GTA 6 GELD-GUIDE

Schnell Geld verdienen in Kapitel 1 bis 4: Fundorte, Überfälle, Hehler, BuckMe und die teuersten Fehler.

Großbank-Tresor
bis 205.000 $

Banken auf der Karte
22
14 kleine, 8 mit Tresor

Gang-Operationen
39
9 Gruppen

Bester Spot am Anfang
13.000 $+
Lagerhaus bei Hamlet

Zum Video

Dieser Guide fasst das Video „GTA 6 SCHNELL Geld verdienen: Der KOMPLETTE Guide (Kapitel 1–4)“ auf YouTube zusammen. Im Video gibt es keine Missionsnamen. Hier stehen sie, aber nur auf Seite 3 im markierten Spoiler-Kasten.

Fanprojekt, nicht von Rockstar Games

TEIL 1

Die schnellsten Wege am Anfang

Alles hier geht direkt am Anfang, ohne ein bestimmtes Kapitel. Diese Fundorte stammen von Spielern, nicht von Rockstar. Die Beträge können schwanken.

ORT	WAS ES GIBT	HINWEIS
Lagerhaus südlich von Hamlet	über 13.000 $ Bargeld, Waffen, seltene Sammelkarte	Auch die Lastwagen davor durchsuchen. Sammelkarte beim Pfandleiher verkaufen.
Krabben-Station (nahe Jasons Haus)	rund 10.000 $ + Maschinenpistole	Rätsel lösen, dann öffnet sich der Safe.
Lucky Dog (Gambit Bay)	rund 1.200 $	Weit rausschwimmen und warten. Auf dem Jetski sitzen bleiben, Ball werfen. *Nicht* 1 Million $.
Papagei in Key Lento	über 1.000 $	Führt zu einem kleinen Geldversteck.
Flugzeugwrack bei Hamlet	Drogen zum Verkaufen	Andere greifen an, das Wrack explodiert nach einer Weile.
Läden (ab der ersten Stunde)	meist ein paar hundert bis wenige tausend $	Waffenläden gehen nicht. Laden schließt danach ein paar Spieltage.
Gang-Operationen (39)	Drogen, Bargeld, Safe	Zählt erst, wenn *alles* eingesammelt ist. Kommt nach einer Wartezeit zurück.

Läden ausrauben: so geht es

- Nicht schießen, nur die Waffe auf die Kasse halten. Bei zu wenig Geld noch mal **Bedrohen**.
- Fokusmodus (beide Sticks drücken) zeigt, wer den Safe-Code hat. Der Code ist bei jedem Raub neu.
- Kein Code? Kleine Safes knacken, Kassetten aufhebeln. Mit Gewalt geht es auch, aber das ist laut.
- Maske, Mütze, Sonnenbrille. Fluchtauto vorher richtig parken.
- Drei Läden hintereinander mit dem Partner, ohne die Fahndung zu verlieren, gibt eine Trophäe.

TEIL 2

Was wann freigeschaltet wird

AB	NEU	BRINGT
Start	Läden, Gang-Operationen	wenige tausend $ je Raub
Kapitel 1	BuckMe-Konto, erster Hehler	100 $ Startguthaben
Kapitel 2	Pfandhäuser, Autoverkauf (ohne Peilsender)	4.500 bis 12.000 $ je Pfandhaus
Kapitel 3	Juweliere, Payday Loans, 14 kleine Banken, Dye Pack Jammer, neue Hehler	Juwelier 10.000 bis 25.000 $, kleine Bank grob 5.000 bis 45.000 $
Ende Kapitel 4	Tresore der 8 Großbanken	bis 205.000 $

SPOILER: Missionsnamen

SPOILER

Nur lesen, wenn ihr die Namen der Story-Missionen sehen wollt.

MISSION	KAPITEL	SCHALTET FREI
Lab Fees (Collect Brian's Rent)	1	Hehler Brian
Buck Me (Set Up Bank Account)	1	BuckMe-App
Tourist Trap	1	Ab hier kein Zurück: Geld vorher sichern (Teil 4)
Coffee Break	2	Pfandhäuser
Yasmani's Jewelry Jobs	3	Juweliere, Snap Gun
Credit Check (Meet Raul's Crew)	3	Kleine Banken, Payday Loans, Dye Pack Jammer
That's Where The Money Is... (optional)	Ende 4	Tresore der Großbanken

Eine Quelle (eGamers) nennt die Tresore erst in Kapitel 5. PowerPyx, AlcastHQ und pro-gamer.gg nennen das Ende von Kapitel 4.

TEIL 3

Hehler: Beute zu Geld machen

Drogen, Schmuck und markierte Scheine bringen erst Geld, wenn ihr sie beim Hehler verkauft. Auf der Karte zeigt das Symbol eines Hehlers, was er für welche Ware zahlt.

HEHLER	WO	AB	GUT FÜR
Brian	Süden von Key Lento	Kapitel 1	alles, zahlt sehr wenig, nach Kapitel 1 weg
Hehler für Autos	Port Gellhorn	Kapitel 2	Autos ohne Peilsender
Hehler in Little Cuba	Vice City	Kapitel 3	Schmuck, markierte Scheine (waschen)
Hehler in La Perle	Vice City	Kapitel 3	Drogen
Hehler in Balsero	Vice City	Kapitel 3	teure Autos mit Peilsender

- Manche zahlen sofort, andere über einen Briefkasten später.
- Ab Kapitel 3: Beute in der Garage lassen, der Partner verkauft sie. Etwas weniger Geld, aber keine Fahrerei.
- Über einen der neuen Hehler: Jobs für Geldautomaten (mit Seilwinde aus der Wand reißen) und Geldtransporter. Tipp zu einem Transporter: 10.000 $.

Autos verkaufen

- Vorher mit dem Handy scannen: Schloss, Alarm, Peilsender, Preis beim Hehler und in der Lackierwerkstatt (Pay 'n' Spray), Kosten fürs Anmelden.
- Schäden drücken den Preis, also vorher reparieren. Ein Peilsender senkt ihn weiter und meldet euch der Polizei, wenn ihr zu langsam fahrt.

TEIL 4

BuckMe und die Kapitel-1-Falle

Bargeld
weg
bei Tod, Festnahme und am Ende von Kapitel 1

Konto
sicher
Jason und Lucia teilen sich ein Konto

- Vor BuckMe: Geld unter den losen Dielen in Jasons Schlafzimmer verstecken.
- BuckMe hat ein **Girokonto** und ein **Sparkonto (Family Savings)**. Was aufs Sparkonto geht, bekommt ihr nicht zurück.
- Laut Spielern liegt der erste Geld-Check in Kapitel 1 bei rund 5.000 $.
- Die Limits der Konten steigen mit der Story (Rockstar Support).
- Einzahlen am Geldautomaten. In der App gibt es einen Automaten-Finder.

Achtung: Ende von Kapitel 1

Am Ende von Kapitel 1 verliert ihr **Bargeld**, das **Girokonto** und das **Dielen-Versteck**. Nur das **Sparkonto** kommt mit in Kapitel 2.

Also: Geld vorher ausgeben oder aufs Sparkonto schieben, Beute vorher verkaufen und nicht stundenlang auf Vorrat sammeln. Die Mission, ab der es kein Zurück gibt, steht auf Seite 3 im Spoiler-Kasten.

Taucher-Jobs und Briefkasten

Nach einer frühen Story-Mission bekommt ihr immer wieder Wracks geschickt, ein Tauchgang bringt bis zu 4.000 $. Nach Story-Missionen liegt oft Geld im Briefkasten vor Jasons Haus. Beides stammt von Spielern.

TEIL 5

Banken und Tresore

Kleine Banken (14, ab Kapitel 3)

- Zahlen in **markierten Scheinen** mit Farbpatrone. Ohne Dye Pack Jammer explodiert sie, wenn ihr euch zu weit entfernt.
- Als erledigt zählt eine Bank nur mit Kassenschublade *und* Safe.
- Die Karte zeigt Sicherheitsstufe (niedrig, mittel, hoch) und wie viel ungefähr drin ist. Bei „hoch“ gibt es bewaffnete Wachen: erst alle auf die Knie, nicht wegschauen.
- Meist zwei Nebentüren: eine braucht Sprengstoff, die andere geht leise mit der **Snap Gun** auf. Aufbrechen löst den Alarm aus.
- Alarm über die weiße Wandtafel im Hinterzimmer abschalten (Fokusmodus). Kamera-Symbol mit Wolke heißt: Aufnahmen gehen ins Netz, also Kameras ausschießen.

Großbank-Tresore (8, Ende Kapitel 4)

1. Tipp zum Geldtransporter beim Hehler holen (10.000 $).
2. Dem Transporter bis zur Bank folgen.
3. Eine Wache trägt einen Koffer mit Geld rein.
4. Der Tresor steht nur **kurz offen**. Knacken oder sprengen geht nicht.
5. Sofort 4 Sterne: schnelles Motorrad, dann Fahrzeugwechsel. Partner als Begleiter mitnehmen.
6. Direkt zum Geldautomaten. Bis zu **205.000 $**.

TEIL 6

5 Fehler und 100 Prozent

1. **Mit viel Bargeld rumfahren.** Nach jedem großen Raub einzahlen.
2. **Alles aufs Sparkonto schieben.** Das Geld kommt nicht zurück. Ausnahme: kurz vor dem Ende von Kapitel 1 den Rest aufs Sparkonto.
3. **Bank ohne Dye Pack Jammer.** Die Scheine explodieren.
4. **Hintertür ohne Snap Gun.** Dann geht der Alarm los.
5. **Vor einer Story-Sperre alles ausgeben.** Die Story steht, bis das Geld wieder da ist.

Für 100 Prozent bei Hehlern verkaufen

250.000 $
markierte Scheine

100.000 $
Schmuck

100.000 $
Drogen

200.000 $
Autos

Quellen

PowerPyx (Banken, Weltkarte, Hehler, Smash 'n' Grabs), AlcastHQ (Überfälle), MetaForge, Game8, GameSpot, GTABase und Outputlag (Ende Kapitel 1), Rockstar Support (BuckMe-Limits), games.gg / Insider Gaming / Gfinity (Lucky Dog), KeenGamer (Gang-Operationen), pro-gamer.gg (Banken), Techjunkie und Detonated auf X (Fundorte). Stand 20.11.2026. Beträge und Fundorte können sich mit Updates ändern. Wann ein Überfall wieder möglich ist, nennt bisher keine Quelle genau.

GTANachrichtenDE ist ein Fan-Kanal und steht in keiner Verbindung zu Rockstar Games oder Take-Two Interactive. Grand Theft Auto ist eine Marke von Take-Two Interactive.