

Tipps für die Verbrecherkarriere

GTA 3

Vom Kleingangster zum Schwerverbrecher: Das ist nicht einfach! Wir helfen Ihnen, in Liberty City zur Spitze des organisierten Verbrechens aufzusteigen.

Unsere Komplettlösung steht Ihnen beim Rachefeldzug gegen die verräterische Gangsterbraut Catalina bei. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie dann mehr über die zahlreichen in GTA 3 versteckten Extramissionen und Gags.

Symbole	
	Heilung
	Rüstung
	Fahndungslevel runter (Bestechung)
	Adrenalin
	Versteckte Waffe
	Speichern
	Pay'n'Spray
	8-Ball

Allgemeine Tipps

Viele Wege führen nach Rom

TIPP 1: Kaum ein Spiel lässt Ihnen so viel Freiheit bei der Bewältigung der Missionen wie GTA 3. Probieren Sie Alternativen aus! Gilt es etwa, eine Zielperson auszuschalten, können Sie das per Scharfschützengewehr erledigen, mit der UZI ballern, das gegnerische Auto in den Abgrund rammen oder per Raketenwerfer hochjagen.

Mal 'ne Pause machen

TIPP 2: In Missionen ohne Zeitlimit dürfen Sie jederzeit neue Kräfte sammeln. Sind Sie angeschlagen, laufen Sie zum Krankenhaus und kehren dann gestärkt zum Ort des Geschehens zurück. Auch Munition lässt sich so besorgen.

Bankkonto im Soll

TIPP 3: Haben Sie nicht mehr genügend Geld für die nächste Mission, wechseln Sie einfach die Seite und werden anständig! Einige Aufträge als Polizist, Feuerwehrmann, Krankenwagen- oder Taxifahrer spülen frischen Zaster in die Kasse.

Portland

Give me Liberty

TIPP 4: Nach dem Überfall auf Ihren Gefangenen-Transporter springen Sie in den

Fluchtwagen und rasen Richtung Stadt. Nächste Station ist Ihr Unterschlupf (1), zu dem Sie in Zukunft zurückkehren, um den Spielstand zu speichern. Ihren ersten Auftrag erhalten Sie von Luigi Goterelli (2). Folgen Sie dem Radarpunkt, und parken Sie auf der blauen Markierung.

Luigi Goterelli

Luigi's Girl

TIPP 5: Greifen Sie sich ein Auto, fahren Sie zum Krankenhaus (3), und sammeln Sie Luigis Freundin ein. Bringen Sie die Dame zum Nachtclub (2).

Kein Spank für die Ladys

TIPP 6: Unser Held nimmt den Baseballschläger vor dem Unterschlupf mit und besorgt sich einen Auftrag (2). Nächste Station ist der Hafen (4), wo er aussteigt und den Spank-Dealer verdrischt. Mit dessen Karre geht's zu Pay'n'Spray (5). Das umlackierte Auto wird in der Garage (6) gegenüber dem Krankenhaus abgestellt.

Misty und der Mafioso

TIPP 7: Fahren Sie zum blauen Punkt vor Mistys Wohnung (7), und hupen Sie. Bringen Sie Misty zu Joeys Werkstatt (8). Von jetzt an können Sie auch bei Joey Aufträge annehmen – wir kümmern uns aber zuerst um die von Luigi.

Pump-Action-Thriller

TIPP 8: Besorgen Sie sich beim Nachtclub (2) den nächsten Auftrag, und schnappen Sie sich die Knarre hinter Ammu-Nation (9). In einem schnellen Auto verfolgen Sie den Diablo (roter Radarpunkt).

TIPP 9: Rammen Sie den Diablo, bis er stoppt. Steigen Sie aus, und schießen Sie in die Luft – nun kommen die Fieslinge raus. Zuerst muss der stark bewaffnete Fahrer dran glauben, dann der Zuhälter.

Der Bullenball

TIPP 10: Um diese Mission von Luigi (2) zu schaffen, muss man mindestens vier Mädchen zum Bullenball (10) »liefern«. Zunächst werden drei Damen in der nä-

heren Umgebung der Festhalle eingesammelt und zum Ball (10) gebracht. Je nachdem, wie viel Zeit noch übrig ist, folgen bei der nächsten Tour ein bis drei Mädchen.

Joey Leone

Mike »Lips« letzte Lasagne

TIPP 11: Joey (8) hat einen Auftrag für Sie: Stehlen Sie Mikes Wagen vor dem Imbiss (11), und bringen Sie ihn in 8-Balls Werkstatt (12). Vorsicht! Der Wagen muss ganz bleiben. Zuletzt stellen Sie das Gefährt auf seinen alten Parkplatz, machen die Bombe scharf und suchen das Weite.

Adieu, »Chunky« Lee Chong

TIPP 12: Nachdem Sie sich bei Joey (8) den nächsten Auftrag besorgt haben, kaufen Sie sich im Ammu-Nation (9) eine Pistole. Mit der Knarre geht's in die Fußgängerzone von Chinatown (13). Hier erledigen Sie die Triaden-Mitglieder in den blauen Overalls. Chunky flieht, Sie rasen per Auto hinterher, rammen ihn und bringen sein Gefährt so zum Stehen. Zerren Sie ihn aus dem Wagen, und benutzen Sie die Pistole.

Der Geldtransporter

TIPP 13: Joeys (8) nächster Auftrag: Rammen Sie den Geldtransporter mit einem möglichst stabilen Gefährt (etwa einem Fischklaster) so lange, bis die Schadenanzeige voll ist. Falls Ihr Auto nicht so lange durchhält, einfach wechseln. Bei voller Schadenanzeige flüchtet der Fahrer – steigen Sie in den Transporter, um die Karre fix zu den Docks (4) zu schaffen.

Ciprianis Chauffeur

TIPP 14: Bei Joey (8) gibt's wieder Arbeit: Unser Held bringt Tony zur Wäscherei in Chinatown (14). Nachdem Tony seine Geschäfte erledigt hat, wird er schnellstmöglich zu seinem Restaurant (15) geschafft.

Der tote Passagier

TIPP 15: Noch ein Job von Joey (8): Bei Greasy Joe's Diner (16) finden Sie das Auto mit dem »Passagier«. Steigen Sie ein, und rasen Sie davon, um die Verfolger abzu-



schütteln. Ziel ist die Schrottpresse (17). Fahren Sie in das blaue Feld, und warten Sie, bis das Auto zerstört wurde.

Die Flucht

TIPP 16: Für Joeys (8) letzten Auftrag brauchen Sie ein schnelles, viertüriges Gefährt, etwa ein Taxi. Am Zielpunkt in der Nähe von Toni (15) hupen Sie und bringen die Jungs zur Bank nach Chinatown (14).

TIPP 17: Nach dem Überfall sind Sie auf Fahndungsstufe drei! Fliehen Sie also mit Vollgas zu Pay'n'Spray (5), und lassen Sie dem Wagen einen neuen Anstrich verpassen. Danach geht's zurück zur Wohnung.

Toni Cipriani

Schmutzige Wäsche

TIPP 18: Von nun an ist Toni (15) der Auftraggeber. Unser Held schnappt sich die Handgranaten bei 8-Ball (12). Die vier Transporter schaltet er nach dem immer gleichen Muster aus: Mit seinem Auto bringt er den Wäschewagen zum Stehen und setzt dann ein Stück zurück. Dann aussteigen und per Handgranate sprengen.

Der Geldbote

TIPP 19: Toni (15) schickt Sie zu Wongs Wäscherei (14). In der Lieferanteneinfahrt sehen Sie einen Koffer. Parken Sie direkt daneben, sodass das Auto zur Ausfahrt hin ausgerichtet ist. Steigen Sie aus und möglichst schnell wieder ein.

TIPP 20: Nach der Zwischensequenz überfahren Sie Ihre Gegner mit dem Auto. Der Fiesling im Transporter wird auf die Straße gezerrt und überfahren. Zu guter Letzt bringen Sie den Koffer zu Toni (15).

Das Treffen bei Salvatore

TIPP 21: Toni (15) braucht Sie als Chauffeur. Holen Sie bei Joey (8) die Limousine ab, und steuern Sie zuerst Luigi (2) an. Nächste Station ist Toni selbst (15). Bevor Sie hupen, parken Sie den schwerfälligen Wagen so, dass er in Richtung der Gasse mit dem blauen Kastenwagen zeigt.

TIPP 22: Sobald Sie gehupt haben, rasen einige Transporter der Triaden-Gangs herbei. Flüchten Sie schnellstmöglich durch die Gasse und von dort in Richtung Salvatores Haus (18). Die Blockade der beiden Transporter können Sie rechts umfahren. Ziel ist die Garage des Anwesens.

Triaden und andere kleine Fische

TIPP 23: Schauen Sie wieder bei Toni (15) vorbei. Mit den beiden Begleitern verlassen Sie das Restaurant, besorgen einige Waffen und fahren zum Bahnhof (19). Den ersten Boss auf dem Vorplatz können

Sie einfach mit dem Auto überrollen.

TIPP 24: Weiter geht's nach Chinatown. Vor der Fußgängerzone verlassen Sie das Auto. Stürmen Sie mit der Waffe in der Hand in die abgesperrte Zone, und erledigen Sie die Wachen und den Triadenanführer (13).

TIPP 25: Um den dritten Boss zu schnappen, müssen Sie zuerst einen der Fischtransporter kapern. Damit gelangen Sie in die Triaden-Fischfabrik (21). Hier überfahren Sie alle Wachen und schalten den Boss auf der Rampe an der Rückseite aus.

Explodierende Fische

TIPP 26: Mit Tonis (15) letztem Auftrag in der Tasche schnappt sich unser Held den Mülltransporter bei 8-Ball (12). Er fährt besonders vorsichtig – im Laster steckt eine Bombe. Mit dieser gelangt er in die Fischfabrik (21), parkt auf der Rückseite zwischen den Tanks, macht den Sprengsatz scharf und sucht das Weite.

Salvatore Leone

Auf Piste mit Maria

TIPP 27: Unser Held bringt auf Salvatores (18) Wunsch Maria zum Bahnhof bei Chinatown (19). Nächste Station ist eine Lagerhalle (20) östlich der Atlantic Quays. Wiederum ist eine gute Parkposition entscheidend, der Wagen sollte zur Hauptstraße hin stehen. Sobald Maria nach der Drogenrazzia in den Wagen gesprungen ist, geht's so schnell wie möglich zurück zum Anwesen (18).

Curlys Geheimkontakte

TIPP 28: Fahren Sie mit einem von Salvatores (18) Wagen zu Luigis Nachtclub (2). Der ideale Parkplatz ist einige Autolängen hinter dem Taxi. Sobald es losfährt, folgen Sie, bleiben aber immer weit genug entfernt, damit das »Schreck-O-Meter« nicht ausschlägt. Nach der Zwischensequenz erledigen Sie den Verräter Curly (22) – der Einfachheit halber per Wagen.

Der Bombenanschlag

TIPP 29: Nachdem Sie von Salvatore (18) den nächsten Auftrag erhalten haben, besuchen Sie 8-Ball (12). Geben Sie ihm 100.000 \$ – die sollten Sie inzwischen besitzen – und bringen Sie ihn zum Hafen (23). Falls Sie noch nicht über 100.000 \$ verfügen, wagen Sie sich an einige der Extramissionen oder frischen Ihren Kontostand wie in Tipp 2 beschrieben auf.

TIPP 30: Nachdem Sie 8-Ball abgesetzt haben, holen Sie sich das Adrenalin (24) und klettern auf das Dach der Halle (22). Knipsen Sie nun per Scharfschützengewehr systematisch alle Wachen aus. Beginnen

Sie bei den beiden vor dem Schiff, und erledigen Sie dann die Gegner an Deck von links nach rechts. Wenn alles klappt, kann 8-Ball die Bombe legen.

Der letzte Wunsch

TIPP 31: Letzte Mission von Salvatore (18): Fahren Sie in Richtung des Radarpunktes, bis Sie eine Nachricht bekommen. Steigen Sie nicht in das Auto! Salvatore will Sie beiseitigen. Sie treffen Maria am Bootssteg, steuern das Boot zum Treffpunkt auf Staunton Island (25) und suchen zunächst Ihren Unterschlupf (26) auf.

Staunton Island

Asuka Kasen, Teil 1

Sayonara, Salvatore!

TIPP 32: Besorgen Sie sich bei Ammunition (27) ein Scharfschützengewehr, und suchen Sie Asuka (28) auf. Die will, dass Sie Ihren ehemaligen Arbeitgeber Salvatore erledigen. Klettern Sie in den Flitzer vor dem Haus, folgen Sie unserem schnellsten Weg zur Brücke (blau), und rasen Sie fix zum Nachtclub (2) in Portland.

TIPP 33: Aus dem Hinterhof gegenüber des Nachtclubs klettert unser Held über die Treppen aufs Dach. Von hier haben Sie beste Sicht auf den Ausgang des Clubs. Sobald Salvatore ins Freie tritt, kommt das Scharfschützengewehr zum Einsatz.

Unter Überwachung

TIPP 34: Auch Asukas (28) nächster Job ist ein Killerkommando. Erste Station ist der Stadtpark, wo Sie die Gangster auf der Insel (29) per Scharfschützengewehr ausschalten. Unter den Lieferwagen bei Bedford Point (30) kullert eine Handgranate.

TIPP 35: Weiter geht's zum Casino. Über die Treppen gelangen Sie nach oben, flitzen vorbei am Helikopter und halten an der Position des versteckten Päckchens (31). Von hier aus erledigen Sie die Mafiosi mit dem Scharfschützengewehr.

Der Paparazzo

TIPP 36: Asuka (28) schickt Sie auf die Jagd nach einem Paparazzo. Klauen Sie ein Polizeiboot (32), und schippern Sie zum Fotografen (33). Er flieht sofort. Sein Boot ist zwar schneller als Ihres, dafür schlägt er viele Haken, die Sie einfach abkürzen können. Er wird versuchen, Portland zu umrunden. Das darf ihm nicht gelingen, feuern Sie also wie wild mit der Bordkanone.

Zahltag für Ray

TIPP 37: Nehmen Sie Asukas (28) Auftrag an, und rasen Sie quer durch die Stadt

Staunton Island



zum ersten Telefon (34) und weiter zu (35). Folgen Sie unserer Route (grün).

TIPP 38: Telefon 3 im Campus (36) erreichen Sie am schnellsten, wenn Sie unterhalb der Brückenrampe rechts übers Gras abkürzen. Entlang der Parkstraße geht's schließlich zum letzten Fernsprecher (37) und von dort – ohne Zeitlimit – zur öffentlichen Toilette im Park (38).

V-Mann Tanner

TIPP 39: Für Asukas (28) nächste Mission brauchen Sie ein möglichst stabiles Fahrzeug. Holen Sie sich den Laster bei Phil's Armeebedarf-Laden (39). Dazu umrunden Sie die hintere Halle zu Fuß – wenn Sie im Laster sitzen, öffnet sich das Tor.

TIPP 40: Fahren Sie mit dem Truck zur Markierung beim Casino (31). Tanner flieht, Sie heizen hinterher. Bereiten Sie Ihren ersten Angriff gut vor – sobald Sie seinen Wagen einmal rammen, haben Sie Fahndungslevel fünf! Am besten folgen Sie ihm, bis er die Uferstraße nimmt, und kicken ihn dann ins Wasser.

Die Befreiung des Kanbu

TIPP 41: Im Casino (31) erhält unser Kleinganove den ersten Auftrag von Kenji. Mit dem Polizeiwagen (40) geht's zum neuen Unterschlupf von 8-Ball (41), der eine Bombe in den Wagen einbaut.

TIPP 42: Zurück beim Polizeirevier (40) macht der Held an der blauen Markierung die Bombe scharf und flüchtet in den Gefangenentransporter. Er lässt den Häftling einsteigen und rast davon. Das Fahrzeug hält einiges aus, Streifenwagen lassen sich einfach von der Straße rammen.

TIPP 43: Sobald die Verfolger fürs Erste abgeschüttelt sind, wechselt unser Gauner das Fahrzeug und steuert das neue Gefährt zu Pay'n'Spray (42). Danach geht's unauffällig nach Bedford Point.

Grand Theft Auto

TIPP 44: Sie müssen für Kenji (31) innerhalb von sechs Minuten drei Autos klauen und bei einem seiner Geschäftsfreunde abliefern. Folgen Sie dazu unserer Route (braun). Den Stinger finden Sie westlich des Casinos (43) und rasen zu den Garagen (42). Die Autos müssen fabrikneu sein – höchstwahrscheinlich steht also ein Kurzbesuch bei Pay'n'Spray (42) an, um die Boliden auf Vordermann zu bringen.

TIPP 45: Folgen Sie auch für die beiden anderen Wagen unserer Route. Nächste Station ist der Cheetah auf dem Parkplatz im Norden (44) – verfahren Sie wie beim Wagen zuvor. Zuletzt entführen Sie noch den Infernus beim Stadion (45) und stellen ihn ebenfalls unversehrt in die Garage (42).

Der Jamaika-Deal

TIPP 46: Das Gefährt für Kenjis (31) nächsten Auftrag finden Sie in Newport, der Gegend rund um das Parkhaus (46). Kapern Sie einen der hier patrouillierenden Yardies – ein typisch amerikanischer Schlitten, rot mit gelbem Dach und zwei Auspuffrohren. Achten Sie beim Autoklau darauf, nicht von einem der aggressiven Gangmitglieder vermöbelt zu werden.

TIPP 47: Mit diesem Wagen sammeln Sie Ihren Partner (47) ein und fahren zum Krankenhausparkplatz (44). Nach der Zwischensequenz erledigen Sie alle Gegner – am besten per Auto. Bevor das Gefährt hochgeht, parken Sie zwischen den beiden Cartels und suchen das Weite. Wenn alle Gegner und Wagen weg sind, schnappen Sie sich die Aktentasche und bringen sie zum Casino (31).

Die Gang

TIPP 48: Kenjis (31) nächste Mission klingt einfach: Geld einsammeln. Nachdem Sie den ersten Koffer in der Nähe eingesteckt haben, finden Sie einen weiteren in Bedford Point (30), wo Sie die Wache überfahren. In Bellville Park (48) erzählt ein Händler, dass das Geld gestohlen wurde.

TIPP 49: Sie finden Koffer Nr. 3 in Portland in Hepburn Heights (7). Erledigen Sie die dortigen Gangmitglieder per Auto oder mit Waffengewalt, und kehren Sie mit den Koffern zu Kenji (31) zurück.

Die Abrechnung

TIPP 50: Kenjis letzte Aufgabe an Sie ist, acht Yardie-Dealer unschädlich zu machen. Die wechseln ständig die Position – beeilen Sie sich also. Die meisten Gangster stehen einfach am Straßenrand herum – Sie müssen sich also nicht die Mühe machen, aus dem Wagen zu steigen. Nur den Dealer im Park (49) sollten Sie mit Waffengewalt erledigen.

Ray Mackowski

Das Schweigen des Verräters

TIPP 51: Von nun an erhalten Sie Ihre Aufträge von Ray in der Toilette im Park (38). Mit einigen Handgranaten im Gepäck fahren Sie zum Hinterhof des Zeugenschutthauses (50) und parken Ihr Auto direkt vor der Garage unter dem Fenster.

TIPP 52: Mit viel Schwung schleudern Sie nun eine Granate in das Fenster. Sobald sich die Garage öffnet, werfen Sie eine weitere Granate hinein und suchen das Weite. Falls dem Zeugen doch die Flucht gelingt, müssen Sie sich ein Auto schnappen und den Fliehenden auf herkömmliche Weise ausschalten.

Das Waffenarsenal

TIPP 53: Ray (38) schickt Sie zu Phil (39), wo Sie sich bewaffnen. Mit dem Schutzschild gepanzert steigen Sie in den Armeetransporter. Fahren Sie nach draußen – den Angreifern entgegen. Die drei Jeeps fliegen nach einigen Rammversuchen in die Luft. Achten Sie darauf, dass Phil nicht verletzt wird. Bei Bedarf steigen Sie aus und machen den Gegnern den Garaus.

Brennende Beweise

TIPP 54: Besorgen Sie sich für Rays (38) nächste Mission einen schnellen Flitzer. Jagen Sie das Zielfahrzeug der Polizei, um es von hinten zu rammen. Ein Beweisstück fällt ab, und Sie sammeln es ein – dazu können Sie im Wagen bleiben!

TIPP 55: Die Polizei greift an, wechseln Sie also bei Bedarf das Auto. Sobald Sie sechs Päckchen eingesammelt haben, drehen Sie das Spiel um: Lassen Sie sich rammen, bis der Bolide Feuer fängt, und fliehen Sie zu Fuß. Sobald das Auto explodiert, ist die Mission geschafft.

Tödliche Bootsahrt

TIPP 56: Diesmal schickt Ray (38) Sie auf eine Bootstour. Kapern Sie das Polizeiboot (32), und fahren Sie zum Leuchtturm von Portland (51). Greifen Sie nun Rays Partner an. Der ist leicht zu versenken. Achten Sie aber auf seine Sprengladungen.

Der gepanzerte Zeuge

TIPP 57: Bevor Sie Rays (38) vorläufig letzte Mission annehmen, sollten Sie sich bei Phil (39) einen Raketenwerfer besorgen. Höchstwahrscheinlich wird der gepanzerte Krankentransporter die Schnellstraße entlang der Docks nehmen.

TIPP 58: Positionieren Sie sich mit dem Raketenwerfer in der Mitte der Schnellstraße bei der erste Straßenlampe (52), und blicken Sie Richtung Großbaustelle. Sobald der Transporter um die Ecke biegt, jagen Sie ihn mit einem gezielten Schuss hoch. Falls der Zeuge dabei aus dem Transporter fallen sollte, machen Sie ihm per Auto den Garaus.

Donald Love

Die Befreiungsaktion

TIPP 59: Ihr neuer Auftraggeber Donald Love (53) schickt Sie auf eine Befreiungsmision. Klauen Sie einen der Cartels – blaue Militärjeeps mit Überrollbügel, die rund um die Großbaustelle (54) patrouillieren. Mit diesem Wagen gelangen Sie in den Hof der Kolumbianer (55).

TIPP 60: Sobald Sie hineinfahren, werden Sie angegriffen – überrollen Sie die Gegner. Fängt das Auto an zu brennen, wech-

seln Sie in einen der beiden Jeeps.

TIPP 61: Parken Sie jeweils vor einem der Tore, steigen Sie kurz aus und gleich wieder ein. Eventuelle Feinde bei den Stellplätzen werden überfahren. Vorsicht: In einer der Garagen befindet sich eine Wache sowie der Asiate. Lassen Sie ihn einsteigen, und bringen Sie ihn zu Donald (53).

Das Kenji-Komplott

TIPP 62: Für Donalds (53) nächste Mission braucht unser Ganove wieder einen Cartel. Das Auto sollte möglichst unversehrt sein.

TIPP 63: Unser Gangster fährt ins Parkhaus (46) und dringt dort bis aufs Dach vor. Sobald er aussteigt, ist die Mission verloren! Deshalb rast er einfach an der Brüstung entlang auf Kenji zu und flieht gleich wieder. Im untersten Geschoss steht ein unauffälliger Fahrzeugwechsel an.

Ein nächtlicher Fischzug

TIPP 64: Nachdem Sie Donalds (53) nächsten Auftrag erhalten haben, rasen Sie nach Portland und holen an den Docks (24) das Speedboot ab. Mit dem geht's fix zum Treffpunkt auf dem Meer.

TIPP 65: Sobald das Flugzeug erscheint, folgen Sie ihm und sammeln hurtig alle sechs Pakete ein. Vorsicht, die Polizei hat ebenfalls Interesse an den Päckchen. Gehen Sie am Dock (25) an Land, und rennen Sie zum Flitzer. Dem geballten Polizeiaufgebot entkommen Sie nur mit Höchstgeschwindigkeit. Die Straßensperre vor Donalds Medienhaus (53) lässt sich rechts leicht durchbrechen.

Shoreside Vale

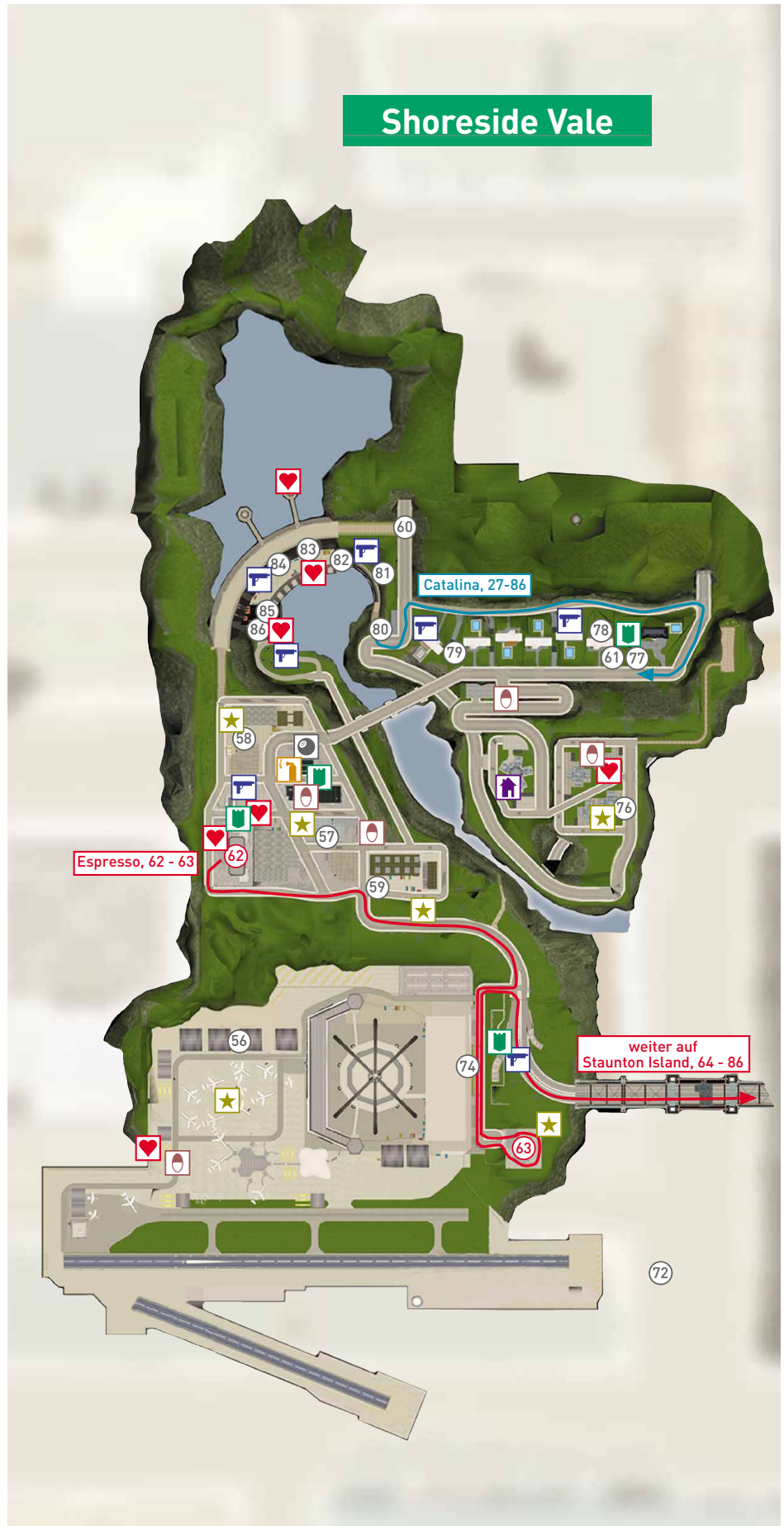
Der Flughafen-Coup

TIPP 66: Donald (53) schickt Sie zum Flughafen nach Shoreside Vale. Erledigen Sie die Kolumbianer im Hangar (56), und untersuchen Sie das Flugzeug und den Transporter. Zurück in Staunton Island steuern Sie die Großbaustelle (54) an.

TIPP 67: Die Kolumbianer auf der Baustelle schalten Sie am besten per Scharfschützengewehr aus. Klettern Sie dazu im Rohbau die Treppen hoch, und durchsuchen Sie das blaue Gebäude per Zielfernrohr. Den verbleibenden Widerstand erledigen Sie mit herkömmlichen Waffen. Wenn der gesamte Bereich gesichert ist, steigen Sie in den Fahrstuhl. Nach der Zwischensequenz bringen Sie das Paket zu Donald (53).

Bodyguard Action

TIPP 68: Für Donalds (53) nächste knifflige Mission sollten Sie sich wieder den Militärtransporter bei Phil (39) organisieren. Bei der Tiefgarage von Donalds Haupt-



quartier (53) wartet der zu beschützende Transporter. Fahren Sie stets kurz hinter ihm her, und behalten Sie im Rückspiegel mögliche Angreifer im Auge.

TIPP 69: Die meisten Feinde kommen von hinten: Halten Sie Ausschau, auf welcher Seite sie überholen, und schubsen Sie die Kolumbianer von der Straße. Sobald der Transporter in den Tunnel fährt, haben Sie es leichter – drängen Sie die Gegner einfach an die Wand. Am Ende des Tunnels müssen Sie noch zwei weitere Angreifer abwehren und haben es geschafft (57).

Lockvogel

TIPP 70: Schauen Sie sich beim Am-Co-Gebäude (57) um. Wenn Sie sich einen Überblick verschafft haben, steigen Sie in das Securicar und rasen mithilfe der Rampe am Parkplatz über die Polizeisperre hinweg. Sie müssen nun drei lange Minuten durchhalten, ohne dass die Cops Ihr Fahrzeug schrotten.

TIPP 71: Am besten führt der Weg nach dem Sprung in Richtung Flughafen und hier rechts in den Tunnel – das legt zumindest den Helikopter lahm. Hindern Sie die Angreifer daran, Sie zu überholen. Wenn Sie vor Ablauf der Zeit das Ende des Tunnels erreichen, kehren Sie einfach wieder um.

Asuka Kasen, Teil 2

Der Köder

TIPP 72: Donald Love ist verschwunden – Asuka gibt ihnen an der Baustelle (54) Infos und Aufträge. Besorgen Sie sich für die nächste Mission immer wieder schnelle Fahrzeuge, und brechen Sie nach Shoreside Vale auf. Sie müssen drei Killerkommandos in einen Hinterhalt (58) locken.

TIPP 73: Fahren Sie zur Kreuzung mit dem ersten Kommando (59). Sobald sich der Punkt rot färbt, kleben die Killer an Ihren Fersen. Locken Sie die Schergen in den

Hinterhalt (58), rasen Sie zum Ende des Hofs, und unterstützen Sie die Yakuza beim Ausschalten der Gegner.

TIPP 74: Ebenso verfahren Sie mit den nächsten beiden Hinterhalten (60, 61). Achten Sie stets darauf, dass die Gegner an Ihnen dran bleiben. Gelingt es einem Feind, aus dem Hinterhalt zu flüchten, verfärbt sich sein Radarpunkt grün. Heizen Sie hinterher, um ihn auf herkömmlichem Wege platt zu machen.

Espresso-2-go

TIPP 75: Bei Asukas (54) nächster Mission müssen Sie innerhalb eines knappen Zeitlimits neun Espresso-Stände zerstören. Klauen Sie ein schnelles Auto, rasen Sie jeweils in den Stand, und verschwinden Sie, bevor weitere Kolumbianer auftauchen. Sobald das Auto erste Schäden aufweist, muss ein neuer Flitzer her.

TIPP 76: Am besten beginnen Sie in Shoreside Vale am Stand vor dem Krankenhaus (62). Folgen Sie von dort unserer Route (62–70). Wo nötig – etwa am Flughafen – fahren Sie auch Treppen hoch und runter. Mit dem letzten Stand in Portland (70) haben Sie es schließlich geschafft.

Der Abfangjäger

TIPP 77: Asukas (54) letzter Auftrag: Rasen Sie mit dem Flitzer der Yakuza-Braut (unversehrt lassen!) zur Anlegestelle (71), holen Sie sich den Raketenwerfer und das Boot, und postieren Sie sich vor Ablauf des Zeitlimits an der Boje beim Flughafen (72).

TIPP 78: Zielen Sie mit dem Raketenwerfer nach Osten – von hier wird das Flugzeug die Landebahn ansteuern. Sobald das Ziel sichtbar wird, feuern Sie und zerstören das Flugzeug noch über dem Wasser! Jetzt alle acht Pakete einsammeln und zurückfahren (71). Springen Sie wieder in den Flitzer, um vor der Polizeiarmerie Richtung Baustelle (54) zu flüchten.

Ray Machowski

Im Fadenkreuz

TIPP 79: Besuchen Sie Ray (38), und lassen Sie ihn ins Auto steigen. Die Brücke ist gesperrt, der Tunnel (73) dagegen passierbar. Unter der Erde biegen Sie zweimal nach links ab und erreichen den Flughafen (74).

TIPP 80: In Rays Garage (75) lagern ein großes Waffenarsenal und der kugelsichere Patriot. Mit dem fahren Sie in den Unterschlupf in Shoreside Vale (76), füllen Energie und Schilde auf und speichern.

Catalina

Die Übergabe

TIPP 81: Fahren Sie mit dem Patriot zu Catalina (77), und betreten Sie das Gebäude. Nach der Filmsequenz rennen Sie zur Garage und nutzen den Jeep zur Flucht, steigen draußen aber in den Patriot ein.

TIPP 82: Folgen Sie der Route (blau), zum M16 (78) und dem Raketenwerfer auf dem Dach (79) – dazu springen Sie vom Hügel bei der Garage auf das Haus. Durchbrechen Sie die erste Blockade (80), und nehmen Sie das Scharfschützengewehr (81).

TIPP 83: Nachdem Sie die Wachen bei der zweiten Blockade (82) überfahren haben, steigen Sie aus und erledigen die beiden erhöht stehenden Gegner (83, 84) – lassen Sie unbedingt noch drei Schuss übrig! Überfahren Sie die Gegner zwischen Ihrer Position und der Treppe (85).

TIPP 84: Nachdem Catalina in den Hubschrauber geflüchtet ist, klettern Sie auf den zweiten Aussichtsturm (84) und erschießen per Scharfschützengewehr die drei Wachen bei Maria (86). Sprinten Sie dann selbst nach oben (86), um den restlichen Widerstand zu beseitigen. Den Hubschrauber holt der Raketenwerfer vom Himmel. Geschafft: Der Verrat durch Catalina ist gerächt. **MS**



Tipp: Der Müllwagen ist ideal, um gegnerische Fahrzeuge kaputtzurammen.



Tipp: Zwischen den Missionen bringt der Polizeidienst Geld für neue Waffen.