

Mehr Fahrspaß mit der Komplettlösung

GTA Vice City

Wie sich Tommy Vercetti in der Stadt des Verbrechens gerissen bis ganz nach oben durchschlagen kann, zeigt Ihnen unsere umfangreiche Lösung.

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

Allgemeine Tipps

Wie regeneriere ich Lebenspunkte?

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

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

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

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

Muss ich eigentlich immer ein Fahrzeug haben?

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

Kann ich den Spielstand nur im Ocean View Hotel abspeichern?

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

Wie komme ich an Geld?

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

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

Die Hauptmissionen

Auftraggeber:
Ken Rosenberg

1. Mission: Ein alter Freund

Belohnung: \$ 0

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

2. Mission: Die Party

Belohnung: \$ 100

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

3. Mission: Dunkle Gassen

Belohnung: \$ 200

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



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



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

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

4. Mission: Die Geschworenen

Belohnung: \$ 400

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

5. Mission: Aufruhr

Belohnung: \$ 1.000

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

Auftraggeber: Colonel Cortez

1. Mission: Der Verräter

Belohnung: \$ 500

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

niert ihn und seine beiden Wachen per Ketensäge. Sollte Gonzalez fliehen, nimmt Tommy einfach die Verfolgung auf.

2. Mission: Kugelhagel im Einkaufszentrum

Belohnung: \$ 500

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

3. Mission: Die Schutzengel

Belohnung: \$ 1.000

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

Auftraggeber: Ricardo Diaz

1. Mission: Die Jagd

Belohnung: \$ 1.000

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

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

2. Mission: Phnom Penh 86

Belohnung: \$ 2.000

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

Auftraggeber: Colonel Cortez

4. Mission: Zu Befehl, Sir!

Belohnung: \$ 2.000

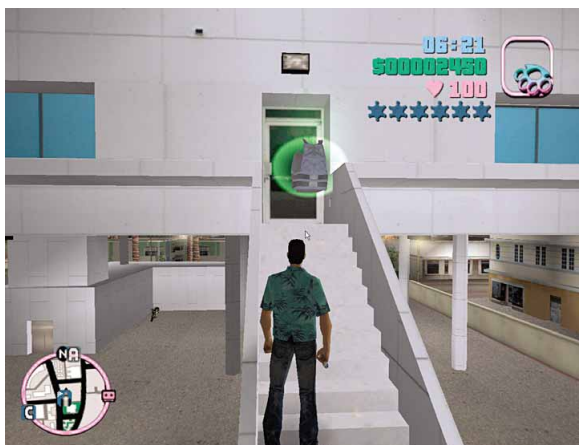
TIPP 16: So schnell wie möglich rast unser angehender Soldat zum Panzerkonvoi (18), stellt sein Fahrzeug ab und läuft links neben dem Vehikel her. Sobald die Kolonne stehen bleibt, klettert Tommy in den Tank und rumpelt damit zur Garage (19).

Auftraggeber: Ricardo Diaz

3. Mission: Das schnellste Boot

Belohnung: \$ 4.000

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



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



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



4. Mission: Angebot und Nachfrage

Belohnung: \$ 10.000

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

Auftraggeber: Tommy Vercetti

1. Mission: Die Befreiungsaktion

Belohnung: \$ 0

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

Auftraggeber: Colonel Cortez

5. Mission: Alle Mann an Deck

Belohnung: \$ 5.000

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

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

Auftraggeber: Tommy Vercetti

2. Mission: Pizza Mortale

Belohnung: \$ 50.000

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

3. Mission: Fette Beute

Belohnung: \$ 2.000

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

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

4. Mission: Zoff in der Bar

Belohnung: \$ 4.000

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

5. Mission: Cop-Land

Belohnung: \$ 10.000

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

Die finalen Hauptmissionen

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



Tipp 19: Nur der Müllwagen übersteht die gegnerischen Angriffe.



Tipp 21: Tommy übernimmt die Villa des Drogenbarons Diaz.

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

1. Mission: Der Eintreiber

Belohnung: \$ 30.000

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

2. Mission: Freunde und andere Feinde

Belohnung: \$ 30.000

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

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

Die Extra-Missionen

Auftraggeber: Avery Carrington

1. Mission: Schlagende Argumente

Belohnung: \$ 250

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

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

2. Mission: Schutt und Asche

Belohnung: \$ 1.000

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



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



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

Alle Cheat-Codes

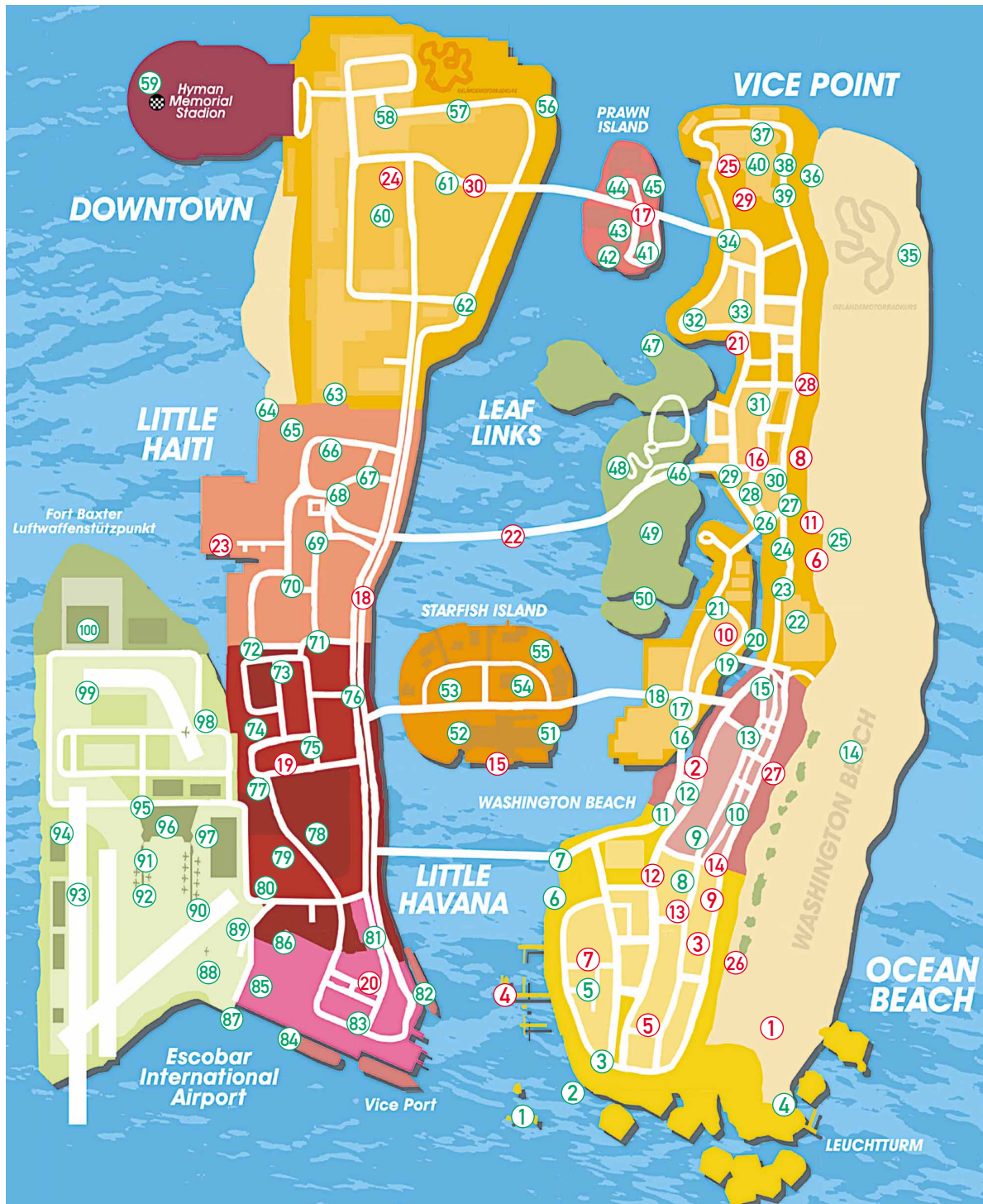
Die Cheat-Codes geben Sie einfach ein, während das Spiel läuft. Groß- und Kleinschreibung sind egal.

nuttertools	schwere Waffen
professionaltools	mittlere Waffen
thugtools	leichte Waffen
preciousprotection	Rüstung
aspirine	Lebensenergie
youwonttakemealive	höherer Fahndungslevel
leavemealone	niedrigerer Fahndungslevel
lifeispassingmeby	Zeit läuft schneller ab
onspeed	Zeit läuft langsamer ab
boooooooooing	Zeitupe
catsanddogs	Sturm
cantseeathing	Nebel
abtdrieg	größere Wolken
apleasantday	leichte Wolken
alovelyday	Sonnenschein
icanttakeitanyomore	Selbstmord
fannymagnet	Frauen verfolgen Tommy

fightfightfight	mehr Gewalt
nobodylikesme	Passanten hassen Tommy
ourgodgivenright	Passanten haben Waffen
tobearms	
chickswithguns	Frauen haben Waffen
certaindeath	Tommy raucht Zigarette
deepfriedmarsbars	Tommy wird dick
programmer	Tommy wird dünn
foxylittlething	Figur von Mercedes
cheatshavebeencracked	Figur von Ricardo Diaz
looklikehilary	Figur von Hilary King
looklikelance	Figur von Lance Vance
weloveourdick	Figur von Dick
rockandrollman	Figur von Jezz Torent
mysonisalawyer	Figur von Ken Rosenberg
onearmedbandit	Figur von Phil Cassidy
idonothavethemoneysonny	Figur von Sonny Forelli
travelinstyle	Blooding Banger
gettherequickly	schneller Blooding Banger

gettherefast	Sabre Turbo
getthereveryfastindeed	Hotring Racer
getthereamazinglyfast	schneller Hotring Racer
thelastride	Romero's Hearse
rockandrollcar	Love Fist Limo
rubbishcar	Trashmaster
betterthanwalking	Caddie fällt vom Himmel
panzer	Panzer fällt vom Himmel
bigbang	Autos in Umgebung sprengen
miamittraffic	aggressive Autofahrer
iwantitpaintedblack	alle Autos sind schwarz
ahairdresserscar	alle Autos sind lila
comeflywithme	Autos heben leichter ab
greenlight	alle Ampeln sind grün
gripiseverything	Auto lässt sich besser lenken
wheelsareallined	keine Karosserie
seaways	Autos fahren über Wasser
loadsoflittlethings	Sportautos mit Riesen-Reifen

Karte: Die wichtigsten Locations • Alle Päckchen



Legende:

- ① Wichtige Locations
- ① Fundort Päckchen

1 Ocean View Hotel

2 Ken Rosenbergs Kanzlei

3 Rafaels Modeshop

4 Cortez' Jacht

5 Pole Position Club

6 Malibu Club

7 AmmuNation

8 1. Geschworener

9 2. Geschworener

10 Arbeiterunruhe

11 Gonzales

12 Washington-Einkaufszentrum

13 Parkhaus

14 Treffpunkt Geldübergabe

15 Diaz' Villa

16 Diebeswohnung

17 Diebesunterschlupf

18 Panzerkonvoi

19 Panzergarage

20 Hafen/Uzi

21 Dealer

22 Brücke beim Golfclub

23 Schrottplatz

24 Krankenhaus

25 North-Point-Einkaufszentrum

26 Front Page Bar

27 DBP Security

28 Garage (Polizeiüberfall)

29 Café

30 Treffpunkt mit Avery Carrington

3. Mission: Das Begräbnis

Belohnung: \$ 2.500

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

Auftraggeber: Love Fist (Rockband)

1. Mission: Love Juice

Belohnung: \$ 2.000

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

2. Mission: Der Psychokiller

Belohnung: \$ 4.000

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

3. Mission: Die PR-Tour

Belohnung: \$ 8.000

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

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

Auftraggeber: Biker-Gang

1. Mission: Wheels of Steel

Belohnung: \$ 1.000

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

2. Mission: Big Baker's Bike

Belohnung: \$ 4.000

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

Auftraggeber: Attentäter

1. Mission: Der Pizza-Lieferant

Belohnung: \$ 500

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

2. Mission: Ein tragischer Unfall

Belohnung: \$ 2.000

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

3. Mission: Die rasende Schrottfabrik

Belohnung: \$ 4.000

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

4. Mission: Trouble am Check-in

Belohnung: \$ 8.000

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

5. Mission: Gefeuert

Belohnung: \$ 16.000

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



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



Tipp 38: Im Flughafengebäude folgen Sie zuerst der Frau.

Auftraggeber: Kuba-Gang

1. Mission: Stunt-Boot-Action

Belohnung: \$ 1.000

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

2. Mission: Kanonenfutter

Belohnung: \$ 2.000

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

3. Mission: Die Seeschlacht

Belohnung: \$ 4.000

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

4. Mission: Trojanisches Voodoo

Belohnung: \$ 10.000

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



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

Auftraggeber: Haiti-Gang

1. Mission: Mysteriöses Pulver

Belohnung: \$ 1.000

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

2. Mission: Fliegende Bomben

Belohnung: \$ 2.000

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

3. Mission: Schmutzige Methoden

Belohnung: \$ 4.000

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

Auftraggeber: Filmstudio Prawn Island

1. Mission: Alle meine Pferdchen

Belohnung: \$ 1.000

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

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

2. Mission: Der Dildo-Jet

Belohnung: \$ 2.000

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

3. Mission: Ein Mann namens Martha

Belohnung: \$ 4.000

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

4. Mission: Heiße Lasershow

Belohnung: \$ 8.000

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



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

Karte: Immobilien • Versteckte Boni

Legende:

- H Gesundheit
- A Rüstung
- W Waffen
- P Polizei-Bestechung



1. Skumole Shack - \$ 1.000	Speicherpunkt
2. 3321 Vice Point - \$ 2.500	Speicherpunkt
3. 1102 Washington Street - \$ 3.500	Speicherpunkt
4. Links View Apt. - \$ 6.000	Speicherpunkt, Garage
5. Ocean Heights - \$ 7.000	Speicherpunkt, Garage
6. El Swanko Casa - \$ 8.000	Speicherpunkt, Garage
7. Bootswerft - \$ 10.000	Speicherpunkt, Einkommen: \$ 2.000 pro Tag. Mit Checkpoint-Mission bis zu \$ 15.000.
8. Hyman Condo - \$ 14.000	Speicherpunkt, 3 Garagen, Hubschrauber-Landeplatz
9. Cherry Poppers - \$ 20.000	Speicherpunkt. Einkommen: \$ 3.000 pro Tag, nachdem man mit dem Eiswagen auf einer Tour 50 Portionen Koks-Eis verkauft hat.

10. Pole Position Club - \$ 30.000	Speicherpunkt. Einkommen: \$ 4.000 am Tag. Privat-Striptease-Show im Hinterzimmer
11. Kaufman Taxis - \$ 40.000	Speicherpunkt, Einkommen: \$ 5.000 pro Tag nach dem Absolvieren der drei Taxi-Missionen.
12. Sunshine-Autos - \$ 50.000	Speicherpunkt, Garagen, kostenloser Umlackier-Service, Freischalten der illegalen Autorennen auf den Straßen von Vice City.
13. Interglobal Films - \$ 60.000	Speicherpunkt, Einkommen: \$ 4.000 pro Tag nach dem Absolvieren der vier Film-Missionen.
14. Vice-City-Druckerei - \$ 70.000	Speicherpunkt, Einkommen: \$ 8.000 nach Absolvieren der beiden Druckerei-Missionen.
15. Malibu Club - \$ 120.000	Speicherpunkt, Einkommen: \$ 10.000 nach Absolvieren der vier Malibu-Missionen.

Auftraggeber: Bootswerft

Mission: Checkpoint Charlie

Belohnung: \$ 0

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

Auftraggeber: Kaufman Taxis

1. Mission: V.I.P.

Belohnung: \$ 1.000

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

2. Mission: Konkurrentenjagd

Belohnung: \$ 2.000

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

3. Mission: Das Taxi-Inferno

Belohnung: \$ 3.000

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

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

Auftraggeber: Malibu Club

1. Mission: Kein Entkommen

Belohnung: \$ 1.000

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

2. Mission: Der Scharfschütze

Belohnung: \$ 2.000

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

3. Mission: Der Fahrer

Belohnung: \$ 3.000

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

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

4. Mission: Der Coup

Belohnung: \$ 30.000

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

Auftraggeber: Druckerei

1. Mission: Der Singvogel

Belohnung: \$ 2.000

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

2. Mission: Der Kurier

Belohnung: \$ 5.000

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



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



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