

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Grand Theft Auto Vice City

Solucja

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski



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

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

S P I S T R E Ś C I

Wprowadzenie	4
Jak ukończyć grę w 100%?	5
Podstawowe informacje	6
Hideouts	7
Podstawy	7
Mapa	8
Numer 1-2	9
Numer 3-4	10
Numer 5-6	11
Numer 7	12
Asstets	13
Podstawy	13
Mapa	14
Numer 1-2	15
Numer 3-4	16
Numer 5-6	17
Numer 7-8	18
Numer 9-10	19
Spis misji	20
Wątek główny	20
Zadania dodatkowe	21
Posiadłości	22
Pozostałe Zadania	23
Mapa	23
Misje TOP-FUN	24
Misje specjalne	26
Misje na stadionie	28
Misje lotnicze	29
Misje Policji, Straży Pożarnej, Pogotowia, rozwożenie pizzy i strzelnica	31
Ken Rosenberg	33
01 An Old Friend	33
02 The Party	34
03 Back Halley Bowl	36
04 Jury Fury	38
05 Riot	39
Avery Carrington	40
01 Four Iron	40
02 Demolition Man	42
03 Two Bit Hit	44
Colonel Cortez	46
01 Treacherous Swine	46
02 Mall Shootout	48
03 Guardian Angels	50
04 Sir, Yes Sir!	53
05 All Hands on Deck	55
Ricardo Diaz	57
01 The Chase	57
02 Phnom Pehn '86	59
03 The Fastest Boat	61
04 Supply & Demand	63
Kent Paul	65
01 Death Row	65
Tommy Vercetti	67
01 Rub Out	67
02 Shakedown	69
03 Bar Brawl	70
04 Copland	72
Phil Cassidy	74
01 Gun Runner	74
02 Boomshine Saigon	75

Budka Telefoniczna	76
01 Road Kill - Bonus	76
02 Waste The Wife - Bonus	77
03 Autocide - Bonus	78
04 Check Out at the Check In - Bonus	81
05 Loose Ends – Bonus	83
Umberto Robina	85
01 Stunt Boat Challenge – Bonus	85
02 Cannon Fodder – Bonus	86
03 Naval Engagement- Bonus	88
04 Trojan Voodoo- Bonus	90
Auntie Paulet	92
01 Juju Scramble – Bonus	92
02 Bombs Away! – Bonus	94
03 Dirty Lickin's – Bonus	96
Love First	98
01 Love Juice – Bonus	98
02 Psycho Killer – Bonus	100
03 Publicity Tour – Bonus	101
Mitch Baker	103
01 Alloy Wheel of Steel – Bonus	103
02 Messing with the Man – Bonus	104
03 Hog Tied – Bonus	105
The Malibu	107
01 No Escape? – Asset	107
02 The Shootist – Asset	109
03 The Driver – Asset	111
04 The Job – Asset	112
Film Studio	115
01 Recruitment Drive – Asset	115
02 Dildo Dodo – Asset	117
03 Martha's Mug Shot – Asset	118
04 G-Spotlight – Asset	120
Print Works	122
01 Spilling the Beans – Asset	122
02 Hit the Courier – Asset	124
Kaufman Cabs	126
01 V.I.P. – Asset	126
02 Friendly Rivalry – Asset	127
03 Cabmageddon – Asset	128
Ice Cream Factory	129
01 Distribution – Asset	129
Boatyard	130
01 Checkpoint Charlie – Asset	130
Car Showroom	131
Wyścigi – Asset	131
Listy samochodów – Asset	133
FINAŁ	134
01 Cap the Colletor	134
02 Keep Your Friends...	135

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

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

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



Wprowadzenie

Grand Theft Auto: Vice City to tytuł, którego nie trzeba nikomu przedstawiać. Wszak większość graczy miała w swojej karierze do czynienia choćby z jedną z trzech poprzednich części, resztę zapraszam do zapoznania się z materiałami zgromadzonymi w serwisie informacyjnym GRY-OnLine.

Ten poradnik jest opisem wszystkich czynności, jakie gracz musi wykonać by ukończyć grę w 100% (zgodnie z wpisem w statystykach) oraz szczegółowo objaśnia kilka ciekawych aspektów. Poza opisem wykonania poszczególnych misji, zarówno tych wymaganych do ukończenia głównego wątku gry, jak i dodatkowych oraz bonusowych, znajdziecie tu spis wszystkich paczek, rozbojów, sklepów, apartamentów wraz z instytucjami oraz lokacje miejsc wyznaczonych jako unikalne skoki.

Jako że jest tego sporo, podzieliłem poradnik na dwie części. Szczegółowy spis zawartości poradników oraz sposobu ukończenia gry w 100% zawarłem w kolejnym rozdziale. Jeśli szukacie informacji na temat dostępnego uzbrojenia, samochodów, stacji radiowych czy innych szczegółowych informacji na temat Vice City, wszystko to znajdziecie na stronie www.gta.pl.

Pozostaje mi już tylko zaprosić Was do zapoznania się z poradnikiem oraz do samej gry, która potrafi wciągnąć na kilka długich wieczorów.

Jak ukończyć grę w 100%?

By ukończyć grę, musisz wykonać szereg czynności. Podzieliłem je według części poradników, w których ich opis się znajduje. I tak, musisz wykonać:

Część pierwsza – Encyklopedia:

1. Rozboje - Rampages (35/35)
2. Unikalne skoki – Unique Stunt Jumps (36/36)
3. Znaleźć ukryte totemy / paczki – Hidden Packages (100/100)
4. Obrabować sklepy – Shops (15/15)

Część druga – Solucja:

5. Wykupić kryjówki – Hideouts (7/7)
6. Wykupić posiadłości – Assets (10/10)
7. Ukończyć misje wątku głównego (24/24)
8. Ukończyć zadania dodatkowe (18/18)
9. Ukończyć misje w posiadłościach (25/25)
10. Ukończyć misje TOP FUN (3/3)
11. Ukończyć misje specjalne (4/4)
12. Ukończyć misje na stadionie (3/3)
13. Ukończyć misje lotnicze – helikoptery (4/4)
14. Wykonać zadania dla Policji, Straży Pożarnej oraz Pogotowia (level 12)
15. Rozwieźć pizze (55)
16. Uzbierać odpowiednią ilość punktów na strzelnicy (45)
17. Ukończyć zadania finałowe (2/2)

Co daje ukończenie gry w 100%?

Poza satysfakcją? Przede wszystkim kilka ciekawostek. Oto i one:

1. Dostajesz trzy limuzyny, zaparkowane przed Willą.
2. Zdrowie oraz kamizelka kuloodporna wzrastają do 200.
3. Trzech ochroniarzy.
4. Nowe ubranie o nazwie Frankie.

Podstawowe informacje

Rozgrywka w Vice City nie należy do najprostszych. Zostałeś rzucony do wielkiego miasta, w którym wszystkie sprawy będą idą własnym torem. Ty jesteś tylko jednym z jego mieszkańców, wypuszczonym dopiero co z więzienia, z masą długów i wierzycielem na karku. Musisz wykombinować, jak zarobić masę pieniędzy i stać się w mieście ważną osobistością.

Wykonując kolejne misje zbliżasz się do swojego celu. Jednak warto uświadomić sobie na początek kilka podstawowych spraw:

1. Gwiazdki w prawym górnym rogu ekranu.

To tzw. Wanted Level, czyli pasek informujący, jak bardzo jesteś ścigany przez policję. Im więcej gwiazdek, tym większe siły zostaną rzucone, by cię schwytać. Z jedną gwiazdką możesz spokojnie się przemieszczać, a jeśli znikniesz z oczu policji, ta szybko zniknie. Z dwoma to już nie przelewką, ściga Cię sporo radiowozów, a same już nie znikną. Przy trzech masz na ogonie helikopter, a czterech – oddziały specjalne. Potem już tylko pojawi się SWAT, FBI i w końcu wojsko, z czołgiem na czele.

2. Jak pozbyć się lub zmniejszyć Wanted Level?

Istnieje kilka sposobów, by tego dokonać. Najprostszą jest znalezienie specjalnych „gwiazdek”, różowych punktów porozrzucanych po mieście. Gdy jesteś ścigany i zbierzesz jedną taką gwiazdkę (pieszo lub samochodem), ilość gwiazdek na wskaźniku spadnie o jedną w dół.

Kolejny sposób przydaje się, gdy jesteś w pojeździe (nie możesz tego zrobić, gdy kierujesz radiowozem policyjnym, karetką czy strażą pożarną). Odszukaj specjalne miejsce, zaznaczone na mapie ikoną ze sprayem. Gdy wjedziesz do ich wnętrza, Twoje auto zostanie przemalowane i naprawione. Gwiazdki nie znikną, a zbledną – jeśli zwrócisz ponownie uwagę policji, zostaniesz rozpoznany. W przeciwnym razie po kilku chwilach będziesz miał zupełny spokój.

Najlepszą metodą jest korzystanie z miejsc, w których możesz się przebrać. Ten sposób działa w 100%, musisz tylko zabrać ubranie pieszo. Ciuszki znajdziesz w specjalnych punktach w mieście (wykonując misje poznasz ich lokalizacje) oraz w Hotelu i później swojej Willi. Założenie nowego ubrania skutkuje natychmiastową dezorientacją organów ścigania.

3. Jak zdobyć pieniądze?

Wykonując misje i zadania opisane w tym poradniku. Poza tym jest na to masa sposobów i wszystko zależy od Twojej inwencji. Możesz zdejmować przechodniów i zabierać ich zaskórniaki czy możesz wozić pasażerów autobusem.

4. Jak kupować posiadłości – Assets i kryjówki – Hideouts?

Zacznę od końca. Kryjówki możesz kupować zawsze, jeśli oczywiście pozwolą Ci na to posiadane fundusze. Ale posiadłości można zacząć kupować dopiero po wykonaniu misji Shakedown. Wtedy już dwie z nich będą należeć do Ciebie.

5. Co się dzieje w grze, jeśli zginę lub złapie mnie policja?

Wbrew pozorom nie kończysz zabawy. W przypadku złapania przez policję, lądujesz na komisariacie, a po zejściu z tego świata, w okolicy najbliższego szpitala. Tracisz przy tym całe swoje uzbrojenie, troszkę pieniędzy a aktualnie rozgrywana misja kończy się niepowodzeniem.

Hideouts

P o d s t a w y

Co to są Hideouts?

Hideouts (z ang. Kryjówki) to specyficzne miejsca na mapie, które możesz za sprecyzowaną sumę wykupić. Są one dużo tańsze niż Assety, jednak nie generują zarobku. Jediną ich funkcją jest słuzenie Ci za przyczółek i miejsce chwilowego spoczynku.

Możesz w nich zapisać stan gry oraz przechować wybrane auto w garażu. Warto się tymi budynkami zainteresować, gdyż możesz je kupić już na początku gry.

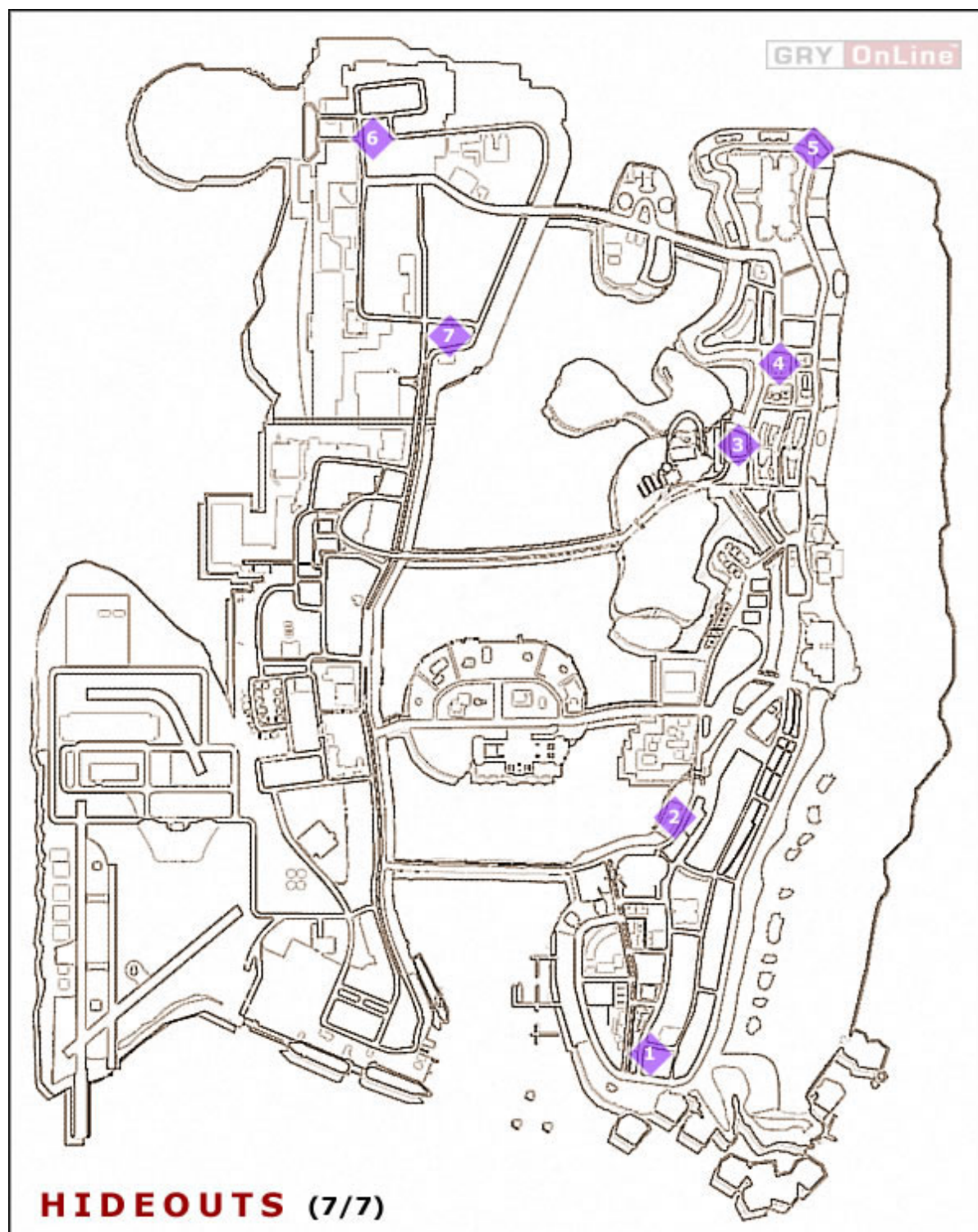
Jak kupić taką kryjówkę?

Przy każdej możliwej do kupienia posiadłości znajdziesz specyficzny znak – domek zielonego koloru. Jeśli posiadasz wymagane fundusze, wystarczy podejść do owego znaku i wcisnąć TAB, a posiadłość będzie Twoja.

Dobrze, ale co z tego mam?

Przede wszystkim miejsce, gdzie możesz się schronić przed policją oraz zapisać grę (oczywiście pomiędzy misjami). Poza tym wykupienie wszystkich kryjówek jest wymagane do ukończenia gry w 100%.

M a p a



N u m e r 1 - 2



Ocean Heights Apartment

Cena: 7 000\$

Zalety: 1 garaż

Charakterystyka: Duży czerwony blok w południowej części pierwszego miasta. Wejście znajduje się od północy, przy drodze nieopodal fontanny.



1102 Washington Street

Cena: 3 000\$

Zalety: brak

Charakterystyka: Niebieski, średniej jakości blok zlokalizowany nad wodą. Wejście znajduje się do strony ulicy, naprzeciwko miejsca, w którym dostajesz pierwsze misje dla Kena Rosenberga.

N u m e r 3 - 4



Links View Apartments

Cena: 6 000\$

Zalety: 1 garaż

Charakterystyka: Ładny, nowoczesny blok mieszkalny również zlokalizowany nad wodą. Wejście standardowo od strony ulicy.



El Swanko Casa

Cena: 8 000\$

Zalety: 1 garaż

Charakterystyka: Przyjemny, wielki apartament. Wydaje się być wart swej ceny. Wejście od strony północnej.

N u m e r 5 - 6

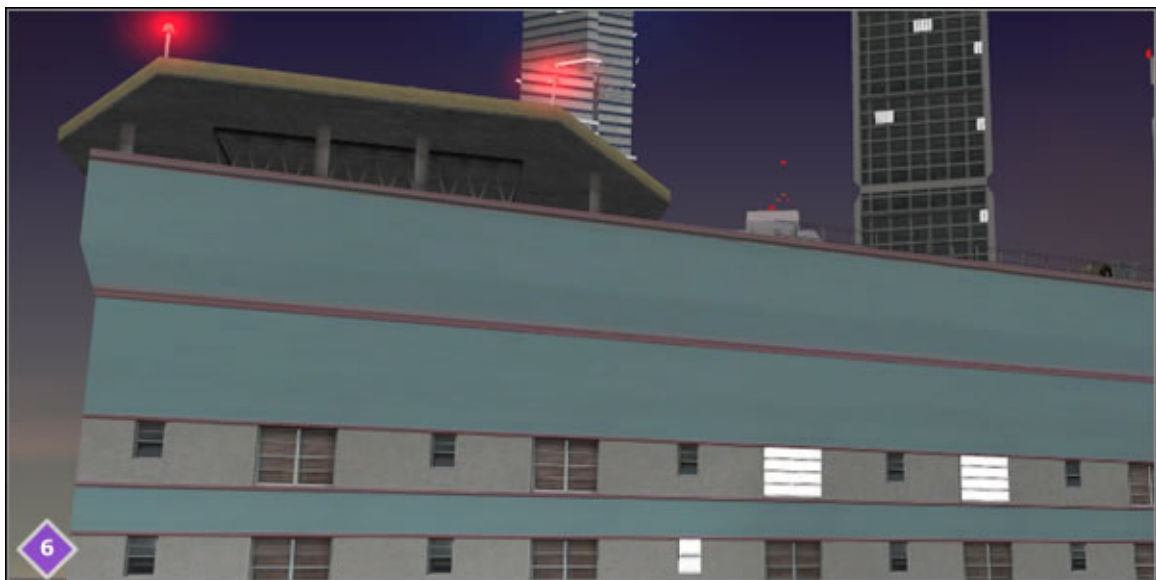


3321 Vice Point

Cena: 2 500\$

Zalety: brak

Charakterystyka: Zielony odpychający blok, zlokalizowany na zakręcie, w północnej części Vice City. Wejście od strony drogi.



Hyman Condo

Cena: 14 000\$

Zalety: 3 garaże + lądowisko dla helikopterów

Charakterystyka: Wielki blok, posiadający poza garażami lądowisko dla helikopterów. Świetna sprawa, szkoda tylko że taka droga. Wejście do strony zachodniej.

N u m e r 7



Skumole Shack

Cena: 1 000\$

Zalety: brak

Charakterystyka: Mała budka, umieszczona na dachu jednego z budynków. Nie oferuje nic ciekawego, ale jest tania, więc można sobie na nią spokojnie pozwolić. Wejście na dach od strony drogi, przy klubie motocyklistów.

Assets

P o d s t a w y

Co to są Assets?

Assets to swego rodzaju posiadłości, które możesz nabyć za całkiem sporą sumkę. Po wykonaniu misji przeznaczonych dla danej posiadłości przynosi Ci ona profit lub daje miejsce schronienia.

Jak wykonać misję?

Szczegółowy opis znajdziecie poniżej. Część Assetów posiada swoje własne misje, część wymaga spełniania pewnych warunków (np. wygrania wyścigu) a jeszcze inne nie zawierają żadnych misji, a jedyne co masz do zrobienia to posiedzieć parę minut na zapleczu... do rzeczy!

Jak kupić Asset?

Tak jak każdy inny budynek. Dysponując odpowiednią sumą, podchodzisz w wyznaczone miejsce i kupujesz TABem. Jednak Assety można będzie nabyć dopiero po wykonaniu misji Shakedown, do tego czasu postaraj się zdobyć okrągłą sumkę. Bo ceny niektórych posiadłości są astronomiczne.

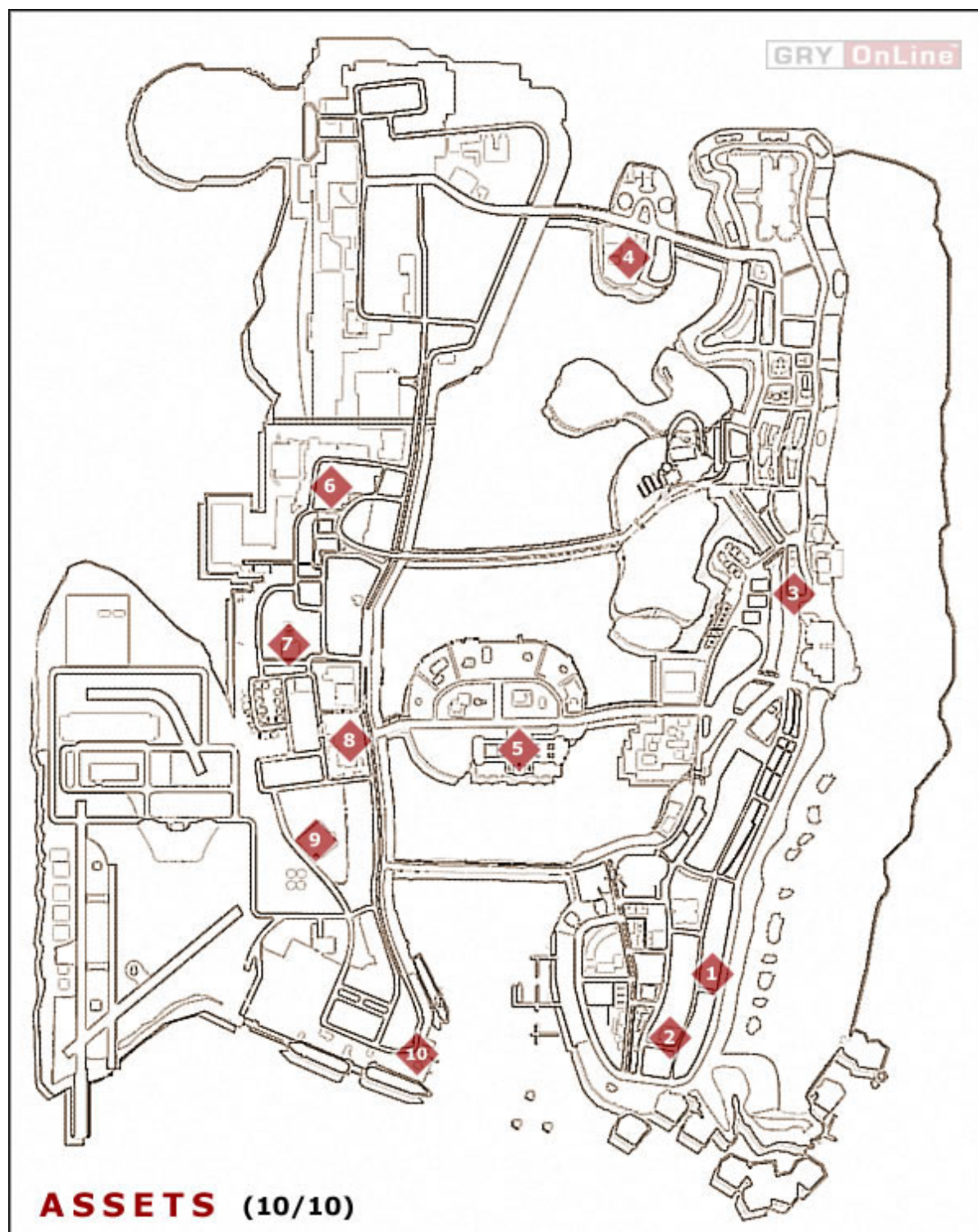
Jak zbierać pieniądze zarobione przez Asset?

Profit symbolizuje specjalna ikona, pojawiająca się po wykonaniu zadań obok Assetu. Wystarczy na nią wejść, by zebrać czekające na Ciebie pieniądze. Każdy Asset ma ściśle określoną sumę, jaką może generować na dzień. Gdy do niej dojdzie, musisz zabrać pieniądze by zostały zarobione nowe.

Po co mi te wszystkie posiadłości?

Posiadłości to kluczowa część gry, bez nich nie możesz nawet ukończyć wątku głównego. Poza tym wykupienie wszystkich i wykonanie przeznaczonych dla nich misji jest wymagane do ukończenia gry w 100%.

M a p a



N u m e r 1 - 2



Ocean View

Cena: 0\$ - dostajesz go zaraz na początku gry

Profit: brak – nie przynosi żadnych majątkowych korzyści

Charakterystyka: Hotel to Twoje pierwsze schronienie. Możesz w nim zapisywać grę już od początku zabawy w Vice City. Tutaj też znajdziesz nowe ciuchy i troszkę uzbrojenia.



Pole Position

Cena: 30 000\$ + 600\$

Profit: 4 000\$ dziennie po wykonaniu zadania

Charakterystyka: Klub Pole Position nie ma misji pojętych w znaczeniu tego słowa znanym z innych posiadłości w Vice City. By zaczął przynosić zyski, musisz wejść na jego tył i pooglądać striptizerkę. Gdy wydasz na nią 600\$, wyjdź z pomieszczenia. Klub zacznie przynosić zyski.

N u m e r 3 - 4



The Malibu

Cena: 120 000\$

Profit: 10 000\$ dziennie po wykonaniu skoku na bank

Charakterystyka: The Malibu, klimatyczny klub i jedna z ciekawszych posiadłości w Vice City nie jest tani. Ale po wykonaniu przeznaczonych dla niego misji (jedne z najtrudniejszych) wydatek z pewnością się opłaci.



Film Studio

Cena: 60 000\$

Profit: 7 000\$ dziennie po rozpoczęciu działalności

Charakterystyka: Studio filmowe, miejsce gdzie będziesz starał się rozkręcić interes filmów dla dorosłych. Ten spory kompleks zajmuje prawie połowę jednej z wysp, więc nie będzie trudności z jego odnalezieniem.

N u m e r 5 - 6



Vercetti Mansion (Diaz Mansion)

Cena: 0\$ - zdobywasz ją siłą

Profit: 5 000\$ dziennie po zdobyciu szacunku wśród sprzedawców w mieście

Charakterystyka: Willa to ogromny budynek, z wieloma skrytkami – przechowalniami uzbrojenia. Warto troszkę się po niej rozejrzeć, kiedy już przejdzie w Twoje ręce. Wykonanie przeznaczonych dla niej zadań gwarantuje całkiem spory profit.



Kaufman Cabs

Cena: 40 000\$

Profit: 5 000\$ dziennie po zdobyciu palmy pierwszeństwa wśród firm przewozowych

Charakterystyka: Firma przewozowa to ciekawy sposób na zarobienie dodatkowego grosza. Poza tym taksówki Kaufmana to całkiem niezłe wozy. Musisz zająć się wrogimi firmami, by Twoja przyniosła profit.

N u m e r 7 - 8



Print Works

Cena: 70 000\$

Profit: 8 000\$ dziennie po zdobyciu matryc do drukowania pieniędzy

Charakterystyka: Drukarnia, która w późniejszej fazie zostanie przerobiona w drukarnie fałszywych banknotów. Jej misje są stosunkowo trudne, ale profit całkiem niezły.

Uwaga! Musisz wykonać misje przeznaczone dla tej posiadłości, by móc rozegrać misje finalne.



Ice Cream Factory

Cena: 20 000\$

Profit: 3 000\$ dziennie po rozwiezieniu towaru po okolicy

Charakterystyka: Firma lodziarska to tak naprawdę przykrywka dla produkcji narkotyków. Jeśli sprzedasz ich odpowiednią ilość (50), wykonasz przeznaczone dla tej posiadłości zadanie I zaczniesz przynosić zyski. Co prawda skromne, ale zawsze to coś.

N u m e r 9 - 1 0

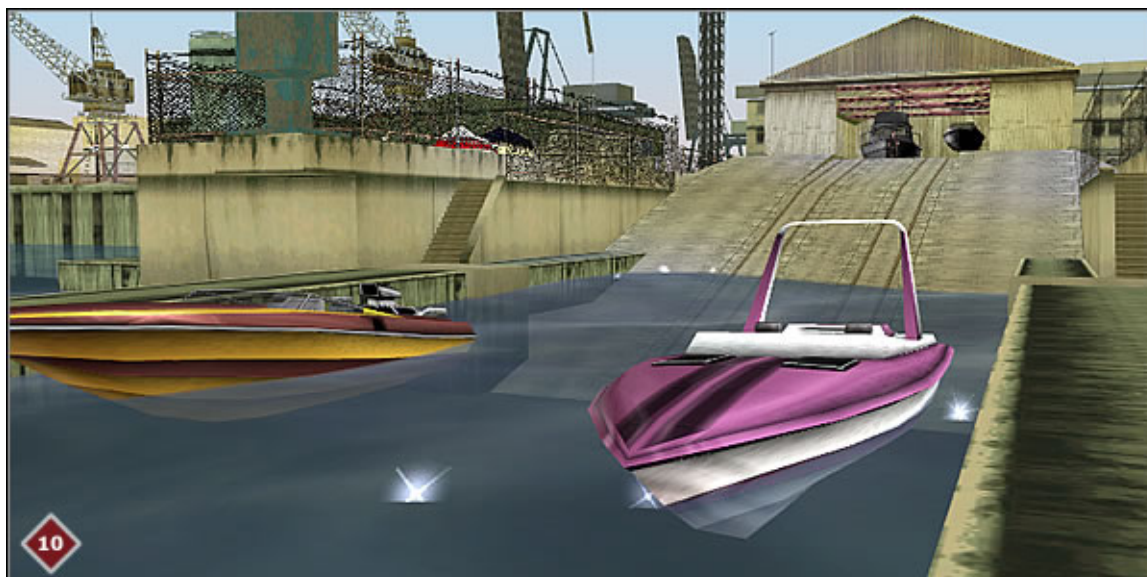


Car Showroom

Cena: 50 000\$

Profit: 1 500\$, 4 000\$, 6 500\$ lub 9 000\$, zależnie od zebranych samochodów (lista)

Charakterystyka: Sklep samochodowy to bardzo ciekawe miejsce. Przede wszystkim możesz zabierać stąd samochody, otrzymywane w ramach postępów za wykonywane tu zadania. Do tego na zapleczu cała masa garaży pozwoli ukryć posiadane wozy. Tam też znajdziesz mapę, dzięki której masz możliwość wzięcia udziału w wyścigach. A do jednego z garaży możesz wwozić wymagane samochody.



Boatyard

Cena: 10 000\$

Profit: 2 000\$ po wygraniu wyścigu z czasem na jednej z łodzi

Charakterystyka: Posiadanie przystanie ma jednego zasadniczego plusa – masz dostęp do dobrych i szybkich łodzi, za prawie darmo. Co prawda profity są tutaj niewielkie, ale nie trzeba wykonywać skomplikowanych misji, by je osiągnąć.

Spis misji

W ą t e k g ł ó w n y

Misje wątku głównego:

Zleceniodawca / Misja	Litera	Ilość	Charakterystyka
Ken Rosenberg 1. An Old Friend 2. The Party 3. Back Alley Brawl 4. Jury Firy	[K]	5	Misje od niego dostajesz w hotelu, do którego przyjedziesz już na początku gry. Nieopodal taśmy zapisującej stan gry znajdują się schody prowadzące wyżej. To właśnie nimi należy się udać, by dostać zlecenia.
Avery Carrington 1. Four Iron 2. Demolition Man 3. Two Bit Hit	[A]	3	Ten miły pan z kowbojskim kapeluszem pojawi się kilkakrotnie na miejscu przeznaczonym pod budowę. Zlecane przez niego zadania będą jednym z trudniejszych w początkowej fazie gry.
Colonel Cartez 1. Treacherous Swine 2. Mall Shootout 3. Guardian Angels 4. Sir, Yes Sir! 5. All Hands on Deck	[C]	5	Człowiek żyjący na swoim jachcie, ojciec pani o imieniu Mercedes. Spotkasz ją na mieście kilka razy, a jej tatuś zleci Ci troszkę karkołomnych zadań. Potem sytuacja się skomplikuje i nasz zleceniodawca będzie musiał podjąć ostatecznie środki, by ująć z życiem.
Ricardo Diaz 1. The Chase 2. Phnom Penh '86 3. The Fastest Boat 4. Supply & Demand	[D]	4	Nieźrównoważony pan w hawajskiej koszuli nieraz zajdzie Ci za skórę. Nie będzie Cię też mile traktował, wysyłając do wykonywania dla niego czarnej roboty. Znajdziesz go w willi.
Kent Paul 1. Death Row	[K]	1	Spotkasz go raptem raz, w klubie Malibu, lokalnym miejscu schadzek ludzi pragnących zabawy we wszelakich formach. Zleci Ci, a raczej poinformuje o jednym zadaniu.
Tommy Verectti 1. Rub Out 2. Shakedown 3. Bar Brawl 4. Copland	[V]	4	Twoja skromna osoba. By zdobyć władze nad miastem, wykonasz kilka mniej lub bardziej skomplikowanych misji. To właśnie od ich wykonania zależy, czy będziesz mógł kupować posiadłości.
Phil Cassidy 1. Gun Runner 2. Boomshine Saigon	[P]	2	Poznasz go przy okazji wykonywania misji w klubie Malibu. Gdy je skończysz, zadzwoni Phil z propozycją pracy. Warto poświęcić mu kilka chwil, chociaż zadania będą stosunkowo trudne.
Razem:		24	

Z a d a n i a d o d a t k o w e

Misje dodatkowe (Bonus):

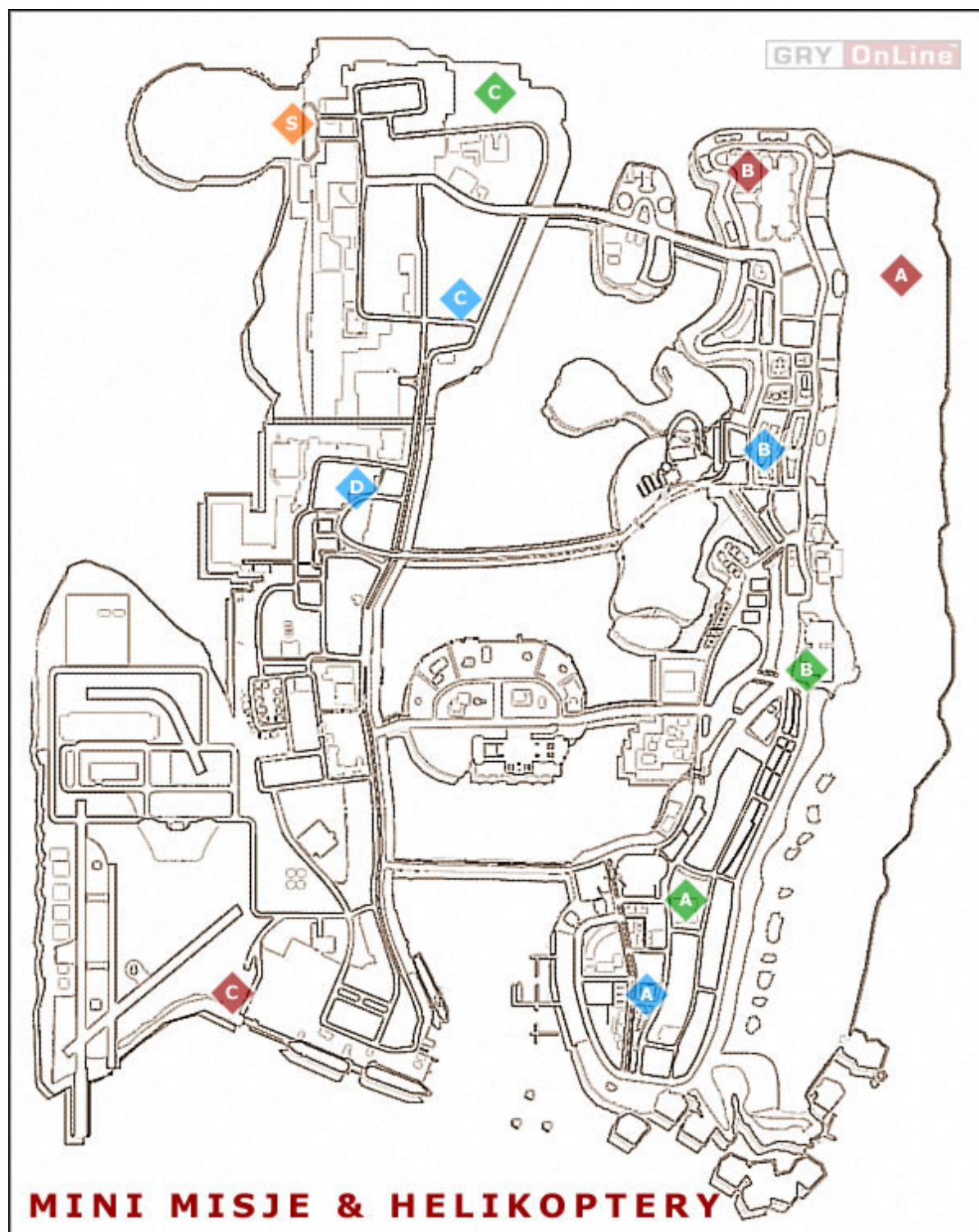
Zleceniodawca	Ilość	Charakterystyka
Budka Telefoniczna 1. Road Kill 2. Waste The Wife 3. Autocide 4. Check Out at the Check In 5. Loose Ends	5	Typ misji zwanych w grze Assassinations. Nie wiadomo, kto je zleca, gdyż dostajesz je w wyznaczonych budkach telefonicznych. Sposób działania jest zawsze ten sam: odbierasz telefon, zajmujesz się konkretną osobą lub osobami, ewentualnie przynosisz pilnowane przez nich rzeczy.
Umberto Robina 1. Stunt Boat Challenge 2. Cannon Fodder 3. Naval Engagement 4. Trojan Voodoo	4	Człowiek rządzący Kubańskim gangiem. Nieokrzesany pan z dziwnymi pomysłami podniesie niejednokrotnie stan Twojego portfela. Znajdziesz go w przytulnej kawiarence.
Auntie Paulet 1. Juju Scramble 2. Bombs Away! 3. Dirty Lickin's	3	Pani posiadająca szacunek pośród Haitańczyków. Starsza kobieta prowadząca podupadły interes. Zleci kilka ciężki misji, jeśli uda Ci się z nią skontaktować.
Love Fist 1. Love Juice 2. Psycho Killer 3. Publicity Tour	3	Zespół rockowy. Wykonywane dla nich misję będą... z natury specyficzne. Poznasz tajniki show biznesu i zobaczysz ciekawą scenę podczas ich występu. Warto się z chłopakami zaprzyjaźnić, chociażby dla profitu.
Mitch Baker 1. Alloy Wheels of Steel 2. Messing with the Man 3. Hog Tied	3	Szef gangu motocyklistów, jeżdżących po drogach Vice City na swoich szlachetnych rumakach. Pokażesz mu, na co stać prawdziwego faceta.
Razem:	18	

P o s i a d ł o ś c i**Misje w posiadłościach (Asset):**

Miejsce odebrania zlecenia	Ilość	Charakterystyka
Ocean View Brak misji	0	Miejsce startu, musisz się tu udać na początku, by zacząć podboje w Vice City.
Pole Position Brak misji	0	Musisz wydać 600\$ na striptizerkę czekającą na zapleczu. Poza tym brak konkretnych zleceń.
The Malibu 1. No Escape? 2. The Shootist 3. The Driver 4. The Job	4	Skok na bank – oto zadanie, jakiemu będziesz musiał stawić tutaj czoła. Najpierw zbierasz wymaganą do tego celu ekipę, a potem wykonujesz skrzętnie przygotowany plan. Jedne z trudniejszych misji.
Film Studio 1. Recruitment Drive 2. Dildo Dodo 3. Martha's Mug Shot 4. G-Spotlight	4	Zbieranie ekipy do kręcenia filmów dla dorosłych – oto Twoje zadanie przy okazji zwiedzania studia filmowego. Wykonasz szereg stosunkowo nietrudnych misji (poza ostatnią), by w końcu dopiąć swego. Zostać prawdziwym producentem....
Vercetti Mansion Misje z wątku głównego.	0	Misje w willi wykonujesz przy okazji wątku głównego, więc nie ma sensu się nad nimi rozpisywać. Polegają one na zastraszeniu sprzedawców, przez co będziesz mógł wykupić posiadłości oraz dostawać od nich haracz.
Kaufman Cabs 1. V.I.P. 2. Friendly Rivalry 3. Cabmageddon	3	Trzeba wziąć w swoje ręce biznes firmy przewozowej. Jako taksówkarz rozegrasz misje mające na celu wyeliminowanie wrogiej Ci firmy.
Print Works 1. Spilling the Beans 2. Hit the Courier	2	Musisz zająć się interesem drukarni, która stanie się miejscem fałszowania banknotów. Jedne z trudniejszych misji czekają na Ciebie właśnie w tej posiadłości. Poza tym musisz je wykonać, by mieć dostęp do misji finałowych.
Ice Cream Factory 1. Distribution	1	Tym razem będziesz musiał zająć się rozprowadzaniem produktów firmy lodziarskiej, która jest przykrywką dla handlu narkotykami.
Car Showroom 1. Wyścigi (6) 2. Listy samochodów (4)	10	Nie ma tutaj konkretnych, sprecyzowanych misji. Są za to wyścigi – sześć sztuk, z rosnącym stopniem trudności oraz specjalne zlecenia – zwożenie samochodów wskazanych na liście.
Boatyard 1. Checkpoint Charlie	1	Jedno szybkie zadanie, jednak wbrew pozorom wcale nie łatwe.
Razem:	25	

Pozostałe Zadania

M a p a



M i s j e T O P - F U N

Misje TOP-FUN polegają na kierowaniu zdalnie sterowanymi pojazdami. Przejmujesz nad nimi kontrolę wchodząc do białego wana z logiem TOP-FUN po bokach i właśnie od tego momentu zaczyna się rozgrywka. Możesz ją powtarzać wielokrotnie wychodząc i wchodząc z powrotem do pojazdu.

Za wykonanie zadania dostajesz **100\$**.

RC Bandit Checkpoint Race



Samochód stoi zaparkowany na plaży, nieopodal toru, na którym zaraz będziesz się ścigał.



Masz dwa okrążenia, jeśli dojedziesz pierwszy do mety, wygrywasz rajd i zdobywasz nagrodę, zaliczając tę mini misję.

RC Baron Checkpoint Race



Musisz wyjechać na dach garażu przy centrum handlowym. Na samym szczycie znajdziesz zaparkowany furgon.



Tym razem pilotujesz małe samolociki. Musisz zebrać kolejne punkty kontrolne oraz zjawić się przy ostatnim jako pierwszy, by wygrać tę misję.

RC Raider Checkpoint Pickup



Ostatni furgon czeka w porcie, od strony lotniska, przy rozwidleniu. Za ogrodzeniem z prawej już go będzie widać.



Tym razem nie musisz zbierać punktów na czas – ale zadanie jest o wiele trudniejsze. Musisz zebrać wszystkie punkty, nie tracąc helikoptera. A jego sterowanie to nie lada udręka. Do tego punkty zostały porozmieszczane w wąskich miejscach. Precyzja i cierpliwość to podstawa w tej mini misji.

M i s j e s p e c j a l n e

Misje specjalne do zadania, jakie dostajesz w szczególnych punktach Vice City, wsiadając do konkretnego pojazdu. W określonym czasie musisz zebrać wszystkie wymagane punkty kontrolne, by zaliczyć takie zadanie. Każde z nich jest premiowane.

Cone Crazy



Wyjedź na dach garażu, tego nieopodal hotelu. Na jego szczycie znajdziesz pojazd – Stallion. Gdy do niego wsiądziesz, rozpocznie się ta mini misja.



Musisz zaliczyć wszystkie punkty kontrolne, nie przewracając pachołków. To stosunkowo skomplikowane zadanie, biorąc pod uwagę uciekający czas. W nagrodę za wykonanie zadania otrzymasz 200\$.

Test Track



Na polu motokrosowym stoją zaparkowane dwa pojazdy: samochód oraz motor. Wsiądź do samochodu, by zacząć tę misję. Zaliczając kolejne punkty (2 okrążenia na torze) uważaj, by nie zaliczyć dachowania. Tor jest wyboisty, a auto bardzo wrażliwe na wszelkie zmiany terenu. Jeśli ukończysz oba okrążenia, dostaniesz 100\$. Za każde pobicie swojego rekordu czasowego nagroda będzie o 100\$ wyższa.

PCJ Playground



Jeśli jedziesz z hotelu do klubu Malibu, po prawej stronie mijasz wielki biały budynek. Wjedź na górkę, na której stoi i odszukaj oparty o ścianę motor. Wsiądź na niego, by rozpocząć misję.



Zadanie o dużym stopniu trudności. Na początku musisz wskoczyć na dach, zebrać kilka punktów, zeskoczyć na dół i wjechać na schody. Potem szybki wyścig i kilka skoczni. Jednak końcówka jest mega trudna – musisz wyskoczyć białych schodów tak, by zebrać w powietrzu punkt i wylądować na dachu różowego budynku (patrz Unique Stunt Jump). Tam zakończysz misję, zarabiając 1 000\$. Znajdziesz się również przy jednym, z helikopterów, o którym będzie dalej.

Trial by Dirt



Po skończeniu jazdy samochodem wsiadaj na motor. Również masz do przejechania dwa okrążenia, jednak w drugą stronę toru. Jeśli ukończysz oba okrążenia, dostaniesz 100\$. Za każde pobicie swojego rekordu czasowego nagroda będzie o 100\$ wyższa.

M i s j e n a s t a d i o n i e

Stadion, oznaczany na mapie pomarańczowym znacznikiem z literą S, to miejsce otwierane tylko po godzinie 20 każdego dnia. Możesz wejść do środka głównym wejściem i rozegrać jedna z trzech możliwych gier. Każdego dnia rozgrywa się inna misja, a opcji jest raptem 3. oto i one.

Bloodring



Te przypominające amerykańskie Destruction Derby zawody są stosunkowo proste, jeśli uda Ci się skutecznie omijać wrogie pojazdy i zbierać kolejne punkty kontrolne. W przypadku sukcesu, dostaniesz 1 000\$ nagrody.

Dirtring



Tym razem coś długiego, skomplikowanego – i bez ograniczeń czasowych. Możesz grać jak długo chcesz, cel jest jeden. Zebrać wszystkie punkty kontrolne, A to wcale nie łatwe zadanie. Jeśli uda Ci się zebrać wszystkie w mniej niż 5 minut, dostaniesz 50 000\$, mniej niż 10 minut, Twoje konto wzrośnie o 10 000\$, a jeśli dłużej – tylko 5 000\$.

Hotring



Ostatnie zawody to już prawdziwa uczta. Wyścigi w stylu Nascara, gdzie należy jeździć na wyznaczonym, owalnym torze, uważając na zniszczenia własnego pojazdu oraz utrzymując jak najlepszą pozycję. I tak 12 okrążeń. Pamiętaj, że możesz się zatrzymać w wyznaczonym miejscu i zreperować pojazd. Za pierwsze miejsce dostaniesz 5 000\$, za drugie 1 500\$, a za trzecie 500\$.

M i s j e l o t n i c z e

Wśród helikopterów w Vice City istnieją cztery, których użycie aktywuje specjalnie przewidziane dla nich misje. Polegają one na zbieraniu kolejnych punktów kontrolnych, w nieograniczonym czasie. Za zabranie wszystkich punktów dostajesz wynagrodzenie w postaci 100\$.

Ocean Beach Chopper Checkpoint



Helikopter znajdziesz na różowym budynku (ten z Unique Stunt Jump, który kończy misję PCJ Playground). Możesz się Tu dostać skacząc motorem nad białymi schodami sąsiedniego budynku.

Vice Point Chopper Checkpoint



Ten helikopter czeka ukryty dobrze w krzakach, na dziedzińcu budynku z ogrodami. Nie powinienes go tu przeoczyć.

Downtown Chopper Checkpoint



By móc skorzystać z tego helikoptera, należy wykonać misję G-Spotlight. Gdy ją ukończysz, na tarasie budynku, z którego w czasie tej misji korzystałeś, zacznie pojawiać się owa maszyna.

Little Haiti Chopper Checkpoint



Ostatni helikopter czeka na dachu budynku, na który również możesz dostać się korzystając z Unique Stunt Jump (to ten z wielką tablicą, na którą podczas skoku wpadasz). Potem tylko przeskocz na sąsiedni budynek z helikopterem i zdobycz jest Twoja.

Misje Policji, Straży Pożarnej, Pogotowia, rozwożenie pizzy i strzelnica

Jedne z trudniejszych zdań w Vice City. Jako policjant, strażak i kierowca ambulansu masz okazję znaleźć się po drugiej stronie świata, z jakim się do tej pory stykałeś. Dysponując odpowiednim wozem, naciśnij CapsLock by je włączyć. Wszystkie miejsce dysponują ograniczeniem czasowym, a dodatkowe sekundy dodawane są na bieżąco, adekwatnie do Twoich postępów.



Policja

Tutaj masz dużo swobodę wyboru środków działania: możesz skorzystać z wszelkich wehikułów, którymi posługują się policjanci oraz służby specjalne, jak również z helikoptera Hunter. Twoim celem jest eliminowanie uciekających przestępców. Ich ilość rośnie wraz z poziomem rozgrywki.

Nagroda za 12 level:

Max 150 kamizelki kuloodpornej



Straż pożarna

By wykonać misje dla straży pożarnej, należy wpięrow odszukać wóz strażacki. Z jego pomocą możesz gasić palące się pojazdy oraz płonących ludzi. Im większy poziom rozgrywki, tym więcej rzeczy do ugaszenia.

Nagroda za 12 level:

Odporność na ogień (na nogach)



Pogotowie

Tym razem trzeba postarać się o ambulans. Znajdziesz go przy każdym szpitalu. Twoim zadaniem jest wożenie rannych ludzi do szpitala. Pamiętaj, że pakowność ambulansu to 3 osoby. Czasami musisz wyruszyć w trasę po kilka razy.

Nagroda za 12 level:

Nie męczysz się biegając



Pizzeria

Znajdź specjalny skuter, którym będziesz rozwoził pizzę i aktywuj misję. Znajdziesz go przy każdej pizzerii. Musisz jeździć po całym mieście, doręczając wskazanym osobom ich zamówienia.

Nagroda za rozwiezienie 55 pizz:

Max 150 zdrowia



Strzelnica

Po misji The Shootist wróć na strzelnicę i zacznij nabijać nową pulę punktów. Musisz strzelać tylko w ostatni (trzeci z kolei) cel, by zebrać wymaganą sumę.

Nagroda za zdobycie 45 punktów:

Szybkie przeładowanie

Ken Rosenberg

0 1 A n O l d F r i e n d

Wynagrodzenie: Pierwsza posiadłość – Hotel

Tutaj zaczyna się Twoja przygoda w Vice City, mieście kolorowych lat osiemdziesiątych. Musisz nauczyć się zasad w nim panujących, a że życie łatwym nie jest – już od samego początku zaczniesz Cię zaskakiwać. A więc nie marnuj czasu, tylko...



Wsiadaj do samochodu (lub jeśli wolisz troszkę wolnego skutera) i ruszaj w stronę hotelu. To ten różowy kwadrat na mapie. Oczywiście jeśli tylko chcesz, możesz na początku pohasać po okolicy, by potem lepiej orientować się w terenie.



Gdy wjedziesz w świecący krąg przed hotelem, będziesz miał okazję przyrzeć mu się z perspektywy. Zapamiętaj to miejsce, często będziesz tu wracał zapisywać stan gry, szczególnie w początkowej fazie rozgrywki.



Wejść do środka przez główne wejście. Kolorowa kręcąca się taśma to właśnie punkt zapisu gry. Ty natomiast udaj się do mniejszego kręgu pod schodami, w głębi pomieszczenia. Czeka Cię krótki przerywnik wprowadzający w meandry gangsterskiego świata.

0 2 T h e P a r t y

Wynagrodzenie: 100\$

Zabierz nowe ciuchy ze sklepu Rafael's.



Wsiadaj w jakąś szybką brykę i ruszaj do sklepu z ciuchami Rafael's. Możesz tutaj wpadać tak często, jak tylko Ci się podoba – czasami dostaniesz jakieś nowe ubranko. Teraz musisz zabrać garnitur, by wyglądać jak człowiek na imprezie.

Dostań się na łódkę Colonel'a.



Zobaczysz, jak jakiś facet zaparkuje po drugiej stronie ulicy swojego Harleya. Nie zastanawiaj się długo tylko od razu go sobie wypożycz. Warto już na samym początku zapoznać się z nowościami w Vice City.



Ruszaj w stronę łodzi Colonel'a. Znajdziesz ją oczywiście w porcie, do którego trafisz jadąc za kolorowym wskaźnikiem na mapie. Wjedź w kolorowych okrąg, by znaleźć się na imprezie.

Zabierz córkę Colonel'a do klubu nocnego Pole Position.



Ciekawe zadanie, idealne na początek... no więc wsiądź na swojego wiernego rumaka (lub pożycz jakąś sensowną brykę, by dobrze wypaść w oczach towarzyszek) i ruszaj w stronę klubu. Oczywiście będzie zaznaczony na mapie, a z portu masz do niego praktycznie rzut beretem. Wjedź w okrąg by zakończyć misję i zebrać troszkę zielonych za fatygę.

03 Back Halley Bowl

Wynagrodzenie: 200\$ + telefon komórkowy

Jedź do klubu Malibu i znajdź Kent'a Paul'a.



W nagrodę za wykonanie poprzedniej misji możesz zabrać w Rafael's nowy strój. Ale to tylko jeśli chcesz. Twoim głównym celem jest teraz udanie się do klubu Malibu. To ten mały budynek przy wielkim hotelu przy plaży. Wejdź w kolorowy okrąg, by znaleźć się w środku.

Jedź i znajdź Kucharza w Ocean Drive.



Musisz udać się z powrotem w stronę hotelu. Miejsce gdzie czeka Kucharz jest oznaczone, więc nie będzie problemów z jego odnalezieniem. Gdy dotrzesz na miejsce, zastaniesz go rozmawiającego przez telefon. Będzie trzeba go ręcznie przekonać by odnosił się do Ciebie z należyty szacunkiem.

Zabierz jego telefon.



Gdy mu trochę dołożysz, obok jego ciała pojawi się telefon komórkowy. Zabierz go – od tej chwili możesz odbierać (TAB) rozmowy. W zasadzie będą to jakieś dodatkowe misje lub informacje od Twoich (nie)przyjaciół.



Niestety zaraz w okolicy pojawi się jeszcze trójka uzbrojonych w tasaki kucharzy. Gdyby nie Twój nowy przyjaciel i ofiarowana zupełnie dobrodusznie broń, miałbyś nie lada kłopoty. Po prostu biegnij cofając się i strzelając do oponentów za nowym kolegą.



W końcu trafisz na jego zaparkowany przy drodze samów. Wsiądź do środka, by mieć kucharzy z głowy.

Jedź do Ammu-Nation.



Czas odwiedzić jeden z ciekawszych przybytków w Vice City – sklep z bronią. Jedź we wskazane na mapie miejsce i zatrzymaj się w dużym okręgu przed sklepem. Możesz (lecz nie musisz) wejść do środka i kupić sobie troszkę sprzętu, jednak w początkowej fazie gry nie masz zbytniego wyboru, a kasy też jest niewiele.

Jedź z powrotem do hotelu.



Wystarczy że wrócisz w okolicę swojego hotelu, a nowy pomocnik wysadzi Cię przy głównym wejściu i pożegna mówiąc kilka ciepłych słów. Tak czy inaczej dostaniesz troszkę kasy i będziesz mógł spokojnie zapisać stan gry.

0 4 J u r y F u r y

Wynagrodzenie: 400\$

Nastrasz dwóch członków ławy przysięgłych.



Zaraz po wyjściu z budynku Kena zobaczysz, jak jakiś samochód potrąca człowieka niosącego młotek... nie zastanawiając się dłużej nad samym zajściem zabierz nowe narzędzie (TAB) i wsiadaj do jakiegoś wozu. Czas wybrać jednego z dwóch sędziów: proponuję tego na północ od hotelu.

Rozwal samochód człowieka z ławy przysięgłych.



Gdy dotrzesz na miejsce, zobaczysz samotnie stojący samochód. Wybierz młotek jako bron i zrób z niego użytek, modyfikując karoserie tej całkiem niezłej bryki. Po pewnym czasie zjawi się właściciel – ucieknie wystraszony. Czas udać się do drugiego delikwenta.

Rozwal samochód człowieka z ławy przysięgłych i nastrasż go.



Drugi będzie rozmawiał z jakąś panią. Musisz mu troszkę przeszkodzić, np. używając tego samego co wcześniej młotka. Wystraszony wsiądzie do auta i spowoduje wypadek. Jeśli sam nie opuści bryki, podejdź do niej i rozwal ją doszczętnie. Wtedy będziesz go miał z głowy, a i jakaś kasa wpadnie.

0 5 R i o t

Wynagrodzenie: 1 000\$

Zabierz odpowiednie ciuchy ze sklepu Rafael's.



Upewnij się, że masz pistolet! Znasz już drogę i miejsce docelowe, więc co tu więcej tłumaczyć. Sklep jest oznaczony na mapie jako niebieska koszula. Jeśli chcesz go najpierw odwiedzić (co nie jest wymagane, ale bez przebrania możesz mieć potem kłopoty), to NIE jedź w stronę różowego kwadratu. Dopiero po zmianie ubrania udaj się na miejsce strajku.

Zacznij walczyć z 4 pracownikami by wszcząć bunt.



Wsiądź z auta i zacznij obkładać kolejno pracowników. W końcu główna brama zostanie otwarta i strażnicy zaczną walczyć z pracownikami. Wykorzystaj okazję, by wślizgnąć się do środka.

Zniszcz ciężarówki.



Teraz przyda się pistolet. Najpierw wsiądź do samotnie stojącej ciężarówki i przestaw ją na drugą stronę, by znalazła się obok dwóch innych. Teraz wsiądź z niej i strzel w wybuchową beczkę obok wozów. Wszystkie kolejno wylecą w powietrze, a misja zostanie zaliczona. Ty tymczasem ulotnij się z miejsca strajku.

Możesz teraz:

- wykonać misje dodatkowe odbierając telefony z budki,
- wykonać misje wymagane do ukończenia głównego wątku dla Avery Carringtona [A],
- wykonać misje wymagane do ukończenia głównego wątku dla Colonelel Carteza [C].

Avery Carrington

0 1 F o u r I r o n

Wynagrodzenie: 500\$

Jedź i zabierz strój golfowy ze sklepu Jacksports.



Udaj się do nowego sklepu z ciuchami sportowymi. Znajdziesz go w wyznaczonym na mapie miejscu. Droga jest prosta, więc na pewno się nie zgubisz.

Jedź do Klubu Golfowego Leaf Links.



Nie masz do niego daleko, wystarczy wjechać na most i zaraz zobaczysz zjazd prowadzący do większego kompleksu. Zaparkuj wóz i wejdź w wyznaczone miejsce, by sprawdzić co masz do zrobienia.

Cel gra w golfa. Upewnij się, że po raz ostatni.



Musisz zostawić broń przy wejściu – nastąpi to automatycznie. Nie zapomnij tylko potem jej zabrać. Zaraz na początku, z prawej strony od wyjścia na teren pola golfowego znajdziesz kijek. Zabierz go – to Twoja nowa broń.



Wsiadaj do zaparkowanego nieopodal pojazdu i jedź we wskazane żółtym punktem miejsce. Gdy miniesz mostek, zauważysz już podwyższenie ulokowane nieopodal wody. Zaparkuj przy nim i wejdź po schodkach na górę.



Gdy to zrobisz, Twój cel ucieknie do pojazdu, a Ty będziesz musiał rozłożyć jego ochroniarzy – co też wykonaj, korzystając ze znalezionej przed chwilą kija. Potem schodź na dół i weź jeden z zaparkowanych tam pojazdów. Uważaj jednak na ochroniarza w wozie! Załatwić cel możesz na co najmniej dwa sposoby: najlepszy to zepchnięcie go do wody.



Jeśli podczas całej jego bezsensownej jazdy po okolicznych górkach, z których można go bezproblemowo zepchnąć do wody (pojazd którym jeździcie nie może wylądować na dachu), ucieknie w stronę wyjścia, musisz go złapać i przejechać nim zniknie z Twojego pola widzenia.

0 2 D e m o l i t i o n M a n

Wynagrodzenie: 1 000\$

Idź do ciężarówki TOPFUN ustawionej przy budynku przeznaczonym do zniszczenia.



Wspomnianą ciężarówkę znajdziesz nieopodal, w zaznaczonym na mapie miejscu. Możesz po prostu do niej podbiec, nie ma sensu pożyczać nowego auta. Uważaj, jak tylko wsiądziesz do środka, rozpocznie się główna i najtrudniejsza część misji.

Użyj miniaturowego helikoptera by przenieść bomby w wyznaczone miejsca (4).



Masz na to 7 minut, co jest małą ilością czasu jak na pierwsze spotkanie z helikopterem. Proponuję wpierw nauczyć się pilotażu (licznik zacznie bić gdy podniesiesz pierwszą bombę). Dopiero potem zabierz pierwszą i skieruj się w stronę zaznaczonych na mapie miejsc.



Cel pierwszy: beczka na samym dole konstrukcji. Proponuję zacząć właśnie od dołu i iść kolejno ku górze. Tę pierwszą znajdziesz bez problemu. Naleć nad nią i opuść bombę klawiszem CTRL. Wracaj po nowy ładunek.



Cel drugi: beczka na pierwszym piętrze. Zaczyna już za Tobą biegać mechanicy, więc nie pozwól im uszkodzić helikoptera. Zawsze możesz ich pociąć wirnikiem. A będąc przy schodach (to jedyna możliwa droga w górę) nie leć nimi tak jak się wychodzi, tylko wzbij się w górę i wyleć po drugiej stronie. Beczkę znajdziesz za drewnianą ścianką.



Cel trzeci: beczka na drugim piętrze. Jak tylko wrócisz po kolejny ładunek leć z nim z powrotem do schodów i na drugie piętro. Beczkę znajdziesz bez większych problemów, jednak pamiętaj ciągle o czasie!



Cel czwarty i ostatni: beczka na trzecim piętrze. To najtrudniejszy element. Samą beczkę znaleźć łatwo, ale na ogonie będziesz miał również ochroniarzy z pistoletami. Na szczęście wystarczy rzucić bombę w odpowiednie miejsce by misja została zaliczona.

Avery wyjedzie na chwilę z miasta, więc by wykonać następną misję przez niego zleconą, **musisz poczekać**.

0 3 T w o B i t H i t

Wynagrodzenie: 2 500\$

Zdobądź jakieś Kubańskie ciuchy w Little Havana.



Musisz udać się do nowej części Vice City, w miejsce wskazane na mapie przez niebieską koszulkę. Tam dostaniesz nowy strój, potrzebny do wykonania tej misji.

Rozwal szefa Haitańskiego gangu na pogrzebie Romeo.



Po pierwsze skończ sobie koniecznie motor i karabin. Coś szybkiego i dużo naboju, to podstawa sukcesu. Tak przygotowany zbliż się do wskazanego punktu, ale uwaga – jadąc od strony sklepu z ciuchami, który odwiedziłeś. Nie możesz przyjechać z przeciwnej.



Gdy zobaczysz samochody blokujące drogę, skręcaj w lewo i wjeżdżasz pomiędzy budynek a podwyższenie. Kilka chwil i naciskasz spust – boss ginie na miejscu i nie musisz sobie zawracać głowy bieganiem za nim po całym mieście.

Ucieknij z Little Haiti.



Najtrudniejsza część jeśli jesteś na motorze. Musisz się stąd ulotnić jak najszybciej. Uważaj by nie ściągnęli Cię z pojazdu ani byś nie został potrącony przez jeżdżące po okolicy auta. Ruszaj w którąkolwiek stronę, byle by bezpiecznie wydostać się z tej dzielnicy, a zakończysz misję sukcesem.

Colonel Cortez

01 Treacherous Swine

Wynagrodzenie: 250\$

Jedź zabić Gonzaleza.



Coś ruszyło się w Twojej sprawie. Musisz odnaleźć człowieka, który swoją niekompetencją zaszkodził Cartezowi. Znajdziesz go w budynku, zaznaczonym na mapie. Uważaj, z piłą łańcuchową jesteś dobrym celem dla policji.

Zabij Gonzaleza.



Wtargniesz do budynku. Krótka gonitwa i przepychanka z ochroniarzami niczego nie wskóra, Gonzalez i tak ucieknie na zewnątrz. Ty oczywiście ruszysz za nim.



Zacznie uciekać. Pogoń go i przejedź lub jeśli wolisz, rozpraw się z nim za pomocą piły łańcuchowej. Jeśli będzie po wszystkim, sprawy troszkę się skomplikują.

Policja VC Cię goni. Jedź do Pay'n'Spray w Vice Pint.



Dwie gwiazdki nie oznaczają nic dobrego. Nie stój w miejscu tylko od razu skieruj się do miejsca docelowego, wskazanego na mapie. Gdy tylko przemalujesz brykę, policja przestanie Cię gonić, a misja zostanie zakończona.

0 2 M a l l S h o o t o u t

Wynagrodzenie: 500\$

Spotkaj kuriera w centrum handlowym.



Zanim udasz się do centrum, KONIECZNIE zaopatrzyć się w karabin Mac10 oraz kamizelkę kuloodporną. Bez tych dwóch rzeczy nie uda Ci się przeżyć. A znajdziesz je w Ammu-Nation (ikona z bronią na mapie, nieopodal portu).



Dopiero odpowiednio przygotowany ruszaj w stronę widocznego na mapie punktu. Będąc w środku centrum (nie wjeżdżaj tam garażami tylko wejdź bocznymi przejściami) udaj się po schodach i podejdź do kuriera. Okaże się, że byłeś śledzony.

Nie pozwól uciec kurierowi z chipami.



Zostaniesz zewsząd zaatakowany przez oddziały specjalne. Wyciągnij karabin i utórz sobie przejście na dół. Goń zbiega. Ruszaj trasą którą on sam się udał. Po drodze znajdziesz ścigacza – wsiądź na niego.



Mam nadzieję że zostawiłeś sobie odpowiednią ilość naboju. Jadąc ścigaczem możesz strzelać przed siebie! Więc rozwal zbiega zanim ten się oddali.

Kurier nie żyje. Zabierz przesyłkę.



Wsiądź z motoru i zabierz przesyłkę. Uważaj na gliniarzy, mogą narobić problemów, szczególnie jeśli zdjąłeś jakiegoś członka oddziałów specjalnych.

Weź chipy z powrotem do Colonela.



Wsiadaj na swojego wiernego rumaka i gnaj co sił do portu. W znanym Ci już miejscu wejdź w różowy okrąg, by zakończyć misję.

03 Guardian Angels

Wynagrodzenie: 1 000\$

Colonel zorganizował trochę siły ogniowej dla Ciebie, która czeka w parku samochodowym.



Pakuj się w szybkie auto i ruszaj do parku samochodowego, wskazanego na mapie. Znajdź bramę wjazdową i wjedź na piętro. Po prawej stronie od wjazdu znajdziesz nowy karabin maszynowy. Zabierz go, a zjawi się znany Ci już Lance.

Jedź z Lance na miejsce transakcji i pilnuj Diaza.



Wsiadaj do białego wozu Lance'a i ruszaj w stronę punktu spotkania. Wszystko oczywiście jest wskazane jasno i wyraźnie na mapie, więc z samym dotarciem nie będzie problemu. Na miejscu wjedź w różowy okrąg.



Po rozmowie z Diaz'em ruszaj w wyznaczone miejsce na schodach. Już zawczasu wyciągnij zdobytą przed chwilą broń i przygotuj się do ostrzału. Pamiętaj że możesz używać celownika prawym przyciskiem myszki.

Dopilnuj by transakcja doszła do skutku.



Zaraz w okolicy zjawi się masa wrogich gangsterów. Musisz działać szybko i zdejmować od razu każdego, jak tylko ten wysiądzie z samochodu. Ustaw się na samym końcu schodów i używając celownika zdejmuj kolejnych wojaków, pilnując kompanów i samemu do nich przez przypadek nie oddając strzałów.

Bierz motor i goń złodziei.



Zeskocz szybko ze schodów i biegnij w stronę motocykla, na którego wskazuje strzałka. Czas na ostrą jazdę! Uważaj lawirując pomiędzy budynkami i raczej nie próbuj za bardzo bawić się w krosowego luzaka.



Jeśli masz naboje do Mac10, możesz spróbować nim zdjąć uciekiniera. W przeciwnym wypadku spowoduj kraksę i rozwal go z bliska.

Weź walizkę.



Uciekinier ginąc zostawił walizkę. Zabierz ją czym prędzej i wsiadaj do jakiegoś wozu. Nie warto czekać na policję.

Zabierz ją do Diaz'a.



Jedź z powrotem na miejsce spotkania. W samochodzie będzie czekał Diaz. Stań w wyznaczonym miejscu, by przekazać mu kasę i tym samym zakończyć misję.

Nie możesz chwilowo wykonywać misji dla Corteza. Ale gdy dotrzesz do hotelu, zadzwoni komórka. Przywitaj nowego chlebodawcę – Ricardo Diaza.

04 Sir, Yes Sir!

Wynagrodzenie: 2 500\$

Jedź zdobyć wojskowy sprzęt z konwoju.



Wsiadaj w jakąś szybką furę i ruszaj do nowej części miasta. Tam, w wyznaczonym miejscu zobaczysz konwój... i sprzęt o którym była mowa.

Znajdź sposób by ukraść czołg.



Niestety czołg jest zamknięty i normalnie nie możesz się do niego dostać. Najlepszy sposób to poczekać chwilę, jadąc z konwojem. Gdy się zatrzyma by zrobić zakupy, kierowca wyjdzie i zostawi otwarte drzwi. To idealny czas dla Ciebie, by zabrać maszynę.

Zawieź czołg do kryjówki Corteza zanim ulegnie autodestrukcji.



Kryjówkę masz wyznaczoną na mapie, więc zrób zwrot o 180 stopni i ruszaj w stronę punktu widocznego na mapie. Nie przejmuj się policją, nic Ci nie zrobi, podobnie jak oddziały specjalne.

Wjedź do garażu, wysiądź i wyjdź na zewnątrz.



Wykonuj kolejne polecenia, a policja przestanie Cię ścigać i jak tylko znajdziesz się na zewnątrz, zakończysz misję sukcesem.

By wykonać ostatnią misję dla Colonela musisz wpierw zająć się pozostałymi bossami.

05 All Hands on Deck

Wynagrodzenie: 5 000\$

Obroń Colonela i jego jacht za wszelką cenę.



Zabierz broń czekającą na jachcie. Warto, byś miał jeszcze coś w zapasie – rakieta czy minigun są zawsze mile widziane. Zaraz po rozpoczęciu misji zobaczysz panów w czarnych garniturach wsiadających do łodzi czekających w porcie. Chwile później rozpocznie się strzelanina. Zdejmuj kolejnych przyjemniaczków uważając, by nie zrobili Tobie ani ludziom na łodzi krzywdy.

Przejdź do przodu i oczyść drogę dla jachtu.



Kolejną przeszkodą będą łodzie blokujące teren pod mostem. Musisz się nimi szybko zająć. Oczywiście okolica zaroi się od motorówek i pontonów z panami w czerni. Broń w dłoń!

Zestrzel helikoptery.



W końcu zaczną nadlatywać helikoptery. Kilka sztuk, nadlecać jeden po drugim. Najlepszą metodą ich eliminacji jest szybkostrzelna broń lub rakieta. Nie pozwól, by spadły na pokład i zabiły ludzi. A jeśli na nim wylądują, z ich wnętrza wysiądzie masa przeciwników!

Zestrzel helikopter szturmowy (Apache).



W końcu nadleci helikopter szturmowy. Ten to już prawdziwe monstrum – schowaj się pod daszkiem, by nie narobił Ci zbyt wielu problemów. Wychylaj się, gdy ten będzie nad Tobą przelatywał i oddaj kilka serii. W końcu uda Ci się go zestrzelić.

Możesz teraz zająć się wykonywaniem pozostałych misji.

Ricardo Diaz

0 1 T h e C h a s e

Wynagrodzenie: 1 000\$

Jedź do domu złodzieja.



Poznałeś już nowego znajomego, czas się trochę pogimnastykować. Pożycz jego samochód i ruszaj w wyznaczone miejsce. Mapa Cię poprowadzi do pewnego bloku. Stań w wyznaczonym miejscu.

Popatrz przez jego okno.



Wydź po schodach na górę i zerknij do apartamentu naszego złodziejaska. Niestety zostaniesz zauważony.

Idź za nim na dach, jednak go nie zabijaj.



Biegiem ruszaj za nim na dach większymi schodami. Zostaniesz ostrzelany, ale sam nie wyciągaj broni! Biegnij tylko ciągle za nim po dachu, nie zważając na żadne przeszkody. W końcu zobaczysz wybuchające beczki i jak nasz uciekinier zeskakuje z dachu i wsiada do jakiegoś wozu.

Załatw jakiś pojazd i ruszaj za nim.



Teraz czeka Cię ta żmudna część misji. Musisz ich śledzić jeżdżąc po mieście. Do tego ciągle będą do Ciebie strzelać, więc lepiej weź jakiś mocniejszy wózek lub motor pozwalający wykonywać ostre skrety, by omijać strzały. W końcu dotrzesz do ich meliny. Misja zakończona.

0 2 P h n o m P e h n ` 8 6

Wynagrodzenie: 2 000\$

Leć zabić wszystkich gangsterów.



Od razu po rozpoczęciu misji znajdziesz się w helikopterze. Do póki nie dolećisz do znanego Ci z poprzedniej misji budynku, nie używaj karabinu. Może się to źle skończyć. Ale za to pooglądasz sobie całkiem niezłe widoki!



W końcu nadlećisz nad budynek i będzie trzeba zdjąć kolejnych wojaków, zanim oni zdejmą Ciebie. Staraj się strzelać w wybuchowe beczki, co ułatwi Ci z grubsza zadanie. Kolejno po dachu zajmiesz się niższymi piętrami oraz placem za budynkiem.



Potem jeszcze zwiedzisz okolicę. Helikopter będzie stał w jednym miejscu, do póki nie zdejmiesz wszystkich gangsterów w okolicy. Ciągłe patrz na wskaźnik uszkodzeń, szczególnie ostatnia wycieczka w okolicę dachu głównej budowli będzie ciężkim sprawdzianem Twoich umiejętności.

Idź i zabierz pieniądze z dachu.



W końcu wylądujesz, trzymając całkiem niezłą spluwę przy boku. Skieruj swe koki do znanego Ci już żółtego budynku. Jednak uważaj, w środku czeka cała masa wojaków. Dopiero gdy ich z bezpiecznej odległości zdejmiesz, wkrocz dalej.



Wyjdź po schodach z prawej na piętro i potem dalej na dach. Tam znajdziesz walizkę z pieniędzmi. Jak tylko ją zabierzesz, nadleci helikopter i po chwili zakończysz całą misję.

Możesz teraz:

- wykonać misje dodatkowe dla Umberto **[U]**,
- skończyć wykonywać misje dodatkowe dla Avery Carringtona **[A]**,
- skończyć wykonywać misje wymagane do ukończenia głównego wątku dla Coloneła Carteza **[C]**,
- lub kontynuować misje dla Ricardo Diaza **[D]**.

03 The Fastest Boat

Wynagrodzenie: 4 000\$

Jedź do portu i dokonaj kradzieży najszybszej łodzi.



Najprostsza część misja. Reszta będzie mega trudna, więc upewnij się że masz kamizelkę kuloodporną oraz dobrą broń. Będzie tu potrzebne. Znajdź bramę prowadzącą do środka i przejdź przez nią. Zacznie się strzelanina ze strażnikami.

Znajdź przełącznik, by opuścić łódź.



Zdejmij wszystkich i podejdź do łodzi. Okaże się, że musisz najpierw ją zwodować. Oczyszczyć okolicę i wejść do magazynu naprzeciwko łódki. POWINIEN być otwarty (jeśli nie podejdź do łódki i spróbuj do niej wsiąść). W magazynie znajdziesz przełącznik. Podejdź do niego.

Wejść do łódki.



Nagle w okolicy pojawi się całą masą wojaków. Przejdź za skrzynie nieopodal i tam poczekaj na oponentów, zdejmując ich z bezpiecznego miejsca. Gdy zabijesz ostatniego, ruszaj do łodzi i wsiądź do środka (tak jak do każdego innego pojazdu).

W e ź ł ó d ż d o w i l l i .



Masz na ogonie mnóstwo policji, do tego nad Twoją głową na pewno lata helikopter, więc nie zastanawiaj się za długo tylko od razu skieruj łódź w stronę willi (będzie na mapie). Gdy dojedziesz w wyznaczone miejsce i łódź będzie cała, misja zostanie zakończona.

0 4 S u p p l y & D e m a n d

Wynagrodzenie: 10 000\$

Idź do najszybszej łodzi.



Łódź znajdziesz na tyłach willi Diaz'a, w miejscu do którego ją wcześniej dostarczyłeś. Wejdź do wskazanego miejsca, by znaleźć się w łodzi... i spotkać Lance'a.

Dotrzyj do jachtu zanim zrobią to inni.



Jak tylko zaczniesz się wyścig, musisz od razu dać gaz do dechy i pędzić przed siebie. Są poza Tobą cztery inne łodzie. Dwie wybiorą drogę na lewo, reszta na prawo. Udaj się lewą trasą, jest dużo łatwiejsza.

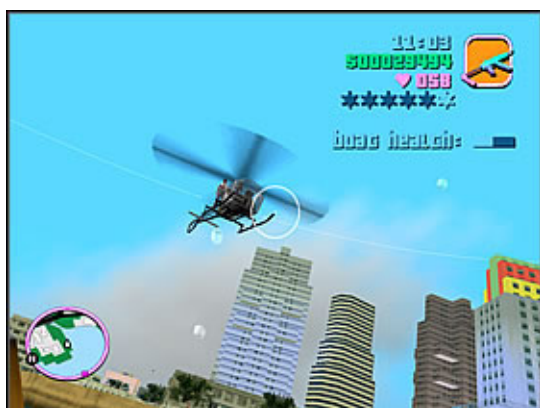


Musisz je wyminąć, by dotrzeć do jachtu (widoczny na mapie) przed resztą. Jest to łatwe, jeśli opanowałeś obsługę łodzi i nigdzie się nie zgubisz oraz o nic nie zahaczysz, szczególnie o stojący w wąskim przesmyku jacht.

Rozwal przeciwników.



Jeśli uda Ci się dotrzeć jako pierwszemu do punktu docelowego, rozpocznie się strzelanina. Siądziesz za sterami karabinu maszynowego. Czas zająć się zbirami, których wcześniej wyprzedziłeś. Zdejmij głównie kierowcę, ale nie zapomnij o strzelcach, by nie uszkodzili Ci łodzi.



Gdy rozwalisz tak dwie łodzie, Lance przyspieszy i zaczniesz gonić dwie następne. Dodatkowo w okolicy pojawi się helikopter, więc będziesz miał pełne ręce roboty. Gdy wszystkich rozwalisz, misja zostanie zakończona, a Lance odstawi Cię z powrotem do willi.

Możesz teraz:

- kontynuować misje dodatkowe,
- wykonać misje dla Kenta Paula [T].

Kent Paul

0 1 D e a t h R o w

Wynagrodzenie: 0\$

Lance jest przetrzymywany na śmietniku. Jedź i uwolnij go.



Na początku znajdź szybki środek transportu, broń i kamizelkę kuloodporną. To podstawa. Zdobądź pracę jadąc do klubu Malibu. Dostaniesz chwilę czasu na dotarcie do celu. Od razu uprzedzam – czasu jest niewiele, więc nie trać go tylko wsiadaj na motor i ruszaj w stronę mostu na do drugiej części miastem, zlokalizowanego na północ od klubu Malibu. Najpierw natkniesz się na kilku wojaków przy samochodzie blokującym wjazd. Zdejmij ich z daleka, ze snajperki.



Musisz przedrzeć się przez teren śmietnika. To trudne zadanie, biorąc pod uwagę ilość przeciwników oraz to, że zaczną wyskakiwać nagle ze wszystkich stron. Priorytetem jest dostanie się do magazynu, w którym przetrzymywany jest Lance.

Weź Lance'a do szpitala.



Lance zacznie biec za Tobą. Musisz zdobyć jakiś pojazd – jeśli mnie posłuchałeś i przed śmietniskiem czeka ścigacz, to będzie to stosunkowo łatwe zadanie. Biegnij do niego, wsiądź na maszynę i poczekaj, aż Twój przyjaciel zrobi to samo.



Zaczną Was ścigać pojazdy mafiosów. Jednak ścigacz to szybki i zwinny pojazd, więc z pewnością je ominiesz. Potem już tylko gaz do dechy i obranie kierunku na wskazany na mapie szpital. Gdy dotrzesz na miejsce, misja dobiegnie końca. Niestety nic na niej nie zarobisz.

Możesz teraz:

- wykonać ostatnią misję dla Coloneła Corteza [C],
- wykonać misję dla Tommy'ego Vercetti [V], czyli zdobyć nową posiadłość.

Tommy Vercetti

0 1 R u b O u t

Wynagrodzenie: 50 000\$ + nowa posiadłość (Willa)

Zabij Diaza.

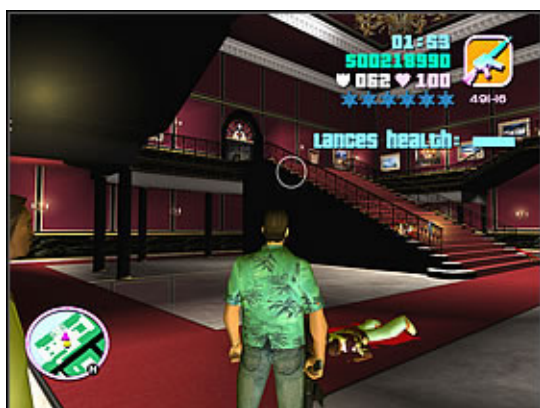


Pamiętaj o posiadaniu kamizelki kuloodpornej. Misję zaczynasz przy drodze, przed posiadłością Diaza. Spotkasz się z Lance, który da Ci nową giwierę. Razem wyruszyć na poszukiwania celu. Niestety główne wejście jest zamknięte, więc musisz obejść budynek (najlepiej z lewej). Uważaj na strażników! Najlepiej zdejmuj ich z daleka.

Główne wejście jest zamknięte, znajdź inną drogę.



Znajdź oświetlone na niebiesko, tylnie wejście do willi. Tam będziesz miał do wyboru dwie drogi – na lewo, gdzie natkniesz się na wojaków i zdrowie, lub w prawo, do serca willi. Udać się ostatecznie w prawo.



Trafisz na klatkę schodową. Wyjdź na pierwsze piętro i wejdź w korytarz. Dotrzesz nim do dużej sali pilnowanej przez ochroniarzy Diaza. Zrób użytek z posiadanego uzbrojenia i rozwal wszystkich napotkanych tam rzezimieszków. W końcu pojawi się sam Diaz.



Po kilku strzałach ucieknie do swojego pokoju. Wejdź po schodach w górę i zdejmij go z oddali za pomocą snajperki. Jeśli takowej nie posiadasz, wbiegnij do pokoju i zastrzel go inną bronią. Wtedy misja dobiegnie końca, a Ty staniesz się szczęśliwym posiadaczem Willi.

Możesz teraz wykonywać kolejne misje dla Tommy'iego Vercetti [V] lub zająć się dodatkowymi.

0 2 S h a k e d o w n

Wynagrodzenie: 2 000\$ + możliwość zakupu Assetów

Jedź do centrum handlowego i rozwal szyby w sklepach.



Przede wszystkim zabierz broń sprzed Willi (czeka na prawo od wyjścia, jeśli odnalazłeś paczki tam też będą dodatkowe rzeczy). Wsiądź w auto i pędź do centrum, masz tylko 5 minut na wykonanie zadania! Najlepszym sposobem jest zabranie motoru i wjechanie nim do wnętrza centrum. To znacznie ułatwi Ci misję.



Będąc w środku zacznij demolować sklepy. Rozwalaj kolejne szyby, zaznaczone gęsto na mapie. Zajęcie się pojedynczym sklepem będzie sygnalizowane wypowiedzią sklepikarzy. Uważaj na policjantów, w miarę postępów w misji zaczną Cię gonić coraz większa ich ilość. A na motorze łatwo Cię zaarrestować.



Po zlikwidowaniu sklepów na parterze, udaj się na piętro i tam dokonaj dzieła zniszczenia. Gdy wszystkie sklepy stracą szyby, misja zostanie zaliczona.

Możesz kupować Assety, więc zajmij się tą częścią gry. Wykonaj również kilka misji bonusowych i zbierz paczki, by troszkę się dozbroić i przygotować na najcięższe misje.

0 3 B a r B r a w l

Wynagrodzenie: 4 000\$

Zdejmij ochroniarzy pilnujących baru Front Page.



Zabezpiecz się – weź snajperkę i kamizelkę kuloodporną. Dopiero tak uzbrojony jedź we wskazane miejsce, pod bar. Zobaczysz stojącą przed nim dwójkę strażników. Zdejmij ich korzystając właśnie z karabinu snajperskiego.

Idź porozmawiaj z właścicielem baru.



Po zdjęciu strażników wyjdź po schodkach do baru i wejdź w wyznaczony punkt, by porozmawiać z właścicielem.

Firma ochroniarska wie, że jesteś w drodze. Wykończ ich zanim uciekną.



Niestety rozmowa nie poszła po Twojej myśli, więc trzeba zająć się ochroniarzami. Mam nadzieję że masz przy sobie coś ostrego – granaty lub minigun zda tutaj egzamin. Pamiętaj tylko ,by rozprawić się z wszystkimi na czas.

Dwóch uciekło na motorach. Wyśledź ich i zakończ zadanie.



Dwójka mimo to ucieknie na motorach. Wsiądź do jakiegoś pojazdu i mknij za nimi. Musisz ich dorwać przed upływem wyznaczonego czasu. Gdy to zrobisz, misja dobiegnie końca.

0 4 C o p l a n d

Wynagrodzenie: 10 000\$

Spraw, by ścigała Cię policja.



Na tym etapie nie powinno być to już żadnym problemem. Rozwal coś, by zdobyć dwie gwiazdki – ni mniej, ni więcej.

Wciągnij dwóch policjantów do garażu.



Jedź w wyznaczone na mapie miejsce. Od strony ulicy znajdziesz wejście do garażu. Musisz zwabić do środka dwójkę policjantów – wejdź tam i dopilnuj, by oni podążyli za Tobą. Uwaga! Jeśli drzwi zablokuje samochód (np. radiowóz), musisz go przestawić, by się zamknęły.

Weź samochód i jedź do centrum handlowego.



Już w stroju policjanta wyjdź z garażu i przejdź w prawo. Za ścianą czeka zaparkowany radiowóz. Weź go i ruszaj do centrum handlowego. Zatrzymaj się przed nim w dogodnym do ucieczki miejscu i wejdź do środka.

Wejdź do sklepu i podłóż bombę.



Nic prostszego, wejdź w wyznaczone miejsce i poczekaj, aż bomba zostanie podłożona. Uwaga! Bomba eksploduje po 5 sekundach. Skieruj się od razu do wyjścia z centrum.

Wróć do Willi.



Zdejmij stojących przy wyjściu policjantów i pakuj się do radiowozu. Goni Cie cała policja, więc miej się na baczności. Nie zapomnij zabrać Lance'a.



Musisz dostać siedo willi, co jest trudnym zadaniem, ale jeśli dobrze je rozegrasz (np. jadąc do drugiej części miasta i dalej autostradą), nie powinno być żadnego problemu z ukończeniem tej misji.

Wykonałeś misje przeznaczone dla Willi. Możesz teraz zabierać stąd pieniądze.

Phil Cassidy

0 1 G u n R u n n e r

Wynagrodzenie: 2 000\$ + bonus

Zrzuć pakunki z ciężarówek handlarzy bronią.



Musisz odnaleźć cztery ciężarówki z pakunkami (wszystkie są widoczne na mapie). Weź samochód stojący przy bramie oraz detonator do granatów – bardzo się tu przyda. Udaj się w stronę autostrady i tam w prawo. Zaraz nadjadą pierwsze dwie. Rozwal jedną lub obie od razu przy pomocy granatów.

Zabierz broń.



Podejdź do broni, która ma nad sobą strzałkę (wypadła z ciężarówki) i zabierz ją. Musisz tak zrobić z obiema paczkami. Wtedy pozostanie już tylko jechać w stronę kolejnych dwóch ciężarówek. Jednak uważaj, nadjadą posiłki wroga!



Ludzie na skuterach, uzbrojeni po zęby, będą starali się narobić Ci problemów. Pamiętaj, że za każdego zabitego dostaniesz bonus 100\$. Dogoń dwie ciężarówki i rozwal je, zabierając wiezioną na nich broń. Gdy zbierzesz wszystkie cztery, misja dobiegnie końca.

Phil zadzwoni do Ciebie ponownie, zapraszając na „jednego”.

0 2 B o o m s h i n e S a i g o n

Wynagrodzenie: 500\$

Zawieź Phila do szpitala.



Phil miał mały wypadek, a Ty jesteś lekko zdezorientowany po wypiciu trunku o niepewnym pochodzeniu. Tak czy inaczej, musisz jechać do pobliskiego szpitala, co wbrew pozorom nie jest łatwym zadaniem, gdyż samochód nie reaguje jak powinien, a obraz „lekko” się zamazuje. Po wyjechaniu z kompleksu Phila skręć w lewo i potem prostą drogą jedź na autostradę. Nią dojedziesz do szpitala.

Zawieź go do kryjówki nieopodal.



Spiesz się, mimo iż szpital jest niedaleko, okaże się że Phil nie ma zamiaru przy nim wysiąść. Będzie trzeba jechać do pobliskiej kryjówki. Na szczęście do niej jest niedaleko, więc nie powinieneś mieć na swojej drodze jakiś problemów. Wysadź go we wskazanym miejscu, by zakończyć misję sukcesem.

Budka Telefoniczna

0 1 R o a d K i l l - B o n u s

Wynagrodzenie: 500\$

Jedź do budki.



Budkę znajdziesz nieopodal hotelu, przy stacji benzynowej. Podejdz w wyznaczone miejsce, by odebrać zlecenie.

Zabij człowieka rozwożącego pizze nim dostarczy wszystkie zamówienia.



Dość prosta misja. Zamówień łącznie jest 50, co da Ci sporą ilość czasu, by się z nim pobawić w ciuciubabkę. Najlepszym sposobem złapania zbiega jest motor i karabin Mac10. Będziesz mógł go po prostu ustrzelić.



W przeciwnym razie spowoduj kraksę. Gdy przeciwnik będzie leżał, wykończ go jakąkolwiek bronią, by zaliczyć tę misję.

0 2 W a s t e T h e W i f e - B o n u s

Wynagrodzenie: 2 000\$

Jedź do budki.



Tym razem musisz udać się na drugi koniec miasta, za bar Malibu. Podejdź w wyznaczone miejsce, by odebrać zlecenie.

Żona zaraz wyjdzie ze sklepu z biżuterią. To musi wyglądać na wypadek samochodowy.



Nie próbuj wyskakiwać w tym momencie z motocyklem. Znajdź jakieś dobre, wytrzymałe auto i ruszaj we wskazany punkt na mapie. Jak tylko znajdziesz się w odpowiednim miejscu, pani wsiądzie do samochodu.



Teraz zacznij ją gonić i obijać jej samochód. Powinieneś bez problemów sobie z nim poradzić, gdyż to jakiś słaby model. Gdy zacznie płonąć, ulotnij się z okolicy. Wtedy zaliczysz zadanie.

Musisz poczekać, by wykonać następne misje z budki.

03 Autocide - Bonus

Wynagrodzenie: 4 000\$

Jedź do budki.



Znów wracasz do budki nieopodal hotelu. Nietrudno ją znaleźć. Czym prędzej odbierz telefon. Warto zainwestować wpierw w dobry karabinek maszynowy, który można strzelać z motoru.

Uwaga! W tej misji natkniesz się na specjalne, normalnie rzadko spotykane wozy.

Broń została przygotowana nieopodal. Masz 9 minut na załatwienie wszystkich członków gangu.



Nieopodal budek telefonicznych, w miejscu wskazanym przez niebieski marker, przy domach znajdziesz karabin snajperski oraz karabinek maszynowy. Zabierz je – bardzo się w tej misji przydadzą. Przy drodze stoi zaparkowany srebrny motor (unikalny kolor). Zabierz go i ruszaj w trasę.

Mike Griffin pracuje przy reklamie na słupach.



Pierwszy cel czeka wysoko, przy słupie reklamowym. Skorzystaj z karabinu snajperskiego, by go spokojnie zdjąć. Nikt nie powinien Cię nawet zauważyć, jeśli zrobisz to odpowiednio szybko i z ukrycia.

Dick Tanner pracuje w ochronie.



Kolejny człowiek siedzi w opancerzonym pojeździe (unikalny wóz). Możesz go spokojnie zdjąć z daleka korzystając z karabinu snajperskiego. To najlepsza i najbezpieczniejsza metoda, chyba że dysponujesz wyrzutnią rakiet.

Marcus Hammond i Franco Carter są przy sklepie z biżuterią.



Czas zająć się dwójką rzezimieszków. Możesz spróbować zdjąć obu z daleka, ale to się najpewniej nie uda. Zdejmij wpierw tego, który będzie stał na ulicy i strzelał w Twoją stronę.



Potem zajmij się tym uciekającym (unikalny kolor wozu). Rozwal auto korzystając z karabinu. Jako że pewnie już ten zabieg poćwiczyłeś, nie będzie problemu z wyeliminowaniem tego osobnika.

Nick Kong żegluguje.



Czas zająć się naszym żeglarzem. Wjedź w okolicę domków z basenami i podejź do miejsca, gdzie na mapie pływa łódka. Skorzystaj z karabinu snajperskiego i zdejmij cel.

Charlie Dilson szaleje na motorze.



Ostatni człowiek będzie jeździł w po mieście na swoim ścigaczu. Znajdź go i skorzystaj ponownie z szybkostrzelnego karabinku, a misja dobiegnie końca.

Musisz poczekać, by wykonać następne misje z budki.

04 Check Out at the Check In - Bonus

Wynagrodzenie: 8 000\$

Jedź do budki.



Tym razem budka telefoniczna jest zlokalizowana na lotnisku. Musisz wejść na teren głównego budynku (zostawiając broń na zewnątrz). Tutaj rozegra się też główna część misji. A więc do roboty.

Weź karabin snajperski z prawej.



Po prawej stronie masz karabin snajperski. Zabierz go.

Zabij człowieka, z którym porozmawia wskazana kobieta.



Pewna pani zostanie zaznaczona różową strzałką. Nie możesz się do niej zbliżyć, co sygnalizuje odpowiedni wskaźnik, bo inaczej misja zakończy się niepowodzeniem. Ona zacznie schodzić ze schodów i podejdzie do dwóch panów w czarnych garniturach – musisz zdjąć tego, z którym rozmawiała.

Weź walizkę.



Biegnij czym prędzej po walizkę. Z pewnością ściga Cię już policja, ale to nie największe zmartwienie teraz. Wychodząc z lotniska nie zapomnij zabrać swojego uzbrojenia!

Zawieź walizkę do Downtown.



Zabierz czym prędzej jakiś dobry wóz i ruszaj do dzielnicy Downtown. Gdy wyjedziesz z lotniska, nagle pojawi się na twoim ogonie kilka samochodów ze strzelcami w czarnych garniturach. Gaz do dechy i uciekaj im czym prędzej!



Jeśli zgubisz ich szybko, zadanie będzie proste. Warto po drodze przesiąść się na jakiś szybki pojazd lub motor, jeśli od razu go nie zdobyłeś. Gdy dotrzesz pod wskazany na mapie Ammu-Nation, misja dobiegnie końca.

Musisz kupić klub Malibu i wykonać misję The Shootist, by móc skończyć misję na telefon.

0 5 L o o s e E n d s - B o n u s

Wynagrodzenie: 16 000\$

Jedź do budki.



Tym razem budka została zlokalizowana w dzielnicy Little Hawana. To już ostatnia misja na telefon, będzie trudno, więc wyposaż się w najlepszą możliwą broń. Szczególnie weź pod uwagę posiadanie karabinu snajperskiego oraz dobrego karabinu maszynowego.

Wejść do kompleksu za firmą Cherry Popper Ice. Wymiana odbywa się na dachu.



Wejście do kompleksu znajduje się po Twojej lewej. Tam też znajdziesz broń, z której zaraz będzie można zrobić użytek. Dwóch wojaków strzela do Ciebie zza samochodu – zdejmij ich. Ze snjaperki rozwal ludzi widocznych na schodach przeciwległego budynku.



Zanim wejdiesz dalej, wrzuc granat za ścianę z prawej lub wyciągnij silną broń. Właśnie po prawej będzie zaparkowane kilka samochodów z wojakami. Musisz się nimi czym prędzej zająć.



Na koniec pozostanie czyszczenie okolicy przy pomocy karabinu snajperskiego. Większość przeciwników ukrywa się za pudłami czy innymi przeszkodami terenowymi. Najlepiej jest wyjść na schody, które wcześniej odbiłeś i z nich oczyścić okolicę.



Czas dostać się na dach. Musisz przejść kolejno po dachach z prawej. Omiń drewniane pudła i zacznij wspinać się po schodkach na sąsiednie dachy, zabierając po drodze zdrowie – jeśli Twoje zostało naruszone. W końcu dotrzesz na ostatnie schody, prowadzące na dach, gdzie przebiega transakcja.

Weź walizkę.



Zanim rzucisz się na walizkę, skorzystaj z granatu lub wejdź na jedną z dwóch skoczni i załatw kryjących się za nimi wojaków. Dopiero po oczyszczeniu terenu zabierz walizkę i w nogi.

Zawieź ją na lotnisko dla helikopterów.



Wyjdź z kompleksu i skieruj się na pobliskie lotnisko. Musisz zawieźć walizkę we wskazane miejsce, co nie jest już trudnym zadaniem, jeśli uda Ci się opuścić teren firmy cało.

Umberto Robina

01 Stunt Boat Challenge – Bonus**Wynagrodzenie: 1 000\$**

Masz trzy minuty na ukończenie kursu.



Musisz zebrać określoną ilość punktów kontrolnych (świecące na żółto punkty). Jest to zadanie niebywale trudne, by zmieścić się w wyznaczonym czasie i bez posiadania doskonałych umiejętności w prowadzeniu łodzi będziesz musiał tę misję kilkakrotnie powtarzać.



Uważaj szczególnie na wąskie przesmyki oraz patrz na mapę. Ona podpowie Ci, gdzie można spodziewać się następnego punktu (popielaty kolor). Skocznie to trudna część, jeśli źle na nie wpłyniesz będzie trzeba zawracać, a to dodatkowa strata czasu.



Będąc za mostem uważaj, by nie zakręcić motorówki za ostro. Potem gaz do dechy i mknij w stronę mety. Jeśli zdążysz przed czasem, misja zostanie zaliczona.

Możesz wykonać misję dla Auntie Paulet (Haitańczycy).

0 2 Cannon Fodder – Bonus

Wynagrodzenie: 2 000\$

Zdobądź wóz i zabierz Kubańczyków sprzed Robina's Cafe.



Musisz znaleźć auto dla czwórki pasażerów, by zabrać Kubańczyków. Takim samochodem podjedź pod kawiarnię.

Zawieź Kubańczyków do miejsca walk.



Zawieź ich we wskazane na mapie miejsce. Tam się przegrupujecie.

Zabij wszystkich Haitańczyków.



Musisz zdjąć całą masę wrogich wojaków. Nie ma sensu tracić czasu na karabin snajperski – tutaj egzamin zda coś o duże siłe rażenia. Zdejmij wszystkich, a zobaczysz krótki przerywnik.

Zdejmij snajpera.



Snajper masakruje Kubańczyków! Mam nadzieję że zdobyłeś snajperkę (jeśli nie, jakaś powinna być w okolicy). Zdejmij nią stojącego na dachach wojaka.

Rozwal resztę Haitańczyków.



Przedrzyj się do gęsto obleganego przez przeciwników placu. Uważaj, by nie uszkodzić furgonetki i oczyść okolicę. Gdy będzie bezpiecznie, wsiądź do furgonu.

Zabierz wóz z narkotykami do Umberto.



Musisz wrócić do miejsca, gdzie zaczynałeś misję. Nie będzie to łatwe, biorąc pod uwagę policję i Haitańczyków na karku. Ale jeśli się uda, misja zostanie w tym miejscu zakończona.

03 Naval Engagement - Bonus

Wynagrodzenie: 8 000\$

Jedź spotkać się z Rico.



Koniecznie dozbrójsię i weź kamizelkę kuloodporną, zanim spotkasz się z Rico. Ten czeka w wyznaczonym na mapie miejscu. Gdy do niego podejdziesz, zacznie się główna część misji.

Zabij Haitańczyków na łodziach.



Podpłyniecie w okolicę z dwoma łodziami Haitańczyków, które musisz wyeliminować (zdejmij ludzi lub strzelaj w łodzie, by je zniszczyć). Zajmij się też tymi na brzegu zawczasu. Gdy ludzie z obu łodzi zginą, zostaniesz przeniesiony na brzeg.

Zabierz walizki z narkotykami i pieniędzmi.



Zacznij zbierać walizki. Jedna znajdziesz w żółtej nadbudówce, przy wodzie. Dwie czekają u klientów przy domku – zdejmij strzelca na dachu i tych porzmiszczanych w okolicy, po czym zabierz pakunki.

Zabierz walizki do Umberto.



Za domem czeka auto – łódź Rico wyleci w powietrze. Wsiądź w nie i ruszaj w stronę baru Umberto. Masz na głowie policję, więc uważaj!



By zakończyć misję, należy wejść do kawiarni. Dlatego opuść wpierw pojazd. Gdy to wykonasz, nagroda będzie sowita.

Musisz wykonać wszystkie misje dla Auntie Poulet, by móc skończyć misję Umberto.

0 4 T r o j a n V o o d o o - B o n u s

Wynagrodzenie: 10 000\$

Weź Pepe i znajdźcie razem samochód Voodoo.



Zabierz Twojego pomocnika i jedźcie do dzielnicy Haitańczyków. Samochód Voodoo najszybciej znajdziesz przy budce, w której dostawałeś poprzednie misje dla Haitańczyków. To ten czerowny.

Jedź spotkać się z Rico i resztą Kubańczyków.



Kubańczycy czekają w wyznaczonym na mapie miejscu. Zaparkuj obok nich i poczekaj chwilę.

Jedź do reszty Kubańczyków czekających przed fabryką narkotyków.



Jedź dalej, przed fabrykę i ustaw się w odpowiednim miejscu. Poczekaj, aż otworzą Ci bramę.

Zaparkuj przed fabryką.



Jedź przed siebie, za pozostałymi samochodami. Gdy każą Ci zaparkować, zrób to w wyznaczonym miejscu przed wejściem do fabryki. Wyciągnij jakąś dobrą broń.

Podłóż 3 bomby w fabryce.



Musisz podłożyć trzy bomby w trzech wskazanych miejscach. Masz na to ograniczoną chwilę czasu, więc zrób to w odpowiedniej kolejności: najpierw tą na górze, przeskocz przez poręcz na dół i zajmij się kolejnymi.



Podłóż bombę pod drugą, najdalej ustawioną od wejścia puszkę i potem na ostatnią, przy samym wejściu. Nie zapomnij zdjąć czekających w budynku wojaków, by oni nie zdjęli zawczasu Ciebie.

Uciekaj przed eksplozją.



Teraz kolejna ciężka część. Musisz ulotnić się z terenu fabryki przed eksplozją. Biegnij do bramy, którą mijaleś – jest zamknięta. Skręć w prawo i dalej pomiędzy budynki. Tam znajdziesz drabinę. Wybiegnij nią na sąsiedni dach, a misja dobiegnie końca.

Auntie Paulet

01 Juju Scramble - Bonus

Wynagrodzenie: 1 000\$

Policja zbliża się do naszego towaru. Bądź szybki i zabierz go przed nimi.



Trudna misja, jeśli jej odpowiednio nie rozegrasz. Najpierw skombinuj jakiś motor (najlepiej ścigacza). To bardzo ułatwi ucieczkę przed policją. Potem jedź do miejsca wskazanego na mapie. Na budynek wjedziesz po pochylni idącej od strony drogi. Wsiądź z motoru i zabierz walizkę.



Dookoła pojawią się jednostki specjalne, a Ciebie zaczną ścigać policja. Do tego masz ograniczoną ilość czasu, zanim do walizki dotrze policja (i wtedy musisz się z nimi ścigać by ją zdobyć).

Zabierz kolejną walizkę.



Zdejmij biegnącego do Ciebie komandosa, wsiadaj na motor i jedź po drugą walizkę. Znajdziesz ją na skrzyżowaniu – zaparkuj motor obok, wsiądź by ją zebrać i gaz do dechy! Nie daj się przewrócić policjantom. Wjedź pomiędzy budynki z lewej by zdobyć gwiazdkę (będzie Cie gonić mniej policji).

Zabierz kolejną walizkę.



Tym razem musisz troszkę pojeździć, nim dotrzesz pod budynek z ostatnią walizką. Zabierz ją czym prędzej, nie angażując się w żadne walki. Pamiętaj, by zabrać ją przed czasem, inaczej znowu będziesz się ścigał z policją.

Zawieź wszystko do kryjówki.



Gaz do dechy! Masz na głowie całą policję + jednostki specjalne, więc nie trać czasu tylko jedź do miejsca, gdzie dostałeś tę misję. Wystarczy że wjedziesz w wyznaczony punkt, a misja dobiegnie końca.

0 2 B o m b s A w a y ! – B o n u s

Wynagrodzenie: 2 000\$

Dostań się do wana z latającymi bombami.



Wan czeka zaparkowany przy autostradzie. Wsiądź do niego, by rozpocząć misję. Musisz opanować latanie samolocikami – trudne i czasochłonne zadanie. (9 i 6 na klaw. numerycznej kierują Cię w dół lub górę, a CTRL zrzuca bombę).

Zabij Kubańczyków.



Musisz zdjąć Kubańczyków zlokalizowanych w wyznaczonym punkcie. Postaraj się pierwszą bombą wyrządzić znaczne szkody, bo zaraz po jej rzuceniu zaczną uciekać motorówkami (to je zniszcz w pierwszej kolejności). I nie strać samolotu, masz ich ograniczoną ilość (bomby są nieograniczone).

Kubańczycy uciekają, nie pozwól im!



Zacnie się pościg za uciekającymi motorówkami. Najlepiej podchodź do nich od tyłu, lecąc w tym samym kierunku co oni. Zrzuć bombę i załatw wszystkie łodzie. Pozostanie tylko zająć się tymi przy brzegu.

Jeden z nich ucieka samochodem. Nie zostaw świadków!



Dostaniesz informację, że jeden z nich ucieka samochodem. Rozwal jego wóz oraz zdejmij tych czekających na nabrzeżu, a misja dobiegnie końca.

03 Dirty Lickin's – Bonus

Wynagrodzenie: 5 000\$

Dostań się na bezpieczną pozycję.



Musisz wejść na budynek na lewo od kryjówki. Wsiądź w stojący przy miejscu, gdzie zaczynasz, samochód i wjedź pomiędzy budynki z lewej. Wejź po schodach z pigułką zwalniającą czas (weź ją, na pewno ułatwi Ci celowanie).



Wejź na dach i stań w wyznaczonym punkcie. Wyjmij karabin snajperski i zacznij ostrzelać. Musisz się spieszyć, to bardzo trudne zadanie.

Jeśli Haitańczycy wygrają bitwę, przegrasz.



Zdejmuj Haitańczyków (nie wolno Ci zabijać swoich, gdy zginą wszyscy misja zakończy się niepowodzeniem). Rozpoznasz ich po strojach i strzałkach nad głowami.

Haitańscy mają wsparcie!



W końcu przeciwnicy dostaną wsparcie. Najpierw pojawi niemałą grupka, od strony północnej. Ich rozwal jeszcze ze snajperki. Ale potem nadbiegnie spora grupa – wyciągnij coś mocniejszego i zdejmij ich, zanim dobiegną do Twoich ludzi. Jeśli zdążysz, misja zakończy się sukcesem.

Możesz teraz wykonać ostatnią misję dla Umberto.

Love First

0 1 Love Juice - Bonus

Wynagrodzenie: 2 000\$

Jedź zebrać składniki od dealera.



Trudna misja, najlepiej znaleźć szybki motor (ścigacz) i nim wykonać wszystkie zadanie. To zagwarantuje sukces. Poza tym zdobądź broń, z której możesz strzelać jadąc pojazdem. Udaj się następnie na miejsce spotkania z dealerem. Wjedź w wyznaczone miejsce i zatrąb.

Zabij dealera i zabierz narkotyki.



Niestety dealer okaże się oszustem i ucieknie, zabierając pieniądze wraz z narkotykami. Gaz do dechy – goń go! Musisz go ustrzelić (korzystając z nabytej broni) lub spowodować wypadek i tak dobić. Gdy się nim zajmiesz, zabierz jego walizkę.

Zabierz Mercedes z jej apartamentu.



Czas na małą wycieczką do pierwszej części miasta. Mercedes czeka w swoim apartamencie, nie powinieneś mieć problemów z dotarciem na miejsce. Pamiętaj tylko, by dalej korzystać z szybkiego środka lokomocji.

Zawieź Mercedes i narkotyki do ekipy Love First, zanim będą potrzebni na scenie.



Kolejne utrudnienie. Nie masz wiele czasu, więc zabierz panią i wal ile fabryka dała w wyznaczone miejsce, w którym zaczynałeś misję. Jeśli zdążysz przed czasem, wszystko zakończy się sukcesem, a Ty dostaniesz swoje wynagrodzenie.

0 2 P s y c h o K i l l e r – B o n u s

Wynagrodzenie: 4 000\$

Weź limuzynę i jedź na miejsce akcji. Postaraj się wywabić psychoza z tłumu.



Limuzyna czeka zaparkowana nieopodal miejsca startu. Nim do niej wsiądziesz, upewnij się, czy posiadasz amunicję do broni, z której da się czekać z samochodu.



Jedź na miejsce spotkania. To niedaleko. Gdy podjedziesz we wskazane miejsce, zobaczysz jak psychoz świruje, po czym wsiada do samochodu i odjeżdża.

Łap psychoza, nie pozwól mu uciec!



Czeka Cię teraz stosunkowo długi pościg. Musisz zniszczyć auto psychoza, samemu pozostając w swoim przy życiu. Broń o której mówiłem na początku z pewnością ułatwi Ci zadanie. Gdy ten wyskoczy z auta, po prostu go przejedź, co zakończy misję sukcesem.

Musisz wykonać misję dla Mitcha Bakera, by móc kontynuować prace dla Love First.

03 Publicity Tour – Bonus

Wynagrodzenie: 8 000\$

Pod samochodem jest bomba. Jeśli zwolnisz, wybuchnie.



Czeka Cię ciężkie zadanie. Okaze się, że pod samochodem, w którym siedzisz, znajduje się bomba. Musisz ciągle jechać z odpowiednią prędkością. Poniżej niej bomba eksploduje (co pokazuje wskaźnik w prawym górnym rogu ekranu).



Jedź w stronę autostrady. To najlepsze miejsce by przeczekać aż rozbroją bombę, a właśnie do tego sprawdza się przejście tej misji. Uważaj by nie spowodować kolizji, bo wtedy od razu będzie trzeba powtarzać misję od nowa.



Po wjechaniu na autostradę, nie dawaj ciągle gazu, tylko zwalniaj i przyspieszaj tak, by wskaźnik bomby nie wzrastał. W okolicy portu (jeśli ruszysz w jego stronę) bomba powinna zostać rozbrojona.

Odwieź zespół na estradę.



Teraz wystarczy tylko wrócić we wskazane na mapie miejsce, a misja dobiegnie końca. Zobaczysz też sławną estradę zespołu, oraz zyskasz ich dozgonną wdzięczność. Nic tu po Tobie już.

Mitch Baker

01 Alloy Wheel of Steel - Bonus

Wynagrodzenie: 1 000\$

Weź motor i stań do wyścigu.



Musisz znaleźć motor o nazwie Angel (to ten wyglądający jak Harley) i ustawić się we wskazanym miejscu, obok reszty zawodników. Nie będzie z tym problemu, zabierz po prostu jedną z maszyn stojących przed miejscem, gdzie dostałeś to zadanie.



Rozpocznie się wyścig. Na początku przeciwnicy będą zajeżdzać Ci drogę, a manewrowanie ciężkim motorem wcale nie będzie łatwe. Ale jeśli uda Ci się wyprzedzić ich już na pierwszej prostej, reszta pójdzie jak z bicia strzelił.



Najgorszy teren to ostre zakręty, o 90 stopni. Musisz manewrować hamulcem ręcznym i gazem, by wyjść z tego pojedynku zwycięsko. Potem już tylko ostateczny wyścig do miejsca, gdzie rozpoczynasz misję. Jeśli przyjedziesz pierwszy, zadanie zostanie zaliczone.

0 2 M e s s i n g w i t h t h e M a n – B o n u s

Wynagrodzenie: 2 000\$

Pokaż, że jesteś prawdziwym facetem. Zrób totalną demolkę.



Czas się troszkę dozbroić i przygotować. Ogólnie możesz wyskoczyć w każdym miejscu z każdą bronią, ale policja szybko sprawdzi Cię do parteru (i potem więzienia). Dlatego zbierz kamizelki oraz coś mocnego – Minigun zda tu egzamin.



Zacznij strzelać do pojazdów. Pojawi się policja – rozwal i ją. W końcu nadjadą same radiowozy i będziesz miał mnóstwo ludzi na karku, więc uważaj, by Cię nie załatwili. Ogólnie musisz czekać, aż zrobisz trzy gwiazdki na wskaźniku ścigania przez policję.



Wtedy nadleci helikopter, Twoje nowe zbawienie. Teraz ładuj wszystko co masz właśnie w niego – wskaźnik postępów w robieniu dookoła chaosu szybko dobieje końca, a misja zostanie tym samym zaliczona. Potem tylko skocz w jakieś ustronne miejsce, by przemałować brykę i nie dać się złapać.

0 3 H o g T i e d - B o n u s

Wynagrodzenie: 4 000\$

Ktoś ukradł motor Mitcha. Musisz go odzyskać. Znajdź szybki motor, by przeskoczyć na dach wskazanego budynku.



Musisz odszukać ścigacza. Bardzo prawdopodobne, że inny motor też może być – ale ja próbowałem wykonać ten skok właśnie nim (to jeden z Unique Stunet Jumps). Poszukaj go na mieście lub zabierz ze znanych Ci lokacji.



Teraz najlepsza część – skok po wielkich schodach. Rozpędź się na ulicy i wjedź na schody. Wykonasz unikalny skok, zatrzymując się na dachu. Uważaj na przeciwników, zaczną do Ciebie strzelać.

Weź motor Mitcha,



Przeskocz na skoczni z lewej z dachu na okolicę garażową i omijając uzbrojonych po zęby ludzi, podjedź w okolicę garażu z motorem. Wsiądź na niego, gdy będzie okazja. Musisz teraz znaleźć wyjście z kompleksu.

Zabierz motor z powrotem do baru.



Ogólnie poruszaj się ciągle w prawo, a znajdziesz białe schodki, po których wyskoczysz na główną drogę.



Uwaga! Zaczną Cię ścigać furgony. Nie daj się, wybierz trasę z prostymi drogami i jedź z maksymalną prędkością do baru, gdzie czeka zmartwiony Mitch. Wjedź w wyznaczone miejsce, by zakończyć misję sukcesem.

Możesz teraz wykonać ostatnią misję dla Love First.

The Malibu

01 No Escape? – Asset

Wynagrodzenie: 1 000\$

Wyciągnij Cam Jonesa z aresztu.



To jedna z najtrudniejszych misji, jakie rozgrywałem w VC. Przede wszystkim zdobądź jakiś dobry karabin maszynowy (preferowany Minigun) oraz upewnij się, że masz maks kamizelki i zdrowia (warto przedtem zaliczyć jakieś misje zwiększające te współczynniki). Dopiero tak przygotowany zdobądź jakiś mocny pojazd i jedź na komisariat.

Sprawdź szatnie, znajdziesz tam coś użytecznego.

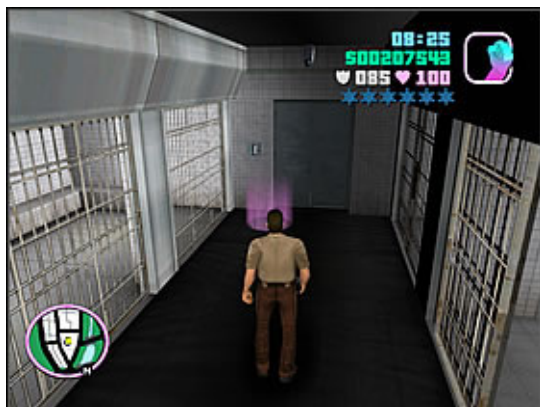


Po wejściu do jego wnętrza, od razu skieruj się w lewo, do szatni. Jeśli wejdiesz do korytarza na wprost, zostaniesz od razu zastrzelony! W szatni wejdź w wyznaczone miejsce, by zdobyć nowe ciuszki.

Karta dostępu do celi znajduje się na piętrze komisariatu.



Teraz udaj się w felerny korytarz i nimf w lewo, na górę. W jednym z biur znajdziesz kartę dostępu – zabierz ją.



Wróć na dół do korytarza i nim jeszcze niżej, do cel zlokalizowanych piwnicy. Przed ustawieniem się w wyznaczonym miejscu wyciągnij preferowaną broń. Zaraz zacznie się strzelanina.

Jedź przemalować pojazd, by pozbyć się glin.



Teraz najtrudniejszy element. Wyjście z komisariatu. Przede wszystkim nie dopuść, by Twój nowy przyjaciel zginął. Musisz rozwalić kolejnych policjantów, kierując się (uwaga: wraz z nim) do wyjścia.



Tam wsiądź do swojego pojazdu i zabierając towarzysza, uciekaj w kierunku wskazanego na mapie miejsca, gdzie możesz przemalować samochód. Masz na karku masę policji, więc będzie to nie lada trudne zadanie.

Odwieź Jonesa do domu.



Teraz czas na spokojniejszą część misji. Jako że policje masz z głowy, ruszaj do drugiej części miasta przez najbliższy most. Spokojnie dojedź do celu, wysadzając w wyznaczonym miejscu nowego pomocnika. To zakończy misję sukcesem.

0 2 T h e S h o o t i s t - A s s e t

Wynagrodzenie: 2 000\$

Jedź do Ammu-Nation w Downtown I porozmawiaj z Philem Cassidy.



Wsiadaj w jakiś wózek i jedź do drugiej części miasta, we wskazane na mapie miejsce. Wejdź do sklepu z amunicją i ustaw się we wskazanym jasnym kręgiem miejscu, by pogadać z nowym znajomym.

Zrób 60 punktów na strzelnicy w 3 fazach, by zadowolić Phila.



Pierwsza faza: strzelnica. Musisz trafić w manekiny poruszające się na specjalnych uchwytach. Za pierwszego z kolei (całego zestrzelonego) dostajesz 1 punkt, za drugiego 2 punkty i za trzeciego 3. Gdy skończy się czas lub amunicja, faza dobiega końca. Nie marnuj amunicji i strzelaj szybko, ale będąc pewnym że trafisz.



Druga faza: okna. Celujesz w ludzi pojawiających się w oknach. Za każdego dostajesz 1 punkt. To bardzo łatwe zadanie, więc nie marnuj naboju i staraj się być jak zawsze dokładnym, strzelając tylko gdy będziesz pewny trafienia.



Trzecia i ostatnia faza: okna w trybie zaawansowanym. Tutaj trafić kogoś to nie lada wyczyn, więc mam nadzieję iż w poprzednich rundach nabiłeś trochę punktów. Uważaj na czas i na naboje, gdyż tych jest tu niewiele. Jeśli nabijesz 60 punktów, wróć do Phila, by zakończyć misję sukcesem.

0 3 The Driver - Asset

Wynagrodzenie: 3 000\$



Czas na wyścig. Dostaniesz słabszy samochód (mający gorsze przyśpieszenie). Jednak jego plusem jest większa prędkość maksymalna i na długich prostych możesz zyskać sporą przewagę. Przede wszystkim patrz na mapę, wypatrując kolejnych punktów kontrolnych i żadnego nie pomiń, bo to od razu zakończy Twoje zmagania – nie dogonisz przeciwnika.



Potrzeba nie lada sprytu i umiejętności, by wygrać wyścig. Przede wszystkim przeciwko Tobie staje nie lada dobry kierowca. Po drugie – policja będzie Ci ogromnie przeszkadzać. Szczególnie uważaj na skrzyżowaniach i rozjazdach.



Jednak jeśli już na początku wyrobisz sobie przewagę (opcja optymistyczna) i uda Ci się ją utrzymać, wszystko powinno zakończyć się dobrze. Dotarcie do mety na pierwszej pozycji zakończy misję sukcesem.

0 4 T h e J o b – A s s e t

Wynagrodzenie: 50 000\$ + profit

Jedź na miejsce.



Pamiętaj by dobrze się dobroić i ubezpieczyć, kupując kamizelkę kuloodporną przed misją. Przed klubem Malibu będzie stała taksówka. Wsiądź do niej i poczekaj, aż cała czwórka zrobi to samo. Jedź teraz do drugiej części miasta, we wskazane na mapie miejsce.

Przebierz się i wejdź do banku.



Podejdź w wyznaczone miejsce przy głównych drzwiach do banku, a gdy zmienicie ubiór, wejdź przez główne wrota do środka.

Idź do windy.



Po ustawieniu zakładników musisz udać się do korytarza w prawo i nim po schodkach wyżej. Uważaj, okolica roi się od strażników! Wyjdź w końcu na najwyższą część – schody okalające główną salę banku. Przejdź kawałek w prawo i wejdź do windy.

Otwórz sejf.



Na najwyższym piętrze czeka tylko jeden strażnik. Podejdź do sejfu, a Twój kolega spróbuje go otworzyć. Niestety bezskutecznie.

Znajdź menedżera banku i zaprowadź go na górę.



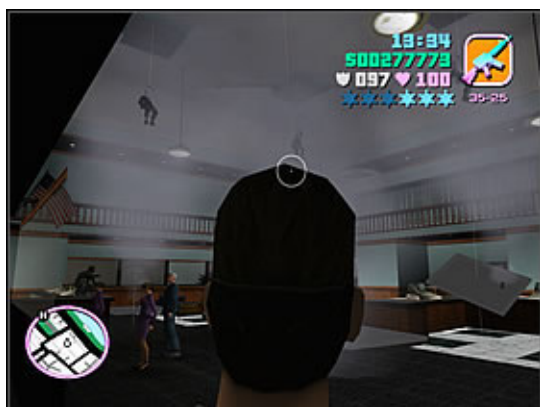
Trzeba znaleźć menedżera. Wsiądź do windy i wracaj na dół. Zejdź po schodach do korytarza i przejdź nim do końca. W ostatnim pomieszczeniu, za biurkiem pilnowanym przez strażnika czeka Menedżer. Pogadaj z nim, po czym idź znowu do windy i do sejfu. W czasie gdy oni zajmą się jego otwarciem, Ty musisz wracać na dół, do głównej sali. Zaczną się robić nieciekawie – ktoś włączył alarm!

Pomóż koledze na dole.



Wejdź czym prędzej w wyznaczone miejsce, przy biurku nieopodal wejścia. Zaraz miejsce zaczną szturmować oddziały SWAT.

Odeprzyj atak oddziałów SWAT.



Zaczyna się najtrudniejsza część misji. Pomieszczenie zostanie obrzucane granatami dymnymi, co utrudni Ci celowanie. Musisz zdjąć wszystkie jednostki SWAT, które wtargną do pomieszczenia przez dach.

Wyjdź na zewnątrz, weź auto i jedź je przemalować.



No i największe i najbardziej karkołomne zadanie – uciec z banku. Wyjdź na zewnątrz. Twój kierowca zginie, więc jedyną osobą mogącą prowadzić jesteś Ty. Rozwal radiowozy SWAT blokujące drogę i wsiadaj do taksówki. Wjedź na autostradę i dalej do miejsca gdzie możesz przemalować samochód.

Jedź do kryjówki.



Gdy to zrobisz, spokojnie udaj się do kryjówki. Jeśli nie wzbudzisz podejrzeń, wszystko powinno zakończyć się sukcesem, a Ty zostaniesz sowicie wynagrodzony.

Możesz teraz wykonać misje dla Phila Cassidy [P].

Film Studio

01 Recruitment Drive - Asset

Wynagrodzenie: 1 000\$

Candy Suxxx będzie idealna do tej roli. Znajdziesz ją w Downtown.



Zabierz jakieś auto (preferowany motor) oraz dozbrój się. Powinieneś posiadać broń, z której da się strzelać z pojazdów. Tak przygotowany jedź po Candy, która czeka w wyznaczonym na mapie miejscu.

Załatw jej alfonsa.



Spotkasz Candy, po czym nadjedzie jej alfons. Z jego pojazdu wysiądnie trzech uzbrojonych po zęby wojaków. Załatw ich, wsiadaj na swojego wiernego rumaka i ruszaj w pościg.



Nie zajmuj się ludźmi, których alfons będzie co kawałek wysadzał – ciągle będą pojawiać się nowi. Dorwij go, strzelając do niego podczas jazdy z karabinu. W końcu dobij gdy ucieknie z płonącego auta.

Wróć po Candy.



Wróć z powrotem w to samo miejsce, gdzie spotkałeś przed chwilą Candy. Ta będzie tu czekać na Ciebie. Porozmawiaj z nią.

Jedź na spotkanie z Mercedes.



Zabierz Candy i razem jedźcie do pobliskiej pizzerii. W środku czeka Mercedes, kolejny nabytek do studia. Porozmawiaj z nią.

Zabierz dziewczyny do studia.



Wyjdź przed pizzerię, zgadnij jakiś samochód, by zabrać obie panie i jedź do studia. Gdy dowiesz je cało i zdrowo, misja dobiegnie końca.

0 2 D i l d o D o d o – A s s e t

Wynagrodzenie: 2 000\$

Za studiem stoi samolot. Użyj go do dystrybucji ulotek.



Biegnij na lewą stronę studia, we wskazane miejsce. Przejdiesz przez mury studia specjalnym przejściem prowadzącym wprost do samolotu. Wejdź do niego – czas na szybki kurs pilotażu. 9 i 6 na klaw. numerycznej pozwala podnieść samolot do góry lub opuścić w dół.



Wystartuj i zacznij zakręcać samolot w lewo. Zacznij zbierać wyznaczone punkty od części północnej, startując od tego nad torem motokrosowym. Zbieraj kolejne, poruszając się na południe zachodnią częścią miasta.



Zawróć nad portem i zacznij zbierać kolejne punktu idące wzdłuż autostrady. W końcu gdy zbierzesz w ten sposób (najszybszy) wszystkie punkty, misja zostanie zakończona sukcesem.

03 Martha's Mug Shot – Asset

Wynagrodzenie: 4 000\$

Wsiądź do helikoptera i śledź Candy.



Nieopodal miejsca, gdzie zaczynasz misję, po lewo – znajdziesz helikopter. Wsiądź do niego i zacznij śledzić Candy. Ta wsiądzie już na początku do limuzyny. Jedź za nimi.



Zwiedzisz pół miasta, jadąc za pędzącą limuzyną. Staraj się jej nie zgubić oraz nie wpaść na żadne postawione w złym miejscu drzewo czy budynek. W końcu limuzyna zatrzyma się przed prywatnym domkiem z basenem na dachu.

Zrób zdjęcia Shrubowi i Candy. Skorzystaj z dachu sąsiedniego hotelu.



Musisz dostać się do hotelu naprzeciwko domku, w którym znajduje się teraz Candy. Jednak nie trzeba wchodzić do jego wnętrza. Po prostu wyląduj na części zadaszania, widocznej na obrazku obok.



Wyjdź z helikoptera i zacznij pstrykać zdjęcia. Musisz zrobić trzy Candy i senatorowi, by zaczęła gonić Cię cała policja Vice City.

Wracaj do studia z aparatem.



Wsiadaj z powrotem do helikoptera i ruszaj w kierunku studia. Uważaj na łódzie oraz oddziały specjalne zlokalizowane przy studiu. Wskocz z helikoptera i wbiegnij wy wyznaczone miejsce przed nim, by zakończyć misję sukcesem.

04 G - Spotlight - Asset

Wynagrodzenie: 8 000\$ + profit

Wsiądź na PCJ600 i jedź w wyznaczone miejsce, do windy.



Motor znajdziesz zaparkowany przy bramie wjazdowej do studia filmowego. Wsiądź na niego i jedź do zachodniej części miasta.



Najpierw zalicz punkt przy schodach, potem udaj się nimi na górę, do biur. Stać udasz się windą na wyższe piętro.

Uwaga! Jeśli w czasie misji spadniesz, możesz tutaj wrócić i zacząć trasę od nowa.

Skończ całą trasę przed godziną 7:00.



Pierwszy etap to skok przez szybę (Unique Stunt Jump). Wylądujesz w środku wieżowca. Jedź nim do końca, skacząc na lewą stronę, na dach sąsiedniego budynku. Z niego zeskocz jadąc powoli niżej.



Kolejna skocznia i znajdziesz się przy szpitalu. Objedź przeskoczy skręcając w lewo i przygotuj się do kolejnego dalekiego skoku (Unique Stunt Jump). Po wylądowaniu na budynku po drugiej stronie drogi skorzystaj z kolejnych skoczni, by dostać się na dach, na którym zobaczysz spuszczaną drabinę.

Uwaga! Możesz po niej wrócić, jeśli spadniesz jadąc dalej.



To już ostatni etap przed wielkim finałem. Kolejne skocznie poprowadzą Cię na najwyższe budynki, zlokalizowane tuż przy wodzie. Zaliczysz kolejny duży skok (Unique Stunt Jump) i opuścisz drugą drabinę.

Uwaga! Możesz po niej wracać, kiedy tylko zechcesz.



Ostatnią rzeczą, jaką należy ty wykonać jest przestawienie reflektora przed upłynięciem wyznaczonego czasu, tj godziną 7.00 rano. To zakończy misję sukcesem i pozwoli ciągnąć profity ze studia filmowego.

Print Works

01 Spilling the Beans – Asset

Wynagrodzenie: 2 000\$

Jedź spotkać się z Kentem w klubie Malibu.



Pamiętaj, by przed misją się dozbroić i mieć przy sobie kamizelkę kuloodporną. By przyspieszyć troszkę misję, wsiądź do taksówki zaparkowanej przy drukarni. Zawiezie Cię ona wprost pod klub Malibu. Wejdź do środka, by zasięgnąć informacji.

Jedź do łodzi zacumowanej w dokach. Oficer posiada poszukiwaną przez Ciebie informację.



Czas udać się na drugi koniec miasta, do portu. Weź koniecznie szybki motor, najlepiej PCJ600. Dzięki niemu uda Ci się z pewnością ująć z życiem. W porcie wjedź od razu na wskazaną łódź. Uważaj, jak tylko się na niej znajdziesz, zostaniesz ostrzelany przez ochroniarzy.



Skręć od razu w lewo i podejdź do końca łodzi, w okolicę schodów prowadzących w górę. Zejdź z motoru i resztę drogi pokonaj pieszo. Rozwalaj kolejno napotkanych ochroniarzy, aż dostaniesz się do kajuty oficera. Porozmawiaj z nim, by zdobyć co chciałeś.

Zabierz informacje z powrotem do drukarni.



Teraz najtrudniejsza część. Musisz zejść na dół po motor – okolica roi się od ochroniarzy. Potem należy wyjechać z łodzi i uciekać do drukarni. Jeśli dotrzesz do niej cało i zdrowo, misja zostanie zakończona sukcesem.

02 Hit the Courier – Asset

Wynagrodzenie: 5 000\$ + profit

Kurier lada moment nadleci helikopterem do portu.



Musisz jak najszybciej dotrzeć do portu. Najlepiej, jeśli wcześniej przygotujesz sobie jakiś szybki pojazd. Koniecznie też zabierz masę dobrej broni oraz kamizelkę. Zanim wjedziesz za siatkę do wewnętrznej części doków, wysiądź i zacznij zdejmować widocznych ludzi (łącznie ze snajperem na dachu) ze snajperki.

Kurier się zjawił, przejmij paczkę.



Kurier zjawi się w niedługim czasie. Jeśli udało Ci się dostać do samochodów i przebiłeś opony, masz ułatwione zadanie. Ale uwaga! Nie niszczyć samochodu, bo jeśli kurier w nim zginie, misja zostaje zaprzeczona. Po prostu go dorwij, wyciągnij z auta i załatw.

Zabierz matryce zanim zrobi to ktoś inny.



Zabierz pakunek posiadany przez kuriera. Masz na głowie masę policji, więc uważaj. Gdy weźmiesz pakunek, pozostanie już tylko jedna rzecz do zrobienia.

Zabierz je do drukarni.



Czas uciekać co sił w nogach do drukarni. Jeśli dotrzesz na miejsce cało i zdrowo, misja zakończy się sukcesem, a Ty dostaniesz odpowiednie wynagrodzenie.

Kaufman Cabs

01 V.I.P. – Asset

Wynagrodzenie: 1 000\$

Zabierz VIPa ze Starfish Island.



Koniecznienie zaopatrz się w broń, z której można strzelać jadąc autem. Masz ograniczoną ilość czasu, wiec pędź czym prędzej w stronę autostrady i na wyspę. Zatrzymaj się w wyznaczonym miejscu i zatrąb (Shift). Niestety pewien kierowca Cię ubiegnie, zabierając pasażera. Naucz go szacunku.

Odzyskaj VIPa, rozwal drugi samochód.



Czas na małą strzelaninę. Wroga taksówkę możesz nadwerężyć strzelając podczas jazdy z karabinu. Jednak nie przesadź, nie możesz zranić pasażera. Nie dopóć też, by taksówka dojechała na lotnisko.



Kiedy zmiękczysz przeciwnika, VIP wysiądzie z taksówki i zacznie iść do Ciebie. Zaopiekuj się nim – wrogi kierowca będzie chciał zabić Ciebie i przy okazji jego. Musisz się z nim uporać i uratować VIPa.

Zabierz VIPa na lotnisko.



Jeśli Ci się uda, zabierz go we wskazane miejsce przed terminalem lotniska. Tutaj misja dobiegnie końca.

02 Friendly Rivalry – Asset

Wynagrodzenie: 2 000\$

Zniszcz 3 taksówki rywala.



Szybka i przyjemna misja, szczególnie jeśli dysponujesz sporym arsenałem. Należy odnaleźć wskazane na mapie taksówki i je wyeliminować. Nie jest to trudne zadanie, zważywszy, iż żadna z nich nie będzie przed Tobą uciekać.



Jeśli zabraknie Ci naboju do broni strzelającej z auta, zawsze możesz z niego wysiąść i zdjąć dany pojazd „ręcznie”. Gdy rozwalisz wszystkie trzy taksówki, misja dobiegnie końca.

03 Cabmageddon – Asset

Wynagrodzenie: 5 000\$ + profit

Jedź odebrać Mercedes.



Mercedes umówiła się z Tobą w dziwnym miejscu. Musisz jechać do portu, na pusty teren (wjazd właśnie od strony portowej). Tam należy wjechać w wyznaczone miejsce.

Przeżyj do czasu, aż licznik przestanie bić.



To zasadzka! Zostaniesz zaatakowany przez kilkanaście taksówek. Twoim celem teraz jest utrzymanie się przy życiu, aż licznik bijący w prawym górnym rogu ekranu skończy odmierzać czas.

Zajmij się taksówką lidera.



Wtedy w okolicy pojawi się taksówka lidera. Musisz go załatwić – najlepiej wyjdź z auta i użyj czegoś mocnego, by załatwić przeciwnika. To definitywnie zakończy tę misję.

Ice Cream Factory

01 Distribution – Asset

Wynagrodzenie: 0\$ + profit

Rozwieź towar po mieście.



By zacząć misję, musisz wsiąść do wana zaparkowanego przed firmą lodziarską (oczywiście wpierw musisz ją kupić). Podczas wykonywania misji nie możesz z niego wysiąść, bo to zakończy misję. Twoim zadaniem jest rozwiezienie co najmniej 50 sztuk towaru po Vice City.



Uważaj na członków mafii – im nie podoba się to co robisz. Najlepiej od razu udaj się przez most w stronę willi i tam zacznij sprzedawać. Gdy będziesz miał wymaganą ilość klientów, wysiądź z pojazdu, a misja zakończy się sukcesem.

Boatyard

01 Checkpoint Charlie – Asset

Wynagrodzenie: 0\$ + profit

Wyścig łodzi. Musisz jechać do portu i kupić przystań. Wejdź w jedną dwóch zacumowanych przy niej łodzi – proponuję wybrać tą z lewej, jest dużo prostsza w prowadzeniu.



Jak tylko rozpocznie się wyścig, masz ograniczony czas na zaliczenie wszystkich punktów kontrolnych. Jest ich sporo, a sama trasa do najprostszych nie należy, więc spodziewaj się co najmniej kilku podejść. Gdy ukończysz rajd w przeznaczonym na niego czasie, misja zakończy się sukcesem.

Car Showroom

W y ś c i g i – A s s e t

Za sklepem samochodowym (Car Showroom) znajdziesz zjazd do garaży. W jego rogu zobaczysz mapę – podejdź do niej. Możesz wybrać jeden z sześciu dostępnych wyścigów. Proponują zacząć od pierwszego, gdyż są one o rosnącym stopniu trudności.

Najlepiej wykonać je kilkoma samochodami, gdyż niektóre trasy wymagają zwrotnego pojazdu, inne posiadającego dużą prędkość maksymalną, a jeszcze inne wytrzymałego. Mnie udało Sie przejść wszystkie za pierwszym razem pojazdem o nazwie Phoenix.

Rajdy to łapanie kolejnych punktów kontrolnych wraz z trzema innymi pojazdami. Jeśli uda Ci Sie dojechać do ostatniego punktu na pierwszy miejscu, wygrasz.



Terminal Velocity

Opłata wejściowa: 100\$

Nagroda: 400\$

Charakterystyka:

Rajd odbywa się przed terminalem lotniska, na krótki, ale zatłoczonym odcinku. Mile widziany szybki i dobrze trzymający się trasy wóz.



Ocean Drive

Opłata wejściowa: 500\$

Nagroda: 2 000\$

Charakterystyka:

Tym razem jeździsz po pierwszej części miasta, w okolicy hotelu. Trasa dla pojazdów o dużej prędkości maksymalnej.



Border Run

Opłata wejściowa: 1 000\$

Nagroda: 4 000\$

Charakterystyka:

Tym razem zwiedzasz zatłoczoną, pełną wąskich uliczek drugą część miasta. Wytrzymały i zwrotny pojazd to podstawa sukcesu.



Capital Cruise

Opłata wejściowa: 2 000\$

Nagroda: 8 000\$

Charakterystyka:

Tym razem jeździsz po południowej części miasta, nieopodal klubu Pole Position i sekcji budowlanej. Szybkie auto mile widziane.



Tour!

Opłata wejściowa: 5 000\$

Nagroda: 20 000\$

Charakterystyka:

Czas zapoznać Sie z północną częścią miasta. Ten rajd jest jednym z dłuższych, jednak zwrotne auto to podstawa. Przyda się też coś wytrzymałego, by dojechało cało do mety.



V.C. Endurance

Opłata wejściowa: 10 000\$

Nagroda: 40 000\$

Charakterystyka:

Najdłuższy rajd, prowadzący przez niemalże całe Vice City. Musisz uważać na swój wóz, prędkość gra tu sporadyczną rolę, ważne by był wytrzymały i dotarł do mety.

Lista samochodów – Asset

Po wykonaniu części z rajdami możesz zająć Sie zbieraniem samochodów, wyszczególnionych na liście przy garażu obok mapy z owymi rajdami. Są cztery takie listy, wymagające coraz to lepszych samochodów. Za skompletowanie każdej dostajesz w sklepie nowy wóz.

Pojazdy znajdziesz w specyficznych punktach miasta, jednak część z nich da się złapać tylko w trasie. Wszelkie wskazówki gdzie znaleźć jaki samochód znajdziecie na stronie www.gta.pl.



Deluxo

Lista #1:

Landstalker
Idaho
Esperanto
Stallion
Rancher
Blista Compact

Profit Car Showroom: 1 500\$



Sabre Turbo

Lista #2:

Sabre
Virgo
Sentinel
Stretch
Washington
Admiral

Profit Car Showroom: 4 000\$



Sandking

Lista #3:

Cheetah
Infernus
Banshee
Phoenix
Comet
Stinger

Profit Car Showroom: 6 000\$



Hotring Racer

Lista #4:

Voodoo
Cuban Hermes
Caddy
Baggage Handler
Mr. Whoopee
Pizza Boy

Profit Car Showroom: 9 000\$

FINAL

01 Cap the Collector

Misję dostajesz przez telefon, jednak nie musisz jej od razu wykonać. Wiesz tylko o pewnych problemach i o konieczności udania się do Print Works. Gdy to zrobisz, wyjdą na jaw nowe fakty.

Wynagrodzenie: 30 000\$

Mafia odbiera Twoje haracze. Znajdź ich i zabij.



Dobrze, jeśli załatwiłeś sobie przed rozpoczęciem misji ścigacza. To znacznie ułatwi Ci zadanie. Jedź w stronę widocznych na mapie członków mafii. Musisz ich dopaść i wyeliminować. Nie dopuść by Cię okradli.

Kolejne oddziały w drodze.



Za nimi zostaną wysłane kolejne dwie grupy. Zdejmij je i nie pozwól dobrać się im do Twojego interesu. Najlepiej zdejmuj ekipy jeszcze na autostradzie, z jakiejś szybkostrzelnej broni. Gdy załatwisz wszystkich, misja zostanie zakończona sukcesem.

0 2 K e e p Y o u r F r i e n d s ...

Tą misję również dostaniesz przez telefon. Musisz jechać do swojej willi, gdzie należy udać się we wskazany na mapie punkt. Jak tylko to zrobisz, misja zostanie aktywowana. Ale upewnij się przedtem że masz kamizelkę i masę najlepszego uzbrojenia przy sobie.

Wynagrodzenie: 30 000\$ + skończenie głównego wątku fabularnego gry

Mafia chce ukraść Twoje pieniądze. Broń sejfu.



Czas na ostatnią misję. Jeśli dysponujesz minigunem, to będzie czysta zabawa. Najpierw chroń sejf, stojąc na schodach przed włamywaczami. Zdejmuj każdego, kto ośmieli się wejść do Twojej willi.

Zabij Lance'a zdrajcę.



W końcu na górze pojawi się Lance. Jak tylko skończy gadać, zajmij się i nim. Powinieneś go zdjąć szybko, ciągle odpierając grupki nacierających włamywaczy. Jeśli Cię mocno uszkodzą, w okolicy znajdziesz trochę medykamentów.

Zabij Sonny'iego i zakończ to raz na zawsze.



W końcu nadejdzie Twój ostateczny przeciwnik. Uzbrojony poi żeby Sonny wraz z ochroniarzami wkroczy od strony głównego wejścia. Jak tylko go załatwisz, misja dobiegnie końca, a Vice City stanie się już zupełnie Twoim miastem.

