



grand theft auto IV



USK-Bewertung für das Spiel



FÜR MICROSOFT XBOX 360®
UND PLAYSTATION® 3 COMPUTER
ENTERTAINMENT SYSTEM

Von
Tim Bogenn
& Rick Barba



Komplettlösung der Haupthandlung

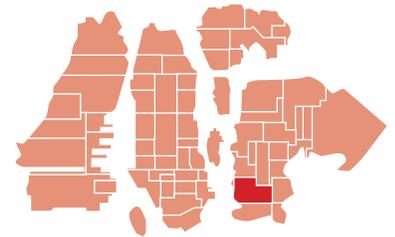


Unsere Geschichte beginnt, als die Platypus, ein Schiff der Handelsmarine, den Hafen von Liberty City erreicht – das Tor zum Land der unbegrenzten Möglichkeiten. An Bord ist der Serbe Niko Bellic, der von Kriegserinnerungen geplagt auf der Flucht vor seiner Vergangenheit ist. Niko ist zwar Realist, doch wie viele Einwanderer träumt er davon, in Amerika groß herauszukommen. Er plant, sich mit seinem erfolgreichen Cousin Roman zu treffen.

The Cousins Bellic

Roman

Leider hatte Roman Bellic seinen Erfolg etwas übertrieben dargestellt. Als er endlich an den East Hook Docks eintrifft, entpuppt sich sein vermeintlicher „Sportwagen“ als Taxi. Zudem ist er etwas zu „gut drauf“, Niko sollte wohl besser den Wagen fahren.



Hauptziele

- Fahre zu Romans Wohnung.
- Parke in der gelben Markierung.

Voraussetzungen

- Starte das Spiel.

Die Mission scheitert, wenn:

- Roman stirbt.
- Romans Taxi zerstört wird.

Neu eingeführte Elemente

- Einfache Bewegungen
- Fahren eines Fahrzeugs
- Benutzung der Radarkarte, um einer Route zu folgen
- Den gelben GPS-Routen zum Zielen folgen
- Das erste Versteck zum Speichern (Romans Wohnung)



* Mission

| Fahre zu Romans Wohnung.

Das ist eine einfache Übungsmission. Du beginnst in der Nähe der East Hook Docks (S), am Steuer des Taxis, Roman sitzt neben dir. Bildschirmmanweisungen erläutern dir die Grundlagen des Fahrens und die Benutzung der Radarkarte. Dein Ziel ist es, Romans Wohnung zu erreichen, indem du einfach der gelben Linie des GPS-Systems folgst. Das Ziel, Hove Beach (1), ist auf der Karte als gelber Punkt markiert.

▲ Schnell, schnell!

Die gelbe Linie auf der Radarkarte markiert lediglich die kürzeste legale Route zum Ziel, nicht die schnellste.

Fahre ruhig ein bisschen durch die Gegend und gewöhne dich an die Steuerung. Beachte aber, was Roman dir über den Brückenzugang zur Stadt erzählt, der aufgrund der Terrorgefahr gesperrt wurde. Wenn du am Ziel angekommen bist, fahre in die gelbe Markierung, um die Mission abzuschließen.

Romans Wohnung

Hove Beach, eine Enklave voller sich durchkämpfender Osteuropäer, und Roman Bellics Absteige sind nicht gerade berauschend schöne Orte. Wie Niko treffend feststellt: „Man wohnt nicht viel besser als auf dem Schiff, in dem man hergekommen ist.“ Roman muss schnell wieder weg, um das Taxi zurück zur Taxizentrale zu bringen, Niko soll ihn dort treffen.

Als Roman gerade geht, erhält er einen ungemütlichen Anruf von einem gewissen Vlad.



Speichere dein Spiel!

Romans Wohnung ist deine erste Möglichkeit zu speichern. Dazu gehst du zum Bett und drückst den Knopf, der am Bildschirm erscheint: Niko legt sich schlafen, wodurch die Uhr 6 Stunden nach vorn gestellt wird. Deine Fortschritte werden in dem gewählten Slot gespeichert. Später im Spielverlauf kannst du dich mit anderen Charakteren verabreden. Im Bett lässt sich die Zeit schneller überbrücken, aber achte darauf, dass du keine Termine verpasst, weil du gerade schläfst.



■ Automatisches Speichern

Du kannst automatisches Speichern im Pause-Menü ein- bzw. ausschalten. Dabei werden deine Spielstände aus dem Versteck nicht überschrieben, sondern in einem Extraslot abgelegt. Ist es angeschaltet, wird jeweils nach Abschluss einer Mission, jeder Freundaktivität und Ähnlichem gespeichert (aber nicht bei Flying Rats und USJs). Wenn du ohne zu speichern ausschaltest, rettet dich diese Funktion. Schau nach dem Extraslot unter deinen Spielständen aus dem Versteck und lade das Spiel von dort, wenn du das Speichern vergessen hast.

■ Garagen in Liberty City

Draußen vor der Wohnung wird dir die neue Prozedur zum Abstellen deiner Autos erläutert. Beachte die Beschriftung „Reserved“ oder „Residents Parking Only“ auf der Straße vor der Wohnung – hier parkst du deine Autos und speicherst sie, genau wie in den Garagen der früheren GTA-Spiele. Diese Parkmöglichkeiten findest du außerhalb von jeder Speichermöglichkeit.

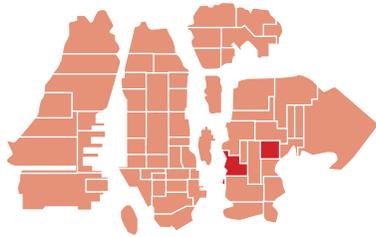


▲ Kostenlose Waffen & Körperpanzerung

Kostenlose Waffen sowie Körperpanzerung gibt es so wenig wie nie zuvor. Benutze unsere Karte mit allen Waffen, Heilungs-Kits (Medi-Packs) und Körperpanzerungen, um von vornherein die Oberhand bei Auseinandersetzungen zu behalten, bevor du diese Vorzüge „offiziell“ gezeigt bekommst. Panzerung findest du direkt gegenüber von Romans Wohnung, man kommt allerdings nicht so einfach ran. Die Tipps auf unserer Karte helfen dir weiter.



Komplettlösung der Haupthandlung



Hauptziele

- Fahre Roman zum Eisenwarenhandel.
- Ruf Roman an, sobald die albanischen Kredithaie auftauchen.
- Bringe Roman in Sicherheit, zum Taxi Depot.

Voraussetzungen

- „The Cousins Bellic“ abgeschl.

Die Mission scheitert, wenn:

- Roman stirbt.
- Romans Taxi zerstört wird.
- Der Eingang zur Glücksspielbude blockiert wird.
- Es nicht gelingt, Roman vor den Kredithaien zu warnen.
- auf albanische Kredithaie zielst, sie beschießt oder verletzt.
- Du den Weg der Albaner mit dem Auto blockierst.

Neu eingeführte Elemente

- Benutzen/Einstellen des Mobiltelefons
- Rote Blinkpunkte (Feinde)

▲ Telefonbuch

Beachte das Symbol mit Romans Namen, das über dem Radar blinkt. Es zeigt an, dass seine Nummer in deinem Telefon gespeichert wurde, das passiert jedes Mal, wenn ein neuer Kontakt hinzugefügt wird.

It's Your Call!

Roman

Um die nächste Mission zu starten, folge dem „R“ auf der Radarkarte zu der Markierung außerhalb von Romans Taxizentrale. (Wenn keine Cops in der Nähe sind, versuche ein Auto zu klauen, um schneller ans Ziel zu kommen.) In dieser Mission stehen die Benutzung des Telefons und deine erste Verfolgungsjagd auf dem Plan.



✳ Mission

Bringe Roman zum Eisenwarenhandel.

In der Eröffnungssequenz werden dir Mallorie sowie der ungemütliche Russe Vlad vorgestellt und du erfährst, dass Roman Schulden hat. Roman will, dass du ihn zum Eisenwarenhandel in der Dillon Street bringst. Steige in das Taxi (1) und fahre in den Schottler-Bezirk, folge der gelben GPS-Route. Unterwegs erklärt dir Roman, dass im Hinterzimmer des Geschäfts geockt wird und er mit Geld spiele, das er den Albanern schuldet. Sobald du ankommst, parke in der Markierung außerhalb von „Discount Hardware“ (2).



Mache die Kredithaie ausfindig und rufe Roman an, um ihn zu warnen. Roman überlässt dir ein Mobiltelefon, seine Nummer ist eingespeichert. Er gibt dir Anweisung, ihn anzurufen, sobald die albanischen Kredithaie in ihrem beigen Willard auftauchen, du darfst sie aber nicht verletzen. Roman geht rein. Du bleibst mit dem Auto in der Markierung stehen und hältst Ausschau nach den Albanern.



Rufe das Telefon auf, wähle Menü und dann dein Telefonbuch; Romans Name sollte hervorgehoben sein, da er dein einziger Kontakt ist. Jetzt kannst du ihn mit einem einzigen Knopfdruck anrufen.

Drehe deine Kamerasicht in alle Richtungen und halte Ausschau. Wenn Roman anruft, kannst du rangehen, er wird von seinem Spielglück erzählen. Halte das Telefon nach dem Auflegen bereit, um Roman anzurufen. Einige Sekunden später taucht der beige Willard auf und zwei Insassen steigen aus: die Albaner. Rufe Roman an und warne ihn, sobald sie den Laden betreten.

Roman haut durch die Hintertür ab, steigt zu dir ins Taxi und lässt dich zurück zum Taxi Depot fahren. Er weist dich auch nochmals darauf hin, die Albaner nicht zu verletzen. Seine Schulden würden sich dadurch nur erhöhen (und die Mission würde scheitern). Das Auto der Albaner erscheint nun als rote Markierung auf dem Radar.



■ Hänge die Kredithaie ab und bringe Roman zurück zum Taxi Depot. Die Albaner verfolgen dich, ihr Auto erscheint als rote Markierung auf dem Radar. Fahre Roman zurück zum Taxi Depot (1) in Hove Beach und folge der gelben GPS-Route. Vermeide es, die Albaner zu rammen, und konzentriere dich darauf, „sauber“ abzuhausen. Während der Fahrt erklärt dir Roman, dass russische Gangster, Vlads Bosse, inzwischen alles kontrollieren. Sobald du angekommen bist, fahre in die gelbe Markierung, jetzt bist du in Sicherheit. Zum Abschluss absolvierst du ein kurzes Tutorial zur Anpassung deines Telefons.



▲ Halte dich raus!

Versuche nicht, den Eingang des Ladens zu versperren! Du verjagst damit die Kredithaie und die Mission würde scheitern.

▲ Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben

Stellst du dein Telefon aus, bekommst du natürlich keine Anrufe und keine SMS – das verlangsamt den Fortschritt der Handlung, bis du es wieder einschaltest.

👤 Zufallscharakter freigeschaltet: Brian

Halte von nun an Ausschau nach einem blauen Signal auf dem Radar. Wenn es auftaucht, begib dich zu der Person. Der erste Zufallscharakter in deiner Nähe ist der Schläger Brian. Deine erste Begegnung mit dem durchgeknallten Kokser Brian verschafft dir schnell etwas Kohle.



Komplettlösung der Haupthandlung

Voraussetzungen

- Romans Mission „It's Your Call“ abgeschlossen



Voraussetzungen

- Romans Missionen „It's Your Call“ und „Brian: Erstes Treffen“ abgeschlossen

Die Mission scheitert, wenn:

- Brian stirbt.
- Niko stirbt.
- Ihr auffliegt.
- Ein Polizeiauto auftaucht.



Zufallscharakter: Brian

Erstes Treffen

Meist ist Brian der erste Nebencharakter, auf den du im Spiel stößt. Du findest ihn nach „It's Your Call“ hinter Romans Taxi Depot. Achte auf das Freundschaftssymbol auf dem Radar und gehe zu Brian, der allein am Gehweg steht.



Details

Diese Mission ist eher eine Einführung zu den Nebenfiguren. Du musst nur auf Brian zugehen und mit ihm reden. Nachdem er einen Scherz über dich und deinen „von-Bord-gegangen“-Look gemacht hat, gibt er dir \$100 als wäre es eine Beleidigung. Das war's, Mission beendet.

Zweites Treffen

Das zweite Mal triffst du Brian bei Vlads Lieblingsstränke, der Comrades Bar und deinem Versteck in Schottler. Er hat irgendetwas ausgebrütet und fragt dich, ob du ein paar schnelle Dollar machen und ihn zu seinem Dealer bringen willst, wo der „Größte Stein der Welt“ auf ihn wartet.



Mission

Bringe Brian zu seinem Dealer in Hove Beach. Folge dem gelben Radarpunkt, halte dann in der gelben Markierung auf der Straße. Brian wickelt den Deal ab und steigt wieder ins Auto. Nächste Station ist Wappinger. Folge dem gelben Radarsignal einige Blöcke weiter und setze Brian ab. Einfache Sache, schnelles Geld.



Drittes Treffen

Das dritte und letzte Treffen mit Brian findet wie immer an der Straßenecke in Downtown statt. Er scheint zur Vernunft gekommen zu sein und bereut seinen bisherigen Lebenswandel. Er hat eine Beschäftigung und bekommt professionelle Hilfe aus seiner Abhängigkeit. Er benötigt deine Hilfe bei einem Neun-Punkte-Besserungsplan.



Voraussetzungen

- Romans Mission „It's Your Call“ abgeschlossen
- „Brian: Erstes Treffen“ abgeschlossen
- „Brian: Zweites Treffen“ abgeschlossen

Die Mission scheitert, wenn:

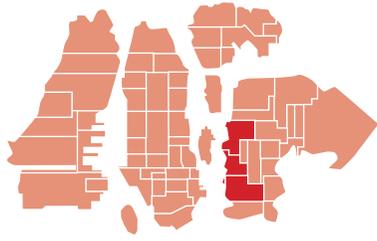
- Brian stirbt.
- Niko stirbt.
- Ihr auffliegt.
- Ein Polizeiauto auftaucht.

* Mission

Besorge ein Auto und hole Brian ab. Folge dem gelben Radarsignal zu Brians ehemaligen Dealern, bei denen er sich entschuldigen muss. Seine Entschuldigungsversuche stoßen bei ihnen auf taube Ohren, sie schlagen ihn mit einem Baseballschläger nieder. Bleibe im Wagen, schieße aus dem Inneren oder springe mit dem Sturmgewehr raus. Mach die Dealer kalt. Geh zurück ins Auto und warte, bis Brian zusteigt. Bringe ihn zurück nach Wappinger, indem du dem gelben Punkt folgst.



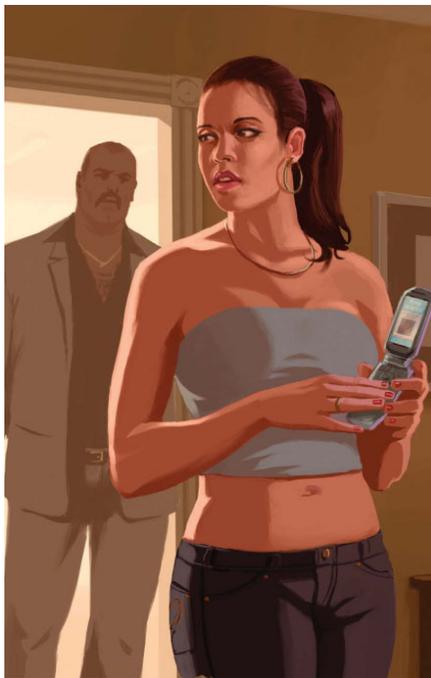
Komplettlösung der Haupthandlung



Three's a Crowd

Roman

Du bekommst eine SMS von Roman, er benötigt dringend deine Hilfe am Taxi Depot. Fahre oder laufe in die Markierung außerhalb von „Express Car Service“ (auf dem Radar mit einem „R“ markiert), um die Einleitungssequenz zu starten. Nachdem Niko geholfen hat, die Albaner Dardan und Bledar abzuwehren, bittet Roman ihn, seine Freundin Mallorie und ihren Freund an der U-Bahn-Station „Hove Beach“ abzuholen.



Hauptziele

- Hole Mallorie und Michelle an der U-Bahn-Station ab.
- Bringe die Mädchen zu Michelles Wohnung.
- Gehe zu dem russischen Bekleidungsgeschäft auf der Mohawk.
- Kaufe dir neue Klamotten.

Voraussetzungen

- „It's Your Call“ abgeschlossen

Die Mission scheitert, wenn:

- Mallorie getötet oder verletzt wird.
- Michelle getötet oder verletzt wird.
- Romans Taxi auf dem Weg zu den Mädchen zerstört wird.
- Der Geschäftsinhaber vor dem Kleiderkauf gestört wird.

Neu eingeführte Elemente

- Bekleidungsgeschäft

* Mission

Fahre Romans Taxi zur U-Bahn-Station.

Steige in Romans Taxi (1) und folge der gelben Radarmarkierung zur U-Bahn-Station „Hove Beach“ (2). Fahre in die gelbe Markierung und hupe, um die Mädchen auf dich aufmerksam zu machen. Mallorie und Michelle steigen ins Auto.



Bringe die Mädchen zu Michelles Wohnung.
 Folge der neuen gelben Markierung und bringe die beiden zu Michelles Wohnung, hoch zum Rotterdam Hill (3). Unterwegs bekommst du von Mallorie zu hören, dass du dir ein paar neue Klamotten zulegen solltest. Am Ziel angekommen, fahr in die Markierung.

Gehe in das Bekleidungsgeschäft auf der Mohawk.

Nachdem du die beiden abgesetzt hast, ruft Niko Roman an, welcher empfiehlt, den Laden auf der Mohawk aufzusuchen. Dort kannst du dir zeitgemäße Klamotten zulegen. Folge dem Hemd-Symbol auf dem Radar, um zu der Markierung vor dem russischen Bekleidungsgeschäft (4) in Hove Beach zu gelangen, in der Nähe von Romans Wohnung. Steige aus und laufe in die Markierung, um den Laden zu betreten.



Kaufe dir neue Klamotten.

Dir wird erklärt, wie man sich neue Sachen kauft. Kauf ein! Hier gibt's alles: Jeans, Hüte, Stiefel, Turnschuhe, Anzüge, Sportsachen, Jacken jeder Art, Mäntel – einfach alles. Kaufe dir irgendwas, um die Mission zu beenden. Sobald du den Laden verlässt, ruft Niko Roman an und berichtet von seinem Einkauf.

First Date

Michelle

Nachdem du nun Michelle kennengelernt hast, kannst du sie um ein Date bitten. Du kannst auch warten, bis sie dich darum bittet. Sobald ihr verabredet seid, erscheint das Michelle-Symbol (ein „M“ mit einem Herz) auf der Karte. Es markiert ihre Wohnung auf Rotterdam Hill. Fahre zu ihr und parke in der Markierung.

Hauptziele

- Fahre Michelle zum Vergnügungspark auf Firefly Island.
- Gehe mit Michelle bowling, bei Memory Lanes.
- Bringe Michelle zurück zu ihrer Wohnung.

Voraussetzungen

- „Three's a Crowd“ abgeschlossen

Die Mission scheitert, wenn:

- Michelle stirbt.
- Du Angestellte der Bowlingbahn oder andere Leute belästigst.
- Michelle ängstigt oder verlässt.
- Michelles Auto zerstört wird.

Neu eingeführte Elemente

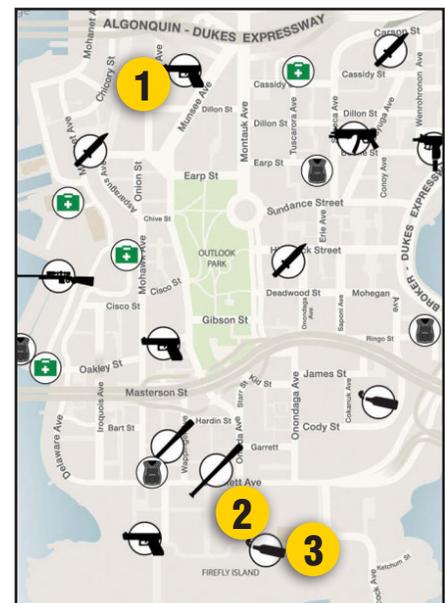
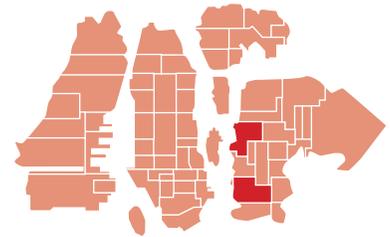
- Dating (Verabredungen)



Neuer Handlungsstrang beginnt!

Sobald du „Three's a Crowd“ beendet hast, kannst du Michelle anrufen und dich mit ihr verabreden. Wenn du sie nicht anrufst, wird sie dich anrufen. Habt ihr euch verabredet, erscheint das Michelle-Symbol („M“ und Herz) auf der Karte. Willst du gleich mit Michelle ausgehen, dann hole sie in ihrer Wohnung ab. Die nächste Mission folgt: „First Date“.

Roman bittet dich nur um Hilfe, wenn du bei deinem Date in die Nähe von Michelles Zuhause kommst. Nun musst du dich für Michelle oder Roman entscheiden. Ist dir die Verabredung wichtiger, landet Roman im Krankenhaus. Für einen schnelleren Spielfortschritt solltest du erst Roman helfen.



Komplettlösung der Haupthandlung

♥ Dating (Verabredungen)

Niko Bellic kann sich im Spielverlauf mit fünf Frauen in Liberty City verabreden. Zwei davon, Michelle und Kate, trifft er automatisch. Jede spielt eine Rolle in der Haupthandlung. Aber Niko kann weitere drei potenzielle Freundinnen über das Internet treffen: Kiki und Carmen über die Webseite der Partnervermittlung Love-meet.net und Alex über Craplist.net.

Jede dieser Frauen hat bestimmte Eigenheiten und sehr spezielle Vorlieben für Autos, Essen, Nikos Kleidung und Fahrweise sowie Freizeitaktivitäten. Hier ist eine kurze Übersicht bezüglich Datings (Verabredungen). Nutze sie als Ratgeber für Nikos Liebesleben in Liberty City – und lasse sie auch in dein reales Leben einfließen.

Ein Treffen vereinbaren

Nach Nikos erstem Kontakt mit Michelle und dann mit Kate (nach der Packie McReary-Mission, „Blood Brothers“) erscheint die Nummer der Frau im Telefonbuch seines Handys. Rufe an und frage, ob sie ausgehen möchte. Manchmal antwortet sie und sagt ja. Ein anderes Mal hebt sie nicht ab (z.B. während sie schläft) und nur ihr Anrufbeantworter meldet sich. Gelegentlich antwortet sie ... ist aber indisponiert oder, sollte ein früheres Date mit ihr in die Hose gegangen sein, nicht mehr interessiert. Ist die Verabredung getroffen, erscheint die Frau als blaues Symbol auf der Karte.

Macht Niko nach dem ersten Kontakt nicht den ersten Schritt oder meldet er sich eine gewisse Zeit nach einem erfolgreichen Rendezvous nicht mehr, ergreift die Frau die Initiative, ruft Niko an und schlägt ein Treffen vor. Du kannst dann die Einladung annehmen oder ablehnen – und Niko ist es etwas unwohl dabei.

▲ Nicht in Missionen

Diese Frauen beantworten Nikos Anrufe nur zwischen den Missionen. Nach Missionsstart meldet sich so lange nur der Anrufbeantworter, bis die Mission abgeschlossen oder gescheitert ist.

Kurzanleitung

Hast du dich per Telefon mit einer der Frauen zum Ausflug verabredet, musst du sie innerhalb von 60 Spielminuten abholen. Folge dem blauen Signal, sie wartet draußen am Gehweg. Halte an und mache dich durch Hupen bemerkbar. Sie steigt ein und auf der Karte leuchten Anlaufpunkte gelb auf. Es sind in der Regel Restaurants, Clubs oder Spielcenter (Bowling, Darts oder Pool).

Folge dem Signal bis in die Markierung am Zielort. Dadurch startet die Aktivität. Handelt es sich um ein Restaurant oder einen Club, siehst du, wie Niko mit seiner Verabredung den Ort betritt, isst, trinkt oder die Show ansieht. In einem Spielcenter kannst du bei den Spielen mitmachen: Pool, Darts oder Bowling.

Unternehmung auswählen

Jede Frau hat bestimmte Vorlieben und Abneigungen. Beim ersten Treffen mit der Frau werden diese angedeutet und ebenso auf der Fahrt zum Ausgehziel und zurück. So erklärt dir Michelle ausdrücklich, dass sie gerne spielt und in „First Date“ bringst du sie zum Bowling – offensichtlich mag sie das (siehe Michelles Freundinprofil auf der nächsten Seite bezüglich ihrer Vorlieben und Abneigungen).

Nach Auswahl der Aktivität und Betreten des Markers höre auf die Kommentare deiner Flamme, ebenso auf dem Rückweg zum Auto. So erfährst du mehr über ihren Geschmack.

▲ Ausgehoptionen

Der Punkt auf deiner Karte zeigt die Ausgehoptionen in der Nähe an. Es sind aber nicht die einzigen Orte. Bei deiner Fahrt durch Liberty City tauchen immer mehr auf der Karte auf. (Auf unserer Karte mit den wichtigen Orten findest du die genauen Stellen.)

Weitere Hinweise

Vorlieben bzw. Abneigungen jeder Frau beziehen sich auch auf Nikos Auto, Kleidung und Fahrstil. Du solltest gut gekleidet sein, sicher fahren und in ihrer Anwesenheit keine Unschuldigen töten oder verletzen. Frauen mögen kein Blut auf der Kleidung, egal, wo sie gekauft wurde. Das Auto, das du fährst, hat die größte Bedeutung für die Zufriedenheit deiner Freundin.

Erfolg oder Pleite

Hast du das Richtige gewählt und die Sache geht gut, erfährst du das beim Absetzen. Hier kannst du versuchen, den Abend zu verlängern, oder einfach eine gute Nacht wünschen. War alles okay, erscheint ein „Daumen hoch“-Symbol über der Karte und dein Sympathiewert bei der Figur steigt; geht's daneben, zeigt der Daumen nach unten und der Wert fällt. Zudem steigt der Wert, wenn du anrufst und dich verabredest, und er fällt, wenn du den Termin nicht einhältst. Einige Frauen mögen es nicht, wenn Niko gleichzeitig andere Freundinnen trifft oder sie belästigt.

Erreichbarkeit der Freundin

Normalerweise musst du nach einer Verabredung oder einem Anruf 10 Minuten Echtzeit warten, bis die Frau zurückruft. Rufst du nicht innerhalb echter zwei Stunden an, wird sie ungehalten. Nach vier Stunden ist sie richtig sauer. Nur um gründlich zu sein: Wenn eine Frau schläft, ist weder eine Verabredung möglich noch wird sie Niko anrufen.

▲ Wie viel geht?

Niko kann sich mit allen zum Zeitpunkt im Spiel verfügbaren Frauen verabreden – im Höchstfall eine der „Hauptfrauen“ (Michelle oder Kate) und drei aus dem Internet. Okay, es ist ganz schön anstrengend, alle bei Laune zu halten (z.B. ein „Mag“-Wert über 60%) – und das neben den Missionen.

Freundin: Michelle

Niko trifft Michelle in „Three's a Crowd“ (Roman-Mission) und ihr erstes Date ist die Hauptmission „First Date“. Danach kannst du bis zum Abschluss von „The Snow Storm“ (Elizabetha-Mission) zusätzliche Treffen vereinbaren. Sie ist wach von 6:00 bis 23:00.

Lieblingsautos: Romans Taxi, Merit, Voodoo, Banshee, Blista

Hassautos: Futo, Fortune, Uranus, Primo, Solair oder beschädigte: Sabre, Emperor, Vigero

Lieblingsoutfit bei Niko: russisch (einfach), Hüte, Brille

Sie hasst an ihm: Modo (mittelmäßig), Perseus (hochwertig)

Unsere Tabelle zeigt die Ausgehoptionen mit Michelle. Jede „Option“ liegt auf einer Skala von 0 bis 100, bei 0 hasst sie diese, auf 100 liebt sie es und auf 50 hält sie den Ort für durchschnittlich.

Achtung, es ist nur anfangs so bei Michelle. Jedes Mal, wenn du sie an einen bestimmten Ort mitnimmst, sinkt dessen Wert um 5 und der für ähnliche Plätze um 1. (Beispiel: Du gehst ins Burger Shot in Bohan, dann fällt dieser Platz um 5, alle anderen Burger Shots um 1.) Liegt der Wert unter 25, will sie nicht mehr hin.



Bereich: Essen	Wert
Jeder Cluckin' Bell	50
Jeder Burger Shot	50
Jedes Diner	60
Pizza This	60
Mr. Fuk's Rice Box	50
Superstar Café	50



Bereich: Trinken	Wert
Comrades Bar	60
Steinway Beer Garden	70
Lucky Winkles	70
Jerkov's	50
Club Liberty	50



Bereich: Aktivität	Wert
Bowling	60
Darts	80
Pool	80
Strip Club	0



Bereich: Show	Wert
Perestroika (Cabaret)	50
Split Sides (Comedy)	75

Komplettlösung der Haupthandlung

* Mission

Schau dir die Einleitung an



Die Mission beginnt mit einem Überblick über verschiedene Aktivitäten bei Verabredungen, Essen im Restaurant, Spielen und Kabarett oder Comedians. Deine Verabredungen/Freunde haben bestimmte Interessen, die du berücksichtigen musst, wenn du eure Beziehung ausbauen willst. Deine Bekanntschaften haben verschiedene Fähigkeiten und wenn sie dich gut leiden können, helfen sie dir. Beispielsweise können dir manche Waffen oder Sprengstoff besorgen, für die härteren Aufträge.

In diesem Fall erfährst du, dass Michelle Spiele mag und anscheinend eine Reinlichkeitsfanatikerin ist, denn, na ja, alle ihre Möbel sind brandneu.



| Bringe Michelle zum Vergnügungspark.

Nachdem du Michelle abgeholt hast **(1)**, wirst du ihr Auto fahren. Folge dem gelben Radarsignal **(2)** zu der Markierung am Karneval-Vergnügungspark im Bezirk Firefly Island. Junge, sie fragt einem ein Loch in den Bauch, oder? Angekommen musst du feststellen, dass der Karneval geschlossen hat. Michelle steigt aus und schlägt vor, ein paar Runden zu bowlen, gleich in der Nähe **(3)**.



| Gehe mit Michelle bowlen.

Folge der gelben Radarmarkierung die Rampe hoch und dann links die Promenade entlang, zur „Memory Lanes“-Bowling-Bahn. Wenn du reinkommst, würdest du normalerweise zum Tresen gehen und das Spiel bezahlen, die fünf Runden mit Michelle sind allerdings umsonst. Drücke den Knopf am Bildschirm und laufe in die Markierung auf einer freien Bahn, um das Spiel zu beginnen. Um zu bowlen, befolge die Bildschirmangaben.

| Gehe zurück zu Michelles Auto und fahre sie heim.

Nachdem du die fünf Runden beendet hast, gehe zurück zu Michelles Auto **(2)**, indem du dem blauen Signal folgst. Steige ein und fahre Michelle zurück zu ihrer Wohnung **(1)**, die durch ein gelbes Signal markiert ist. Sobald du in die Markierung vor ihrer Wohnung fährst, ist das Date beendet.

▲ Gutes oder schlechtes Date?

Nach jedem Date bekommst du eine Bewertung „Daumen hoch“ oder „Daumen runter“. Sie erscheint über der Radarkarte.

