

GTA: Vice City

Opis przejścia

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Grand Theft Auto Vice City

Solucja

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

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

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
 Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione
 bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock
 Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

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 jedna 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, to szybko zniknie. Z dwoma to już nie przelewkę, 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 porzucanych 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 kończy zabawy. W przypadku załapania 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%.