

Kuriositäten und Eastereggs



SCHARFE BELEUCHTUNG Die Bürger von Vice City haben einen Hang zum Frivolen.



CANDY SUXXX Nach den Filmstudio-Missionen finden Sie eigenartige Kunstwerke in Ihrer Villa.



ORIGINAL-EASTEREgg In Vice City sind Überraschungseier sehr beliebt.

Die Mafia-Leichen

In der Nähe der Brücke nach Starfish Island findet man im Wasser den Leichnam eines Mannes, der per Mafiamethode „entsorgt“ wurde.

Markus Bracker

Es gibt noch einen weiteren „Wassermann“: Fahren Sie mit einem Boot an Starfish Island vorbei nach Norden und passieren Sie die nächste Brücke. Westlich der nächsten Insel finden Sie eine Felsgruppe, deren Spitze leicht über die Wasseroberfläche ragt. Wenn Sie langsam an den Klippen vorbeituckern, können Sie den Ärmsten sehen.

Redaktion

Fische und andere Meeresbewohner

Im Meer um Vice City lauern große, gefährliche Haie. Die gefräßigen Räuber haben keinen Lieblingsplatz und sind in fast jeder Bucht zu bestaunen. Machen Sie eine längere Pause am Strand oder einem Steg und warten Sie, bis sich eines der Ungetüme blicken lässt. Wenn Sie nun die Passanten zu einem Bad bewegen können, freut sich der Hai über das Festmahl. Außerdem erhalten Sie für jede „Fütterung“ einen Punkt in der Statistik „Gefütterte Fische“.

Martin Dröbner

Neben Haien gibt es auch noch anderes Seegestirb zu bestaunen. Der geduldige Strandhocker wird mit Fischeschwärmen, Delphinen, Tintenfischen und Meeresschildkröten belohnt. Meerestiere können nicht angegriffen werden.

Redaktion

U-Boot voraus!

Schnappen Sie sich ein Boot und schippern Sie an den Docks vorbei nach Süden. Westlich der Anlage-Hütten können Sie ein tauchendes U-Boot bestaunen.

Redaktion

Das Tankerunglück

Westlich der käuflichen Werft befinden sich mehrere Anlegestellen im Wasser. Eine davon hat ein Dach. Fahren Sie von diesem Anlegesteg aus ein paar Meter nach Süden und schon können Sie einen versunkenen, blauen Öltanker bewundern.

Bernd Gröschel

Ein Original-Easteregg

Rockstar wünscht fröhliche Ostern: Westlich der Prawn-Insel-Brücke befindet sich das VCN-Gebäude. Die Tür auf der Südseite führt Sie direkt auf das Dach. Laufen Sie hinauf zum Heliport. Hinter dem Hubschrauber sehen Sie die Fensterfront des Nachbarhauses. Wenn Sie mit einem gewagten Sprung in das rechte Fenster hupsen, gelangen Sie in einen geheimen Raum, in dem sich ein richtiges Easteregg versteckt.

Klaus Biermann

Die fröhliche Möwenjagd

Um die Statistik „Abgeschossene Möwen“ freizuschalten, müssen Sie sich in der Nähe des Leuchtturms auf einen Felsen stellen. Nach kurzer Zeit werden Sie feststellen, dass etliche Möwen über das Wasser flitzen. Mit dem Scharfschützengewehr und einem ruhigen Händchen sollte es kein Problem sein, die Schreihaile vom Himmel zu holen. Pro abgeschossene Möwe gibt es einen Eintrag in der Statistik.

Matthias Hahn

Interessante Geschäfte

In Vice City gibt es etliche Shops, die einen Besuch wert sind. Hier eine Auflistung der skurrilsten Läden:

Vice City Death-Center

Das Bestattungsunternehmen befindet sich südlich vom Pizza-Restaurant in Little Haiti. Neben einigen Kuriositäten im Schaufenster ist das Skelett in der Grube hinter dem Haus besonders interessant.

Olli Kranz

Metzgerei

Ein Stückchen weiter südlich des Death-Centers befindet sich eine Metzgerei. Es lohnt sich, einen Blick in das fein dekorierte Schaufenster zu werfen. Neben etlichen ekelhaften Fleischstücken befindet sich ein Karton mit menschlichen Organen. Pfui!

Olli Kranz

Spielautomaten

In der Kaufman-Taxi-Zentrale und im Pizza-Restaurant von Little Havana befinden sich die Spielautomaten, von denen im Radio immer die Rede ist. Leider kann man nicht mit den Automaten spielen.

Tina Hölzel

8-Balls-Bombenladen

Genau wie in Liberty City gibt es auch in Vice City eine 8-Ball-Garage; Sie finden den Bombenladen in einem großen Hinterhof in Vice Port. Für einen kleinen Obolus baut Ihnen 8-Ball eine stattliche Bombe in Ihre Karre. Jetzt müssen Sie Ihr geladenes Gefährt nur noch günstig parken und mit dem Fernzünder in die Luft jagen – auf diese Weise kann man kleine Bandenversammlungen im Nu auflösen.

Gerd Höller

Der Waffenschieber Phil Cassidy

Der patriotische Alkoholiker ist die absolute Nummer 1 in Sachen großkalibrige Waffen. Um mit dem Pyromanen in Kontakt zu treten, müssen Sie die Missionen des Malibu Clubs absolvieren. Nach dem Coup meldet sich Cassidy bei Ihnen. Nachdem Sie die folgenden zwei Missionen erledigt haben, können Sie jederzeit zu Phil's Place fahren und einkaufen. In seinem Angebot finden sich ferngezündete Granaten, die Minigun, M60 und der Raketenwerfer.

Arnie

Candy Suxxx

Schauen Sie sich nach den anregenden Filmstudio-Missionen mal genauer im Hotelzimmer und im Büro des Vercetti Estate um. Poster des Filmsternchens schmücken ab jetzt die vormals tristen Wände und auf dem Tisch liegen anspruchsvolle Aktfotografien.

Andreas Teuchert

Kohle auf dem Bett

Nach dem Coup in der Bank hortet Tommy seine Beute im Hotelzimmer. Ein Koffer und einige Notenbündel liegen quer über das Bett verstreut.

René Töpfer

Scharfe Beleuchtung

Stellen Sie sich auf die kleine Brücke nordwestlich vom Malibu Club. Warten Sie, bis es 23 Uhr schlägt und schauen Sie nach Osten. Witzigerweise haben die Bewohner des Hochhauses beim Malibu Club die Leuchten so eingeschaltet, dass Ihnen ein riesiges Phallussymbol entgegenprangt. Um Punkt 12 hat der Spuk sein Ende.

Silva

Parkuhren bringen Bares

Eine besonders einfache und anscheinend legale Möglichkeit, an Geld heranzukommen, sind die Parkuhren in Downtown. Fahren Sie die Dinger einfach über den Haufen und sammeln Sie die Geldbündel ein. Sobald sich sämtliche Parkometer in der Horizontale befinden, müssen Sie nur einmal um den Block fahren und schon sind die Teile wieder aufgestellt worden. Mit diesem Trick haben Sie schnell das nötige Kleingeld für eine sehr gute Ausrüstung zusammen.

Helmut Snoed

Stilvolle Swimmingpools

Rockstar-Pool

Fahren Sie vom Vercetti Estate auf Starfish Island aus Richtung Westen. Nach etwa 300 Metern entdecken Sie auf der rechten Straßenseite eine weiße Villa, neben der ein Banshee steht. Gehen Sie an dem Auto vorbei um das Haus herum. Auf der Rückseite finden Sie einen Swimmingpool in Form des Rockstar-Logos.

Gunther Drechsler

Bikini-Pool

Gerade aus der Luft genießt man oftmals die schönsten Aussichten auf Vice City. So auch in diesem Fall. Fliegen Sie mit einem Hubschrauber von Norden her auf Starfish Island zu. Kurz bevor Sie die Insel erreichen, sehen Sie einen Pool, der sich bei näherem Hinsehen als äußerst pfiffig erweist. Der Pool hat die Form eines Frauenkörpers, der nur mit einem knappen Bikini bekleidet ist. Vom Sprungturm sind die Aussichten auch nicht schlecht.

Fabian Kupfer

Die Geheimnisse von Vice City

Inhalt

151-153

Best of Leser-Tipps&Tricks: hilfreiche Details zum Vice City-Stadtleben und zu den Missionen

154-157

Päckchen satt: Alle 100 versteckten Päckchen samt Lagebeschreibung und Screenshots. Benutzen Sie die kleinen Kästchen vor den Beschreibungen, um die Päckchen anzukreuzen, die Sie bereits gefunden haben.

158-159

Der Vice City-Fuhrpark: Die wichtigsten Fortbewegungsmittel plus Beschreibung und Statistik

160

Kuriositäten und Eastereggs: Entdecken Sie die verrückte Seite von Vice City.

Sie erinnern sich? Vor einiger Zeit haben wir auf www.pcgames.de einen Mein-bester-Vice-City-Tipp-Aufruf gestartet. Mit einer derartigen Leser-Resonanz hätten wir allerdings nicht gerechnet. Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Sammlung der besten Tipps und Verrücktheiten, die Vice City zu bieten hat.

Best of Leser-Tipps&Tricks Allgemeine Tipps

Gratis Lebensenergie

Wer nur noch wenige Lebenspunkte hat und keine Herzsymbole findet, für den gibt es einen einfachen Trick: Man fährt zu seinem Speicherplatz und tut so, als ob man speichern wolle. Wenn man dann im Speichermenü ist, drückt man auf „Abbrechen“ und hat trotzdem wieder volle 100 Lebenspunkte.

Michael Praeger

Schneller nachladen

Wenn Sie keine Zeit für die lange Nachlade-prozedur haben, wechseln Sie einfach schnell zu einer anderen Waffe und wieder zurück. Und siehe da, das Magazin ist wieder voll!

Sascha Wellm

Länger durchhalten

Wenn man die „Rennen“-Taste etwa jede halbe Sekunde einmal betätigt, kann man doppelt so lange spurten, als wenn man sie durchgehend gedrückt hält.

Rick Reiche

Fahndungslevel senken

Wenn man einen zu hohen Fahndungslevel hat, kann man den auch ganz ohne den Einsatz von

Bestechungsgeldern (Sternchen-Symbole) wieder loswerden. Fahren Sie einfach zum nächsten Speicherort und gehen Sie auf die Option „Abspeichern“. Nach dem Speichern laden Sie diesen Spielstand erneut und schon ist der Fahndungslevel wieder auf null.

Christian Pugel

Schnelles Geld durch Feuersbrunst

Um möglichst schnell (und ohne Cheats) an viel Geld zu kommen, sollte man zu einer Feuerwehrwache fahren. Dort kauft man sich das Feuerwehrauto und startet die Missionen. Die Einsätze sind immer ziemlich einfach und das Zeitlimit ist mehr als ausreichend. Wenn man Level 12 schafft, hat man so um die 30.000 Dollar verdient. Angenehmer Nebeneffekt ist die Feuerresistenz, die man danach besitzt. Wenn die Missionen nun abgebrochen und dann wieder neu gestartet werden, beginnt man wieder bei Level 1 und das Spiel fängt von vorne an. So kann man sich in einer Dreiviertelstunde Spielzeit locker 100.000 Dollar dazuverdienen. In der deutschen Version kommt es vor, dass das Spiel bei den Feuerwehrmissionen abstürzt. Ist dies der Fall, stellen Sie die Sprache einfach auf Englisch um.

Sebastian Timm

Ruhige See

Wenn man mit einem Schiff fährt und von der Wasserpolizei verfolgt wird, sollten Sie einfach mal die Aussteigetaste drücken. Die Wachmänner fühlen sich nicht mehr zuständig und suchen das Weite. Vorsicht! Polizeihubschrauber lassen sich durch diesen Trick nicht abwimmeln.

Thilo Girmann

Passantenschreck

Man kann Passanten, insbesondere Polizisten, ausschalten, ohne dass der Fahndungslevel ansteigt. Geben Sie einfach Vollgas, fahren Sie auf das Opfer zu und springen Sie kurz vor der Kollision aus dem Wagen. Das Auto erledigt den Passanten und Sie bekommen keinen Ärger mit der Justiz.

Thilo Girmann

Dein Freund und Helfer

Die Vice-City-Polizei hat durchaus Ihr Gutes. Vor den Revieren stehen meist mehrere Gefährte. Rüsten Sie sich aus. In jedem SWAT-Wagen liegt eine kugelsichere Weste und ein Blick in einen Streifenwagen beschert Ihnen eine Schrotflinte. Sollten die Autos der Gesetzeshüter abgeschlossen sein, schlagen Sie die Fahrertür mit einer stabilen Waffe ein.

Marc Stelling

Profitable Bootswert

Für 10.000 Dollar ist die Bootswert ein absolutes Schnäppchen! Nach dem Kauf muss man das Checkpoint-Charlie-Rennen gewinnen, um einen täglichen Gewinn von 2.000 Dollar einzustreichen. Das ist wahrlich nicht viel, aber mit einem einfachen Trick wird die Werft zur Goldgrube. Mit ein wenig Übung absolvieren Sie das Checkpoint-Charlie-Rennen wie im Schlaf. Nach jeder Runde werden die Bedingungen zwar schlechter, aber durch die erworbene Streckenkenntnis ist es dennoch kein Problem, das Zeitlimit von zwei Minuten einzuhalten. Für jedes gewonnene Rennen erhalten Sie stolze 15.000 Dollar. Wenn Sie sich eine Weile als hauptberuflicher Schnellbootfahrer betätigen, haben Sie schnell ein stattliches finanzielles Polster beisammen. Aus diesem Grund sollte die Werft zu einer der ersten Neuanschaffungen gehören.

Jacob Mebold

Kostenlose Reparatur

Wenn Ihr Auto im Begriff ist, auseinander zu fallen, müssen Sie den angeschlagenen Spritfresser zu einer Ihrer Garagen bringen. Fahren Sie hinein und warten Sie, bis das Tor geschlossen ist. Wenn Sie den Wagen jetzt aus der Garage holen, sieht er wieder aus wie neu!

Basti

Waffen im Flughafen

In den Escobar International Airport Terminal einzudringen und gleichzeitig alle Waffen zu behalten ist relativ simpel. Man besorge sich ein Auto und fahre oder schiebe das Auto vor den Metalldetektor. Jetzt springt man auf das Auto und über den Metalldetektor und schon ist man im Terminal mit all seinen Waffen.

Basti

Nutzlose Straßensperren

Trotz der anfänglichen Barrieren ist es möglich, ohne Cheats auf das westliche Festland zu gelangen. Stellen Sie sich einfach auf die Brücke nach Prawn Island und warten Sie, bis ein Boot unter der Brücke durchfährt. Jetzt springen Sie einfach auf das Wasserfahrzeug und stehlen es. Jetzt können Sie jeden Punkt in Vice City erreichen.

Basti

Mobile Stunt-Rampe

Für abgefahrene Stunts braucht man nicht unbedingt eine Monster-Stunt-Rampe. Es genügt, wenn man sich den Truck „Packer“ kauft, der bevorzugt im Hafengebiet bei der Werft herumfährt. Falls man die Filmstudios besitzt, findet sich dort immer einer im Hinterhof. Jetzt



WAFFEN IM FLUGHAFEN Stellen Sie einen Wagen vor die Absperrung beim Flughafeneingang. Jetzt können Sie in den Terminal springen.



NUTZLOSE STRASSENSPERREN Von der Prawn-Island-Brücke können Sie sich auf vorbeifahrende Schiffe fallen lassen. So können Sie die Straßensperren umgehen.

braucht man nur noch eine lange gerade Strecke und ein schnelles Auto.

Florian Weikert

Über den Wolken

Sicherlich werden sich einige Leser bereits gewundert haben, was sich hinter der Statistik „Flugstunden“ verbirgt. Flugstunden ist die Zeitspanne, die Sie zwischen dem Absprung aus einem Helikopter und dem Aufschlag auf dem Boden genießen dürfen. Um bei dem Aufprall nicht das Zeitliche zu segnen, brauchen Sie eine kugelsichere Weste und volle Lebensenergie. Wenn Sie in einem Swimmingpool landen, werden Ihnen nicht ganz so viele Schadenspunkte abgezogen.

Martin Drößler

Mehr Fahrzeuge in der Garage

Es ist ohne Probleme möglich, mehr als ein Vehikel in den Garagen unterzubringen. Hierzu müssen Sie einfach das Garagentor mit einem Motorrad blockieren und dann die Wagen hineinfahren. Wie viele Gefährte Sie unterbringen, liegt an Ihren Einparkfähigkeiten.

Christian H. Brenk

Per Anhalter fahren

Wie wäre es mit einer ungestörten Spazierfahrt durch Vice City, bei der Sie sogar gefahren werden? Kein Problem! Springen Sie einfach auf ein Auto Ihrer Wahl und knien Sie sich hin. Fahrer mit gutem Nervenköstüm machen sich nichts aus dem zusätzlichen Ballast und fahren mit Ihnen auf dem Dach gemütlich durch die Stadt. Sollte sich ein Fahrer weigern, mit Ihnen als Gationsfigur loszufahren, ballern Sie einfach eine Kugel in die Kühlerhaube. Die meisten Bürger erschrecken sich so, dass Sie wie von der Tarantel gestochen losbrettern. In einem solchen Fall müssen Sie aufpassen, nicht vom Dach zu purzeln.

Juri

Kein Ärger mit dem Militär

Mit der Polizeikleidung kommt man in die Militärbasis, ohne attackiert zu werden; die Pay'n'Spray-Shops kann man gratis benutzen.

Matthias Hahn

Der schnelle Abschuß

Wer sich mit dem Gesetz anlegt, wird früher oder später Bekanntschaft mit den gefährlichen Polizeihubschraubern machen. Um diese feuerstarken Ungetüme aus der Luft zu holen, benötigt man eine mächtige Wumme mit viel Munition. Das geht natürlich ganz schön ins Geld. Wenn man aber ein Scharfschützengewehr hat, kann man sich viel Munition sparen. Zielen Sie einfach auf das Cockpit. Der Pilot sitzt auf der

rechten Seite. Ein einziger gezielter Schuss sollte reichen, um den Helikopter zum Absturz zu bringen.

Florian Giese

Wheelies und Stoppies

Wheelie

Man beschleunigt und lehnt sich gleichzeitig nach hinten, um das Vorderrad in die Luft zu bekommen. Nun lässt man den Gaszug los, hält aber die andere Taste weiter fest – so kann man kilometerweit fahren. Bevor man zu langsam wird, muss man lediglich ab und zu am Gas drehen. In dieser Stellung kommt man bei vorsichtiger Fahrweise sogar um Kurven.

Schmerzbringer

Stoppie

Richtig lange Stoppies kann man nur mit den Faggio-Rollern machen. Während der Fahrt lehnt man sich nach vorne und zieht gleichzeitig Hand- und Fußbremse. Sobald man hinten hoch ist, lassen Sie die Fußbremse los und geben Gas. Solange man nicht lenkt, fällt man nicht um, daher sucht man sich idealerweise lange Geraden dafür aus. Empfehlenswert ist die Landebahn am Flughafen oder aber die Strandpromenade.

Benedikt Ehinger

Lesertipps zu den Missionen

Mission: Love Juice (1. Auftrag der Rock-Band)

Im V-Rock-Gebäude lernen Sie die freundlichen Mitglieder der Heavy-Metal-Band Love Fist kennen. Um dem bunten Haufen einen gemütlichen Aufenthalt zu gewährleisten, müssen Sie Drogen und leichte Mädels organisieren. Benutzen Sie im ersten Teil der Mission unbedingt ein Motorrad. Da der Dealer selber auf einem Zweirad flieht, ist es ein Leichtes, ihn während der Verfolgungsjagd vom Moped zu ballern. Schnappen Sie sich nun den Polizeihubschrauber und fliegen Sie zu Mercedes. Parken Sie den Heli auf der Terrasse, kapern Sie sich ein Auto und holen Sie die süße Maid ab. Jetzt nur noch zurück zum V-Rock-Gebäude und der Auftrag ist erfüllt.

Wolfgang Bauer

Mission: Alle meine Pferdchen (1. Auftrag der Filmstudios)

Die Verfolgungsjagd mit Candys Agenten können Sie vermeiden, indem Sie folgendermaßen vorgehen: Beschaffen Sie sich eine Minigun. Wenn Sie Phil Cassidys Missionen bereits erledigt haben, fahren Sie zu seinem Wohnwagen und kaufen sich eine. Wenn nicht, schnappen Sie sich die Minigun in der Nähe des Flughafens.

Mit gezückter Waffe, voller Gesundheit und einer kugelsicheren Weste steuern Sie den Treffpunkt an und unterhalten sich mit Candy. Nach dem Gespräch erscheint der Wagen des Agenten und seine Schergen greifen Sie an. Kümmern Sie sich nicht um die Angreifer, sondern jagen Sie zuerst den Agentenwagen mit der Minigun in die Luft. Jetzt erledigen Sie die Störenfriede und können sich wieder um die süße Candy kümmern.

Rolf Dieblitz

Mission: Der große Coup (4. Auftrag des Malibu Clubs)

Wenn Sie den Safe-Knacker nach getaner Arbeit um die Ecke bringen, müssen Sie sich die Beute nur noch mit Phil teilen.

Sascha Frölich

Mission: Das Taxi-Inferno (3. Auftrag der Kaufmann-Taxi-Zentrale)

Wenn Sie auf dem großen Hinterhof immer im Kreis fahren und bei jeder Runde durch das Vordach bei 8-Balls-Garage brettern, verkeilen sich die Verfolger ineinander und es ist kein Problem, die Minute zu überleben. Sobald das Zebra-Taxi auf den Hof fährt, steigen Sie aus und jagen es mit einer großkalibrigen Waffe in die Luft. Mission erledigt!

Ulf Berger

Mission: Fliegende Bomben (2. Auftrag von Tante Poulet)

In der Mission „Fliegende Bomben“ müssen Sie mit einem ferngesteuerten Flugzeug Bomben abwerfen, um die Kubaner zu vernichten. Sobald die erste Bombe explodiert ist, fliehen diese jedoch mit Schnellbooten und einem Auto. Nun ist es sehr schwierig, die Typen während der Fahrt zu treffen. Mit folgendem Trick sollte die Mission trotzdem kein Problem sein: Landen Sie mit dem kleinen Flugzeug auf der Wiese neben den am Auto stehenden Kubanern. Peilen Sie einen nach dem anderen an und fliegen Sie die Pixelmännchen kurzerhand über den Haufen. Es reicht, wenn man mit geringer Geschwindigkeit auf Kopfhöhe gegen die Kerle knallt. Auch die auf dem Steg befindlichen Kubaner können Sie problemlos beseitigen. Ohne Besatzung sind die Boote logischerweise nicht in der Lage zu flüchten. Also haben Sie beim abschließenden Bombardement leichtes Spiel.

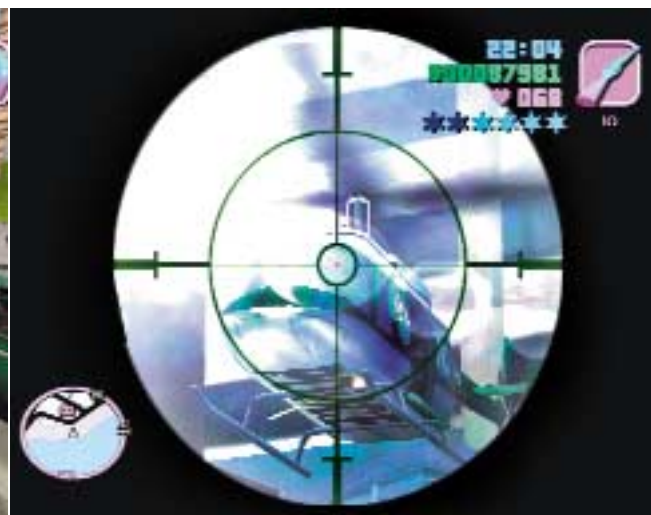
Sascha Wellm

Mission: Schlagende Argumente (1. Auftrag von Avery Carrington)

Wegen der vielen Bodyguards ist es alles andere als einfach, der Zielperson eine Lektion zu erteilen. Besonders erschwert wird das Unterfangen dadurch, dass Sie beim Eingang zum



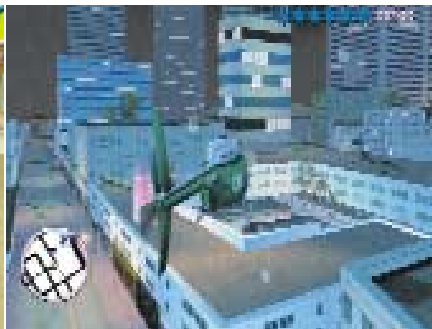
MOBILE STUNT-RAMPE Klauen Sie sich den Packer aus dem Hafenviertel. Nun können Sie an jedem Ort Monster-Stunts genießen.



DER SCHNELLE ABSCHUSS Mit dem Scharfschützengewehr können Sie Hubschrauber mit einem gezielten Schuss zum Absturz bringen.



MEHR FAHRZEUGE Hier der Beweis: In Vice City Garagen finden mehrere Fahrzeuge Platz.



HEISSE LIGHTSHOW Mit einem Hubschrauber lässt sich diese Mission wesentlich einfacher absolvieren.



EIN MANN NAMENS MARTHA Auf dem Vordach des Hotels gegenüber der Suite sind Sie sicher.

Golfclub sämtliche Waffen abgeben müssen. Dies können Sie mit einem einfachen Trick umgehen. Parken Sie ein Auto auf der westlichen Seite des Eingangs direkt vor den Holzplanken. Jetzt springen Sie auf Ihren fahrbaren Untersatz und laufen über die Kühlerhaube auf die Bretter. Mit einem beherzten Sprung gelangen Sie in den Golfclub – ohne dabei die Waffen zu verlieren. Nun müssen Sie nur noch in die Nähe des Opfers laufen und einen gezielten Schuss anbringen. Bevor die Leibwächter sich an Ihre Fersen heften können, haben Sie sich bereits aus dem Staub gemacht.

Jörg Täuber

Mission: Heiße Lightshow (4. Auftrag der Filmstudios)

Wer diese Angelegenheit wirklich mit dem Motorrad erledigt, ist selber Schuld. Mit einem einfachen Trick kann man sich viel Stress ersparen. Begeben Sie sich mit einem Bike zum Startpunkt des Markierungsrennens. Nachdem Sie den ersten Checkpoint erreicht haben, lassen Sie den Bock links liegen und stehlen sich einen Hubschrauber. Mit diesem ist es eine Leichtigkeit, sämtliche Markierungen innerhalb des Zeitlimits anzufliegen. Am besten benutzen Sie den VCN-Maverick, der in der Nähe auf einem Dach steht.

Dirk Hausner

Mission: Ein Mann namens Martha (3. Auftrag der Filmstudios)

Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und folgen Sie der süßen Candy. Nachdem die kurze Zwischensequenz vorbei ist, fliegen Sie auf das Vordach des nahe gelegenen Hotels. Von hier aus können Sie optimal die geforderten Beweisfotos knipsen und sich dann mit dem Hubschrauber gemütlich auf den Heimweg machen. Auf diese Weise umgeht man die heftige Ballerei im Treppenhaus des Hotels.

Alex

Mission: Der Eintreiber (finale Missionen)

Leider kann man es kaum verhindern, dass die Mafiosi den Club ausrauben. Schnappen Sie sich deshalb einen fahrbaren Untersatz und flit-

zen Sie zu Cherry Poppers. Parken Sie direkt auf dem Geldsymbol, so dass die Halunken es nicht erreichen können. Jetzt müssen Sie sich nur noch auf die Lauer legen und die heranpreischenden Gauner ausknipsen.

Ralf Bayer

Mission: Der Schutzengel (3. Auftrag von Colonel Cortez)

Wenn man die Mission fehlschlagen lässt, kann man sich unten ein kugelsicheres Auto abholen.

Don

Mission: Copland (5. Auftrag von Tommy Vercetti)

In der Nähe der Garage, in die Sie die Polizisten locken müssen, befindet sich auf einer Grünfläche ein Hubschrauber. Wenn Sie diesen vor dem Eingang des Einkaufszentrums platzieren, kann anschließend bei der Flucht kaum noch etwas schief gehen. Steigen Sie einfach ein und fliegen Sie zu Vercettis Anwesen. Sie müssen lediglich noch darauf achten, dass Sie nicht von Polizeihubschraubern vom Himmel geholt werden.

Michael Behnke

Mission: Trouble am Check-In (4. Attentat-Auftrag)

Diese Aufgabe ist auf dem normalen Wege kaum zu lösen. Schnappen Sie sich lieber einen Hubschrauber und fliegen Sie vor den Flughafen-Terminal. Nachdem Sie die Zielperson eliminiert und den Aktenkoffer in Ihren Besitz gebracht haben, müssen Sie nur noch in den Heli steigen und verschwinden. Auf diese Weise erspart man sich den schwierigsten Teil des Auftrags, die Flucht vom Terminal.

Sebastian Stärk

Mission: Die Befreiungsaktion (1. Auftrag von Tommy Vercetti)

Bei dieser Aufgabe kann man sich sehr viel Ärger ersparen. Fliehen Sie nicht mit irgendeinem Auto, sondern benutzen Sie den Müllaster, der ohnehin auf dem Schrottplatz steht. Jetzt können Sie Lance ohne Probleme zum Krankenhaus befördern – die Verfolger können Ihnen nichts anhaben.

Christian Laschinger

Mission: Der Fahrer (3. Auftrag des Malibu Clubs)

Ihr Handicap: Sie fahren den langsameren Wagen. Das Problem kann man dadurch umgehen, dass man vor dem Beginn des Rennens einen Sportwagen auf dem Bürgersteig platziert. Am besten stellen Sie den Flitzer auf der ersten langen Geraden, in Sichtweite des Malibu Clubs, ab. Jetzt starten Sie das Rennen. Kommt man in dessen Verlauf an dieser Stelle vorbei, wechselt man das Fahrzeug und hat danach noch genügend Zeit, den Kontrahenten abzuhängen.

Stefan Kappler

Eine weitere Möglichkeit:

Steigen Sie direkt nach dem Start aus Ihrer lahmen Ente aus. Benutzen Sie das Scharfschützengewehr oder ein MG und zerschießen Sie dem davonfahrenden Hillary die Reifen. Freuen Sie sich über die panischen Versuche des Lockenkopfes, auf der Straße zu bleiben. Es sollte überhaupt kein Problem sein, mit dem langsamen Auto den umherirrenden Psycho zu überholen.

Centurio

Mission: Schutt und Asche (2. Auftrag von Avery Carrington)

Die Platzierung der vier Sprengkörper innerhalb des Zeitlimits ist deutlich geruhsamer, wenn man sich nicht mehr mit dem Personal herumärgern muss. Also erst die Belegschaft des Hauses ausschalten und dann die erste Bombe aufsammeln und den Countdown starten.

Th. Taplik

Mission: Der Aufruhr (4. Auftrag von Ken Rosenberg)

Um sich diese Aufgabe wesentlich leichter zu machen, empfiehlt sich folgender Trick: Gehen Sie nicht sofort durch das Tor und legen Sie sich mit den Arbeitern an. Bleiben Sie vielmehr vor dem Gitterzaun stehen und erledigen Sie die bewaffneten Wachen mit gezielten Salven. Nachdem sämtliches Wachpersonal über den Jordan befördert wurde, stürzen Sie sich ins Getümmel und starten ein Handgemenge. Jetzt müssen Sie keine Angst mehr haben, während der wilden Prügelei von hinten niedergeschossen zu werden.

Jonas Kronmüller



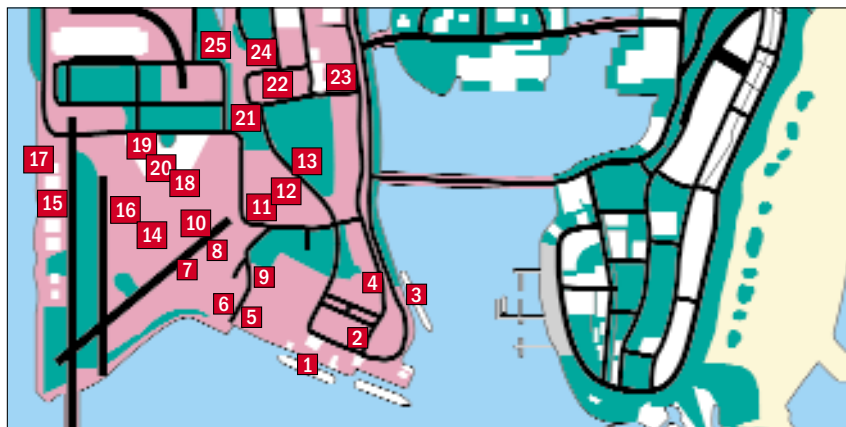
BIKER-RENNEN Blockieren Sie vor dem Start die Mitsstreiter mit einem großen Wagen.



SCHUTT UND ASCH Mit den Rotorblättern können Sie die Bauarbeiter einen Kopf kürzer machen.



LOVE JUICE Wenn Sie den Dealer mit einem Motorrad verfolgen, können Sie ihn einfach abschießen.



Vice Port 1

□ 1. Die Päckchensuche beginnt im Hafen von Vice City: Vice Port. Es liegen drei Frachtschiffe vor Anker. Fliegen Sie mit dem Hubschrauber auf den Kahn mit der Aufschrift „Chartered Libertine Lines“. Das Päckchen liegt auf der Ladefläche vor der Brücke.

□ 2. Fahren Sie von Norden her zum Hafen. Bei der Einfahrt ins Hafengebiet halten Sie sich rechts und fahren geradeaus die Straße hinab, bis Sie zu Ihrer Rechten ein Schild mit der Aufschrift „Vice City Port Authority“ entdecken. Das Päckchen liegt direkt darunter.

□ 3. Wenn Sie sich bei der Hafeneinfahrt links durch den Gegenverkehr schlagen, entdecken Sie direkt nach dem Tor ein Frachtschiff zu Ihrer Linken. Steigen Sie die Planke empor und begeben Sie sich auf die Ostseite des Schiffes. Das Päckchen finden Sie auf der Ladefläche etwa in der Mitte des Ozeanriesen.

□ 4. Kurz vor der Hafeneinfahrt säumen mehrere zweistöckige Apartments den westlichen Straßenrand. Das Päckchen liegt, vom Hafen aus gesehen, im Innenhof des zweiten Apartments.

□ 5. Dieses Päckchen erreichen Sie am besten mit einem Boot. Fahren Sie südlich am Hafen vorbei Richtung Westen. Nachdem Sie 8-Ball passiert haben, kommt als Nächstes ein großer Hangar. Legen Sie an und gehen Sie die Treppen nach oben. Das Päckchen liegt im Büro des Hangars an der Nordseite.

Escobar International Airport & Little Havana

□ 6. Ein Gebäude weiter westlich vom Hangar, in dem Sie das fünfte Päckchen eingesammelt haben, ist ein großes Flughafengebäude mit einem kleinen Kontrollturm darauf. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach auf der Südseite.

□ 7. Fahren Sie zum Vice-City-Flughafen. Betreten Sie das Fluggelände durch die Schranke östlich des Terminals. Sie finden das Päckchen auf dem südlichsten Heliport vom Flughafengebiet.

□ 8. Gehen Sie im südlichen Teil des Flughafengeländes zum Kreuzpunkt der Landebahnen. Folgen Sie der einzelnen Bahn Richtung Nordost. Sie finden das Päckchen auf dem Dach des vorletzten Hangars, kurz vor Ende der Runway.

□ 9. Fahren Sie in den großen Hof von 8-Balls Garage. Das Päckchen befindet sich in der nordwestlichen Ecke.

□ 10. Das Päckchen liegt am südlichsten Ende der Fluggast-Brücken. Sie finden die Rampe in der Nähe des nordöstlichen Endes der schrägen Startbahn.

□ 11. Stellen Sie Ihr Auto auf dem Hauptparkplatz des Flughafens ab. Sie finden den Parkplatz westlich der vier Treibstofftanks mit der Aufschrift „No Smoking“. Das Päckchen liegt zwischen den beiden LKW-Anhängern im Südwesten des Platzes.

□ 12. Fahren Sie zu den vier großen Treibstofftanks westlich vom Flughafen auf dem Parkplatz. Das Päckchen liegt zwischen den riesigen Blechkolossen direkt hinter einem Leitungsröhr.

□ 13. Machen Sie einen Ausflug zu Sunshine-Autos. Betreten Sie das Gebäude und begeben Sie sich in die erste Etage. Das Päckchen liegt in der südlichen Ecke.

□ 14. Südlich des Terminals befinden sich mehrere Linienmaschinen. Begeben Sie sich zum südwestlichsten Flieger. Das Päckchen liegt auf dem Dach der Maschine.

□ 15. Begeben Sie sich auf das Flughafengelände. Laufen Sie zur westlichen Startbahn. Das Päckchen liegt unter dem Flügel des Rockstar-Fliegers, der halb im Hangar steht.

□ 16. Direkt südlich des Terminals befinden sich etliche Flieger, die vor den Fluggast-Brücken parken. Das Päckchen befindet sich unter dem südwestlichsten der abgestellten Flugzeuge.

□ 17. Westlich des Hauptterminals befindet sich die Flughafenfeuerwehr. Sie erkennen das Gebäude am kleinen Kontrollturm auf dem Dach. Gehen Sie hinter das Haus und sammeln Sie das Päckchen an der Kaimauer ein.

□ 18. Betreten Sie den Flughafenterminal. In der ersten Etage gibt es zwei Ausgänge. Das Päckchen befindet sich im Gang zu den Gates 1-8.

□ 19. Begeben Sie sich in den Terminal. Laufen Sie im Gebäude nach rechts, bis Sie zu einer Mauer kommen. Das Päckchen liegt direkt dahinter.

□ 20. Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und machen Sie sich auf den Weg zum Terminal. Das Päckchen liegt auf dem Dach in der westlichen Mulde.

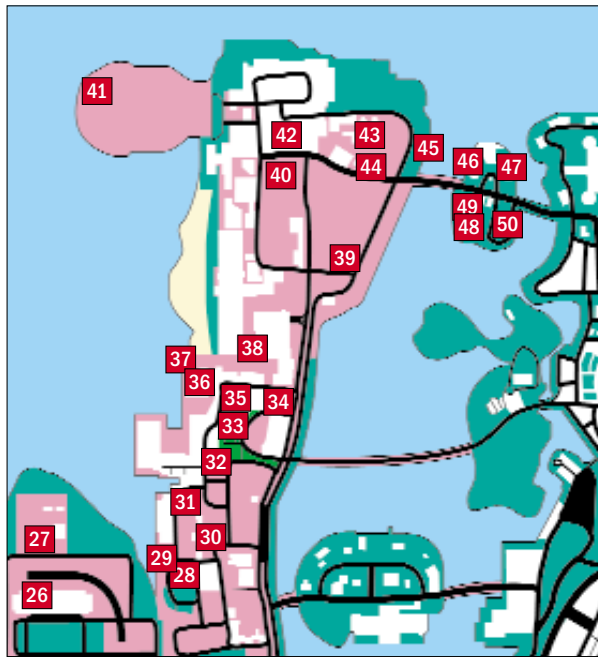
□ 21. Fahren Sie zum Werkzeugladen („Screw This“) in Little Havana. Von hier führt Sie die Suche in Richtung Westen. Nach circa 200 Metern sehen Sie zu Ihrer Linken ein Haus mit rotem Vordach und mit einer Treppe auf dem Nachbardach. Laufen Sie um das Gebäude herum. Die Treppen führen Sie auf das Dach, wo Sie auch das Päckchen finden.

□ 22. Nordwestlich des Werkzeugladens von Little Havana sehen Sie eine große Werbetafel mit der Aufschrift „Pet Stuffers“. Benutzen Sie den Fußweg westlich des Schildes und betreten Sie den Hinterhof. Zu Ihrer Linken führen einige Treppen auf die Dächer des Häuserblocks hinauf. Vom nördlichen Gebäude aus können Sie auf das Geländer unterhalb des Kaufman-Taxi-Werbeschildes springen. Das Päckchen liegt neben der Reklametafel.

□ 23. Begeben Sie sich zum Polizeirevier in Little Havana. Auf der anderen Straßenseite versorgt ein Donutladen die hungrigen Bürger. Das Päckchen befindet sich im Geschäft hinter dem Ladentisch.

□ 24. Statten Sie dem Café Robina einen Besuch ab. Das ist der schmierige Laden, in dem Sie der Kubaner Umberto mit Aufträgen versorgt. Gegenüber dem Café sehen Sie einen kleinen Durchgang. Das Päckchen liegt direkt hinter der Mauer neben den Müllsäcken.

□ 25. Fahren Sie vom Terminal nach Norden Richtung Fort Baxter. Das Päckchen liegt hinter einer der Werbetafeln, die den Weg säumen. Da Sie das Päckchen nicht von der Straße aus erreichen können, empfiehlt sich der Einsatz eines Hubschraubers.



□ 26. Das Versteck finden Sie auf der kleinen Rollbahn nördlich des Hauptterminals. Folgen Sie der Bahn über die Straße und um die Ecke hinter das Gebäude. Das Päckchen befindet sich mitten zwischen dem Fahrwerk des dritten Passagierjumbos.

□ 27. Für das Päckchen müssen Sie zum Glück nicht mal in die Kaserne hinein. Direkt neben der Straße, links von der Schranke steht ein Mauerstück mit der Aufschrift „Vice City Air Reserve ...“. Schauen Sie einfach mal dahinter.

□ 28. In der Parallelstraße zur Druckerei, nur wenige Meter südlich der Falschgeldquelle, steht ein Wohnhaus zum Verkauf. Oben auf der Treppe zur Haustür blitzt Ihnen das Päckchen entgegen.

□ 29. Folgen Sie der Straße vor der Druckerei in westlicher Richtung und laufen Sie links um die nächste Ecke. Dort steht eine kleine Wäscherei mitsamt passenden sauberen Klamotten zum Wechseln und dem gesuchten Päckchen.

Little Haiti

□ 30. Fahren Sie auf dem Highway des westlichen Festlands in Richtung Norden. Biegen Sie nach der „El Banco Corrupte Grande“ (die Bank, in der die Mission „Der Coup“ stattfindet) links ab. Das Päckchen liegt hinter dem Holzzaun mit dem Little-Haiti-Werbeschild.

□ 31. Die Suche führt Sie zur Druckerei in Little Haiti. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach des Gebäudes nördlich der Druckerei. Entweder holen Sie sich einen Hubschrauber und fliegen direkt dorthin oder Sie meistern die Jump&Run-Einlage über die Dächer der Druckerei auf das Nachbardach. Ein kleiner, allerdings schwer zu findender Schleichweg führt übrigens direkt von Norden her auf das Dach.

□ 32. Einen Häuserblock weiter nördlich der Druckerei versorgt der Schnellimbiss „Well-stacked Pizza“ die Haitianer mit Mafiatorten. Ein Haus weiter südlich bietet das Bestattungsunternehmen „Funeraria Romero“ seine Dienste an. Das Päckchen befindet sich auf dem Hinterhof bei den drei Gräbern.

□ 33. Begeben Sie sich zur Zentrale von Kaufman-Taxis. Das Päckchen liegt auf der Treppe des Gebäudes östlich des Taxiunternehmens.

□ 34. Fahren Sie von der Taxizentrale Richtung Norden. Nachdem die Straße eine 90-Grad-Kurve gen Osten gemacht hat, entdecken Sie auf der rechten Seite einen kleinen Weg. Besorgen Sie sich ein schnelles Gefährt und brettern Sie in die Einfahrt. Bei ausreichender Geschwindigkeit fliegen Sie über die beiden Rampen und landen auf einem Dach. Jetzt müssen Sie nur noch ein Dach weiter Richtung Westen hopsen und das Päckchen einsammeln.

□ 35. Laufen Sie vom Kaufman-Taxiunternehmen zwei Häuser weiter nach Norden. Ein kleiner Durchgang zu Ihrer Rech-

ten führt Sie auf einen großen Hinterhof. Das Päckchen liegt am Fuß der Treppe im westlichen Teil des Hofes.

□ 36. Machen Sie eine Spritztour zum Waffenschieber Phil Cassidy. Das Päckchen liegt im Schuppen vor Phils Wohnwagen.

□ 37. Dieses Paket finden Sie direkt nordwestlich von Phil Cassidys Wohnwagen an der Kaimauer.

Vice Port 2

□ 38. Begeben Sie sich zum Highway des westlichen Festlands. Bleiben Sie so lange auf dieser Strecke, bis Sie zu Ihrer Linken das Moist Palms Hotel entdecken. Fahren Sie auf den Parkplatz des Touristenquartiers. Das Päckchen finden Sie im südwestlichen Teil des Parkplatzes.

□ 39. Fahren Sie den Highway des westlichen Festlands Richtung Norden. Bei der Gabelung in Downtown folgen Sie der Straße nach rechts und passieren den Bikerschuppen. Nachdem die Straße wieder nach Norden abbiegt, lassen Sie noch eine Querstraße hinter sich und parken neben dem Gebäude zu Ihrer Linken. Nördlich des Bürokomplexes führen mehrere Treppen zum Hintereingang. Das Päckchen liegt im ersten Raum hinter dem mittleren Computert.

□ 40. Machen Sie einen Abstecher zur Schuman-Klinik in Downtown. Östlich vom Krankenhaus befindet sich die Einfahrt für die Tiefgarage. Das Päckchen liegt in der westlichen Ecke der Garage.

□ 41. Das nächste Päckchen finden Sie auf dem Parkplatz hinter dem Hyman-Memorial-Stadion in einer Ecke.

□ 42. Begeben Sie sich zum Hyman Condo. Wenn Sie in der kleinen Gasse vor dem Bauwerk stehen, entdecken Sie in der Südwand eine Lücke, die Sie in einen Hinterhof führt. Das Päckchen ist nicht zu übersehen.

□ 43. Ganz im Norden des westlichen Festlands gibt es eine Dirtbike-Strecke. Südöstlich davon finden Sie den auffälligen Firmensitz von V.A.J.-Finance. Das Päckchen liegt im Innenhof direkt bei der Skulptur.

□ 44. Fahren Sie von Prawn Island über die Brücke nach Downtown. Nach der Brücke befindet sich auf der Nordseite der Straße das VCN-Gebäude. Durch die Tür gelangen Sie auf das Dach. Das Päckchen liegt unterhalb des Heliports.

□ 45. Fahren Sie von Downtown aus unter die Prawn-Island-Brücke. Das Päckchen befindet sich etwa 100 Meter weiter nördlich in einer Ecke.

Prawn Island

□ 46. Inmitten der kleinen Insel finden Sie eine kleine Ringstraße und einen Brunnen. Von hier aus gehen Sie westlich durch die Einfahrt. Erklimmen Sie die Stufen zum Eingang, laufen Sie um das Haus herum und schnappen Sie sich das Päckchen auf der hinteren Veranda.

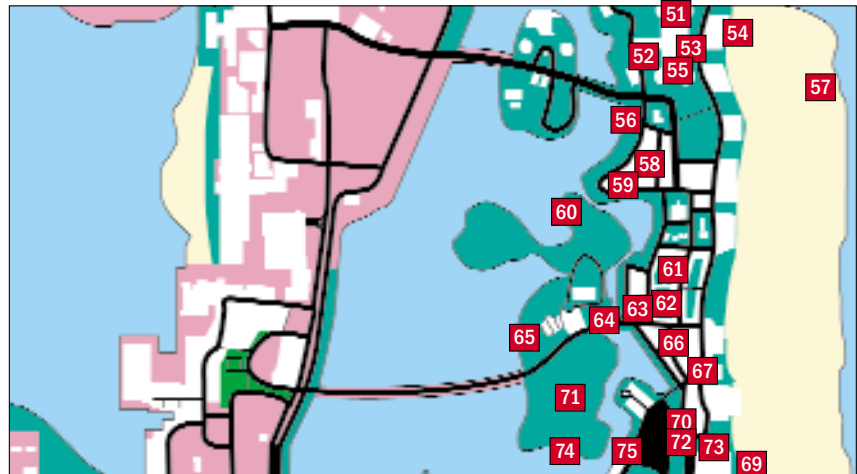
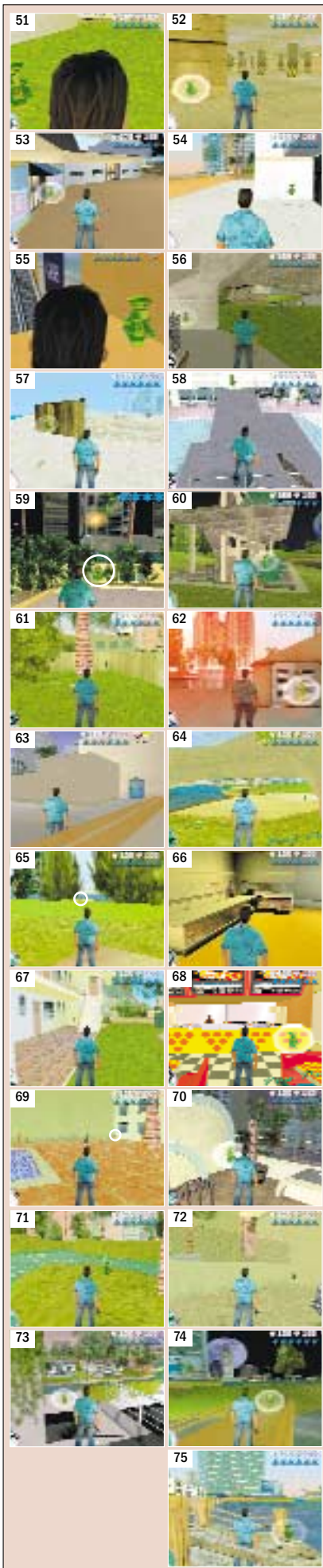
□ 47. Betreten Sie die Villa östlich vom Brunnen. Vom Eingang aus sehen Sie zu Ihrer Rechten eine Lücke in der Wand. Gehen Sie die Treppen nach oben, lassen Sie sich in das Loch hineinfallen und schnappen Sie sich das Päckchen.

□ 48. Besorgen Sie sich einen Hubschrauber und flattern Sie zu Steve Scotts Filmstudios. Das Päckchen finden Sie auf dem Dach des blauen Gebäudes neben Studio D.

□ 49. Begeben Sie sich zu Steve Scotts Filmstudios. Das Päckchen befindet sich in der Halle nordwestlich vom Haupteingang in der Ecke.

□ 50. Direkt nach der Brücke von Vice Point nach Prawn Island biegen Sie links ab. Nach etwa 100 Metern sehen Sie eine Einfahrt zu Ihrer Linken, wo Sie auch das Paket finden.





Vice Point

□ 51. Das Päckchen finden Sie in der Nische rechts vom Osteingang des North-Point-Einkaufszentrums.

□ 52. Westlich der North Point Mall befindet sich das dazugehörige Parkhaus. Das Päckchen liegt im Erdgeschoss, direkt neben der West-Ausfahrt.

□ 53. Betreten Sie das North-Point-Einkaufszentrum durch den Osteingang. Fahren Sie mit der Rolltreppe in den ersten Stock und gehen Sie nach Osten. Das Päckchen liegt vor dem Geschäft, das zum Verkauf steht.

□ 54. Statten Sie dem North-Point-Einkaufszentrum einen weiteren Besuch ab. Verlassen Sie das Gebäude durch den Ostausgang. Direkt gegenüber auf der anderen Straßenseite führt ein kleiner Weg hinter den großen Bürokomplex, wo auch das Päckchen zu finden ist.

□ 55. Machen Sie einen Einkaufsbummel in der North Point Mall. Im ersten Stock auf der Südseite des Konsumtempels finden Sie den Klamottenladen Gash. Das Päckchen liegt im Geschäft hinten rechts.

□ 56. Parken Sie östlich vor der Prawn-Insel-Brücke. Das Päckchen befindet sich neben dem südlichen Brückenpfeiler direkt am Wasser.

□ 57. Diesmal führt Sie die Suche zur RC-Bandit-Strecke am nordöstlichen Strand von Vice Point. Das Paket versteckt sich hinter dem blauen Werbeschild im Nordosten der Strecke.

□ 58. Machen Sie einen Ausflug zum Elswanko Casa. Fahren Sie von hier aus nach Westen und passieren Sie die Haarnadelkurve. Nach ein paar Metern kommen Sie an einen auffallenden Hoteleingang. Laufen Sie links um das Gebäude herum. Das Päckchen liegt auf dem Sprungturm.

□ 59. Begeben Sie sich zum Elswanko Casa in Vice Point. Etwa 250 Meter westlich der schmucken Wohnanlage macht die Straße eine Haarnadelkurve. Das Päckchen befindet sich genau am westlichsten Punkt der Biegung hinter der Mauer.

□ 60. Besuchen Sie den Golfclub auf Leaf Links. Bei Ihrem kleinen Spaziergang gen Norden passieren Sie eine kleine Brücke, auf der Sie ein Herzsymbol finden. Bleiben Sie nicht auf dem Weg, sondern laufen Sie über das Grün weiter nach Norden. In der Entfernung sehen Sie den Übungsstand, hinter dem Sie das Päckchen finden.

□ 61. Fahren Sie zum Vice-Point-Polizeirevier. Westlich vom Haupteingang sehen Sie eine Kreuzung. Überqueren Sie diese und biegen Sie direkt nach der Ampel nach links in die Einfahrt ab. Nach nur wenigen Metern gelangen Sie zu einem Holzzaun. Das Päckchen liegt innerhalb des Zauns neben der Palme.

□ 62. Zwei Straßen östlich der Leaf-Links-Brücke befindet sich ein großer Wohnkomplex direkt gegenüber von Mercedes' Apartment. Steigen Sie die Treppen empor und betreten Sie das Dach zu Ihrer Linken. Das Päckchen befindet sich neben der Rampe, die auf das zweite Dach hinunterführt.

□ 63. Begeben Sie sich zum Luxus-Apartment der schönen Mercedes. Der Sündenpfuhl liegt direkt am östlichen Ende der

Leaf-Links-Brücke auf der nördlichen Straßenseite. Das Päckchen liegt eine Etage tiefer auf dem Parkplatz hinter dem Haus.

□ 64. Statten Sie dem Golfclub in Leaf Links einen Besuch ab. Nach dem Eingang halten Sie sich rechts und gehen bis zum Ufer hinunter. Das Päckchen entdecken Sie zu Ihrer Rechten unter der Brücke nach Vice Point.

□ 65. Machen Sie einen Ausflug nach Leaf Links und betreten Sie den Golfclub. Gleich nach der Einlasskontrolle biegen Sie nach links ab und folgen der s-förmigen Straße bis zum Ende. Von hier aus können Sie das Päckchen nordwestlich von Ihnen im Sandbunker erspähen.

□ 66. Dieses Päckchen versteckt sich im Schmuckgeschäft hinter dem Ladentisch. Sie finden den Juwelier drei Straßen östlich der Leaf-Links-Brücke direkt bei den fünf Zeitungskästen.

□ 67. Holen Sie sich ein Auto und fahren Sie vom Malibu-Club aus nach Norden. Biegen Sie bei der nächsten Möglichkeit links ab und parken Sie vor dem ersten Haus auf der Nordseite der Straße. Das Päckchen liegt hinter der rechten Treppe.

□ 68. Fahren Sie vom Malibu-Club aus nach Norden und biegen Sie bei der nächsten Möglichkeit links ab. Vor der Brücke sehen Sie zu Ihrer Rechten ein Schnellrestaurant. Hier verbirgt sich das Päckchen rechts vom Tresen.

□ 69. Machen Sie sich auf zum WK-Chariot-Hotel – das ist der sperrige Betonklotz nordöstlich vom Malibu-Club. Vom Haupteingang gehen Sie links um das Gebäude herum und betreten die Veranda. Das Päckchen befindet sich hinten rechts in der Ecke.

□ 70. Schnappen Sie sich einen fliegenden Untersatz und schweben Sie zu Gonzales' Villa. Der Edelschuppen liegt ein Gebäude weiter nördlich vom Malibu-Club. Das Päckchen befindet sich in der Nähe des Swimming-Pools.

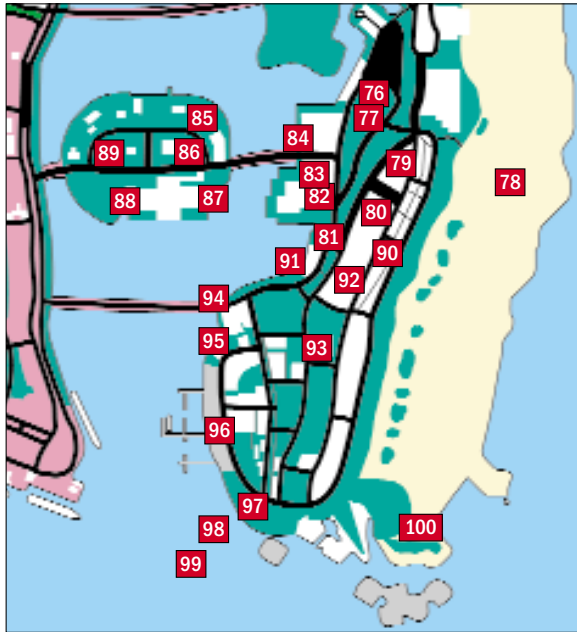
□ 71. Machen Sie sich auf den Weg nach Leaf Links und statuen Sie dem Golfclub einen Besuch ab. Das Päckchen erwartet Sie auf dem südlichen Teil des Platzes auf dem Inselchen mitten im Wasserhindernis.

□ 72. Begeben Sie sich zum Malibu-Club. Das Päckchen befindet sich auf dem Parkplatz direkt hinter dem frivolen Tanzschuppen.

□ 73. Für dieses Päckchen benötigen Sie einen Hubschrauber. Das Objekt der Begierde liegt auf dem Dach des Gebäudes südöstlich vom Malibu-Club in der Nähe des Swimming-Pools.

□ 74. Begeben Sie sich auf den Golfplatz von Leaf Links. Das Päckchen befindet sich auf der südlichsten Brücke des Terrains, die den Platz mit einer kleinen Insel verbindet. Um auf die Südseite der Anlage zu kommen, müssen Sie die kleine Brücke benutzen, die Sie nördlich vom Haupteingang finden.

□ 75. Wenn Sie vor der Starfish-Insel-Brücke mit Blick zur Insel stehen, befindet sich zu Ihrer Linken eine Baustelle. Laufen Sie rechts um die Baustelle herum, bis Sie ans Ufer kommen. Ein Stückchen weiter nördlich finden Sie eine Anlegestelle, auf der das Päckchen liegt.



□ 76. Wenn Sie von der Kreuzung vor der Starfish-Island-Brücke aus nach Norden fahren, entdecken Sie auf der rechten Seite eine Baustelle. Betreten Sie das Grundstück durch die Zaunöffnung und erklimmen Sie das Gerüst. Das Päckchen befindet sich am Ende eines Stahlträgers.

Washington Beach 1

□ 77. Fahren Sie vom Washington-Beach-Polizeirevier etwa 150 Meter nach Norden und benutzen Sie die kleine Brücke Richtung Westen. Nach der Brücke entdecken Sie ein Schild mit der Aufschrift „Spand-Express“. Gehen Sie durch die Lücke in der Mauer und passieren Sie das Tor. Das Päckchen liegt hinter dem Gebäude. Vorsicht! Wenn Sie die Mission „Aufruhr“ von Ken Rosenberg noch nicht erledigt haben, ist das Fabrikator geschlossen.

□ 78. Diesmal führt Sie die Suche an den Strand. Sie finden das Päckchen auf den Stufen einer Rettungsschwimmer-Hütte etwa auf der Höhe des Washington-Beach-Polizeireviers.

□ 79. Fahren Sie zum Washington-Beach-Polizeirevier. Gehen Sie durch den Haupteingang und hetzen Sie geradeaus durch den Korridor. Jetzt flitzen Sie rechts die Treppe nach oben und überraschen die Beamten im ersten Stock. Das Päckchen liegt im Büro gegenüber der Treppe.

□ 80. Das Paket befindet sich auf dem Dach des Hochhauses direkt südlich vom Washington-Beach-Polizeirevier.

□ 81. Begeben Sie sich in die Washington Street. Das ist die Hauptstraße, in der sich die Anwaltskanzlei von Ken Rosenberg befindet. Fahren Sie auf dieser Straße nach Norden, bis Sie an eine Brücke kommen. Laufen Sie östlich (rechts) um das Brücklein herum. Das Päckchen liegt neben dem Pfeiler.

□ 82. Gegenüber der Baustelle bei der Starfish-Island-Brücke befindet sich eine Wohnanlage mit einigen Swimming-Pools. Hier sind gleich mehrere Päckchen versteckt. Eines finden Sie auf der Rückseite des flachen Bungalows mitten in der Anlage.

□ 83. In der Wohnanlage, in der Sie Paket Nummer 82 gefunden haben, existiert ein weiteres Päckchen. Es liegt in der Duschkabine, die der Brücke am nächsten ist.

□ 84. Begeben Sie sich zur Starfish-Island-Brücke. Das Päckchen liegt unter dem ersten Brückenpfeiler direkt am Ufer von Washington Beach. Sie erreichen das Versteck entweder über die Baustelle auf der rechten Seite oder Sie springen über die Stufe links von der Brücke.

Starfish Island

□ 85. Fahren Sie von Vice Point nach Starfish Island und biegen Sie rechts auf die Ringstraße ein. Benutzen Sie die zweite Einfahrt zu Ihrer Rechten und begeben Sie sich zum Haupteingang des Hauses, wo Sie auch gleich das Päckchen in Empfang nehmen können.

□ 86. Springen Sie gegenüber der Diaz-Villa über die Mauer und laufen Sie Richtung Nordwesten. Das Päckchen finden Sie im Whirlpool, direkt neben dem Swimming-Pool.

□ 87. Diesmal führt Sie die Suche auf das Grundstück von Diaz, das spätere Tommy-Vercetti-Anwesen. Das Päckchen finden Sie ganz im Osten des Grundstücks neben der Treppe am Wasser.

□ 88. Das Päckchen befindet sich im Graben zu den westlichen Nachbarn von Diaz beziehungsweise Tommy Vercetti.

□ 89. Folgen Sie der Hauptstraße von Starfish Island Richtung Westen. Auf der rechten Seite entdecken Sie eine weiße Villa, neben der rechts ein Banshee steht. Gehen Sie auf die hintere Veranda und schnappen Sie sich das Päckchen.

Washington Beach 2

□ 90. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach des Gebäudes südlich vom DBP-Sicherheitsdienst. Sie finden den Bodyguard-Schuppen drei Nebenstraßen weiter nördlich vom Ocean-View-Hotel. Benutzen Sie unbedingt einen Helikopter!

□ 91. Direkt gegenüber der Anwaltskanzlei von Ken Rosenberg befindet sich die Immobilie 1102 Washington Street. Gehen Sie um das Haus herum und schnappen Sie sich das Päckchen auf der hinteren Veranda.

□ 92. Gehen Sie die Straße östlich der Ocean Beach Mall Richtung Norden. Das Päckchen liegt im Hinterhof des pinkfarbenen Hochhauses direkt am Pool. Netterweise gibt es hier eine kugelsichere Weste gratis dazu.

Ocean Beach

□ 93. Um dieses Päckchen zu erreichen, benutzen Sie am besten einen fliegenden Untersatz. Fliegen Sie vom Einkaufszentrum in Ocean Beach nach Osten. Das Päckchen befindet sich auf dem Dach direkt gegenüber vom Parkplatz des Konsumparadieses.

□ 94. Dieses Paket liegt unter der Brücke, die Ocean Beach mit Little Havana verbindet. Gehen Sie einfach um den ersten Pfeiler herum und sammeln Sie das Paket ein.

□ 95. Wenn Sie vor dem Krankenhaus in Ocean Beach stehen, können Sie durch das Buschwerk zu Ihrer Linken hinter das Haus laufen. Das Päckchen finden Sie links hinter dem weißen Hochhaus direkt am Wasser.

□ 96. Gegenüber vom Yachthafen in Ocean Beach (der Hafen, in dem die Luxusyacht von Colonel Juan Garcia Cortez vor Anker liegt) befindet sich eine Tiefgarage. Das Päckchen befindet sich in der Garage links hinten in der Ecke.

□ 97. Begeben Sie sich zum Waffenladen in Ocean Beach. Von hier aus laufen Sie nach Süden am Brunnen vorbei und überqueren die Straße. Gehen Sie rechts am Helilandepplatz vorbei und biegen Sie nach rechts ab. Das Päckchen finden Sie hinter dem Haus neben der Treppe.

□ 98. Begeben Sie sich zum Yachthafen in Ocean Beach. Schnappen Sie sich ein Boot und schippern Sie nach Süden. Das Päckchen prangt auf den Klippen in der Nähe der drei „Wasserhütten“. Vorsicht! Dieses Päckchen kann zur tödlichen Falle werden, denn die Gefahr ist groß, dass Ihr Boot wegschwimmt oder sich übel verhält.

□ 99. Der Anfahrtsweg ist der gleiche wie bei Päckchen Nummer 98. Das Paket befindet sich auf der zerstörten Hütte im Wasser. Achten Sie darauf, dass Ihr Boot nicht wegschwimmt und Sie auf der Hütte gefangen sind. Am besten benutzen Sie einen Hubschrauber.

□ 100. Machen Sie einen Spaziergang zum Leuchtturm. Das Päckchen liegt direkt oberhalb der ersten Stufen vor dem Haupteingang des Turms.





PCJ600

Absolut unübertroffen in puncto Geschwindigkeit und Beschleunigung. Es macht mit dem Hobel immer einen Riesenspaß, selbst wenn man nur einfach von A nach B gelangen will.

Tempo	100%
Handling	80%
Kurvenlage	60%



Angel

Keine gute Alternative zur Rennmaschine. Der Chopper ist schwerfällig und eignet sich kaum für Stunts und schnelle Manöver. Zum lässigen Cruisen langt's aber allemal.

Tempo	60%
Handling	50%
Kurvenlage	40%



Freeway

Es ist quasi nur eine Frage des Geschmacks, welchen Chopper man nun lieber nimmt – der Unterschied ist minimal. Letztendlich ist die Freeway kein Stück besser als die Angel.

Tempo	60%
Handling	50%
Kurvenlage	40%



Faggio

Trotz der niedrigen Geschwindigkeit entkommt man etwaigen Verfolgern allein aufgrund der exzellenten Handlichkeit. Für große Stunts ist der Roller aber zu lahm.

Tempo	20%
Handling	100%
Kurvenlage	80%



Sanchez

Das quirlige Bike ist zwar längst nicht so flink wie die PCJ600. Dafür eignet es sich besser, um durch enge, verwinkelte Passagen zu kommen oder durchs Gelände zu pflügen.

Tempo	70%
Handling	60%
Kurvenlage	60%



Oceanic

Die Beschleunigung ist schlecht und auch die Endgeschwindigkeit nicht berauschend. Die Karosserie wankt wie ein Segelschiff im Wind, bleibt aber gut beherrschbar und lässt sich per Handbremse um die Ecken rutschen.

Tempo	40%
Handling	50%
Kurvenlage	40%



Sentinel

Der Sentinel tritt gut an, die Höchstgeschwindigkeit ist ebenfalls brauchbar. Das Fahrwerk ist dagegen nicht besonders. Bei jeder kleinen Lenkbewegung quietschen die Reifen und das Auto neigt zum Ausbrechen.

Tempo	60%
Handling	40%
Kurvenlage	40%



Sentinel XS

Die Verbesserungen gegenüber der Basisversion stecken im Detail. Ein aufgemotzter Motor macht sich durchaus bemerkbar. Das Fahrwerk ist aber kaum besser, der Wagen bricht immer noch zu schnell aus.

Tempo	80%
Handling	50%
Kurvenlage	60%



Stinger

Super Beschleunigung und die schnelle Reaktion auf jeden Lenkbefehl machen das Auto ideal für Verfolgungsjagden aller Art. Hängt bei der Geschwindigkeit anderen Autos hinterher.

Tempo	70%
Handling	80%
Kurvenlage	80%



Blista Compact

Super Auto, kommt schnell weg und lässt sich exakt um Kurven zirkeln. Wenn er Ihnen über den Weg fährt, greifen Sie zu – es gibt kaum Besseres.

Tempo	70%
Handling	80%
Kurvenlage	80%



Voodoo

Das haitianische Pendant zum Cuban Hermes. Die Lowrider-Funktion ist witzig und mit eingezogenen Rädern fährt er fast wie ein Gokart. Für Rennen ist der Blechkübel nicht geschaffen, dafür ist er zu schwerfällig.

Tempo	50%
Handling	60%
Kurvenlage	70%



Stallion

Der Hengst galoppiert annehmbar los und bricht dann bei jeder sich bietenden Gelegenheit aus – selbst bei geringer Geschwindigkeit. Auf zwei Rädern zu fahren ist keine Seltenheit, anschließend auf dem Dach zu landen auch nicht.

Tempo	60%
Handling	40%
Kurvenlage	50%



Hermes

Schon die ungetunte Variante lässt Freude aufkommen. Er ist zwar kein Rennwagen, die Fahrleistungen und die angenehme Straßenlage sind aber brauchbar.

Tempo	60%
Handling	70%
Kurvenlage	50%



Cuban Hermes

Der Schlitten wankt nur so hin und her, bleibt aber relativ gut kontrollierbar. Er zieht los wie eine Rakete, ist aber letztendlich nicht sonderlich schnell.

Tempo	70%
Handling	70%
Kurvenlage	50%



Glendale

Der Motor ist lausig, das Fahrwerk ein Witz – lassen Sie besser die Finger davon. Damit entkommen Sie nicht einmal 'nem Roller. Einziger Lichtblick: Das Auto kippt wenigstens nur schwer um.

Tempo	50%
Handling	40%
Kurvenlage	50%



Regina

Ein einfacher, solider Wagen. Dabei ist er nicht der Schnellste, bricht aber kaum aus und hat auch sonst keine gravierenden Mängel.

Tempo	30%
Handling	50%
Kurvenlage	40%



Admiral

Überdurchschnittlich gute Beschleunigung und Geschwindigkeit, gepaart mit einer guten Bodenhaftung, machen das Fahrzeug zu einer guten Wahl.

Tempo	60%
Handling	70%
Kurvenlage	60%



Perennial

Langsamer geht's kaum. Die Familienkutsche kommt nicht in die Tüte, egal für welche Aufgabe. Praktisch jeder andere fahrbare Untersatz ist besser.

Tempo	20%
Handling	40%
Kurvenlage	30%



Virgo

Kommt gut vom Fleck. Die Tachonadel bleibt erst spät stehen, dafür kann man das Fahrwerk getrost abschreiben, in Kurven gibt es zu schnell nach.

Tempo	70%
Handling	40%
Kurvenlage	50%



Sabre

Der röhrende Motor zaubert gleich beim Anfahren ein Lächeln auf jedermanns Lippen. Ernüchtert dagegen der Grip: Man wähnt sich eher auf Eis als auf geteerten Straßen.

Tempo	70%
Handling	60%
Kurvenlage	50%



Sabre Turbo

Der verbesserte Sabre hat einen potenten Antrieb, schlittert aber zu sehr über den Asphalt. Ein wirklich kultiges Auto mit hohem Spaßfaktor.

Tempo	80%
Handling	60%
Kurvenlage	50%



Idaho

Übersteuert unglaublich stark und braucht Stunden, um zu beschleunigen. Das ideale Auto, um schwarze Muster auf die Straßen zu malen, aber nicht, um sich schnell damit fortzubewegen.

Tempo	40%
Handling	30%
Kurvenlage	40%



Washington

Der Motor hat sichtlich Mühe mit dem schweren Wagen. Nichtsdestotrotz pest das Gefährt reichlich schnell durch die Straßen. Die Bodenhaftung ist nicht zu verachten.

Tempo	60%
Handling	50%
Kurvenlage	60%



Mesa Grande

Der kleine Geländewagen lässt sich nicht gerade leichtgängig durch die Gassen bewegen. Auch beim Elchtest würde er vermutlich durchfallen, Rutscheinlagen sind garantiert.

Tempo	50%
Handling	40%
Kurvenlage	30%



Bobcat
Definitiv kein Rennwagen; aber um den Bullen zu entkommen, reicht's allemal. Ein Trip in dem Gefährt ist jedenfalls recht angenehm und zerrt nicht zu sehr an den Nerven.

Tempo 50%
Handling 60%
Kurvenlage 50%



Landstalker
Reichlich plump fährt der große Geländewagen durch die Stadt. Wer nicht gerade Crashtest-Dummy spielen will, sollte die Finger davon lassen. Überschläge sind an der Tagesordnung.

Tempo 40%
Handling 30%
Kurvenlage 30%



Rancher
Der Rancher fährt sich etwas besser als sein großer Bruder, ist aber ebenfalls kein schnelles Auto. Er ist fast unverwundlich und walzt alles platt, was sich ihm in den Weg stellt.

Tempo 40%
Handling 40%
Kurvenlage 40%



BF Injection
Der Buggy wackelt wie ein Lämmer-schwanz und ist nur was für Leute mit starkem Magen, die nicht seekrank werden. Das Fahrverhalten ist noch in Ordnung.

Tempo 70%
Handling 40%
Kurvenlage 50%



Patriot
Das martialisch anmutende Monstrum lässt sich kaum vom Weg abdrängen und ist superstabil. Das Fahrgefühl ist trotz des hohen Gewichts gut.

Tempo 60%
Handling 60%
Kurvenlage 40%



Infernus
Super Beschleunigung und Endgeschwindigkeit, kommt bei der Kurvenlage aber nicht an die absolute Spitze heran. Lässt sich dafür exzellent mit der Handbremse driften. Bei Regen ist Hopfen und Malz verloren.

Tempo 90%
Handling 90%
Kurvenlage 80%



Cheetah
Spitzenauto, liegt wie das sprichwörtliche Brett auf der Straße und zieht jedem anderen Vehikel in Vice City die Butter vom Brot. Selbst die Geheimagenten schwören darauf.

Tempo 90%
Handling 80%
Kurvenlage 90%



Comet
Oberklasseauto mit überzeugender Leistung und einem sahnemäßigen Fahrwerk, das eine geradezu stoische Ruhe ausstrahlt. Eignet sich hervorragend für Rennen, macht per Handbremse eine trockene 90°-Wendung.

Tempo 90%
Handling 100%
Kurvenlage 90%



Banshee
Ein schneller Sportwagen, der viel Freude bereitet. Hat keine ausgeprägten Stärken oder Schwächen. Nur bei Karambolagen hüpfert er zu leicht aus der Spur und landet irgendwo im nächsten Graben.

Tempo 80%
Handling 80%
Kurvenlage 80%



Phoenix
Der Phoenix reicht nicht ganz an die anderen Rennwagen heran. Er zieht einfach nicht ganz so gut ab, liegt aber sehr gut in der Kurve und gehört somit immer noch zu den besten Autos.

Tempo 70%
Handling 80%
Kurvenlage 90%



Hotring Racer
Ein waschechter Rennbolide mit mächtig Dampf unter der Motorhaube. In diesem Flitzer können Sie ungeniert dem Geschwindigkeitsrausch frönen.

Tempo 100%
Handling 80%
Kurvenlage 80%



Sandking
Absolut tuffige Geländekarre. Hat Grip ohne Ende, egal auf welchem Untergrund. Der Schwerpunkt liegt etwas zu hoch, was in engen Kurven ein Manko ist.

Tempo 70%
Handling 70%
Kurvenlage 60%



Blooding Banger
Elendige Heckschleuder mit schnellem Antritt. Reicht nicht annähernd an den Hotring Racer heran, weder von der Höchstgeschwindigkeit noch von der Fahrbarkeit her.

Tempo 80%
Handling 40%
Kurvenlage 50%



Romero's Hearse
Absolut standesgemäßer Auftritt für einen Gangster in Vice City – schließlich tritt fast ständig jemand ab. Schade nur, dass die technische Seite höchstens Mittelmäßigkeit ist.

Tempo 50%
Handling 40%
Kurvenlage 40%



Zebra Cab
So macht Taxifahren Spaß – auch wenn man sich höchstpersönlich hinter das Lenkrad klemmt. Das Geschoss ist zu schade, um nur als einfache Touristenschaukel herzuhalten.

Tempo 80%
Handling 70%
Kurvenlage 60%



Mr. Whopee
Als Eismann fährt man zum Strand und verteilt das Spezialgemisch an die Bedürftigen. Mehr sollte man mit diesem Gefährt nun wirklich nicht wagen.

Tempo 30%
Handling 20%
Kurvenlage 20%



Fire Truck
Der tonnenschwere Laster macht vor allem dank der beweglichen Wasserkannone Laune, mit der man unliebsame Zeitgenossen wegschleppen kann – oder aber man übt sich als Feuerwehrmann.

Tempo 40%
Handling 20%
Kurvenlage 30%



Police
Zieht mächtig an und ist sauschnell. Das Fahrwerk verdirbt einem aber allzu schnell den Spaß und lässt den Wagen in die nächste Leitplanke krachen. Die Sirene sorgt immer für freie Bahn.

Tempo 80%
Handling 60%
Kurvenlage 60%



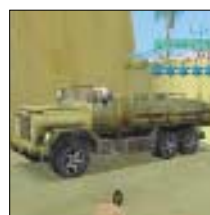
Enforcer
Das große Polizeimobil fürs Spezialkommando beherbergt eine kugelsichere Weste. Damit ließe es sich eigentlich gut fahren, wäre da nicht ständig die Gefahr, einfach einen Überschlag zu vollführen.

Tempo 40%
Handling 30%
Kurvenlage 30%



Rhino
Der Panzer ist nicht kleinzukriegen und rollt über praktisch alles hinweg. Einmal festgefahren, können die Polizisten Sie jedoch ohne Probleme festnehmen. Die Kanone bringt zusätzliche Beschleunigung.

Tempo 30%
Handling 20%
Kurvenlage 50%



Barracks OL
Der Truppentransporter ist ein schwerer Laster mitten in der Kaserne. Er lässt sich dementsprechend gemütlich bewegen. Ist eigentlich nur für die Bürgerwehr-Missionen interessant.

Tempo 50%
Handling 30%
Kurvenlage 30%



FBI Washington
Die verbesserte Version des Washington macht mehr Laune. Lohnt sich vor allem dann, wenn man die zusätzlichen Missionen spielen will. Zu finden ist das gute Stück hinter dem Rock-City-Laden.

Tempo 70%
Handling 60%
Kurvenlage 60%



Stretch
Mehr zum Angeben als zum Einsatz im harten Vice-City-Alltag. Braucht Jahre, um in Wallung zu kommen, fährt für ihre Größe aber beeindruckend gut um Kurven.

Tempo 30%
Handling 30%
Kurvenlage 40%



Love Fist
Der Wagen zieht gut ab, macht trotz seiner Länge auch bei den üblichen Verfolgungsjagden eine gute Figur. Auf jeden Fall eine gesunde Alternative zu den handelsüblichen Karren.

Tempo 70%
Handling 70%
Kurvenlage 60%