



Gelöste Familienprobleme

Mafia

Eine Mafioso-Karriere vom Anfang bis zum bitteren Ende – wir zeigen Ihnen, wie Sie auch die härtesten Gegner knacken und wo es das heißeste Blei der Stadt gibt.

Das Leben als ausführendes Organ der Mafia ist lohnend, aber riskant. Wir haben jede Mission geknackt und präsentieren die einfachsten Wege für Ihre Karriere in der Cosa Nostra. Außerdem finden Sie auf den folgenden Seiten alle Bertone-Bonusmissionen sowie auf der Karte sämtliche spielrelevanten Punkte.

Ein unwiderstehliches Angebot

Sichere Fahrt

TIPP 1: Sobald Paulie und Sam im Wagen sind, geben Sie Vollgas und schubsen das gegnerische Fahrzeug. Wenn Paulie genug hat, fahren Sie zu Salieris Bar (1).

Auf der Flucht

Wo müssen die Passagiere hin?

TIPP 2: Folgen Sie der Karte: zur Kirche nach Downtown (2), dann zum Krankenhaus in New Ark (3), weiter zum Theater nach Central Island (4) – allerdings unbedingt über die Guiliano-Brücke. Die vorletzte Station ist die Pompeii-Bar in Hoboken (5), danach geht es über die Guiliano-

Brücke und durch den Tunnel zur Auto-Verwahrung in Little Italy (6).

Wie entkomme ich den Angreifern?

TIPP 3: Laufen Sie im Zickzack, meiden Sie die Straße, und rennen Sie durch Hinterhöfe. Vorsicht vor Sackgassen! Die grünen Pfeile weisen den Weg zu Salieris Bar (1).

Molotow-Party

Wie zerstöre ich die Wagen?

TIPP 4: Fahren Sie zu Morellos Bar (7), und schleichen Sie links um das Gelände, um die Wache von hinten zu erledigen. Prügeln Sie dann auf die Wagen ein, bis die Nachricht kommt, dass Sie genug Schaden angerichtet haben. Wenn Sie zu langsam sind, stürmen die Wagenbesitzer aus der Bar und ballern – ein gezielt geworfener Molotowcocktail leistet gute Dienste.

Reine Routine

Restaurants abklappern

TIPP 5: Decken Sie sich nach dem Gespräch bei Vincenzo mit Waffen ein, und reden Sie mit Ralph. Dann geht's mit Paulie und Sam zu den beiden Restaurants: Halten Sie davor an, und warten Sie, bis das Geld kassiert ist. Das Motel (8) liegt weit draußen in Richtung Flughafen.

Wie befreie ich Sam?

TIPP 6: Hinter dem Haus klettern Sie in den ersten Stock. Rechts sitzt ein Gegner auf dem Lokus, dem Sie die Waffe abnehmen. Den Gang zurück liegt im rechten Zimmer eine Tommygun, danach schleichen Sie nach unten und bringen die Wachen zum Schweigen. Sobald Sie Sam aus dem Hinterzimmer geholt haben, stiehlt ein weiterer Schläger das Geld.

Wie bekomme ich mein Geld wieder?

TIPP 7: Rennen Sie nach draußen, und verfolgen Sie den Dieb per Auto. Ziel ist es, mit dem Wagen zu überholen, die Gauner auszubremsen und dann zu erledigen. Achten Sie bei der Verfolgungsjagd darauf, dass der Abstand gering bleibt.

Fairplay

Wo bekomme ich den Rennwagen?

TIPP 8: Tommys erster Ansprechpartner ist Ralph. Danach fahren Sie fix zu Bobby, der an der Rennstrecke (9) wartet. Mit ihm geht es zur Garage, wo Sie sich den Rennwagen schnappen und damit zu Lucas Bertones Werkstatt (10) düsen. Hat er das Auto »behandelt«, bleiben sechs Minuten Zeit, den Wagen zurückzubringen. Das Auto darf nicht beschädigt oder von der Polizei aufgehalten werden!




Tipp 3: In Salieris Bar sind Sie vor Polizei und Gangstern in Sicherheit.



Tipp 7: Lassen Sie den Glatzkopf im gelben Auto nicht zu weit entkommen.

Wie gewinne ich das Rennen?

TIPP 9: Bei der Rennstrecke (9) reden Sie mit Frank. Das Rennen ist mit folgenden Regeln leicht zu gewinnen:

- Fahren Sie kontrolliert statt schnell. Die Computergegner überholen nur selten, außer, wenn Sie Fehler machen.
- Die Rennzigarren übersteuern stark. Gehen Sie daher in Kurven rechtzeitig vom Gas, und bremsen Sie vorsichtig.
- Fairness ist hier fehl am Platze. Rempeln Sie, was das Zeug hält: Drücken Sie die Gegner einfach aus der Kurve oder in andere Fahrzeuge hinein.
- Das Auto darf sich nicht überschlagen, dadurch wäre das Rennen vorbei! Falls Sie das Gleichgewicht zu verlieren drohen, setzen Sie das Fahrzeug schnell wieder auf die Straße (Standard: )

Lucas' Bonusaufgabe

TIPP 10: Haben Sie schließlich beim Rennen den Pokal gewonnen, geht's wieder zu unserem alten Kumpel Lucas (10), der verrät, wo ein »Lassiter V16 Phaeton« steht: Warten Sie neben dem Gemeindehaus (11), bis der Polizist verschwunden ist, und fahren Sie mit Ihrem neuen Baby zurück zu Salieris Bar (1).



Tipp 9: Mit umsichtigem Fahren ist das Rennen schon so gut wie gewonnen.

Sarah

Wie verteidige ich Sarah?

TIPP 11: Auf dem Weg zu Sarahs Wohnung werden Sie von insgesamt fünf prügelwütigen Störenfriedern belästigt: Die ersten drei bekommen den Fauststring zu schmecken, dann schnappen Sie sich das Messer. Das hilft gegen die Gauner, die Sarah im Hinterhof anmaulen.

Gewöhn dich besser dran

Eine Lektion erteilen

TIPP 12: Bewaffnet und motorisiert suchen Sie Big Biff (12) in Chinatown auf, der das nächste Ziel verrät: die alte Service-Station (13) in der Nähe. Treten Sie die Tür ein, dahinter warten drei Gegner. Dann rennen Sie weiter durch, wo vier Übeltäter lauern. Über die Leiter geht's auf die andere Seite der Mauer. Vorsicht! Hier wird scharf geschossen: Drei Gangster sind hier im Weg, nach der linken Kurve warten im langen Gang nochmals drei. Danach verfolgt Held Tommy per Auto die flüchtenden Anführer, bis diese freiwillig stehen bleiben.

Die Hure (Teil 1)

Wo finde ich den Manager?

TIPP 13: Fahren Sie zum Corleone Hotel (14), und gehen Sie hinein. Der Manager (er trägt einen weißen Anzug) befindet sich im Speisesaal, links vom Empfang. Sobald Sie die Waffe zücken und den Mann erschießen, sprinten Leibwächter und ballertwütige Matrosen herbei. Sind alle Gegner erledigt, holen Sie sich den Schlüssel aus der Kabine hinter dem Treppen und laufen in den zweiten Stock.

Wo muss die Bombe hin?

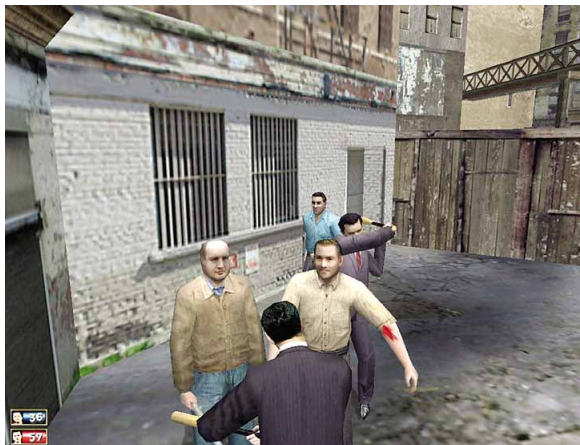
TIPP 14: Die Prostituierte ist im Obergeschoss, hinter der Tür im Mittelgang. Nach der Zwischensequenz rennen Sie ganz hoch, ins Büro des Direktors. Vorsicht, gleich hinter der Tür wartet ein Schütze! Sie gehen zum Tisch, nehmen das Geld, befestigen den Sprengstoff und hauen ab.

Wie kann ich fliehen?

TIPP 15: Gehen Sie rechts zur Feuertreppe, und beschießen Sie den Polizisten aus der Entfernung mit der MP. Bald darauf kommen seine Kollegen die Stufen raufgerannt – wehren Sie sich! Dann schnell die Treppe



Tipp 11: Sarah wird Ihr sonst so gewalttätiges Mafioso-Leben für immer verändern.



Tipp 12: Lassen Sie sich nicht von mehreren Gegnern in die Zange nehmen.



Tipp 13: Sie finden den Hotelmanager im Speisesaal, links vom Empfang.

bis ganz nach oben, rechts um das Haus herum und durch die Tür. Schließlich hüpfen Sie über die Vorsprünge links auf das gegenüberliegende Dach. Links runter geht's zur großen Treppe – aus der Tür links kommen mehrere Gesetzeshüter. Sind alle erledigt, steigen Sie über die Schräge vorne auf das nächste Dach, töten die beiden Blaumänner über Ihnen und springen links auf das Holzgerüst. Hinten rechts geht es weiter.

Der Priester

Gefecht in der Kirche

TIPP 16: Unten platzen Sie mitten in die Beerdigungszeremonie des Gangsters, den Paulie erschossen hat – die Verwandten und Freunde sind nachtragend und wollen sich sofort rächen: Zuerst warten innen vier Gegner (einer steht hinten mit der MP), danach kommen vier neue.

Die Hure (Teil 2)

Wie werde ich Verfolger los?

TIPP 17: Schnell zu Salieris Bar (1)! Versuchen Sie, Streifenwagen (blaue Linie im Radar) gänzlich zu meiden, indem Sie langsam und umsichtig fahren. Klebt doch ein heulender Wagen an Ihrer Stoßstange, hilft nur die grobe Tour: Schubsen Sie die Karre brutal in andere Wagen oder an Laternen. Das bremst die Verfolger.

Ausflug aufs Land

Wo steckt Sam?

TIPP 18: Wenn Sie mit Ralph gesprochen haben, wartet Paulie bei Salieris Lagerhaus (15). Nach der Zwischensequenz laufen Sie zu den Häusern, vor denen der Truck steht. Die drei Gegner sind schnell abgefertigt, auf dem Weg zu ihren eigenen Fahrzeugen kommen Ihnen aus den Häu-

sern noch mehr Übeltäter entgegen. Mit Paulie geht's schließlich zum großen Lagerhaus in der Mitte. Folgen Sie ihm, sobald er das Brecheisen in seiner Hand hat. Wenn die Tür aufgetreten ist, erledigen Sie die beiden Gegner im Inneren und rennen hoch, wo nochmals drei lauern. Bei Sam ist es sicher, während Paulie den Truck holt. Sobald er wieder da ist, sprinten Sie runter.

Wie zerstöre ich die Verfolger?

TIPP 19: Von der Ladefläche des Trucks aus müssen Sie drei heranstürmende Wagen per MG abwehren. Sie ballern so lange auf die Fahrzeuge, bis sie explodieren oder liegen bleiben. Achtung: Brennende Autos in Ihrer Nähe fügen Ihnen Schaden zu!

Neuer Wagen

TIPP 20: Nach der Verfolgungsjagd laufen Sie entweder gleich zu Salieri (1) zurück oder stattdessen Lucas Bertone (10) einen kleinen Besuch ab. Er bittet darum, einen Freund in Hoboken (16) innerhalb von zwei Minuten vor der Polizei zu warnen. Fahren Sie schleunigst hin, und pochen Sie an der Tür – danach verrät Lucas, wo es den »Ulver Airstream« gibt.

Omerta

Wo finde ich Frank?

TIPP 21: Bewaffnet geht's nach Chinatown zu einem Treffen mit Big Biff (12), der uns zu Little Tony bei der Nationalgalerie (17) schickt. Der wiederum verweist auf Idiot Joe (18), der unter der Guiliano-Brücke steht und anfangs nicht sehr gesprächig ist. Einige Schläge beziehungsweise ein Schuss ins Bein lockern seine Zunge.

Frank verfolgen

TIPP 22: Folgen Sie Franks Wagen zum Flughafen (19), wo zuerst vier Wachen in

der Empfangshalle warten. Nach einer ereignislosen Hangar-Durchquerung steht der gesuchte Frank schließlich hinter den Baracken auf der rechten Seite.

Wo finde ich Franks Familie?

TIPP 23: Zuerst geht's nach rechts um die Ecke und ins Haus hinein – drinnen warten noch mehr Gegner sowie Franks Familie. Wenn Frank wieder mit seinen lieben Verwandten vereint ist, bittet er uns, seine Flugtickets zu holen. Die liegen offen auf dem Tresen in der Empfangshalle. Sobald er Ihnen den Schlüssel für ein Schließfach in der First National Bank (20) übergeben hat, fahren Sie dorthin.

Weitere Bonusaufgabe

TIPP 24: Lucas (10) bittet Sie, einen lästigen Schläger vor der »Black Cat Bar« (21) zu vermöbeln. Schießen Sie dem Rauschmeißer so lange in die Beine, bis er Leine zieht. Beim Knacken des Belohnungswagens sollten Sie warten, bis Ihnen der herumstolzierende Besitzer (heller Anzug, brauner Hut) den Rücken zukehrt!

Besuch bei reichen Leuten

Wie komme ich an den Wachen vorbei?

TIPP 25: Frisch bewaffnet holen Sie Salvatore (22) ab. Mit ihm geht's weiter zur Villa des Staatsanwalts (23). Salvatore öffnet auf Wunsch das Schloss, innen können Sie ihm Warte- und Folge-Kommandos geben. Lassen Sie ihn in Sicherheit stehen. Von links kommt eine Wache mit einem Schlüssel. Lauern Sie am besten hinter dem Gebüsch, um den Typen mit dem Baseballschläger eines überzubraten. Das Gleiche machen Sie mit dem Wächter rechts in der Hütte und der Patrouille vor dem Haus.



Tipp 15: Auf dem Dach lauern überall Polizisten, die Ihnen an den Kragen wollen.



Tipp 23: Sobald Frank seine Tickets hat, gibt er Ihnen den Schließfach-Schlüssel.

Wie erledige ich alle Wachen?

TIPP 26: Am besten schleichen Sie rechts am Haus vorbei auf die große Wiese und warten, bis die restlichen Wachen herbeieilen – aus der Entfernung sind die gegnerischen Schergen leicht zu erledigen.

Wo ist der Safe?

TIPP 27: Betreten Sie die Villa von hinten, und gehen Sie dem Dienstmädchen aus dem Weg, das sonst Alarm schlägt. Dann geht's in den ersten Stock; der gesuchte Safe steht im Zimmer hinten links. Haben Sie die Papiere, kommt eine Wache durch die Vordertür gerannt. Nach dem Gefecht verlassen Sie das Anwesen und bringen Salvatore wieder nach Hause (22).

Ein großer Deal!

Heißes Blei im Parkhaus

TIPP 28: Fahren Sie zum Parkhaus (24), um William (Gates) im zweiten Stock zu treffen. Kurz darauf werden Sie überfallen: Sobald die Insassen der ersten beiden Wagen erledigt sind, kommt ein dritter herangebraust. Laufen Sie danach vorsichtig die Abfahrten hinab, auf jeder Etage müssen Sie erneut kämpfen.

Wie rette ich den Whiskey?

TIPP 29: Sind die letzten Gegner beseitigt, holen Sie den Whiskey-Truck und verlassen das Parkhaus. Ziel ist Salieris Lagerhaus (15). Allerdings werden Sie von zwei bewaffneten Wagen verfolgt (auf dem Radar rot markiert). Heftige Kollisionen gefährden die alkoholische Fracht – der Transporter könnte explodieren.

Bon Appétit!

Wie helfe ich dem Don?

TIPP 30: Zuerst muss der Don zu Pepe's Restaurant (25). Direkt nach dem Essen zerlegen Morellos Männer das Etablis-

sement. Der Don kümmert sich mit seinem Revolver um die Gestalten vorne, Sie rennen derweil zum Hinterausgang hinaus und rechts oben in den Hausflur rein.

Wo sind die Gegner?

TIPP 31: Im ersten Stock steht ein MG-Schütze, den Sie erledigen. Mit seiner Waffe nehmen Sie vom Fenster aus einige Bösewichter aufs Korn. Anschließend geht's vorsichtig auf die Straße: Ein letzter Gangster kauert links um die Ecke.

Wo finde ich Carlo?

TIPP 32: Wenn Tommy den Verräter Carlo (26) besucht, macht der sich aus dem Staub. In der Wohnung angekommen, hechten Sie gleich wieder zum Fenster hinaus, dem Flüchtenden folgend. Carlo ist schwer zu übersehen – er ist der schiefende Irre in den gepunkteten Shorts.

Happy Birthday!

Wie gelange ich an Bord?

TIPP 33: Nach einem Gespräch mit Ralph geht's zunächst zum Dampfer (27). Da wir in normaler Gangsterkluft nicht an Bord kommen, rennen wir im gegenüberliegenden Haus rechts die Treppe hinab und schlüpfen in die Matrosenuniform.

Wie bekomme ich die Waffe?

TIPP 34: Laufen Sie aufs zweite Deck, und am Heck um die linke Ecke – das Klo ist verschlossen. Der sitzende Matrose auf dem Unterdeck verrät, dass sein Kollege im blau gestreiften Hemd den Schlüssel hat. Allerdings rückt er ihn nur unter der Bedingung heraus, dass wir das Klo schrubbten. Um späteren Ärger zu vermeiden, schnappen wir uns den Eimer aus der rechten Toilette und säubern das Ziel-WC. Dann kassieren Sie noch den Revolver und bringen den Schlüssel zurück zum Kollegen mit dem Streifenhemd.

Wie komme ich mit heiler Haut davon?

TIPP 35: Kurz darauf hält der Stadtrat seine Rede. Schießen Sie ihn nieder, und flüchten Sie aufs Unterdeck – auf der rechten Seite wartet schon Paulie mit einem Boot.

Verdammter Glückspilz!

Erster Versuch

TIPP 36: Zuerst besuchen wir Vincenzo und Ralph, danach fahren Sie zum »Italian Garden Restaurant« (28) und benutzen die Telefonzelle. Der Attentatsplan geht schief, Sergio ist nicht da. Auf dem Weg zurück zu Salieris Bar (1) müssen Sie die Verfolgerwagen abschütteln.

Wo befestige ich die Bombe?

TIPP 37: Von Vincenzo gibt's eine Bombe für den zweiten Versuch, danach düsen wir zu Sergios Haus (29). Nachdem der Wachmann ins Haus gegangen ist, befestigen Sie schnell den Sprengstoff am Auto (zur Fahrerseite schleichen).

Erneuter Fehlschlag

TIPP 38: Der dritte Versuch findet beim »Rainbow Garden Restaurant« (30) statt. Leider hat Paulie Ladehemmung, sodass eine schnelle Flucht nötig wird. Sobald wir die Verfolger los geworden sind, geht es mit gesenkten Köpfen zu Salieri (1).

Letzter Versuch

TIPP 39: Nach einer langen Zwischensequenz müssen Sie Sergio bis zum Hafen (31) verfolgen. Der folgende Abschnitt ist sehr langwierig und verlangt behutsames Vorgehen: Bleiben Sie stets in Bewegung – überall verstecken sich Schützen!

Wie komme ich durch die Gegnermassen?

TIPP 40: Zuerst sind die vier Gegner am Eingang fällig. Fahren Sie dann weiter, bis von rechts zwei LKWs auftauchen. Das ei-



Tipp 30: Der Don schafft's alleine – mischen Sie die Gegner von hinten auf.



Tipp 35: Haben Sie den Stadtrat getötet, müssen Sie schnell flüchten.

gene Auto ist im folgenden Feuergefecht eine ideale Deckung. Dann weiter geradeaus, bis Häuser den Weg blockieren. Von hinten kommen wieder drei Widersacher. Fahren Sie dann an den Holzstapeln vorbei, und suchen Sie unter dem linken Kran Deckung: Von hier können Sie die Scharfschützen über Ihnen (und auf dem anderen Kran) ebenso treffen wie die Gegner bei den Holzbrettern.

Wie komme ich ins Haus?

TIPP 41: Sind alle unmittelbaren Gefahren gebannt, stellen Sie die beiden Weichen so, dass die schwarzen Waggonen direkt in das Gebäude rasen würden, vor dem Morellos Wagen steht. Ist alles eingestellt, schleichen Sie ganz nahe an die Bremsklötze heran und entfernen sie – daraufhin zerstören die Waggonen das Tor.

Das Ende der Glückssträhne

TIPP 42: Innen lauern fünf Wachen und anschließend Sergio Morello persönlich. Ist er erledigt, können Sie entweder nach Hause (1) oder wieder zu Lucas (10) fahren, um dort einen Auftrag zu holen.

Verletzter Freund

TIPP 43: Bertone bittet uns, einen verletzten Freund (32) in Chinatown aufzulesen und zum Arzt (33) zu bringen. Für den Transport des Patienten ist unbedingt ein viertüriges Auto nötig! Der Mann liegt in einer Straßennische, daher halten Sie möglichst nahe neben ihm. Auf der Fahrt zum Arzt müssen Sie neben der laufenden Zeit auch seinen Zustand im Auge behalten, denn zu viele Rempler verkürzen sein Leben! Danach geht's zurück zu Lucas (10) und dann zum Parkplatz (34). Achten Sie darauf, dass der Parkwächter beim Knacken des Wagens einige Meter abseits steht.

Crème de la Crème

Wie halte ich das Flugzeug auf?

TIPP 44: Wir besuchen zuerst Vincenzo und fahren danach zum Theater auf Central Island (4). Morello rauscht gerade ab, also gibt es eine Verfolgungsjagd zum Flughafen (19). Dort stockt der Motor – wir laufen nach vorne, erledigen die beiden Wächter und sprinten dann nach links zum Wagen auf dem Rollfeld. Schießen Sie die Motoren des startenden Flugzeugs kaputt! Ist die obere Anzeige leer, stürzt es nach kurzer Zeit ab.

Wie versenke ich den Wagen?

TIPP 45: Sie setzen Ihre Passagiere bei Salieris Bar (1) ab und fahren dann zu Lucas Bertone (10). Der bittet darum, ein Auto im Meer zu versenken. Also geht's unter Umgehung von Polizeistreifen zum Leuchtturm (35) am Ozeanufer. Stellen Sie den Wagen direkt an der Klippe ab. Mit einem weiteren Fahrzeug von der Straße schubsen Sie das erste Gefährt ins Meer und fahren zu Lucas (10) zurück.

Ausgang blockieren

TIPP 46: Parken Sie beim Restaurant mit Ihrem Wagen rotzfrech direkt vor der Tür, das erspart Ihnen späteren Ärger. Denn mitten im komplizierten Aufbrechen des Schlosses kommt der erboste Wagenbesitzer herausgestürmt, ruft die Polizei und eröffnet das Feuer. Dank des geparkten Wagens ist er aber keine Gefahr.

Wahlkampf

Wie komme ich ins Gefängnis?

TIPP 47: Bewaffnet mit Vincenzos Scharfschützengewehr geht's zum Gefängnis (37). Dort laufen Sie links um die Ecke und steigen in den Gully. Auf der anderen Seite

des Kanals führt der Weg um die Haus-ecke, durch die Gitter und die Treppe hoch.

Wie besiege ich die Gegnermassen?

TIPP 48: Oben warten vier Gegner, rechts weiter noch einige. Anschließend laufen Sie außen die Treppe hoch, stoßen die nächste Tür auf und kümmern sich um fünf weitere Widersacher. Weiter geradeaus stürmt einer aus dem Klo. Zwei greifen von vorne an. Dem Gang folgend stolpern Sie über einen weiteren Übeltäter, bevor Sie die Treppe ganz hochlaufen und dabei die letzten vier Mörder ausschalten.

Wie töte ich den Politiker?

TIPP 49: Haben Sie die Tür durchschritten, sehen Sie weit vor sich eine Insel. Benutzen Sie Ihr Gewehr, und töten Sie den Mann im grauen Anzug, der am Mikrofon steht. Danach laufen Sie zurück und die Treppe bis ganz nach unten. Im Innenhof kümmern Sie sich zuerst um die Hunde, zerschießen das Schloss am Tor und spazieren unbehelligt nach draußen.

Freund abholen

TIPP 50: Bevor es zurück zu Salieri (1) geht, hat Lucas (10) einen weiteren Auftrag: Ein Freund muss innerhalb von fünf Minuten aus dem Arbeiterviertel (38) geholt werden. Sobald Sie ihn haben, fahren Sie mit ihm zurück zur Werkstatt. Als Belohnung gibt es einen »Lassiver V16 Appolyon«. Warten Sie einfach, bis die zwei diskutierenden Typen vom Wagen weggehen.

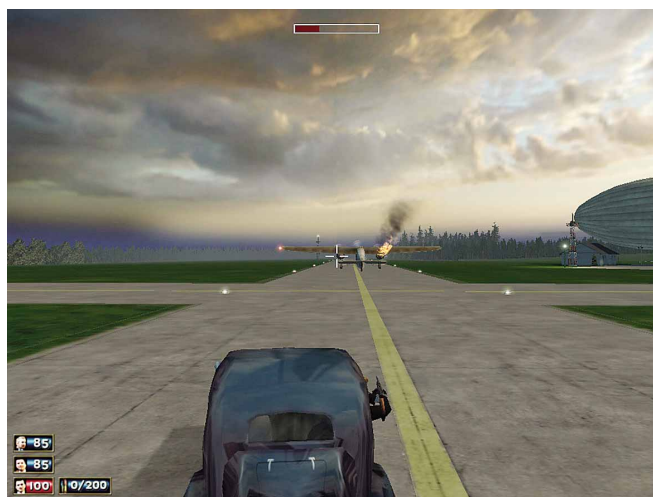
Nur zur Erholung

Wie bekomme ich die Papiere?

TIPP 51: Fahren Sie Sam zum Arbeiterviertel (39), dann düsen Sie zum Hafen (31) und folgen dem Truck bis zum Lagerhaus (40). Dort warten Sie, bis der Laster entladen ist.



Tipp 39: Die Gegner schießen oft aus den Fenstern der Lagerhäuser.

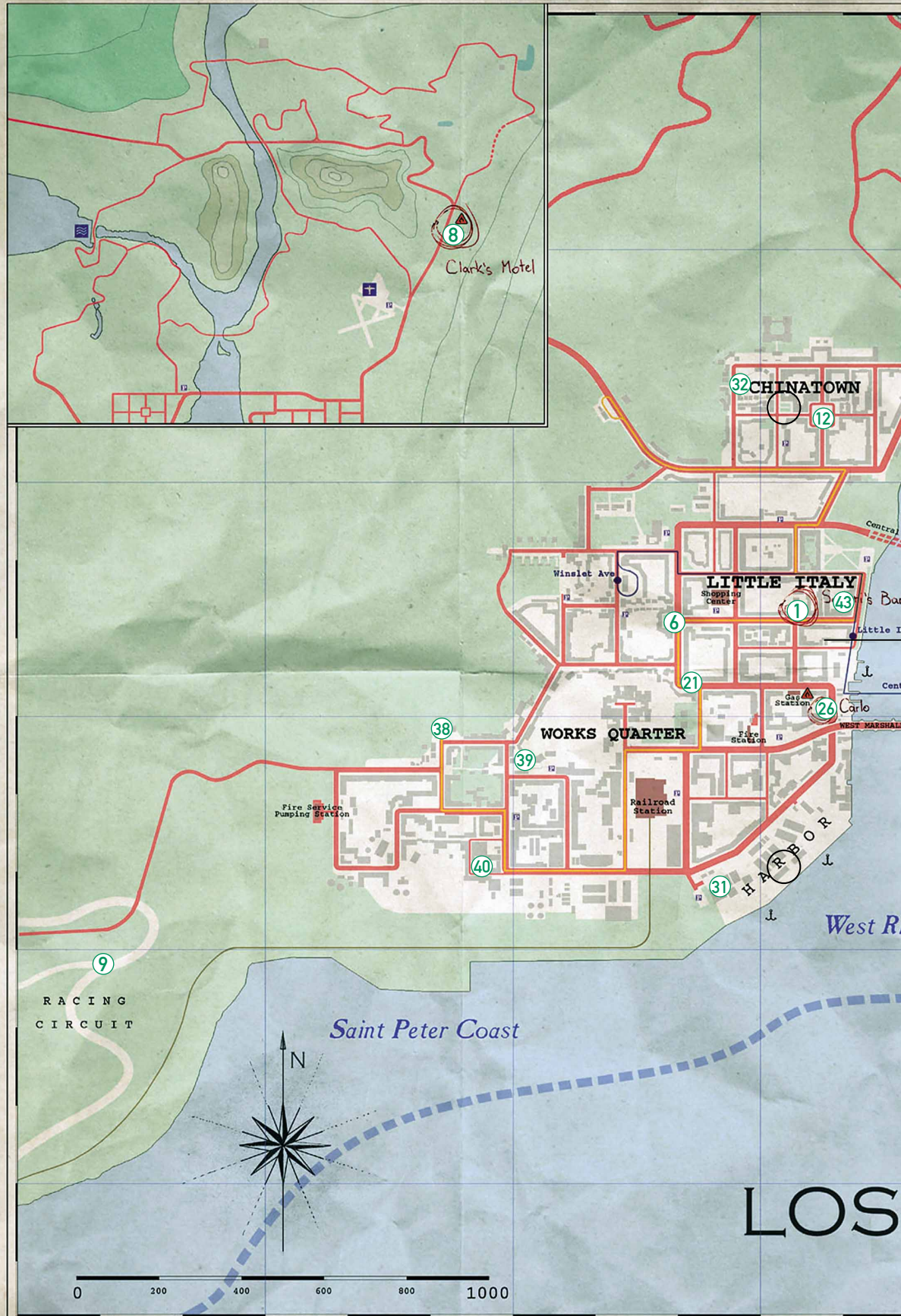


Tipp 44: Mit durchlöchernten Motoren stürzt Morellos Flugzeug kurz nach dem Start ab.

Wichtige Stationen in Lost Heaven

alieris Bar	1
rche	2
rankenhaus	3
heater	4
ompeii-Bar	5
uto-Verwahrung	6
orellos Bar	7
otel	8
ost-Heaven-Rennstrecke	9
ucas Bertones Werkstatt	10
emeindehaus	11
g Biff	12
ervice-Station	13
orleone Hotel	14
alieris Lagerhaus	15
ucas' Freund in Hoboken	16
ationalgalerie	17
iot Joe	18
ughafen	19
rst National Bank	20
lack Cat Bar	21
alvatore	22
lla des Staatsanwalts	23
arkhaus	24
epe's Restaurant	25
arlo	26
ampfer	27
alian Garden Restaurant	28
ergios Haus	29
ainbow Garden Restaurant	30
afen	31
ertones verletzter Freund	32
rzt	33
arkplatz Central Island	34
euchtturm	35
oy's Grill Restaurant	36
efängnis	37
ucas' Freund m Arbeiterviertel	38
reffpunkt im rbeiterviertel	39
agerhaus im rbeiterviertel	40
g Dick	41
ellow Pete's Shop	42
aulie's Wohnung	43
alermo Club	44
ebrauchtwagenhändler	45

Car.to N.O.Chart 83405 (Formerly H.O.4265) Plan





LOST HEAVEN GEOGRAPHY INSTITUTE 1936

Dann erledigen Sie die Wachen und prügeln auf den Fahrer ein. Der lässt unter Ihren Schlägen Papiere fallen, die sofort in Ihre Taschen wandern. Danach geht's mit dem Laster zurück zum Hafen (31).

Wo stehen die Kisten?

TIPP 52: Die richtigen Boxen befinden sich in der Lagerhalle gegenüber der »Dispatch Hall«. Warten Sie einfach, bis der Wächter (mit braunem Hut) zurückkommt, und ziehen Sie ihm mit dem Baseballschläger einen neuen Scheitel. Daraufhin kommen sechs Wachen angerannt. Sind die ruhig gestellt, tragen Sie die zwölf Kisten auf Ihre Ladefläche und verschwinden.

Killer erledigen

TIPP 53: Während Sie zum Treffpunkt (39) fahren, werden drei Wagen aufdringlich. Die Insassen werden Sie am besten los, indem Sie den Truck in der schmalen Gasse, in der Sam und Paulie warten, querstellen. Durch dieses Hindernis sind die Verfolger gezwungen, einzeln rauszukommen, und können problemlos erledigt werden. Wenn alle Probleme beseitigt sind, muss der Truck zu Salieris Lagerhaus (15).

Der Nebenjob

Wo bekomme ich Waffen her?

TIPP 54: Folgen Sie Paulie zur Bank. Dann folgt in Yellow Pete's Shop (42) ein kurzer Waffen-Kaufrausch. Danach besuchen Sie Bertones Werkstatt (10), wo uns Lucas bittet, ein Paket zu seinem Freund Big Dick (41) zu bringen. Fahren Sie hin, und wehren Sie die drei Übeltäter ab.

Woher beschaffe ich ein schnelles Auto?

TIPP 55: Der Wagen, den Lucas erwähnt, befindet sich gerade auf dem Weg von Oakwood nach Central Island. Das Cabrio

kommt uns im Nobelviertel entgegen – folgen Sie ihm, und zerren Sie den Fahrer bei passender Gelegenheit heraus. Dann düsen Sie mit dem neuen Hobel zu Paulies Wohnung (43) und hupen kräftig. Während er herauskommt, steigen Sie aus und üben das Knacken des Wagens. Dadurch verlieren Sie später keine Zeit.

Wie komme ich zum Safe?

TIPP 56: Fahren Sie nun zur First National Bank (20), und gehen Sie hinein. Wächter hüten den Gitterschlüssel hinter dem linken Schalter. Nachdem Paulie erfahren hat, wo der Safeschlüssel ist, rennen Sie die Treppen hoch, erledigen zwei weitere Aufpasser und stürmen das Büro des Direktors. Haben Sie den zweiten Schlüssel, laufen Sie in den Keller, folgen dem Gang (zwei Wachen) und stehen schließlich vor dem gewaltigen Tresor. Wenn der Geldschrank leer ist, verdrücken Sie sich mit Paulie in den »Palermo Club« (44).

Der Tod der Kunst

Muss ich die Prostituierte verfolgen?

TIPP 57: Zuerst holen Sie von Yellow Pete (42) einige Waffen, dann erledigen Sie für Lucas (10) einen weiteren Auftrag: Wir warten vor dem Corleone Hotel (14), bis eine auffällige blonde Frau mit roter Bluse das Haus verlässt. Vorsichtiges Nachschleichen enthüllt, wo die Dame hingeht. Das verraten wir Lucas, der uns zum Gebrauchtwagenhändler (45) schickt: Warten Sie, bis der Polizist weg ist, dann knacken Sie den Zaun, töten die Hunde, und der »Thor 812« gehört Ihnen. Damit fahren Sie zur Nationalgalerie (17).

Wie vermeide ich ein Blutbad?

TIPP 58: Sie sollten sehr vorsichtig vorgehen, da Sie es nicht nur mit vielen harten

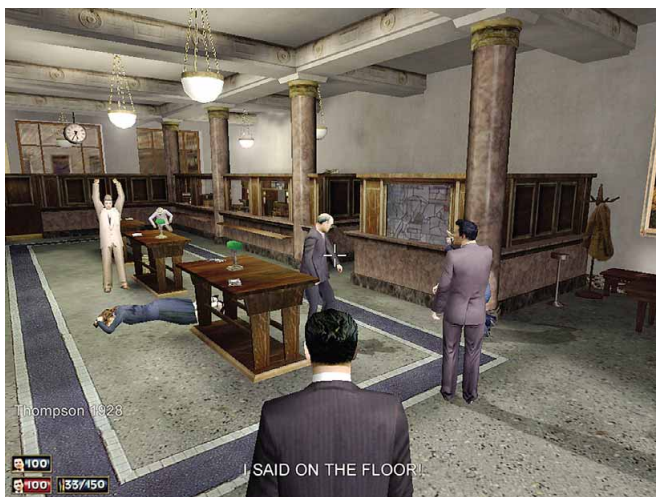
Gegnern zu tun bekommen, sondern auch sehr lange nicht speichern dürfen! Zuerst müssen die sechs unten lauenden Widersacher dran glauben, dann laufen Sie durch die offene Tür und folgen dem Gang (zwei Gegner). Am Ende schleichen Sie vorsichtig nach rechts und erledigen drei auftauchende Bösewichter aus der Deckung heraus. Rennen Sie die Treppen noch nicht hinauf, da einige Granaten her-anfliegen, gefolgt von weiteren Gegnern.

Das Ende ist nahe

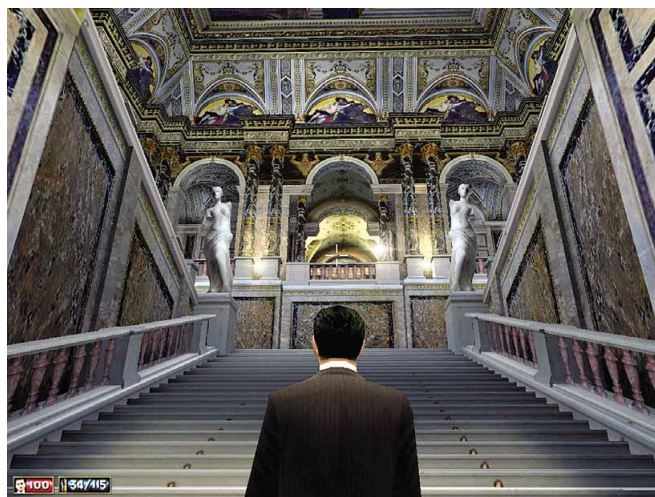
TIPP 59: Am oberen Ende der Treppe angekommen, rennen Sie nach der Zwischensequenz gleich wieder runter. Warten Sie, bis drei Gegner in Ihr Schussfeld kommen, dann laufen Sie rückwärts hoch und erledigen zwei weitere Übeltäter links. Im runden Säulenraum sind drei Mörder versteckt. Haben Sie die ruhig gestellt, hetzen Sie durch die rechte Tür, wo vier weitere Widersacher lauern. Folgen Sie dem Gang (zwei Killer), dann raus und zu den Treppen auf der anderen Seite. Vorsicht, Granaten! Die Tür links führt zum Finale, dem Kampf gegen Oberboss Sam.

Showdown!

TIPP 60: Laden Sie Ihr Magazin nach, springen Sie aus Ihrer Deckung, und ballern Sie auf den rechts im Fenster stehenden Sam mit allem, was Ihre Waffe hergibt. Haben Sie gut getroffen, flieht Sam in den rechten Gang – folgen Sie vorsichtig seiner Blutspur. Halten Sie sich im Gang rechts, denn Sam kommt um die Ecke gesprungen und muss ein letztes Mal mit Blei voll gepumpt werden. Danach haben Sie es geschafft – die »Familie« wird dem Gesetz übergeben, und das Happy End ist nahe. Ab jetzt können Sie in Ruhe durch Lost Heaven cruisen und das lausiche Umland bewundern. **PK**



Tipp 56: Der Gitterschlüssel ist hinter dem Tresen, der für den Safe beim Bankdirektor.



Tipp 59: Das große Finale findet in der beeindruckenden Nationalgalerie statt.