

## Profitipps für Gangsterbosse

# GTA 3

Kaum ein Spiel bietet so viel Freiheit wie GTA 3. Was Sie abseits des direkten Wegs zum Spielende noch erleben können, erfahren Sie im zweiten Teil unserer Lösung.

Nachdem wir Sie im letzten GameStar mit einer Komplettlösung des Spiels versorgt haben, verraten wir nun die zahlreichen Extras und Secrets von Rockstars GTA 3. Zunächst zeigen wir Ihnen geheime Päckchen und die besten Stunts, dann Missionen auf der »guten Seite« und schließlich die optionalen Zusatzeinsätze und Rallyes.

### Symbole

	Päckchen
	Monster-Stunt-Rampen

## Allgemeine Tipps

### Geheime Päckchen

**TIPP 1:** Im ganzen Spiel sind 100 versteckte Päckchen zu finden. Auf unserer Karte sind sie als X eingezeichnet. Sehen Sie sich in der Nähe der eingezeichneten Stelle genau um – mal müssen Sie eine Scheibe einschlagen, mal nach oben klettern, mal einen schweren Sprung schaffen. Pro Päckchen gibt's 1.000 Dollar, nach jeweils zehn gefundenen Päckchen ein tolles Extra, das in Ihrem Unterschlupf auf Sie wartet.

### Stunts

**TIPP 2:** In Liberty City wimmelt es von versteckten Sprungschancen. Heizen Sie mit einem schnellen Wagen drüber, um möglichst spektakuläre Stunts zu zeigen. Dafür gibt es Belohnungen in harten Dollars. Die

Monster-Stunt-Rampen haben wir mit einem gelben S gekennzeichnet.

## Die gute Seite

### Taximissionen

**TIPP 3:** Sie können jederzeit in ein Taxi steigen und Personen durch die Gegend schauen. Potenzielle Fahrgäste sind auf dem Radar auszumachen. Am gewünschten Fahrziel kassieren Sie die Taxigebühren.

### Krankenwagen

**TIPP 4:** Wenn Sie einen Krankenwagen samt Patienten gemopst haben, sollten Sie das nächste Krankenhaus ansteuern. Fahren Sie dabei sehr vorsichtig – sonst verabschiedet sich Ihr Fahrgast.

### Feuerwehr

**TIPP 5:** Fahren Sie zum Ort des Feuers (immer ein brennendes Auto), und löschen Sie den Brand mit der Wasserkanone innerhalb des Zeitlimits.

### Bürgerwehr

**TIPP 6:** Schnappen Sie sich ein Polizeiauto, und aktivieren Sie die Bürgerwehrmissionen. Als Cop erledigen Sie einfach die Fieslinge, die auf dem Radar angezeigt werden. Zimmerlich müssen Sie dabei auch nicht sein; die üblichen Verbrechermethoden sind am erfolgreichsten.

## Portland

## Marty Chonks

### Wenn das Telefon bimmelt

**TIPP 7:** Nachdem Sie die dritte Mission des Spiels – »Misty und der Mafioso« – erledigt haben, klingelt in der Nähe von Joey's Werkstatt ein Telefon (1). Chonks ist dran.

### Der Abkocher

**TIPP 8:** Schnappen Sie sich Martys Fahrzeug (2). Damit geht's zum Bankier (3), den Sie einsteigen lassen und zurück in die Fabrik (2) bringen. Zuletzt lassen Sie das Auto in der Schrottpresse (4) verschwinden.

### Die Diebe

**TIPP 9:** Diesmal heuert Chonks (1) Sie als Fahrer für einen Banküberfall an. Mit dem neuen Fahrzeug (2) holt unser Held die beiden Diebe (5) ab. Nachdem er sie abgeliefert (2) hat, lässt er den Wagen umlackieren (6) und bringt ihn wieder zu Marty (2).

### Die Frau

**TIPP 10:** Und wieder hat Chonks (1) einen Job für Sie. Mit dem neuen Wagen (2) heizen Sie zu seiner Frau (6). Bringen Sie Mrs. Chonks in die Fabrik. Parken Sie dann den Wagen im Hafen beim Wasser (8). Mit einem anderen Fahrzeug bekommt er einen Stoß und fällt ins kalte Nass.



Tipp 6 bis 11: Marty Chonks spendiert Ihnen für seine Missionen ein Vehikel.



Tipp 19: Knacken Sie mit ferngesteuerten Bomben möglichst viele Mafia-Autos!

## Portland



### Der Liebhaber

**TIPP 11:** Chonks (1) letzte Mission: Mit dem frischen Wagen (2) geht's zum Liebhaber (5). Der Casanova wird auf schnellstem Weg zur Fabrik gebracht (2).

### El Burro

#### Gran Turismo

**TIPP 12:** Der erste Auftrag von Bösewicht El Burro (9): Gewinnen Sie ein Autorennen! Klauen Sie einen schnellen Flitzer, und be-

geben Sie sich zum Startpunkt (10). Nach dem Start halten Sie sich aus den anfänglichen Rangeleien heraus und steuern der Reihe nach die Checkpoints an. Für den Sieg gibt's satte 10.000 Dollar.

#### Brandheiße Eiscreme

**TIPP 13:** El Burro (9) hat einen weiteren Job. Schnappen Sie sich auf dem Parkplatz (11) die Bombe. Folgen Sie nun dem Radarpunkt zum Eiswagen, und schmeißen Sie dort den Fahrer der Karre raus.

**TIPP 14:** Fahren Sie die Eiskarre zu den Hütchen bei der Lagerhalle (12). Lassen Sie nun das Eis-Jingle ertönen, und suchen Sie das Weite. Sobald sich die Jungs von der Gang um den Eiswagen sammeln, jagen Sie diesen per Knopfdruck hoch.

#### Feuertaufe

**TIPP 15:** Holen Sie sich bei El Burro (9) den nächsten Job ab, und schnappen Sie sich den Flammenwerfer in Chinatown (13). Innerhalb von zweieinhalb Minuten erledigen Sie mit dieser Waffe die 25 Triaden.

#### Jäger des verlorenen Schundes

**TIPP 16:** Letzter Auftrag von El Burro (9). Mit dem Transporter folgt unser Held der Spur der verlorenen Magazine und sammelt sie ein. Sobald er den gestohlenen Transporter erreicht haben, erledigt er den Dieb. Zu guter Letzt bringt er seinen Transporter mit den Magazinen zu »XXX-Mags« (14).

## Autos klauen

#### Import-Export-Garage

**TIPP 17:** Geld können Sie auch kassieren, wenn Sie bestimmte Fahrzeugmodelle in der Import-Export-Garage (15) abliefern. Die Modelle, die verlangt werden, finden Sie auf der Liste an der Garageneinfahrt.

#### Der Kran

**TIPP 18:** Kohle satt gibt's, wenn Sie eines der folgenden Autos unter dem Kran am Hafen (16) abstellen: Kranken-, Feuerwehr-, Polizei- und FBI-Fahrzeuge, Enforcer, Barracks OL und Rhino.

## RC Toyz

#### Mafia Massaker

**TIPP 19:** Steigen Sie in den Transporter (17) in der Gasse schräg gegenüber von Toni's Hauptquartier. Sie haben zwei Minuten Zeit, um mit den ferngesteuerten Wagen möglichst viele Mafia-Mobile in die Luft zu jagen. Fahren Sie dazu einfach mit vollem Tempo gegen die Reifen der schwarzen verdunkelten Flitzer, oder sprengen Sie in knapper Entfernung manuell. Pro Treffer gibt's 1.000 Dollar.

#### Im Dschungel der Diablos

**TIPP 20:** Genau wie in Tipp 19 gehen Sie auch beim Spielzeugtransporter in den Hepburn Heights (18) vor. Diesmal hetzen Sie die flinken Wagen der fiesen Diablo-Gang, leicht zu erkennen an der Hutze auf der Motorhaube und dem auflackierten Flammenmotiv. Auch hier gibt's 1.000 Dollar pro verschrottetem Motormonster der Bösewichter.



**Patriot Rallye**

**TIPP 21:** 30.000 Dollar winken dem Gewinner dieser Rallye! In Portland View finden Sie einen Patriot auf dem Parkplatz von Supa Save (19). Steigen Sie ein, um die Herausforderung anzunehmen.

**TIPP 22:** Sie haben nun jeweils 20 Sekunden bis zum nächsten Checkpoint – am besten, Sie folgen dazu der von uns vorgeschlagenen Reihenfolge (rot markiert).

**Staunton Island****King Courtney****Schnell, schneller, Autorennen**

**TIPP 23:** King Courtney (35) auf Staunton Island hat spannende Aufträge für Sie. Besorgen Sie sich ein schnelles Auto, bevor Sie den ersten annehmen. Sie müssen wieder einmal ein Autorennen bestreiten. Von den 15 Checkpoints sollten Sie die meisten als Erster erreichen, um zu gewinnen.

**Uzi Rider**

**TIPP 24:** King Courtney (35) schickt Sie in einer alten Blechkiste nach Portland, die Sie nicht verlassen dürfen. Erledigen Sie mit der Uzi zehn Diablos bei Hepburn Heights (9). Sobald Sie im Fahndungslevel steigen, lassen Sie ihre Karre umlackieren (6); nach dem Einsatz geben Sie den Wagen zurück.

**Der große Autoklau**

**TIPP 25:** Bringen Sie in King Courtneys (35) Auftrag drei Wagen in die Garagen in Newport (36). Diablos (die mit der Feuer-Lackierung) finden Sie in Massen rund um Hepburn Heights (9). Die Mafiakarre steht wie gewohnt in Salvatores Vorgarten (37). Zuletzt schnappen Sie sich noch den Flitzer vor Asukas Appartement (38). Wird einer der Wagen beschädigt, reparieren Sie ihn bei den Garagen, bevor Sie ihn abstellen.

**Tag der Rache**

**TIPP 26:** King Courtneys (35) letzte Mission wird mit voller Rüstung und Gesundheit angetreten. Mit einem schnellen Auto geht's zum Parkplatz (39) und dort in den markierten Wagen. Sobald die Zwischensequenz vorbei ist, greifen Kamikaze-Kämpfer an. Diese und die Lieferwagen müssen zerstört werden. Erst wenn die Lieferwagen Schrott sind, verebbt der Nachschub an Kämpfern.

**Kleine Extras****Der Casino Coup**

**TIPP 27:** Auch auf Staunton Island dürfen Sie wieder mit ferngesteuerten Bomben

**Staunton Island**

zünden. Steigen Sie in den Lieferwagen (40) beim Casino. Nach dem gewohnten Muster zerstören Sie dann möglichst viele Stinger des Yakuza-Clans.

**Spazierfahrt im Park**

**TIPP 28:** Im Park von Bellville finden Sie vor der Garage der Hütte (41) einen Landstalker. Hüpfen Sie hinter das Steu-



er, und beginnen Sie die Rallye durch den Park. Am größten sind Ihre Chancen auf den Gewinn der Heizerei, wenn Sie unserer vorgeschlagenen Checkpoint-Linie (42 – 53) folgen.

#### Vollgas im Parkhaus

**TIPP 29:** Im Parkhaus (54) wartet eine weitere spannende Rallye auf Sie. Steigen Sie in den Stallion, der nahe beim rechten Eingang wartet. Die Reihenfolge der Checkpoints ergibt sich von selbst, da Sie das Parkhaus hochrasen. Den letzten Checkpoint erreichen Sie im halsbrecherischen Flug von der Schanze, die sich auf dem Dach befindet.

## Shoreside Vale

### D-Ice

#### Drive by Action

**TIPP 30:** Besorgen Sie sich einen schnellen Wagen, bevor Sie von D-Ice (55) die erste Mission annehmen. Innerhalb von nur zweieinhalb Minuten müssen nun 20 Nines erledigt werden. Fahren Sie einfach immer wieder um den Block, und beharken Sie die Typen mit den lila Jacken per Uzi aus dem Fenster. Wenn ein blauer Transporter auftaucht, hauen Sie möglichst schnell ab und machen in sicherem Abstand weiter.

#### Tödliches Spielzeug

**TIPP 31:** Steigen Sie in den Toyz-Lieferwagen vor dem Appartement von D-Ice (56). Doch Vorsicht: Sie haben nur fünf ferngesteuerte Bomben, um die drei Panzerwagen zu zerstören, die auf dem Radar markiert sind. Warten Sie, bis diese in Ihrer Nähe auftauchen, da Ihre kleinen Flitzer explodieren, wenn sie die Reichweite der Fernsteuerung verlassen.

#### Das Höllenfahrtskommando

**TIPP 32:** Sobald Sie die nächste Mission von Schurke D-Ice (55) angenommen haben, bleiben Ihnen nur sechs Minuten, bevor die Bombe unter dem Auto hochgeht. Rasen Sie zum Appartement (56) und steigen Sie in die präparierte Karre.

**TIPP 33:** Fahren Sie nun sowohl schnell als auch vorsichtig nach Portland. Am besten benutzen Sie dazu den Tunnel, nehmen die Abkürzung über das Gras (57) und heizen direkt nach Portland. Hier geht's in die Garage in Saint Marks (58). Wenn die Bombe entschärft ist, bringen Sie das Auto wieder zum Appartement (56) zurück.

#### Goldrausch

**TIPP 34:** Sammeln Sie in Pike Creek (59) 30 Platinballen ein. Das Handling des Autos wird damit zunehmend schwieriger. Zwischendurch sollten Sie – mit jeweils zehn Ballen – eine der Garagen ansteuern. Dadurch wird auch Ihr Fahndungslevel wieder auf Null gesetzt.

#### Showdown

**TIPP 35:** Nachdem Sie von D-Ice (55) den letzten Auftrag angenommen haben, holen Sie dessen Bruder auf Ihrem Parkplatz (60) ab. Dann geht's mit dem Kumpanen zum Picknick-Platz (61), wo die versammelten Gegner nur mit dem Baseballschläger ordentlich verdroschen werden.

## Kleine Extras

#### Rock'n'Roll mit Rumbo

**TIPP 36:** Auch in Shoreside Vale wartet eine Mission mit ferngesteuerten Bomben auf Sie. Hinter Ihrem Appartementgebäude (60) finden Sie den Transporter. Ziel sind die Hood-Lieferwagen, die Sie bereits aus D-Ices Missionen kennen.

#### Challenge Nr. 2

**TIPP 37:** In Shoreside Vale will eine weitere Rallye-Herausforderung bestanden werden. Steigen Sie in den Patriot beim Picknick-Gelände (61), und fahren Sie die Checkpoints in der von uns vorgeschlagenen Reihenfolge (62 - 81) ab. PET