ausliefern. Wenn Sie das stets im Zeitlimit schaffen, haben Sie fortan immer 50 Lebenspunkte mehr. *Mathias Willuweit*

#### Waffen in Sicherheit

**TIPP 9:** Wenn Sie eine gefährliche Auto-Mission ohne Baller-Einlage zu absolvieren haben, lohnt es sich, die Waffen vorher in Sicherheit zu bringen. Dazu laufen Sie im Golfclub oder im Flughafen durch die

Bemäntel. Die Sicherheitskräfte bleiben dort so lange deponiert, bis Sie sie wieder einsammeln – auch wenn Sie mal ins Gras beißen. *Stephan Sägmüller*

#### Mehr Gesundheit

**TIPP 10:** Sollten Sie – etwa für eine schwierige Mission – Extra-Gesundheitspunkte brauchen, fahren Sie zu einem der Nachtclubs. Bleiben Sie im Auto neben einer der Prostituierten stehen, bis die einsteigt. Gemeinsam geht's dann an einen ruhigen Ort, etwa den Strand. Dort bleiben Sie stehen und warten, bis Ihre Lebenspunkte bis auf 125 erhöht sind. Allerdings kostet jede Sekunde einen Dollar. *Joris Novak*

#### Seltene Autos

**TIPP 11:** Einige Autos findet man leicht, andere nicht: Um an seltene Wagen zu kommen, spielen Sie am besten die Feuerwehrmissionen. Dabei sind vergleichsweise oft die etwas spezielleren Vehikel zu löschen – ein bisschen Geduld sollten Sie allerdings mitbringen. Die angekorkelten Wagen lassen Sie dann einfach in einer Werkstatt reparieren. *Sebastian Behnen*

#### Einfacher kämpfen

**TIPP 12:** Wenn Sie mal richtig Ärger mit dem Gesetz haben: Zielen Sie bei Polizeihubschraubern – am besten per Sniper – auf die Pilotenseite. Mit etwas Glück stürzt der Heli schon nach zwei bis drei Schüssen ab. Bei Panzern schießen Sie – vorzugsweise mit der Minigun – auf die Sichtfenster oder die Türen. *Jonny Matischok*

## Easter Eggs

#### Seltsames Hochhaus

**TIPP 13:** Eine aparte Nachtbeleuchtung an einem Hochhaus in Vice City finden Sie folgendermaßen: Fliegen Sie mit einem Hubschrauber auf das Golfgelände. Von

dort aus sehen Sie das Gebäude hinter dem Malibu-Club am besten – und wenn Sie zwischen 23 und 24 Uhr vorbeischaun, zeigen beleuchtete Fenster das Arbeitsgerät von Candy Suxxx. *Thorsten Kurpat*

#### Panzer im Hafen

**TIPP 14:** Schräg, aber witzig: Falls Sie einen Panzer haben, können Sie mit dem Cheat seaways auch auf Wasser fahren. Besonders schnell kommen Sie voran, wenn Sie das Kanonenrohr nach hinten feuern und dann ballern. *Britt Strätmann*

#### Ball jonglieren

**TIPP 15:** Ein sinnfreies, aber witziges Minispiel gibt es auf Starfish Island. Dort liegt in zwei der Anwesen ein Wasserball. Wenn Sie den anschießen oder gegen ihn laufen, springt er empor. Versuchen Sie, ihn möglichst oft auf dem Kopf zu balancieren – es erscheint ein Counter, der Ihren Punktestand mitzählt. Den Highscore finden Sie sogar in den Statistiken des Hauptmenüs. *Jan Walbaum*

#### Ein echtes Easter Egg

**TIPP 16:** Normalerweise heißen versteckte Gags in Programmen »Easter Eggs«. Die Entwickler bei Rockstar North haben ein echtes in GTA Vice City untergebracht. Dazu fahren Sie von Prawn Island in Richtung Downtown. Wenn die Brücke endet, nehmen Sie die erste Straße, die von rechts kreuzt. Dort sehen Sie eine Tür, die auf das angrenzende Dach führt. Begeben Sie sich zu der Ecke, die direkt an das nächste Gebäude angrenzt, und schießen Sie auf die Hauswand. An der Stelle, an der keine Funken aufblitzen, befindet sich ein Geheimgang. Springen Sie mit etwas Anlauf in Richtung der Wand zu dieser Stelle. Schon landen Sie in einem kleinen Raum mit einem Ei, das mit »Easter Egg« beschriftet ist. *Martin Schiffer* **PS**



**Tipp 7:** Mit einem Trick kriegen Sie in der Garagen mehr Autos unter.



**Tipp 15:** Per Cheat düsen Sie im schweren Panzer über Wasser.

**D**as Actionspiel von Rockstar ist sehr umfangreich und lässt Ihnen viel Freiheit. Damit Sie in GTA Vice City dennoch vorankommen, helfen wir mit unserer großen Komplettlösung und viele Cheats. Beim Erledigen der Missionen sind Sie nicht immer an eine feste Reihenfolge gebunden. Wenn Sie sich jedoch einmal für einen Auftrag entschieden haben, geht es meist richtig zur Sache. Als Gangster Tommy Vercetti müssen Sie eben mit allen Wassern gewaschen sein...

## Allgemeine Tipps

### Wie regeneriere ich Lebenspunkte?

**TIPP 1:** In Vice City finden sich überall leuchtende Herzsymbole, die dem angeschlagenen Tommy wieder auf die Beine helfen. Mit etwas Glück stoßen Sie auch auf schussichere Westen und für bevorstehende Aufgaben gezielt bereitgelegte Waffen. Letztere kann Tommy jedoch auch bei Ammu-Nation (7) gegen Geld erwerben.

### Hilfe, ich werde verfolgt – wie werde ich die lästige Polizei wieder los?

**TIPP 2:** Es gibt mehrere Wege, sich die Hüter des Gesetzes vom Leib zu halten: So senkt ein Kleidungswechsel oder ein Sternensymbol den Fahndungslevel. Der Besuch in einer Pay-n-Spray-Werkstätte verwandelt Sie sogar ruck, zuck wieder in einen unbescholtenen Bürger zurück. So-

lange die Fahndungssymbole blinken, dürfen Sie sich allerdings nicht den kleinsten Gesetzesverstoß leisten.

### Muss ich eigentlich immer ein Fahrzeug haben?

**TIPP 3:** Nein. Manchmal lohnt es sich auch, zu Fuß von A nach B zu laufen. Das baut langfristig Kondition auf (wird nicht extra angezeigt) und erlaubt es Ihnen später, beim Sprinten länger durchzuhalten.

### Kann ich den Spielstand nur im Ocean View Hotel abspeichern?

**TIPP 4:** Sobald Tommy etwas Geld in den Taschen hat, sollte er sich in Vice City eine oder andere Immobilie zulegen. In diesen Häusern kann er dann zusätzlich neben dem Hotel speichern, teils die Kleidung wechseln oder seine Fahrzeuge in der Garage unterstellen.

### Wie komme ich an Geld?

**TIPP 5:** Zwischen den Hauptmissionen hat Tommy immer wieder Gelegenheit, die Finanzen in bescheidenem Rahmen durch Nebenjobs aufzubessern. Er kann sich als Pizzabote verdingen, Taxi und Krankenwagen fahren oder für Feuerwehr sowie Polizei arbeiten. Einzige Voraussetzung: Er braucht für die Jobs jeweils den passenden fahrbaren Untersatz. Weniger ehrenhaft, aber ähnlich effektiv ist es, die Läden von Vice City zu überfallen. Tommy muss dabei lediglich die

Verkäufer mit der Waffe bedrohen – und anschließend die Polizei abschütteln.

## Die Hauptmissionen

### Auftraggeber: Ken Rosenberg

#### 1. Mission: Ein alter Freund

Belohnung: \$ 0

**TIPP 6:** Tommy begibt sich vom Startpunkt aus in die Anwaltskanzlei seines Freundes Ken Rosenberg (2). Einfach auf dem Radar dem großen »L« folgen, bis Sie vor dem Gebäude ankommen. Dann treten Sie in den pink leuchtenden Ring.

#### 2. Mission: Die Party

Belohnung: \$ 100

**TIPP 7:** Bei Rafael's (3) kleidet sich Tommy neu ein. Der Laden wird auf dem Radar durch ein T-Shirt-Symbol gekennzeichnet. Anschließend geht's mit dem Motorrad zur Jacht von Colonel Cortez (4), deren Position mit einem großen »C« markiert ist. Von dort aus fährt Tommy mit der Tochter des Colonels zum Pole Position Club (5).

#### 3. Mission: Dunkle Gassen

Belohnung: \$ 200

**TIPP 8:** Tommy braust zum Malibu Club (6) und muss dort in einer dunklen Gasse den Koch niederschlagen und dessen



**Tipp 1:** Bei Ammu-Nation versorgt sich Tommy mit kostspieligen Waffen.



**Tipp 4:** In seinen eigenen vier Wänden darf Vercetti abspeichern.

Handy klauen. Auf dem Rückweg legt er einen Zwischenstopp im Waffenladen Ammu-Nation (7) ein und begibt sich dann wieder ins Hotel Ocean View (1).

#### 4. Mission: Die Geschworenen

Belohnung: \$ 400

**TIPP 9:** Nach einem kurzen Plausch mit Ken Rosenberg verlässt Tommy dessen Büro und nimmt den Hammer mit, den er vor der Eingangstür findet. Dann folgt der Gangster dem gelben Punkt auf dem Radar und bearbeitet am Zielpunkt das Auto des ersten Geschworenen (8) so lange, bis dieser verängstigt die Flucht ergreift. Den zweiten Geschworenen (9) schüchtert Tommy auf die gleiche Weise ein.

#### 5. Mission: Aufruhr

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 10:** Bevor es ans Werk geht, muss Tommy erst die richtigen Klamotten besorgen. Bei Rafael's schlüpft er in einen blauen Overall und fährt zum Hof einer Transportfirma (10), wo die aufgebrachten Arbeiter laut ihrem Unmut über die Geschäftsleitung Luft machen. Um eine große Schlägerei zu provozieren, muss Tommy kurz auf vier Arbeiter einprügeln. Dann flieht er auf die Straße, um selbst nicht allzu viele Hiebe abzukriegen und die Verfolger einzeln zu erledigen. Per Pistole nimmt er aus der Entfernung das rote Fass auf der rechten Seite ins Visier und jagt damit die beiden LKWs in die Luft. So schnell wie möglich setzen Sie sich dann ans Steuer des letzten Lastwagens und versenken die Karre, nachdem Tommy rechtzeitig aus dem Führerhaus gesprungen ist.

### Auftraggeber: Colonel Cortez

#### 1. Mission: Der Verräter

Belohnung: \$ 500

**TIPP 11:** Im Auftrag des Colonels trifft Tommy den Verräter Gonzalez (11) und elimi-

#### 2. Mission: Kugelhagel im Einkaufszentrum

Belohnung: \$ 500

**TIPP 12:** Eine harte Mission, für die sich Tommy erst einmal eine schussichere Weste besorgt. Er muss sie nicht bei Ammu-Nation kaufen, wenn er die Weste abgreift, die in einer Seitenstraße hinter dem Ocean View Hotel auf einer Treppe bereitliegt. Fertig ausgerüstet macht sich Vercetti auf, um den Kurier im Einkaufszentrum (12) zu treffen. Als ein SWAT-Team die beiden überrascht, ergreift der Bote die Flucht. Nun gilt es, die Verfolgung aufzunehmen, den Kurier vom Motorrad zu stoßen und zu erledigen. Dann bringt der Held den erbeuteten Chip zum Colonel.

#### 3. Mission: Die Schutzengel

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 13:** Vorsicht: Lance darf in dieser Mission nicht sterben! Bevor es richtig losgeht, holt Tommy sich aus dem Parkhaus (13) die Waffe und trifft sich mit Lance. Gemeinsam fahren die beiden zum Rendezvous mit Diaz (14) und beziehen Position, um die nahenden Angreifer auszuschalten. Nachdem Sie eine direkte Attacke auf Lance abgewehrt haben, laufen Sie die Treppe runter und erledigen den Gangster per Motorrad. Nun noch die Tasche mit dem Geld zu Diaz zurückgebracht, und der Auftrag ist geschafft.

### Auftraggeber: Ricardo Diaz

#### 1. Mission: Die Jagd

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 14:** Tommy fährt zur Wohnung des Diebs (16) und wirft einen Blick durchs Fenster. Der Bösewicht versucht, über die Dächer zu fliehen, aber unser Held nimmt

sofort die Verfolgung auf. Erst nachdem sein Widersacher die Benzinfässer in die Luft gejagt hat, springt Mr. Vercetti ihm über den Müllcontainer hinterher und schnappt sich den Motorroller. Er folgt dem Dieb, ohne anzugreifen, und erfährt so, wo der Kerl seinen Unterschlupf (17) hat.

#### 2. Mission: Phnom Penh 86

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 15:** Im Hubschrauber kehrt Tommy zum Versteck des Diebs zurück und geht zum Angriff über. Mit dem M-60 werden erst die Benzinfässer anvisiert, dann die vorderen Gegner, die dem Hubschrauber am meisten Schaden können. Ist die Luft rein, setzt der Helikopter zur Landung an.

### Auftraggeber: Colonel Cortez

#### 4. Mission: Zu Befehl, Sir!

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 16:** So schnell wie möglich rast unser angehender Soldat zum Panzerkonvoi (18), stellt sein Fahrzeug ab und läuft links neben dem Vehikel her. Sobald die Kolonne stehen bleibt, klettert Tommy in den Tank und rumpelt damit zur Garage (19).

### Auftraggeber: Ricardo Diaz

#### 3. Mission: Das schnellste Boot

Belohnung: \$ 4.000

**TIPP 17:** Der nächste Auftrag führt Tommy in die Hafengegend zu einer Bootswerft. Falls er noch keine wirkungsvolle Waffe hat, findet sich auf dem LKW-Parkplatz (20) eine Uzi. Dort schnappt er sich auch eine der Zugmaschinen und macht auf dem Weg zum Werftgelände bereits so viele Gegner wie möglich platt. Den Rest erledigt er zu Fuß und begibt sich dann in die Halle. Der Schalter lässt den Pott zu Wasser. Tommy steuert mit Vollgas zur Villa (15).



Tipp 12: Manchmal wird Tommy auch in versteckten Ecken fündig.



Tipp 14: Um das Versteck zu finden, darf man den Dieb nicht angreifen.

#### 4. Mission: Angebot und Nachfrage

Belohnung: \$ 10.000

**TIPP 18:** Es gilt, mit dem Boot schneller beim Kokain-Dealer (21) zu sein als die Konkurrenz. Dazu halten sich Tommy und Lance von Anfang an links und umrunden die Inseln, statt auf den engen Kanälen zwischen ihnen hindurchzufahren. Auf dem Rückweg steuert Lance das Boot, während Sie mit der Bordkanone die Gegner auf Distanz halten. Angreifer beim Bootsteg eliminiert ein gezielter Schuss auf die Benzinfässer; bei den feindlichen Schiffen und dem Hubschrauber konzentriert sich Tommy ganz auf die Schützen.

#### Auftraggeber: Tommy Vercetti

##### 1. Mission: Die Befreiungsaktion

Belohnung: \$ 0

**TIPP 19:** Im Malibu Club erfährt Vercetti, dass Lance entführt wurde. Über die Brücke beim Golfclub (22) rast er schnellstens zum Schrottplatz (23) und beschießt die Blockade am Eingang aus der Distanz mit einem möglichst schweren Geschütz, um das quer stehende Auto in die Luft zu jagen. Dann setzt er sich wieder ans Steuer und überfährt bei seinem Weg auf den Schrottplatz so viele Gegner wie möglich. Alle verbliebenen Widersacher streckt er mit Maschinengewehr, Uzi und Scharfschützen-Gewehr nieder. Wenn die Luft rein ist, wird Lance befreit und mit dem Müllwagen zum Krankenhaus (24) transportiert.

#### Auftraggeber: Colonel Cortez

##### 5. Mission: Alle Mann an Deck

Belohnung: \$ 5.000

**TIPP 20:** Tommy hilft Cortez' Leuten, die mit Booten und Hubschraubern angreifenden Gegner unschädlich zu machen.

Wieder nimmt er zuerst die Schützen ins Visier und zerstört anschließend die Boote und Helis. Wichtig ist, die Gegner nicht zu nahe heranzulassen. Damit haben sie keine Chance, auf die Yacht zu gelangen.

#### Auftraggeber: Tommy Vercetti

##### 2. Mission: Pizza Mortale

Belohnung: \$ 50.000

**TIPP 21:** Gemeinsam mit Lance dringt Vercetti in Diaz' Villa ein. Zunächst werden die beiden Wachen am Eingang aus sicherer Entfernung erledigt, dann geht's weiter durch den Labyrinth-Garten in den Keller des Anwesens. Dabei sollte Tommy stets die Vorhut bilden, damit Lance nicht unnötig in Gefahr gerät. Die beiden schießen sich nach und nach den Weg in den zweiten Stock frei, wo sie dann Ricardo Diaz selbst ausschalten. Gelingt dies, ohne dass Lance bei der Aktion das Zeitliche segnet, ist Vercetti der neue Besitzer der Villa.

##### 3. Mission: Fette Beute

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 22:** Eine der schwierigsten Missionen des ganzen Spiels: Vercetti hat insgesamt nur fünf Minuten Zeit, um diesen Auftrag zu erledigen. Zuerst also muss er sich in Windeseile zum North-Point-Einkaufszentrum (25) begeben. Bei seiner Ankunft sollte er noch mindestens dreieinhalb Minuten übrig haben, um die markierten Schaufenster der Shops auf den beiden Ebenen zu zerstören. Am besten greift er zum Raketenwerfer oder setzt Granaten ein, um immer gleich mehrere Fenster auf einen Schlag zu zertrümmern. Nicht nur wegen des ultraknappen Zeitlimits muss hier alles sehr schnell gehen. Tommy ist auch wegen seines stetig steigenden Fahndungslevels gezwungen, immer in Bewegung zu bleiben. Nur so kann er den Polizisten entgehen, die hinter ihm her sind. Abhilfe schafft

kurzfristig auch, wenn er sich in einem der Klamottenshops neu einkleidet.

##### 4. Mission: Zoff in der Bar

Belohnung: \$ 4.000

**TIPP 23:** Vercettis nächstes Ziel ist die Front Page Bar (26). Am Eingang werden die beiden Wachen erledigt, dann der Geschäftsführer ins Gebet genommen. Anschließend geht's zu DBP Security (27), wo Tommy und seine beiden Helfer die Gegner ausschalten. Dazu beschießen sie das Auto, bis es explodiert. Zwei DBP-Leute entkommen dennoch. Tommy nimmt die Verfolgung auf, schleudert die Kerle von ihren Motorrädern und überfährt sie.

##### 5. Mission: Cop-Land

Belohnung: \$ 10.000

**TIPP 24:** Vercetti muss irgendwie die Polizei auf sich aufmerksam machen, um an Uniformen und einen Streifenwagen zu kommen. Dazu klaut er vorderen Augen Autos oder beschießt arglose Bürger. Zwei Cops werden auf diese Weise in eine Garage gelockt. Hinter ihnen schließt sich das Tor. Wenn es sich wieder öffnet, tragen Tommy und sein Begleiter die Uniformen und steigen in das Polizeiauto. Die beiden fahren zum North-Point-Einkaufszentrum (25), platzieren unauffällig eine Bombe im Café und treten dann schleunigst die Flucht an, da ihr Fahndungslevel jetzt sehr hoch ist. Um die Polizei abzuschütteln, wechseln sie unterwegs den Wagen und suchen anschließend einen Pay-n-Spray-Schuppen auf.

## Die finalen Hauptmissionen

Die beiden letzten Hauptmissionen sind erst anspielbar, wenn einige Voraussetzungen erfüllt sind: Vercetti muss mindestens sieben Immobilien erworben haben und dafür sorgen, dass sie ihm Geld einbringen. Dazu wiederum ist es nötig,



Tipp 19: Nur der Müllwagen übersteht die gegnerischen Angriffe.



Tipp 21: Tommy übernimmt die Villa des Drogenbarons Diaz.

die entsprechenden Extra-Missionen zu erfüllen. Auf jeden Fall muss Tommy den Malibu Club und die Druckerei besitzen.

### 1. Mission: Der Eintreiber

Belohnung: \$ 30.000

**TIPP 25:** Geldeintreiber haben es auf Ihre Immobilien abgesehen. Zuerst lassen sie sich bei der Bootswerft blicken und grasen dann systematisch ein Objekt nach dem anderen ab. Vercetti kann sie daran hindern, indem er rechtzeitig zur Stelle ist und die Fahrzeuge der Eintreiber verschrottet.

### 2. Mission: Freunde und andere Feinde

Belohnung: \$ 30.000

**TIPP 26:** Diesmal droht Ihnen Gefahr in den eigenen vier Wänden. Langsam und vorsichtig tasten Sie sich die Treppe hinauf und nehmen dabei per MP die heranstürmenden Gegner aufs Korn. Nach einer Weile steht plötzlich Lance vor Ihnen. Unser Held feuert auf ihn, bis er sich davon-

macht, und kümmert sich anschließend um die restlichen Angreifer. Ist diese Gefahr gebannt, nehmen Sie die Verfolgung Ihres Gegenspielers auf und arbeiten sich bis zum Dach des Hauses vor. Nach einer Weile lässt sich Lance wieder blicken und wird sofort unter Beschuss genommen. Nun gilt es noch, Sonny auszuschalten, der sich in Ihrem Büro zu schaffen macht. Sobald auch er das Zeitliche segnet, haben Sie Vice City fest in der Hand und können sich entspannt zurücklehnen.

## Die Extra-Missionen

### Auftraggeber: Avery Carrington

#### 1. Mission: Schlagende Argumente

Belohnung: \$ 250

**TIPP 27:** Nach einer kurzen Unterredung mit Avery (30) fährt Tommy zu Jock Sport,

um sich für eine Partie Golf stilecht einzukleiden. Dann geht's weiter zum Golfclub. Schusswaffen sind dort nicht gern gesehen und müssen am Eingang abgegeben werden; Kettensägen übrigens nicht. Mit einem Golfwagen fährt Tommy zu seinem Opfer und macht entweder mit Golfschläger oder Kettensäge kurzen Prozess. Sollte dem Kerl die Flucht gelingen, folgt Vercetti ihm schnellstens im Golfwagen und drängt ihn nach Möglichkeit ins Wasser.

#### 2. Mission: Schutt und Asche

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 28:** Tommy steigt in den Top-Fun-Lieferwagen und muss nun mit einem ferngesteuerten Helikopter in einem Gebäude Bomben an den richtigen Stellen ablegen. Das Treppenhaus in der Mitte führt zu den höheren Ebenen. Anstürmende Wachen und Bauarbeiter werden von den Rotorblättern des Hubschraubers erledigt. Oder Sie fliegen den lästigen Burschen mit dem wendigen Helikopter davon.



**Tipp 24:** Als Polizist verkleidet, deponiert Vercetti unbemerkt eine Bombe im Café.



**Tipp 27:** Auf dem Green schlägt Tommy per Golfschläger zu.

### 3. Mission: Das Begräbnis

Belohnung: \$ 2.500

**TIPP 29:** Vercetti verkleidet sich im Klamottenladen (T-Shirt-Symbol) als Kubaner und fährt zum Beerdigungsinstitut. Sobald der Banden-Boss mit dem Leichenwagen davonbraust, folgt Tommy ihm und zerstört das Fahrzeug. Der Gauner springt heraus und wird überfahren. Vorsicht: Der Leichenwagen lässt Minen fallen.

## Auftraggeber: Love Fist (Rockband)

### 1. Mission: Love Juice

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 30:** Im Aufnahmestudio, das auf dem Radar durch einen Totenkopf markiert wird, wartet ein Drogen-Auftrag. Tommy besorgt sich dafür ein schnelles Fahrzeug und parkt auf der Markierung in Richtung Straße, während er auf den Dealer wartet. Da dieser schnell das Weite sucht, darf Tommy keine Zeit verlieren und muss ihm schleunigst hinterherbrettern. Wenn der Gauner ins Jenseits befördert ist, schnappen Sie sich die Tasche und holen Mercedes in ihrer Wohnung ab. Und zwar auf jeden Fall mit einem Sportwagen, es bleiben nämlich gerade mal eineinhalb Minuten, um wieder zur Band zurückzukehren.

### 2. Mission: Der Psychokiller

Belohnung: \$ 4.000

**TIPP 31:** Ein Psychopath will der Band ans Leder; Tommy soll ihn unschädlich machen. Er fährt mit dem Wagen zur Autogrammstunde und nimmt dann die Verfolgung des Killers auf. Tommy rammt das Fahrzeug des Verrückten so lange, bis es Feuer fängt und schließlich explodiert.

### 3. Mission: Die PR-Tour

Belohnung: \$ 8.000

**TIPP 32:** Tommys Fahrkünste werden auf eine harte Probe gestellt. Er kutschiert die

Band in einer Limousine herum. An Bord befindet sich eine Bombe, die hochgeht, wenn der Wagen zu langsam wird. Um Kollisionen zu vermeiden, sollte Tommy enge, kurvige Straßen meiden; gut geeignet ist die lange Küstenstraße zwischen Motorradshop und Hafen. Nach zweieinhalb Minuten ist die Bombe entschärft. Achtung: Sie können Strecke schinden, indem Sie so langsam fahren, dass das Spreng-O-Meter gerade nicht ansteigt.

## Auftraggeber: Biker-Gang

### 1. Mission: Wheels of Steel

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 33:** Aus dem Motorradrennen mit den Bikern müssen Sie als Sieger hervorgehen. Das ist leichter, als es erst auf den ersten Blick. Fahren Sie vorsichtig, und nehmen Sie einfach nur die Kurven sauber – die Biker-Kollegen semeln derart oft gegen Wände, dass Sie ganz gemütlich durch die Straßen rollen können.

### 2. Mission: Big Baker's Bike

Belohnung: \$ 4.000

**TIPP 34:** Mit einem Motorrad rast Vercetti zum Radarpunkt und dann mit Karacho die Treppe hoch auf das Dach von Ammu-Nation. Von dort aus schießt er sich vorsichtig den Weg zu Bakers Maschine frei. Über die nördliche Treppe geht's nun mit Vollgas zurück zur Biker-Bar.

## Auftraggeber: Attentäter

### 1. Mission: Der Pizza-Lieferant

Belohnung: \$ 500

**TIPP 35:** Die Aufträge für die Attentäter-Missionen kommen immer per Telefon. Zuerst müssen Sie einen Pizza-Lieferanten verfolgen und ausschalten, bevor der seine 50 Lieferungen beendet hat.

### 2. Mission: Ein tragischer Unfall

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 36:** Es gilt, Mrs. Dawsons Wagen mit einem möglichst stabilen Vehikel so oft zu rammen, bis er in Flammen aufgeht. Waffen sind dabei verboten – schließlich soll es ja wie ein Unfall aussehen!

### 3. Mission: Die rasende Schrottfabrik

Belohnung: \$ 4.000

**TIPP 37:** Neun Mitglieder einer Gang müssen im Rahmen eines knappen Zeitlimits aus dem Weg geräumt werden. Bei der Suche nach ihnen leistet das Radar gute Dienste. Die Ziele lassen sich schon aus größerer Distanz mit dem Scharfschützengewehr prima anvisieren.

### 4. Mission: Trouble am Check-in

Belohnung: \$ 8.000

**TIPP 38:** Am Flughafen stellt Tommy sein Auto abfahrbereit vor dem Haupteingang ab. Dann folgt er der markierten Frau, die ihn zur Zielperson am Fuß der Rolltreppe führt. Mit dem Scharfschützengewehr erledigt Tommy den Mann und seinen Leibwächter, schnappt sich den Koffer sowie die Waffen vor der Tür und flieht mit dem Auto nach Norden zu Ammu-Nation. Das Problem bei der Sache ist, dass der Held nun sowohl von der Polizei wie von Verbrechern gejagt wird; ein Abstecher zu Pay-n-Spray bringt also wenig. Brettern Sie lieber fix zum Endpunkt der Mission.

### 5. Mission: Gefeuert

Belohnung: \$ 16.000

**TIPP 39:** Vercetti erklimmt vom Hinterhof aus das Dach der Cherry-Poppers-Eisfabrik und schaltet dabei alle Gegner aus. Oben angekommen, läuft er zum Hubschrauberlandeplatz, nimmt den Koffer und flieht mit dem Helikopter zum Zielpunkt auf dem Flughafen.



**Tipp 33:** Beim Rennen konzentrieren Sie sich darauf, unfallfrei durchzukommen.



**Tipp 38:** Im Flughafengebäude folgen Sie zuerst der Frau.

## Auftraggeber: Kuba-Gang

### 1. Mission: Stunt-Boot-Action

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 40:** Aufträge der Kuba-Gang nimmt Tommy im Café Robina in Little Havanna entgegen. In der ersten Mission muss er lediglich mit dem Boot bei hohem Tempo die Checkpoints durchfahren.

### 2. Mission: Kanonenfutter

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 41:** Für diese Mission ist ein viertüriger Wagen nötig, um im Zielgebiet den Kubanern unter die Arme zu greifen. Zuerst jagen Sie mit gezielten Schüssen auf den Kühler den gegnerischen Wagen in die Luft, schalten dann die beiden Wachen aus und folgen weiter dem Weg. Danach strecken Sie den Scharfschützen auf dem Dach nieder. Ist die Luft rein, klagt Vercetti den Drogen-Lieferwagen und fährt zum Café.

### 3. Mission: Die Seeschlacht

Belohnung: \$ 4.000

**TIPP 42:** Mit schusssicherer Weste macht sich Tommy auf den Weg zum Hafen und erledigt die sechs Kerle in den beiden Booten. Am Steg, im Garten und am Haus schickt er die Haitianer ins Jenseits und holt sich die drei Koffer mit den Drogen.

### 4. Mission: Trojanisches Voodoo

Belohnung: \$ 10.000

**TIPP 43:** Im Vehikel der Haitianer geht's zum ersten Zielpunkt, dann mit den Kubanern durch die Gasse zum Tor. Tommy muss das Auto bei der Markierung abstellen. Im Hof und in der Halle werden alle restlichen Gegner ausgeschaltet und dann die drei Bomben platziert. Zu Fuß tritt er den Rückzug an, läuft auf das Tor zu und die Treppe auf der rechten Seite hoch. Mit einem Sprung rettet er sich aufs nächste Gebäude und verschwindet.

## Auftraggeber: Haiti-Gang

### 1. Mission: Mysteriöses Pulver

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 44:** Tommy klappert mit dem Auto drei Verstecke mit Koks-Päckchen ab (auf dem Radar markiert) und nimmt den Stoff an sich. Mit jedem Mal steigt sein Fahndungslevel an, es muss also alles verdammt schnell gehen.

### 2. Mission: Fliegende Bomben

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 45:** In dem Top-Fun-Wagen steuern Sie diesmal ein kleines Flugzeug und werfen Bomben auf drei Boote ab. Die gleiche Prozedur wiederholen Sie bei dem Kerl, der sich mit dem Auto aus dem Staub machen will. Sämtliche Bombenziele sind auf dem Radar gekennzeichnet.

### 3. Mission: Schmutzige Methoden

Belohnung: \$ 4.000

**TIPP 46:** Sie fahren zu dem Gebäude, das nördlich von den auf dem Radar gekennzeichneten Gegnern steht. Über eine Hintertreppe gelangen Sie nach oben und erledigen – ohne große Gefahr – die Kontrahenten der Haitianer der Reihe nach mit dem Scharfschützengewehr.

## Auftraggeber: Filmstudio Prawn Island

### 1. Mission: Alle meine Pferdchen

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 47:** Nach dem Kauf der Filmstudios können Sie die folgenden Missionen absolvieren. Wenn die alle geschafft sind, winkt ein täglicher Bonus von \$ 10.000. Tommy trifft zunächst Candy Suxxx und sucht dann ihren Manager auf, um ihm ans Leder zu gehen. Sie verfolgen ihn per

Auto, zerren ihn aus seinem Fahrzeug und schalten ihn aus. Danach kehren Sie zu Candy zurück. Gemeinsam fahren Vercetti und Suxxx zu Mercedes und schließlich ins Filmstudio zu Regisseur Steve.

### 2. Mission: Der Dildo-Jet

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 48:** Sie besteigen das Wasserflugzeug und fliegen die Checkpoints in beliebiger Reihenfolge an, um Werbe-Flyer abzuwerfen. Dabei behalten Sie lediglich die blaue Tankfüllanzeige im Auge.

### 3. Mission: Ein Mann namens Martha

Belohnung: \$ 4.000

**TIPP 49:** Vercetti muss Fotos schießen, die den Abgeordneten Shrub in verfänglichen Situationen mit Candy Suxxx zeigen. Dazu steigt Tommy mit der Kamera in den Hubschrauber und folgt damit Candys Wagen. Vercetti landet hinter dem Hotel, geht hinein und läuft die Treppe hoch, um einen guten Blick auf die Party im Haus gegenüber zu haben. Von hier aus knipst er ein paar Fotos, was seinen Fahndungslevel in bedenkliche Höhen treibt. Deshalb fliegt er danach mit dem Hubschrauber schnellstmöglich zum Zielpunkt.

### 4. Mission: Heiße Lasershow

Belohnung: \$ 8.000

**TIPP 50:** Tommy möchte richtig grelle Werbung machen und braucht dafür einen starken Scheinwerfer. Deshalb klaut er erstmal das Motorrad beim Wachhäuschen und steuert das lila markierte Ziel auf dem Radar an. In dem Gebäude gelangt er über Treppe und Aufzug nach oben und bricht mit Vollgas durchs Fenster, um zum gegenüberliegenden Gebäude zu springen. Es folgen noch weitere Sprünge, deren Zielpunkte jeweils durch lila Kreise markiert sind. Einfacher: Klauen Sie einen Hubschrauber, und fliegen Sie die Checkpoints ab.



**Tipp 49:** Von dem Hotelfenster aus haben Sie optimalen Blick auf den Pool.



**Tipp 51:** Achten Sie schon auf der Mini-Map darauf, dass die Richtung stimmt.

## Auftraggeber: Bootswerft

### Mission: Checkpoint Charlie

Belohnung: \$0

**TIPP 51:** Nachdem Sie die Bootswerft gekauft haben, klappern Sie mit einem der Schnellboote die Checkpoints ab und sammeln dabei alle Päckchen auf der Strecke ein. Für diese Aufgabe haben Sie genau zweieinhalb Minuten Zeit. Wenn Sie das schaffen, bekommen Sie auf Ihr Konto jeden Tag \$ 2.000 extra überwiesen.

## Auftraggeber: Kaufman Taxis

### 1. Mission: V.I.P.

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 52:** Falls Sie das Unternehmen Kaufman Taxis besitzen, dürfen Sie sich auch selbst als Taxifahrer verdingen. Diesmal möchte ein VIP vom Zielpunkt auf Starfish Island zum Flughafen transportiert werden. Unser Held macht sich auf den Weg, aber ein Fahrer von einem konkurrierenden Taxi-Unternehmen kommt Ihnen zuvor. Es gilt nun, dieses Taxi so lange zu rammen und zu bedrängen, bis der Fahrgast aussteigt und sich von Ihnen zum Airport befördern lässt.

### 2. Mission: Konkurrentenjagd

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 53:** Tommy muss einfach drei Wagen des Konkurrenz-Unternehmens VC Taxi zerstören indem er sie rammt oder beschießt – eine einfache Aufgabe.

### 3. Mission: Das Taxi-Inferno

Belohnung: \$ 3.000

**TIPP 54:** Als Vercetti mit dem Taxi zu Mercedes gerufen wird, gerät er unversehens in einen Hinterhalt von VC Taxis. Die Fahrer der Konkurrenz wollen ihm den Rest geben, und er muss den Angriffen eine Mi-

nute lang standhalten. Er sollte dabei eher defensiv vorgehen und sein Auto möglichst wenig beschädigen. Schließlich braucht er es noch, um den anschließend auftauchenden Boss von VC Taxi auszuschalten. Dazu rammt oder beschießt er dessen Fahrzeug, bis es explodiert.

## Auftraggeber: Malibu Club

### 1. Mission: Kein Entkommen

Belohnung: \$ 1.000

**TIPP 55:** Nach dem Kauf des Malibu Clubs soll Tommy einen Gefangenen befreien. Dazu fährt er zum Polizeirevier und stellt seinen Flitzer direkt vor dem Eingang ab. Ohne Waffe in der Hand und ohne Fahndungslevel betritt er das Gebäude und schlüpft im Umkleideraum in eine Polizeiuniform. Um an die Keycard für die Gefängniszelle heranzukommen, folgt er der gelben Markierung auf dem Radar hinauf ins obere Stockwerk. Anschließend wird Jones aus seiner Zelle im Untergeschoss entlassen. Die Aktion verläuft nicht unbeobachtet, sondern wird von der Polizei über eine Überwachungskamera verfolgt. Damit steigt Vercettis Fahndungslevel auf vier Sterne an. Höchste Zeit, dass er sich vom Acker macht.

### 2. Mission: Der Scharfschütze

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 56:** Bei einem Schießwettbewerb in Ammu-Nation müssen Sie mindestens 60 Punkte erreichen, um die Mission zu schaffen. Dabei sollten Sie sich in der ersten Runde auf die fernen und mittleren Ziele konzentrieren, denn die werfen mehr Punkte ab als die nahen.

### 3. Mission: Der Fahrer

Belohnung: \$ 3.000

**TIPP 57:** Beim Autorennen gilt es, vor Hillary im Ziel zu sein und dabei den Atta-

cken der Polizei auszuweichen. Hillary ist eine exzellente Fahrerin, und es gibt eigentlich nur in den Kurven eine Chance, sich an die Spitze zu setzen. Fahrfehler darf es in diesem Rennen nicht geben!

### 4. Mission: Der Coup

Belohnung: \$ 30.000

**TIPP 58:** Mit dem Team planen Sie jetzt das ganz große Ding: einen Banküberfall. Dazu fährt die Gang im Taxi zum Zielpunkt und verkleidet sich. Die Männer dringen in die Bank ein, schalten die Wachen aus und arbeiten sich über Treppe und Aufzug bis zum Tresorraum vor. Beim Knacken des Safes sind die Bankräuber auf die Hilfe des Managers angewiesen – Sie holen ihn. Im Schalteraum muss ein SWAT-Team erledigt werden, ohne die Bankangestellten dabei zu verletzen. Danach verlässt das Team die Bank, nimmt die Polizisten unter Beschuss und rast zum Pay-n-Spray davon.

## Auftraggeber: Druckerei

### 1. Mission: Der Singvogel

Belohnung: \$ 2.000

**TIPP 59:** Vercetti spricht im Malibu Club mit Kent Paul und fährt anschließend zur Bootswerft. Er dringt auf das Schiff vor, schaltet die Wachen aus und holt aus der Kajüte auf der dritten Ebene die gewünschten Infos. Danach verlässt er das Boot mit Fahndungslevel 2 und begibt sich schleunigst zurück zur Druckerei.

### 2. Mission: Der Kurier

Belohnung: \$ 5.000

**TIPP 60:** Im Hafen zerschießt Tommy die Reifen des Autos, sobald der Hubschrauber landet. Wenn der Wagen des Kuriers vorbeifährt, beschießt er ihn, holt sich die Druckplatten und schafft sie in die Druckerei. Glückwunsch, jetzt ist auch die letzte Bonus-Mission erledigt! **PS**

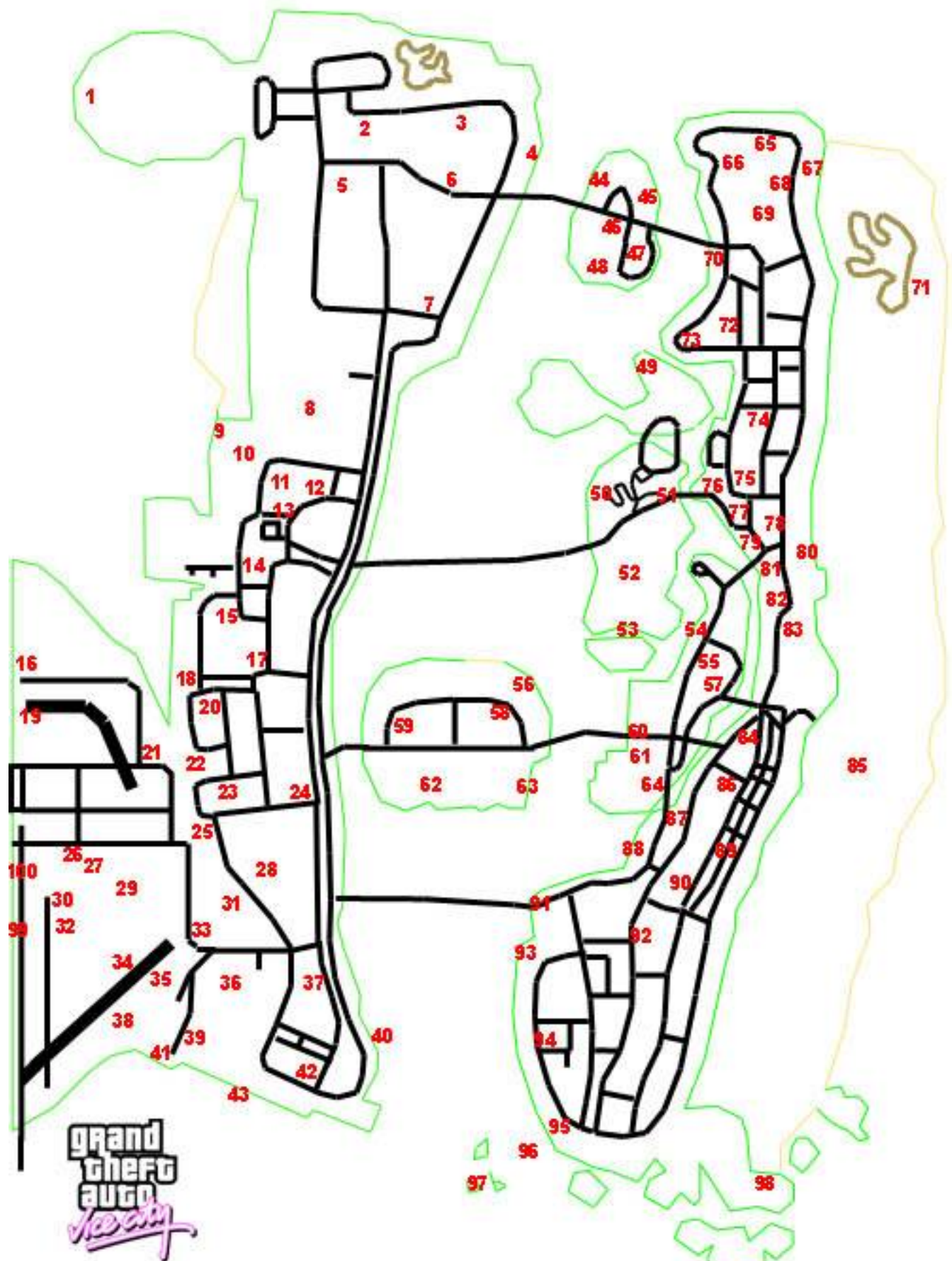


Tipp 53: Beim Demolieren verwenden Sie ein möglichst schweres Vehikel.



Tipp 55: Auch der Malibu-Club wirft regelmäßig viel Geld ab.

Karten:



**Hidden Packages**  
Courtesy of MrSlayerJenkins

- ♥ Gesundheit
- ★ Fahndungswvl.
- 👮 Schutzweste
- 👤 Amokfahrten
- ⬇ Monsterstunts
- 🏠 Ammu-Nation
- 📦 Speicherpunkt
- 🏠 kaufb. Haus
- 🏪 knackb. Laden
- 🍕 Pizzeria
- 🚗 Top Fun
- 🚁 Helikopter
- 🔥 Adrenalin
- 🏁 Rally

