

Tony Hawk's Pro Skater 2 FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

This walkthrough was originally written for Tony Hawk's Pro Skater 2 on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
+-----+
|
|  TONY HAWK'S PRO SKATER 2
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - The Hangar
- 3B - School II
- 3C - Marseille
- 3D - NY City
- 3E - Venice Beach
- 3F - Skatestreet
- 3G - Philadelphia
- 3H - The Bullring

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

—

/ 1 \
\ A / RECHTEN /

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]
patt3rson(at)gmail(punt)com

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]
<http://www.gamechoice.nl>
<http://www.gamefaqs.com>
<https://www.neoseeker.com>
<http://www.supercheats.com>

/ 1 \
\ B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/ 1 \
\ C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

Deze walkthrough is geschreven tijdens het spelen met het personage Tony Hawk. Dat wil zeggen dat alles is gebaseerd op zijn statistieken en standaard trucs. Als je een ander personage kiest zullen de doelen hetzelfde zijn, maar de ingestelde trucs en statistieken waarschijnlijk niet. Selecteer dus op eigen risico een ander personage dan Tony Hawk.

De meeste doelen zul je zonder je personage te verbeteren wel kunnen halen, maar in latere levels is het handiger als je de statistieken van je personage aanvult. Dit kost geld en hoe meer punten je hebt hoe duurder het ook gaat kosten. Hiermee kan je er wel voor zorgen dat hij hoger springt of sneller gaat. Hetzelfde geldt voor trucs, want als je verder komt kan je extra trucs en specials kopen zodat je meer punten kunt halen.

De doelen in de walkthrough worden meestal vanaf het begin van het level beschreven. Als dat niet het geval is zal het vermeld zijn, dus als het onduidelijk is ga dan uit van het begin van het level. In de beschrijvingen per doel wordt soms ook gezegd dat je weer moet terug keren naar het begin van het level, dus probeer dit punt en de route er naar toe goed in je op te nemen.

=====
= 2 = G A M E =
=====

/ 2 \
 A / VERHAAL /

Een game als dit heeft natuurlijk niet echt een verhaal. Om achtergrondinformatie van alle speelfiguren te krijgen kan je hieronder bij personages kijken.

/ 2 \
 B / PERSONAGES /

[TONY HAWK]

Waarschijnlijk de skater met de meeste invloed aller tijden. Tony heeft honderden trucjes uitgevonden, waaronder de Stalefish, Madonna en 720. Hij is ook de enige die de beruchte 900 geland heeft.

[BOB BURNQUIST]

Bob Burnquist, uit Sao Paulo te Brazilië, heeft op 23 jarige leeftijd geen gelijke. Vanaf z'n eerste momenten in de professionele spotlight heeft hij de skatewereld constant versteld doen staan. Zijn innovatieve Switch houding en onmiskenbare stijl in combinatie met een ware passie voor ieder aspect van de sport onderscheiden hem.

[STEVE CABALLERO]

Cab heeft zijn sporen nagelaten op drie decennia van skateboarding en wordt beschouwd als een legende in de sport. Stijgend naar de top als Vert kampioen in de jaren '80 heeft hij de overgang gemaakt naar een geslaagde street skater in de jaren '90. Naast het uitvinden van de Caballerial zijn z'n soepele stijl en levensduur de herkenbare punten in zijn carrière.

[KAREEM CAMPBELL]

Geboren in New York en opgegroeid in Los Angeles, Kareem's soepele metropolitische stijl wordt aan beide kusten erkend. Als hij niet zelf aan het skaten is dan houdt hij waarschijnlijk één van z'n skatebedrijven in de gaten of relaxt hij met z'n zoon. Kareem's advies aan skaters is om het zelf en eerlijk te doen.

[RUNE GLIFBERG]

Toen Rune elf jaar oud was bracht een vriend een skateboard mee naar zijn huis in Kopenhagen, Denemarken. Later bracht een skateboard hem naar zijn nieuwe huis in Huntington Beach te Californië. Hier zal je de alle terreinen terrorist alles wat hij kan vinden gebruiken. Pools, straten of gigantische schansen.

[ERIC KOSTON]

Waarschijnlijk de soepelste street professional die er is, Koston laat moeilijke Switch en Nollie trucs er uit zien als simpel kinderspel. Koston kan de stijlen en trucs van andere rijders na doen of overgaan in de grind die zijn naam draagt, de K-Grind.

[BUCKY LASEK]

Hard geworden aan de East Coast en momenteel zijn kunsten aan het verfijnen in Carlsbad, Californië. Bucky heeft evenveel kracht en originaliteit als stijl. Als hij niet monden doet open vallen in het lokale Mission Valley Skate Park zal je hem van het leven zien genieten met zijn vrouw en dochter.

[RODNEY MULLEN]

De peetvader van technisch street skaten. Rodney was meer dan 35 keer freestyle wereldkampioen voordat hij z'n verbazingwekkende kunsten naar de street skate scene bracht in 1990. De Kickflip, Kickflip-Underflip, Impossible, 360-Flip, Casper en Darkslide zijn maar een paar patenten op Rodney's uitgebreide CV.

[CHAD MUSKA]

De populariteit van The Muska groeit ieder jaar, een feit recentelijk bewezen door zijn keuze als Transworld's Street Skater van 1999. Misschien geïnspireerd door zijn jeugd opgroeiend in Las Vegas probeert Chad street skaten en uitrusting ontwerp in steeds waanzinnigere richtingen te duwen.

[ANDREW REYNOLDS]

Andrew is pas een professional sinds 1996, maar wat hij mist in jaren maakt hij goed in controle en lef. Als je in Los Angeles bent en je ziet iemand zonder moeite over een gigantische trap springen dan is de kans groot dat je in het gezelschap bent van Turtle Boy zelf.

[GEOFF ROWLEY]

Bijgenaamd de eenpersoons Engelse invasie ging Geoff Rowley van de straten van Liverpool naar de top van de skatewereld. Momenteel wonend in Huntington Beach te Californië hebben een aantal aanvaringen met de wet zijn passie voor lange railingen en grote trappenhuisen getemperd.

[ELISSA STEAMER]

Oorspronkelijk van Fort Myers te Florida domineert Elissa bijna alle vrouwenwedstrijden waaraan ze meegedaan heeft. Ze doorbreekt alle barrières en was de eerste vrouwelijke skater die een professioneel model deck had. Nu wonend in Los Angeles skate Elissa zoals jij hoopt te kunnen.

[JAMIE THOMAS]

Oorspronkelijk uit Alabama heeft Jamie een aantal van de grootste Gaps en langste rails die je ooit hebt gezien overwonnen. Zijn videorol in Welcome To Hell and Mised Youth bewijzen dat. Jamie is ook de enige die weg liep van de gevreesde Leap Of Faith met beide benen nog intact.

/ 2 \
 \ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

Boven	- Draai speelfiguur naar voren
Beneden	- Draai speelfiguur naar achteren
Links	- Stuur naar links
Rechts	- Stuur naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Grinden
------------	-----------

Kruisje - Springen
Vierkantje - Flips
Rondje - Grabs

SCHOUDER:

L1 - Draai speelfiguur naar links
L2 - Nollie
R1 - Draai speelfiguur naar rechts
R2 - Switch

STICKS:

L3 - NIET IN GEBRUIK
Linker Analooq - Beweeg speelfiguur
R3 - NIET IN GEBRUIK
Rechter Analooq - NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

Start - Pauzemenue oproepen
Select - Gezichtspunt veranderen

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

/ 3 \

\ A / THE HANGAR /

[HIGH SCORE - 10,000]

Een makkelijke opgave. Waarschijnlijk haal je dit al door gewoon trucjes te doen terwijl je bezig bent met de andere doelen. Zo niet, zoek dan een plek op met een goede halfpipe of lange railingen waar je goed kunt springen en grinden.

[PRO SCORE - 25,000]

Ook niet al te moeilijk, maar hiervoor moet je waarschijnlijk wel meer doen dan alleen punten scoren tijdens het halen van andere doelen. Zoek een halfpipe op of als je een grinder bent een plek waar je flink kunt grinden. Probeer trucs zo lang mogelijk vast te houden voor extra punten.

[SICK SCORE! - 75,000]

De uitdaging van het level. Hier besteed je waarschijnlijk de volle tijd die je hebt aan. Zoek een plek op waar je kunt doen waar je goed in bent, springen of grinden, en ga daar aan de slag. Probeer trucjes aan elkaar te koppelen door ondertussen Manuals te doen.

[COLLECT S-K-A-T-E]

Ga recht vooruit zonder te sturen en grind of spring over de halfpipe recht voor je. De S ligt op de railing, dus door goed te springen of te grinden pak je deze er af. Bij het neer komen aan de andere kant ga je recht op een quarterpipe af en de K hangt er wat naar links boven. Grind dus naar links over de bovenkant van de quarterpipe en spring op het juiste moment om de K te pakken. Spring meteen af en blijf aan deze kant van de hangar. Tegenover de quarterpipe is een vliegtuig met de A er boven, rijd gewoon over de vleugels om die A te krijgen. Aan de andere kant ga je weer recht op een quarterpipe af. Probeer via dat ding naar rechts te springen zodat je door het glas naar de andere kant van de muur gaat en als je in de juiste richting springt pak je ook nog de T mee. Na de landing zie je in het midden van de ruimte aan deze kant van de muur een helikopter. Links van die helikopter hangt de E onder aan een quarterpipe, dus ga daar overheen en pak de E uit de lucht.

[BARREL HUNT]

Er zijn op vijf plekken een stapeltje tonnen te vinden die je omver moet rijden. Vanaf het begin stuur je naar links de hoek om en je rijdt al recht op de eerste stapel af. Beuk ze omver en ga naar de andere kant van het vliegtuig en de halfpipe, achter de halfpipe staat een tweede stapeltje. De derde groep staat in de halfpipe, dus spring of rijd er in en kar ze omver. De andere twee stapels staan aan de andere kant van de muur die de hangar in tweeën deelt, dus spring via één van de quarterpipes langs de muren over die scheiding heen. De op één na laatste stapel staat tussen de helikopter en zo'n quarterpipe in en de laatste stapel staat aan een andere kant van de helikopter in een verlaging van de quarterpipe die rondom het level loopt. Je komt hier bij door er recht op af te rijden en naar voren te drukken. Dan ga je over de helling en niet omhoog.

[COLLECT 5 PILOT WINGS]

De eerste hangt direct boven de inham waar je begint. Om deze te kunnen pakken moet je flink wat snelheid hebben en via een quarterpipe aan één van beide kanten van de inham een beetje schuin de lucht in springen om het item te pakken. Je kunt ook proberen te grinden op de buis die hoog aan de muur hangt en dan te springen naar het item. Het volgende item ligt in de halfpipe, maar aan het eind er van op een propeller. Probeer vanaf buiten de halfpipe een Wallride langs de muur te maken en in een grind te landen op de propeller. Hiermee open je een nieuwe doorgang, maar je pakt ook het tweede item. Het derde item ligt richting de andere kant van het level tussen het vliegtuig en de scheidingmuur op een verhoogde richel. Als je deze hebt spring je via de rechter kant van het level, gezien vanaf de halfpipe richting vliegtuig, over de scheidingmuur. Als je de dit in de juiste richting doet pak je het vierde item uit de lucht. Tegen de scheidingmuur staat aan de kant waar je neer komt een quarterpipe, als je over de bovenkant hiervan grind pak je vanzelf het laatste item.

[NOSEGRIND OVER THE PIPE]

De pijp die bedoeld wordt is één van de pijpen die gebogen over de halfpipe geplaatst is. Je hoeft voor dit doel niet eens te sturen, ga gewoon recht op de buis voor je af en grind er overheen in een Nosegrind. Als je de standaard instellingen hebt dan doe je een Nosegrind door naar voren en driehoekje te drukken. De afstand die je grind over de buis moet wel lang genoeg zijn om het doel te laten tellen.

[HIT 3 HANGTIME GAPS]

Deze gaps overbruggen is niet zo'n probleem, maar je moet ze wel zien te vinden. De eerste is een sprong over de halfpipe recht voor je. Rijd er recht op af en spring via de opstaande rand over de rest van de halfpipe heen. Als je sprong telt komt dat in beeld te staan. De volgende sprong moet over het vliegtuig gedaan worden, rijd hiervoor met wat vaart over een vleugel en spring voor het hoogste punt over de rest van het vliegtuig heen. De laatste sprong maak je over de helikopter aan de andere kant van het level. Ga daar dus naar toe en maak vaart door eerst over een quarterpipe te gaan. Als je terug naar beneden komt spring je via de schans over de helikopter heen. Deze sprong is het grootst van de drie en je moet vrij ver komen voordat het doel goed gerekend wordt.

[FIND THE SECRET TAPE]

Deze band ligt niet op een onmogelijke locatie, maar is wel goed verborgen. Ga naar de helikopter en grind over de wieken hiervan. De helikopter stijgt op en aan het einde van het level gaat een doorgang naar buiten open. Spring door de opening en ga over de quarterpipe waar de band boven hangt om deze te pakken.

[100% GOALS AND CASH]

50 - Vanaf het begin ga je rechtdoor en tussen het vliegtuig en de halfpipe

door. Boven de quarterpipe aan de andere kant van het level hangt iets verder naar links vrij hoog het briefje.

50 - Ga naar het gebied met de helikopter en grind over de wieken zodat deze opstijgt. Op de plek waar hij stond kan je nu makkelijk het briefje pakken.

50 - In het gebied met de helikopter is een inham in de quarterpipe rondom het level waarbij een deur open gaat als je over de helikopter grind. Boven deze inham hangt het briefje.

50 - Aan het einde van de halfpipe zit een propeller aan de muur. Doe vanaf buiten de halfpipe een Wallride hier naar toe en grind over de propeller om een geheime ruimte te ontdekken. Hier hangt een briefje van vijftig boven de quarterpipe waar je op af rijdt als je door die doorgang gaat.

50 - In hetzelfde gebied als waar je net was hangt nog een briefje van vijftig. Er is er dus één aan beide kanten van de ingang boven de quarterpipe er tegenover.

50 - Een derde briefje hangt in dezelfde geheime ruimte boven de ingang. Je moet dus met redelijk wat vaart over de inham in de quarterpipe springen en het briefje uit de lucht plukken.

100 - Een briefje van honderd is ook te vinden in dit geheime gebied. Als je vanaf de halfpipe buiten naar binnen rijdt ga je rechtdoor over de quarterpipe en als je genoeg hoogte hebt pak je het briefje vanzelf.

100 - Ga naar het gebied met de helikopter, zorg dat die weg gaat door er overheen te grinden en spring zo hoog mogelijk door over de quarterpipe te gaan tegenover de scheidingsmuur. Als je terug naar beneden komt druk je op kruisje om te bukken zodat je onder de buis door gaat. Bij de quarterpipe spring je zo hoog mogelijk en druk je naar voren om hoog door het glas te vliegen. Je moet landen op de verlichtingsbalk en blijven grinden tot je het briefje kunt pakken door aan het einde te springen.

/ 3 \
 \ B / SCHOOL II /

[HIGH SCORE - 15,000]

Een makkelijke opgave. Waarschijnlijk haal je dit al door gewoon trucjes te doen terwijl je bezig bent met de andere doelen. Zo niet, zoek dan een plek op met een goede halfpipe of lange railingen waar je goed kunt springen en grinden.

[PRO SCORE - 40,000]

Ook niet al te moeilijk, maar hiervoor moet je waarschijnlijk wel meer doen dan alleen punten scoren tijdens het halen van andere doelen. Zoek een halfpipe op of als je een grinder bent een plek waar je flink kunt grinden. Probeer trucs zo lang mogelijk vast te houden voor extra punten.

[SICK SCORE! - 100,000]

De uitdaging van het level. Hier besteed je waarschijnlijk de volle tijd die je hebt aan. Zoek een plek op waar je kunt doen waar je goed in bent, springen of grinden, en ga daar aan de slag. Probeer trucjes aan elkaar te koppelen door ondertussen Manuals te doen.

[COLLECT S-K-A-T-E]

Ga rechtdoor en stop rechts naast de verhoging met de boom er op. Rechts zie je dan een tunnel met een railing in het midden en de S er op, dus grind over die railing om de S te pakken. Ga links zodra het kan en rijd door naar een helling rechts van je. Ga die helling op en meteen weer rechts. Je rijdt dan op een quarterpipe af waar je overheen moet gaan om de K uit de lucht te pakken. Bij neerkomst ga je gewoon rechtdoor over het platform tot aan het einde van het plein, daar ga je door de linker tunnel en grind je over de buis om de A te krijgen. Stuur wat naar rechts en volg de helling verder. Verderop zie je een quarterpipe tegen een muur met de T er boven, dus ga er overheen om deze te pakken. Als je neer komt ga je nog iets rechtdoor en voorbij de

gebouwen meteen rechts, je ziet dan de E boven een smalle quarterpipe hangen. Gebruik die quarterpipe om de E te pakken.

[WALLRIDE 5 BELLS]

Een Wallride doe je door schuin tegen een muur aan te springen en driehoekje te drukken. Voor dit doel moet je dat vijf keer over een bel aan de muur doen. De eerste zit meteen rechts langs de muur bij het beginpunt en via het schansje er onder kom je hoog genoeg om er een Wallride langs te doen. Meteen daarna ga je rechts de tunnel in richting het plein en als je daar komt naar links. Blijf rechtdoor gaan en je gaat vanzelf een andere tunnel in. Na die tunnel draai je naar rechts en je ziet de bel boven een verhoging hangen. Doe de Wallride er langs en keer om zodat je terug gaat naar waar je vandaan kwam. Je gaat niet terug de tunnel in maar rechts langs de railing die naar beneden loopt. Draai naar rechts zodat je op de helling blijft, aan het einde bij de muur zit de derde bel. Doe er een Wallride over van rechts naar links. Bij het neer komen ga je rechtdoor en buig je af naar rechts. Verderop in een hoek zie je de vierde bel boven een container. Als je hoog genoeg springt en op het juiste moment de Wallride doet dan hoeft je niet eerst op de container te springen. Keer dan terug zoals je hier kwam naar de lange helling. Volg deze terug naar waar je vandaan kwam langs de onderkant er van en blijf rechtdoor gaan. Je ziet dan de laatste bel langs de muur van het gebouw links van je.

[COLLECT 5 HALL PASSES]

Ga rechtdoor vanaf het begin en rechts langs de boom. Je ziet een tunnel recht naar beneden gaan, grind over de railing om de eerste pas te pakken. Als je beneden komt zie je iets verder naar links verderop de tweede pas hangen. Je kunt er het beste voorbij rijden en dan omkeren, dan kan je met een beetje vaart via de schans dat ding uit de lucht pakken. Keer dan meteen weer om zodat je verder het level in gaat en je ziet links bij een verhoging en een ingang de derde pas. Grind over de railing die omhoog loopt en spring om de pas te kunnen pakken. Daarna ga je verder rechtdoor en links de bocht om. Boven de tweede quarterpipe links van je hangt het vierde pasje, dus ga er overheen om deze mee te pikken. Als je neer komt ga je rechtdoor en zie je verderop iets naar rechts het laatste pasje. Deze kan je makkelijk pakken door gewoon op de verhoging te komen.

[KICKFLIP TC'S ROOF GAP]

Het probleem is niet zozeer de truc zelf, maar je moet wel weten waar je hem moet doen. Ga vanaf het begin van het level gewoon rechtdoor en via de tunnel of de trappen naar het lager gelegen gedeelte waar de tafeltjes tegen containers opgesteld staan. Ook daar ga je voorbij langs de gebouwen rechts van je tot je bij twee gebouwtjes recht voor je komt. Rechts er van staat een schans die je kunt gebruiken om op het gebouw te komen. Je kunt dan meteen door skaten en naar het andere gebouwtje er achter springen terwijl je een Kickflip over het gat doet. Met de standaard instellingen doe je een Kickflip door naar links en dan vierkantje te drukken.

[GRIND 3 ROLL CALL RAILS]

De eerste railing waar je overheen moet grinden vind je door vanaf het begin rechtdoor te gaan. Je komt bij een dubbele trap met een railing langs de linker kant, grind deze vanaf boven tot beneden zodat deze telt. Na je landing ga je rechtdoor langs het gebouw rechts van je en zodra het kan rechts de hoek om. Volg de bocht terug naar links en ga als het kan de lange helling op. De railing bij de trap naar boven is de tweede railing waar je overheen moet grinden, dus ga naar boven via het vlakke gedeelte en grind weer naar beneden. Ga hierna tussen de twee gebouwen door richting een verhoogde ingang. Draai naar rechts en verderop de bocht om naar links. Voorbij de twee quarterpipes is een verhoging met een trap, een railing en een schansje er voor. Via het schansje spring je schuin naar rechts om te kunnen grinden op de railing.

[FIND THE SECRET TAPE]

Ga iets rechtdoor en via de tunnel rechts van je naar beneden richting het schoolplein. Daar aangekomen ga je links tot je rechts de verhoging op kunt. Daar op ga je weer rechts en zo hard mogelijk over de quarterpipe met een Boneless. Dat doe je door twee keer snel naar boven te drukken voordat je kruisje los laat om te springen. Bij het neer komen ga je in volle vaart rechtdoor. Je ziet dan zwarte strepen op de grond, volg deze en je gaat over wat planken en over een schans. Spring op het juiste moment met genoeg vaart en je haalt het tot het dak. Als je daar bent houd je de vaart er in en spring je over de rechter schans naar de Secret Tape om deze uit de lucht te pakken.

[100% GOALS AND CASH]

50 - Links iets verderop is een soort uitbouw bij een ingang met aan beide kanten een quarterpipe. Ga over de rechter quarterpipe om dit biljet uit de lucht te pakken.

50 - Vanaf het begin van het level volg je de muur rechts naar de eerste bel. Doe een Wallride tegen die muur, spring de lucht in en grind verder op de richel om dit biljet te pakken.

50 - Rijd rechtdoor naar de railing en de trap naar beneden. Blijf boven en volg de railing naar de muur links. Spring daar over de railing heen op de richel van het gebouw en spring via de schans naar het biljet.

50 - Aan het begin van het level neem je de tunnel die iets verderop rechts rechtdoor gaat, dus niet de rechter tunnel! Als je uit de tunnel komt ga je meteen rechts om het biljet te pakken dat boven de quarterpipe hangt.

50 - Doe een Wallride langs de bel aan de muur rechts van je en spring op om verder te grinden op de richel. Spring er naar rechts op de verhoging af en spring verderop door een raam naar het dak van een gebouw. Gebruik de helling op dat gebouw om over het blok te springen en te landen in een grind op een kabel. Probeer op die kabel te springen en opnieuw te grinden zodat je meer snelheid hebt. Na de kabel moet je namelijk over een gat tussen twee daken heen springen. Als dat gelukt is ga je naar de linker kant van het dak, spring achter in de juiste hoek van het dak af naar het biljet.

50 - Ga de eerste tunnel naar rechts in om naar het plein te gaan. Blijf rechtdoor gaan en ga als je niet verder kunt rechts een inham in. Daar ligt het biljet makkelijk voor het oprapen.

50 - Ga de eerste tunnel naar rechts in om naar het plein te gaan. Blijf rechtdoor gaan en ga als je niet verder kunt links. Rijd een plantenbak voorbij rechts van je en doe een Wallride met behulp van de volgende plantenbak en spring om op de verhoging te komen. Op die verhoging ligt het volgende biljet.

50 - Vanaf het begin ga je weer de tunnel naar rechts in en als je er uit komt meteen naar links. Als je rechts de verhoging op kunt doe je dat en ga je weer rechts richting een quarterpipe. Doe een Boneless er over en als je neer komt volg je de strepen op de grond verderop. Als je dat goed doet kan je via een schansje heel hoog springen en het biljet pakken voordat je op het dak landt.

50 - Doe hetzelfde als bij het vorige briefje, maar als je op het dak landt spring je via het schansje naar één van de vlaggen. Grind er op om het naar de overkant te halen en laat je vallen in een geheim gebied. Het briefje ligt links bij een gebogen railing.

100 - In hetzelfde geheime gebied als het vorige briefje is aan de andere kant een briefje van honderd te vinden boven een quarterpipe die je makkelijk kan pakken.

100 - Dit is weer vanaf het begin van het level. Doe een Wallride langs de bel aan de muur rechts van je en spring op om verder te grinden op de richel. Spring er naar rechts op de verhoging af en spring verderop door een raam naar het dak van een gebouw. Gebruik de helling op dat gebouw om over het blok te springen en te landen in een grind op een kabel. Het biljet ligt op deze kabel, dus als je ver genoeg komt pak je hem.

100 - Vanaf het begin ga je weer de tunnel naar rechts in. Als je er uit komt heb je meteen links van je een muur die de hoek om gaat en daar dus een blok

vormt. Doe een Wallride en spring bij één van de muren om op dat blok te komen. Vanaf daar spring je op de overkapping en als je die naar links volgt kom je vanzelf bij het laatste briefje.

/ 3 \
\ C / MARSEILLE /

[GOLD MEDAL]

Deze keer geen doelen of high scores, maar een competitie. Je krijgt drie beurten van een minuut om een zo hoog mogelijke score neer te zetten. Aan het eind bepaalt de jury hoeveel punten je krijgt en het gemiddelde daarvan is je score voor die ronde. Je krijgt punten aftrek voor valpartijen, dus je kunt toch een lagere score krijgen door wel een hoge score neer te zetten maar ook veel te vallen. De beste twee rondes worden bij elkaar opgeteld en vergeleken met de scores van de andere deelnemers, als je in de top drie staat krijg je een medaille. Voor de eerste plaats krijg je een gouden medaille en het hoogste bedrag aan prijzengeld. Probeer dus vooral veel verschillende trucs te doen met veel verschillende specials er tussen door. Als je gaat grinden link dan je trucjes aan elkaar door tussendoor een Manual te doen. Mocht het niet lukken dan is het misschien verstandig geld uit te geven aan nieuwe speciale trucs.

[CASH ICONS]

50 - Vanaf het beginpunt zie je links een vrij hoog bouwwerk met vlaggetjes aan de bovenkant. Rijd naar het schansje onder aan dit gebouw en spring er onder de juiste hoek over heen. De bedoeling is dat je een Wallride doet, dan verder omhoog springt en dan weer grind over de bovenste richel van het gebouw om daar het briefje te pakken.

50 - Ga rechtdoor vanaf het begin en je komt uiteindelijk bij een verhoging met bomen omringd door hout met daarvoor een railing. Spring op de verhoging met de bomen en tussen twee bomen vind je een anders gekleurde paal met een lat er tegen aan. Rijd die lat omver zodat de paal omvalt en een geheim gebied onthult. Via het gat kom je in dat geheime gebied, waar je meteen omkeert en het briefje kunt vinden.

50 - Dit biljet is ook te vinden in het geheime gebied. Als je door het gat valt is er rechts voor je een railing waar het briefje boven hangt, dus je kunt het pakken door over de railing te grinden.

50 - Ook te vinden in het geheime gebied. Als je door het gat komt vallen skate je naar de achterkant van het gebied, daar hangt het briefje boven een grote quarterpipe.

50 - In het geheime gebied ga je als je binnen komt rechts en grind je over de railing die naar boven loopt om dit biljet te pakken.

50 - In het geheime gebied ga je als je binnen komt links en grind je over de railing die naar boven loopt om dit biljet te pakken.

100 - Ook dit biljet is te vinden in het geheime gebied. Er is een fontein in het midden en daar hangt het briefje boven, je kunt het dus pakken door de fontein zelf als schans te gebruiken.

100 - Draai iets naar links vanaf het begin van het level en ga via de helling naar het verlaagde gebied. Verderop iets naar rechts zie je een spandoek tussen twee palen over het gebied hangen en het briefje hangt hier op. Via de quarterpipe links er van moet je in de juiste hoek richting het spandoek springen door naar voren te drukken bij je sprong. Als je de sprong goed maakt kan je grinden over het spandoek en het biljet pakken.

/ 3 \
\ D / NY CITY /

[HIGH SCORE - 20,000]

Een makkelijke opgave. Waarschijnlijk haal je dit al door gewoon trucjes te doen terwijl je bezig bent met de andere doelen. Zo niet, zoek dan een plek op

met een goede halfpipe of lange railingen waar je goed kunt springen en grinden.

[PRO SCORE - 50,000]

Ook niet al te moeilijk, maar hiervoor moet je waarschijnlijk wel meer doen dan alleen punten scoren tijdens het halen van andere doelen. Zoek een halfpipe op of als je een grinder bent een plek waar je flink kunt grinden. Probeer trucs zo lang mogelijk vast te houden voor extra punten.

[SICK SCORE! - 150,000]

De uitdaging van het level. Hier besteed je waarschijnlijk de volle tijd die je hebt aan. Zoek een plek op waar je kunt doen waar je goed in bent, springen of grinden, en ga daar aan de slag. Probeer trucjes aan elkaar te koppelen door ondertussen Manuals te doen.

[COLLECT S-K-A-T-E]

Doe een Wallride op het muurtje en spring om er op te grinden. Bij de opening spring je nogmaals om de S te pakken. Spring meteen naar links in het verlaagde gebied, ga over de hoge quarterpipe om de K te pakken. In het verlaagde gebied hangt ook de A rond een standbeeld. Er is een richel rondom het standbeeld die je moet gebruiken om richting de A te springen en deze te raken. Daarna ga je onder het bruggetje door en linksaf. Grind op het hek om de T te pakken, pas op dat je niet in het water valt. Recht voor je is ook de E, dus rijd er recht op af en spring er via de quarterpipe naar toe.

[OLLIE THE HYDRANTS]

Keer om en neem de bocht naar links, verderop staat links van de weg het eerste paaltje. Je moet er overheen springen, maar wel zo dat je de bovenkant van het paaltje raakt. Keer meteen om en ga terug zoals je kwam. Ga ook weer rechts de bocht om en dan aan het einde van de straat nog een keer. Aan het einde rechts staat het tweede paaltje, ook daar moet je op de juiste manier overheen springen. Keer om en volg de weg terug, maar ga bij de splitsing nu rechtdoor. Verderop staat het derde en laatste paaltje op de stoep aan de rechter kant van de weg.

[5 SUBWAY TOKENS]

Volg de weg naar de splitsing en ga daar links. Verderop is rechts een quarterpipe tegen de muur geplaatst, ga daar overheen om het eerste item uit de lucht te pakken. Bij het neer komen sta je meteen bij een schans, gebruik deze om het tweede item te pakken. Het derde item ligt dichtbij, maar je bent er waarschijnlijk voorbij gesprongen. Het item ligt boven een hekje langs het pad waar je net langs sprong, dus ga terug om het te pakken en keer dan weer om zodat je verder het park in gaat. Ga bij de splitsing links het bruggetje op en grind over de rand voor het vierde item. Het laatste item ligt verderop iets naar rechts. Je moet achter het rotsblok langs gaan en het dan gebruiken om naar het item toe te springen en het te pakken.

[50-50 JOEY'S SCULPTURE]

Aan de rechter kant van de weg is een laag gebied waar je in kunt springen over de railing. In het gebied staat een kunstwerk in de vorm van een railing, dus spring niet zomaar over het hekje heen. Je moet richting het kunstwerk springen en driehoekje drukken om een 50-50 grind te maken. Houd deze vast tot je er vanzelf af gaat om het doel te halen.

[GRIND THE SUBWAY RAILS]

Dit doel is pas beschikbaar als je het 5 Subway Tokens doel hebt gehaald. Rechts van de weg staan een aantal pilaren, waaronder verderop een heel groot blok. Rijd er voorbij en keer om, je kunt dan met de roltrap omhoog. Boven keer je om en spring je op de rails in een grind. Houd dit vol tot de blauwe tekst Ride The Rails in beeld komt te staan. Als je dan netjes afspringt en

niet valt is het doel gehaald.

[FIND THE SECRET TAPE]

Ga weer met de roltrap omhoog en volg de rails naar een tunnel aan het einde. Als je daar bent dan ben je over een muur gekomen en kan je naar het gebied beneden springen. Aan het begin loopt een pad schuin omhoog, rechts aan het einde grind je verder op een buis. Ruim voor het volgende blok spring je naar links om verder te grinden op een andere buis. Aan het einde daarvan is de Secret Tape dus spring er tegen aan om hem te pakken en dit doel te halen.

[100% GOALS AND CASH]

50 - Bij de ingang onder aan de roltrap, je kunt er pas bij als je het 5 Subway Tokens doel hebt gehaald.

50 - Boven aan de roltrap kan je op het spoor op springen, aan het begin van het rechter spoort ligt dit briefje.

50 - In het geheime gebied met de Secret Tape waar je via het spoor komt moet je van railing naar railing springen op weg naar de Secret Tape. Dit briefje pak je tijdens die sprong.

50 - Ga naar het midden van het level, het verlaagde gebied met het standbeeld en de grote quarterpipe waar ook de A te vinden was. Verlaat dit gebied door de tunnel onder de brug en je gaat recht op een gebouwtje af met het briefje rechts er naast.

50 - Neem de roltrap naar boven en ga rechtdoor op een muurtje met gele tekst af. Grind via de muur links van je er naar toe en spring er overheen. Het briefje ligt op de overkapping waar je op landt.

50 - Ga naar het gebied met de Secret Tape, meteen aan het begin daarvan is er een buigend pad naar boven met het briefje dat er boven zweeft. Rijd naar het einde, tot aan de rand dus, en keer om. Probeer snelheid te maken en grind over de rechter richel. Spring vol af naar links in de buurt van het briefje om deze te pakken.

50 - Ga naar het gebied met de Secret Tape en volg de linker muur die de grens van het gebied vormt. In een inham vind je een quarterpipe met dit briefje er boven.

100 - Vanaf je beginpunt zie je schuin rechts voor je een verlaagd gebied met een kunstwerk. Als je de quarterpipe tussen de twee zonneschermen gebruikt kan je dit briefje uit de lucht pakken.

100 - Gebruik de roltrap om naar boven te gaan en volg het rechter deel van het spoor naar beneden. Het briefje hangt vrij in de lucht, dus spring er met de juiste snelheid en richting naar toe.

100 - Rijd naar het linker achterste gedeelte van het geheime gebied waar ook de Secret Tape lag. Hier is een vrij hoog hek met daar op het briefje. Je moet de helling er naast gebruiken om deze te pakken, dus race er van af en spring zo hoog mogelijk bij de quarterpipe aan de overkant. Als je terug komt gebruik je de helling om naar het briefje toe te springen.

100 - Keer om aan het begin van het level en ga links over de weg. Aan het einde is links van de weg een quarterpipe, het briefje hangt hier boven.

250 - Dit briefje hangt boven het standbeeld in het verlaagde gebied midden in het level waar je ook de A vond. De manier om deze te pakken is simpel, de uitvoering wat lastiger. Je moet zo veel mogelijk snelheid opbouwen (Quarterpipe in de buurt!) en met een Boneless zo hoog mogelijk springen over de richel rondom het standbeeld.

/ 3 \
 \ E / VENICE BEACH /

[HIGH SCORE - 40,000]

Een makkelijke opgave. Waarschijnlijk haal je dit al door gewoon trucjes te doen terwijl je bezig bent met de andere doelen. Zo niet, zoek dan een plek op met een goede halfpipe of lange railingen waar je goed kunt springen en grinden.

[PRO SCORE - 100,000]

Ook niet al te moeilijk, maar hiervoor moet je waarschijnlijk wel meer doen dan alleen punten scoren tijdens het halen van andere doelen. Zoek een halfpipe op of als je een grinder bent een plek waar je flink kunt grinden. Probeer trucs zo lang mogelijk vast te houden voor extra punten.

[SICK SCORE! - 200,000]

De uitdaging van het level. Hier besteed je waarschijnlijk de volle tijd die je hebt aan. Zoek een plek op waar je kunt doen waar je goed in bent, springen of grinden, en ga daar aan de slag. Probeer trucjes aan elkaar te koppelen door ondertussen Manuals te doen.

[COLLECT S-K-A-T-E]

Buig voor het trappetje af naar rechts en skate langs het hek links en skate langs het hek. rechts en skate langs het hek.

s van je.

Verderop bij het gebouwtje zie je de S, dus doe een Wallride op de muur en spring op het dak om de letter te pakken. Draai meteen wat naar links om over het dak verder te skaten. De K ligt verderop naast wat ventilatoren boven een gat, spring over het gat om de letter te pakken en land aan de andere kant op het dak. Stuur naar links en ga verder over het dak. Laat jezelf verderop in een vrij gesloten gebied vallen en ga rechtdoor om er uit te komen. Doe een Wallride op de muur rechts van je zodat je op het dak komt, de A ligt verderop bij een glazen gebogen dak. Als je die gepakt hebt spring je via de schans iets meer naar links naar het volgende dak. Verderop is een quarterpipe die je kunt gebruiken om de T uit de lucht te plukken. Als je neerkomt stuur je scherp naar links en val je verderop naar een lager gelegen dak. De E ligt aan de rand van het dak, pak hem door via de opstaande rand de lucht in te springen.

[OLLIE THE MAGIX BUM 5X]

Vanaf het begin van het level ga je gewoon rechtdoor, volg hiervoor de muur links van je. Na een hoek is er een opening met er naast een quarterpipe. Rechts daarvan is ook een opening, als je daar heen gaat zie je de zwerfer op de grond liggen. Spring over hem heen en keer meteen om zodat je dit gebied uit gaat. Rijd langs de quarterpipe rechts van je en duik de opening er na in. Beneden ligt de zwerfer voor de tweede keer. Na een sprong over hem heen ga je weer terug naar boven. Ga rechts de hoek om en verder langs de graffiti muur. Spring verderop het trappetje op, dan sta je weer waar je het level begint. Draai naar links en volg het hekwerk links van je. Bij het gebouwtje ligt de zwerfer voor de derde keer. Spring over hem heen en skate wat verder om links de hoek om te gaan. In de inham met het Bluetorch spandoek er tussen ligt de zwerfer voor de vierde keer, tegen de achterste muur. Keer nadat je over hem heen bent gesprongen terug zoals je gekomen bent naar het begin van het level. Blijf links rijden en je ziet de zwerfer voor de vijfde keer liggen voordat je via een trappetje naar het lager gelegen gebied kan.

[COLLECT 5 SPRAY CANS]

Draai meteen naar links en ga het lager gelegen gebied in. De eerste spuitbus hangt recht voor je boven de quarterpipe, dus gebruik die om er bij te kunnen. Keer terug naar het beginpunt van het level, sla links af en meteen rechts nadat je van het trappetje af bent gegaan. De spuitbus hangt boven de onderste trede van het houten trapobject. Keer daarna wederom terug naar het level beginpunt en ga links nadat je het trappetje op bent gesprongen. Skate rechtdoor en je ziet de spuitbus hangen boven de quarterpipe die recht voor je verschijnt. Bij neerkomen spring je meteen rechts over de richel heen en skate je verder. In de verte zie je twee quarterpipes met een gat er tussen waar de spuitbus boven hangt, dus spring met genoeg vaart en in de juiste richting over één van de twee om de spuitbus te pakken. Gebruik daarna de linker van de

twee om op het dak te komen en volg dit naar links. Laat jezelf vallen in het afgesloten gedeelte en skate naar buiten. Duik de opening na de quarterpipe rechts in, aan het eind vind je de spuitbus boven een andere quarterpipe.

[TAILSLIDE VENICE LEDGE]

Skate rechtdoor en volg de muur links van je. Ga links de hoek om zodra het kan en bij de opening naar beneden. Spring via de quarterpipe omhoog, maar druk naar voren om over de muur heen te vliegen. Als je neerkomt ga je links omhoog en voor de muur weer rechts. Volg de muur en je komt bij een quarterpipe. De richel er naast is de Venice Ledge. Grind hier op met een Tailslide (Rechts plus driehoekje is de standaard instelling hiervoor!) en land aan het einde.

[HIT 4 VB TRANSFERS]

Draai aan het begin meteen naar rechts en skate rechtdoor tot je de quarterpipe ziet. De bedoeling is dat je via deze quarterpipe over de muur naar links springt en op de andere landt. Hierbij moet je de middelste smalle quarterpipe compleet overslaan! Maak genoeg snelheid door op de quarterpipe af te grinden. Het komt in beeld te staan als je de sprong haalt. Meteen er na ga je rechts richting twee andere quarterpipes. Spring van de rechter naar de linker en je gaat op een andere quarterpipe af. Spring hier overheen met een richting naar rechts, zodat je over het dak heen gaat en aan de andere kant weer landt. Volg de muur rechts van je tot weer een opening en maak een halve draai naar rechts daar heen. Keer om en je ziet twee quarterpipes tegenover elkaar. Spring via de linker over het muurtje heen naar de ander om deze transfer te halen. Via de quarterpipe tegenover degene waar je landt spring je naar links het dak op. Volg dit dak en laat je vallen in het verlaagde gebied tussen hier en een volgend dak. Gebruik de quarterpipe om in het geheime gebied er achter te komen. Hier staan twee quarterpipes, een hoge en een lage. Gebruik de hoge om over het muurtje naar de lage te springen en te landen.

[FIND THE SECRET TAPE]

Je moet op het gebouw zien te komen dat schuin links voor je staat bij het beginnen van het level. Dit kan je doen door een Wallride op de muur te doen en dan op het dak te springen, maar je kan ook naar links gaan en via de quarterpipes op het dak komen. Vanaf het lager gelegen dak moet je dan naar het hogere deel gaan en op de hoek gaan staan die het dichtst bij de Secret Tape is. Ga dan met je rug naar de Tape staan en je ziet zowel links als rechts een quarterpipe staan. Neem de rechter en als je neer komt ga je recht op de Secret Tape af. Spring op het juiste moment en in de juiste richting om de Tape uit de lucht te plukken.

[100% GOALS AND CASH]

50 - Draai om en je ziet het briefje al boven het hek zweven. Spring gewoon om het te pakken.

50 - Draai naar rechts en volg de muren en hekken rechts van je. Het briefje ligt bij het tweede hek dat je tegen komt.

50 - Na het vorige briefje gepakt te hebben ga je schuin naar links naar het lager gelegen gebied. Volg het lage muurtje naar een hek waar dit briefje op ligt.

100 - Vanaf het begin van het level ga je rechtdoor en volg je de muur links van je. Ga links de hoek om als het kan en de opening in. Grind over de railing om het briefje te pakken.

100 - Draai rechts vanaf het begin en volg het hek links van je. Grind er op om makkelijk op het gebouwtje verderop te komen en als dat gelukt is draai je naar links. Verderop hangt er een spandoek in een inham van het gebouw, grind hier overheen om het biljet te pakken.

100 - Na het spandoek van het vorige briefje ga je rechtdoor over het dak. Bij de hoek is een verhoging die de hoek om gaat, met dit briefje er op.

100 - Vanaf het begin ga je rechtdoor. Als je links kan blijf je rechtdoor

gaan, voorbij de eerste opening en een quarterpipe langs de muur om verderop de tweede opening in te gaan naar het afgesloten gebied. Keer om en spring via de rechter quarterpipe te lucht in. Je hoeft niet helemaal over het blok heen te springen en de transfer te maken, maar je moet wel het briefje uit de lucht pakken.

100 - Vanaf het begin ga je rechtdoor en volg je de muur links van je. Ga links de hoek om als het kan en bij de opening naar beneden. Spring met behulp van de quarterpipe over de muur heen naar het geheime gebied. De richel tussen de quarterpipes, de Venice Ledge, heeft dit briefje er boven hangen.

100 - Vanaf het begin ga je rechtdoor maar meteen na het trappetje rechts en langs het hek. Als je bij de muur voor je komt volg je die naar links, bij de opening ga je rechts er in. Via de quarterpipe hier kan je over een deel van het dak naar een andere quarterpipe springen en het briefje pakken.

250 - Meteen aan het begin ga je links en als je beneden bent rechts zodat je via de quarterpipe op het dak kunt komen. Op dit dak staan wat palen met kabels er tussen en op de kabel tussen de twee palen ligt het briefje. Grind via een kabel in het verlengde er van naar boven en dan over die middelste kabel om het briefje te pakken.

250 - Vanaf het begin ga je rechtdoor. Als je links kan blijf je rechtdoor gaan, voorbij de eerste opening en een quarterpipe langs de muur om verderop de tweede opening in te gaan naar het afgesloten gebied. Keer om en spring via de linker quarterpipe niet naar rechts maar naar links richting het biljet om deze te pakken.

250 - Draai meteen aan het begin naar rechts en volg het hek links van je. Grind er over en spring aan het eind op het gebouw. Je bent dan net langs wat ventilatoren gegaan. Neem een aanloop en gebruik ze om richting het briefje te springen op de betonnen constructie.

/ 3 \
 \ F / SKATESTREET /

[GOLD MEDAL]

Deze keer geen doelen of high scores, maar een competitie. Je krijgt drie beurten van een minuut om een zo hoog mogelijke score neer te zetten. Aan het eind bepaalt de jury hoeveel punten je krijgt en het gemiddelde daarvan is je score voor die ronde. Je krijgt punten aftrek voor valpartijen, dus je kunt toch een lagere score krijgen door wel een hoge score neer te zetten maar ook veel te vallen. De beste twee rondes worden bij elkaar opgeteld en vergeleken met de scores van de andere deelnemers, als je in de top drie staat krijg je een medaille. Voor de eerste plaats krijg je een gouden medaille en het hoogste bedrag aan prijzengeld. Probeer dus vooral veel verschillende trucs te doen met veel verschillende specials er tussen door. Als je gaat grinden link dan je trucjes aan elkaar door tussendoor een Manual te doen. Mocht het niet lukken dan is het misschien verstandig geld uit te geven aan nieuwe speciale trucs.

[CASH ICONS]

50 - Draai je om en grind meteen over de railing rondom de halfpipe. Het briefje ligt meteen zichtbaar voor je neus.

50 - Als je van de railing af springt na het vorige briefje sta je boven aan de andere kant van de halfpipe. Steek over via het bruggetje, ga meteen rechts en vind het briefje waar het doodloopt boven de railing.

100 - Vanaf het begin ga je rechtdoor en buig je iets naar rechts zodat je over het heuveltje heen gaat. Verderop hangt in de hoek het biljet. Als het niet lukt er direct naar toe te springen kan je iets verder naar rechts gaan en er naar toe grinden via de stang.

100 - Links naast het vorige briefje staat een vrij hoge quarterpipe. Ga met snelheid er op af en grind over de bovenkant er van naar links en spring aan het einde richting het briefje.

100 - Aan het begin draai je om en grind je meteen over de railing rondom de

halfpipe. Als je van de railing af springt naar het vorige briefje sta je boven aan de andere kant van de halfpipe. Steek over via het bruggetje, het biljet zweeft boven de linker railing van dit bruggetje.

100 - Als je aan het begin omdraait en over de railing grind tussen de halfpipe haal je de Van Secret Area Key, waardoor dat gebied open gaat. Je vindt de ingang in de buurt van de klimmuur in de rechter hoek vanaf je beginplek gezien. In het gebied spring je over een busje heen om het briefje te pakken.

250 - In een hoek rechts van je als je in het begin staat vind je een zeer hoge klimmuur met een halfpipe er onder. Maak snelheid in de halfpipe en spring in de juiste richting naar boven tegenover de klimmuur om het biljet te bereiken.

250 - Ga rechtdoor vanaf het begin en je ziet een quarterpipe met een soort golf er in. Grind van rechts naar links er overheen, spring aan het eind en land weer in een grind op de railing om de Rail Secret Area Key te halen. Als je neer komt is de ingang daarvan meteen rechts. Buiten zie je twee quarterpipes, maak een transfer om het briefje mee te plukken uit de lucht.

/_3______
\ G / PHILADELPHIA /

[HIGH SCORE - 50,000]

Een makkelijke opgave. Waarschijnlijk haal je dit al door gewoon trucjes te doen terwijl je bezig bent met de andere doelen. Zo niet, zoek dan een plek op met een goede halfpipe of lange railings waar je goed kunt springen en grinden.

[PRO SCORE - 125,000]

Ook niet al te moeilijk, maar hiervoor moet je waarschijnlijk wel meer doen dan alleen punten scoren tijdens het halen van andere doelen. Zoek een halfpipe op of als je een grinder bent een plek waar je flink kunt grinden. Probeer trucs zo lang mogelijk vast te houden voor extra punten.

[SICK SCORE! - 250,000]

De uitdaging van het level. Hier besteed je waarschijnlijk de volle tijd die je hebt aan. Zoek een plek op waar je kunt doen waar je goed in bent, springen of grinden, en ga daar aan de slag. Probeer trucjes aan elkaar te koppelen door ondertussen Manuals te doen.

[COLLECT S-K-A-T-E]

Draai naar rechts en ga rechtdoor. Als je de eerste groene schans voorbij bent buig je af naar links en spring je naar het gras. Grind over de linker richel en bouw snelheid op zodat je aan het eind naar de S kunt springen. Na de landing draai je iets naar links en je ziet een blauw zonnescherm. Spring via de verhoging er onder (Raak deze zo ver mogelijk rechts!) op dit zonnescherm en grind naar de K. Spring er meteen af en pak de A ook meteen van de volgende richel. Ga rechtdoor, langs of over het trappetje, en ga omhoog bij de schans tussen de twee railings. Spring links over de railing om de T te pakken. Verderop hangt de E al, maar om deze te pakken moet je een Wallride doen tegen de muur er naar toe en dan over de bovenkant grinden om aan het eind naar de E te kunnen springen.

[DRAIN THE FOUNTAIN]

Rechts voor je zie je een kleine houten verhoging waar je overheen kunt grinden. Zorg eerst dat je Special balkje vol is en grind er dan overheen. Met veel snelheid spring je over beide schansen en grind je over de railing er na. Via de schans word je dan richting balkon gelanceerd, als je het niet haalt door alleen te springen kan je proberen er toch te komen door op het hekje te grinden en dan af te springen naar het balkon. Op het balkon zijn een aantal handvaten, waarvan je er maar één aan hoeft te raken om dit doel te halen.

[COLLECT 5 BELLS]

Draai naar rechts en spring van de éne groene schans naar de ander om de eerste bel te pakken. Ga rechtdoor en de trap af, waarna je naar links gaat en een Wallride doet op de muur links van je. Spring en grind op de rand verder en spring verderop in een grind naar het iets hogere richeltje. Laat je aan het eind vallen en je hebt de tweede bel. Draai naar links en je gaat richting een blauw zonnenscherm. Gebruik de rechter verhoging als schans om de derde bel in de lucht te raken. Als je neer komt draai je iets naar links. Je ziet een trap links en rechts ook maar dan iets verder. De bel ligt echter al bij de hoek van de muur, dus maak een korte Wallgrind links van de hoek en spring om de bel te pakken. Land in een grind op de richel en spring af naar rechts. Als je door het gras heen bent keer je om, verderop links zie je dan de bel op de richel langs het pad.

[BLUNTSIDE THE AWNING]

Dit doel haal je makkelijker als je Special balk vol is. Als je rechtdoor door het level gaat vanaf het begin kom je bij het gebouw met het blauwe zonnenscherm er aan vast. Je moet via de linker verhoging de lucht in springen (Liefst met Special vol dus!) en in een speciale grind op de rand van het zonnenscherm landen. Die grind doe je door twee keer naar beneden of boven te drukken en dan driehoekje. Houd de grind lang genoeg vol, land netjes en je hebt het doel gehaald.

[LIPTRICK 4 SKATEPARK LIPS]

Ga rechtdoor, over de schans en dan verder. Aan het eind kom je bij een schans aan een gebouw met twee groene railings er op. Hiermee kan je naar boven, waarna je verder kunt grinden over een kabel. Doe dit met voldoende snelheid, want alleen als je ver genoeg komt zullen wat palen omvallen en een nieuw gebied openen. Ga dat nieuwe gebied binnen en wel naar de hoek rechts achter. Doe een Lip Trick (Driehoekje terwijl je recht op de bovenkant van een quarterpipe af gaat!) aan één van beide kanten. Daarna ga je door naar de linker achterste hoek van het gebied, waar je bij een ronding van het verlaagde gebied komt. Doe hier je tweede Lip Trick. In dit zelfde verlaagde gebied ga je nu richting begin van het gebied. Doe hier een Lip Trick op een quarterpipe tegenover één van de ingangen en je zit goed. Doe ook nog een Lip Trick tussen de vorige twee, dus ergens in het midden van het grote verlaagde gebied.

[FIND THE SECRET TAPE]

Rechts voor je zie je een kleine houten verhoging waar je overheen kunt grinden. Zorg eerst dat je Specialbalkje vol is en grind er dan overheen. Met veel snelheid spring je over beide schansen en grind je over de railing er na. Via de schans word je dan richting balkon gelanceerd, als je het niet haalt door alleen te springen kan je proberen er toch te komen door op het hekje te grinden en dan af te springen naar het balkon. Doe een Wallride naar links op de muur in het verlengde van je sprong zodat je op het dak terecht komt. Vanaf een hoek vertrekt dan een kabel, spring en grind hier op om bij de Secret Tape te komen.

[100% GOALS AND CASH]

50 - Ga rechtdoor vanaf het begin en volg het brede pad tussen beide grasperken. Na de trap kom je bij een schans die omhoog gaat met twee leuning. Ga naar boven en grind via de linker leuning een kabel op en pak het briefje.

50 - Nadat je de fontein leeg gemaakt hebt kan je bij dit briefje. Het is één van de twee briefjes boven de buizen die eerst onder water stonden.

50 - Nadat je de fontein leeg gemaakt hebt kan je bij dit briefje. Het is één van de twee briefjes boven de buizen die eerst onder water stonden.

50 - Ga rechtdoor vanaf het begin en volg het brede pad tussen beide

grasperken. Grind dan op de rechter richel en spring bijna aan het einde in het gras. Met een sprong die ver genoeg is kan je dan het briefje pakken dat boven de trap zweeft.

100 - Rechts voor je zie je een kleine houten verhoging waar je overheen kunt grinden. Zorg eerst dat je Special balkje vol is en grind er dan overheen. Met veel snelheid spring je over beide schansen en grind je over de railing er na. Via de schans word je dan richting balkon gelanceerd, als je het niet haalt door alleen te springen kan je proberen er toch te komen door op het hekje te grinden en dan af te springen naar het balkon. Grind dan over het hekje naar links om bij de hoek af te springen en het biljet te pakken.

100 - Bij de fontein is ook het gebouw met het blauwe zonnescerm. Links daarvan is een quarterpipe. Ga daar overheen en als je neer komt ga je bij de fontein over de houten schans. Als je ver en hoog genoeg komt pak je het briefje.

100 - In het geheime gebied dat je later geopend hebt ga je naar de linker achterste hoek. Naast de hoek van het verlaagde gebied staat een pilaar met een blauwe onderkant en een rood gedeelte er boven. Lanceer jezelf langs de pilaar naar boven om bij het briefje te komen.

250 - Rechts voor je zie je een kleine houten verhoging waar je overheen kunt grinden. Zorg eerst dat je Special balkje vol is en grind er dan overheen. Met veel snelheid spring je over beide schansen en grind je over de railing er na. Via de schans word je dan richting balkon gelanceerd, als je het niet haalt door alleen te springen kan je proberen er toch te komen door op het hekje te grinden en dan af te springen naar het balkon. Draai naar rechts en je ziet een kabel weg gaan vanaf het gebouw. Grind over die kabel door er vanaf een grind van het hekje op te springen. Je kunt ook eerst op het dak komen met een Wallride en er dan naar toe springen.

250 - Rechts voor je zie je een kleine houten verhoging waar je overheen kunt grinden. Zorg eerst dat je Special balkje vol is en grind er dan overheen. Met veel snelheid spring je over beide schansen en grind je over de railing er na. Via de schans word je dan richting balkon gelanceerd, als je het niet haalt door alleen te springen kan je proberen er toch te komen door op het hekje te grinden en dan af te springen naar het balkon. Doe een Wallride naar links op de muur in het verlengde van je sprong zodat je op het dak terecht komt. Vanaf een hoek vertrekt dan een kabel, spring en grind hier op om over de Secret Tape kabel te gaan en dit briefje te pakken.

250 - Rechts voor je zie je een kleine houten verhoging waar je overheen kunt grinden. Zorg eerst dat je Special balkje vol is en grind er dan overheen. Met veel snelheid spring je over beide schansen en grind je over de railing er na. Via de schans word je dan richting balkon gelanceerd waardoor je ook dit briefje aanraakt en meepakt.

250 - Ga naar de halfpipe rechts achter in het geheime gebied. Het briefje hangt boven de linker kant, maar is niet te pakken door alleen de lucht in te gaan. Je moet naar voren drukken tijdens je sprong zodat je uit de halfpipe naar het verlaagde gebied springt. Doe dit in de juiste richting en je hebt het biljet.

250 - Ga naar de halfpipe rechts achter in het geheime gebied. Het briefje hangt boven de rechter kant van de halfpipe, als je hoog genoeg gaat kom je er wel bij.

250 - Ga naar het midden van het verlaagde stuk van het geheime gebied. Kijk naar rechts en je ziet boven een hol gedeelte het briefje hangen. Gebruik het holle gedeelte om er naar toe te springen.

/ 3 \
 \ H / THE BULLRING /

[GOLD MEDAL]

Deze keer geen doelen of high scores, maar een competitie. Je krijgt drie beurten van een minuut om een zo hoog mogelijke score neer te zetten. Aan het eind bepaalt de jury hoeveel punten je krijgt en het gemiddelde daarvan is je

score voor die ronde. Je krijgt punten aftrek voor valpartijen, dus je kunt toch een lagere score krijgen door wel een hoge score neer te zetten maar ook veel te vallen. De beste twee rondes worden bij elkaar opgeteld en vergeleken met de scores van de andere deelnemers, als je in de top drie staat krijg je een medaille. Voor de eerste plaats krijg je een gouden medaille en het hoogste bedrag aan prijzengeld. Probeer dus vooral veel verschillende trucs te doen met veel verschillende specials er tussen door. Als je gaat grinden link dan je trucjes aan elkaar door tussendoor een Manual te doen. Mocht het niet lukken dan is het misschien verstandig geld uit te geven aan nieuwe speciale trucs.

[CASH ICONS]

- 250 - Spring via de opstaande randen en een grind in de ring waar de stier rent. Probeer de licht groende mesthopen te raken zodat het briefje tevoorschijn komt. Daarna kan je er naar toe springen om het te pakken.
- 250 - Spring via de opstaande randen en een grind in de ring waar de stier rent. Probeer de licht groende mesthopen te raken zodat het briefje tevoorschijn komt. Daarna kan je er naar toe springen om het te pakken.
- 250 - Spring via de opstaande randen en een grind in de ring waar de stier rent. Probeer de licht groende mesthopen te raken zodat het briefje tevoorschijn komt. Daarna kan je er naar toe springen om het te pakken.
- 250 - Spring via de opstaande randen en een grind in de ring waar de stier rent. Probeer de licht groende mesthopen te raken zodat het briefje tevoorschijn komt. Daarna kan je er naar toe springen om het te pakken.
- 250 - Vanaf het begin zie je een kabel dwars over de halfpipe hangen. Door in de juiste richting vanuit de halfpipe te springen (Druk wel naar voren!) kan je op de kabel terecht komen in een grind en verder gaan naar het briefje.
- 250 - Vanaf het begin zie je een kabel dwars over de halfpipe hangen. Door in de juiste richting vanuit de halfpipe te springen (Druk wel naar voren!) kan je op de kabel terecht komen in een grind en verder gaan naar het briefje. Doe dit wel in tegenovergestelde richting van het vorige briefje.
- 250 - Ga naar links de halfpipe in en gebruik de opstaande rand rondom de arena om jezelf naar de tribunes te lanceren. In de tribunes is een quarterpipe. Gebruik die om snelheid te maken en spring dan via de schans hoger dan de kabel om er op te grinden. Verderop ligt het briefje.
- 250 - Na het vorige briefje blijf je gewoon verder grinden op de kabel tot je het volgende biljet ook hebt.
- 250 - Ga rechts de halfpipe uit en naar de opstaande rand rondom de arena. Links van de constructie met de grote schans kan je heen en weer springen tussen die opstaande rand en een andere quarterpipe. Als je genoeg hoogte hebt kan je grinden op het grote spandoek hoog in de lucht. Grind onder het biljet door en spring dan om het te pakken.
- 250 - Ga links de halfpipe uit en naar de opstaande rand rondom de arena. Links van de constructie met de grote schans kan je heen en weer springen door steeds meteen na neer te komen om te keren en weer hard de lucht in te gaan. Als je genoeg hoogte hebt kan je grinden op het grote spandoek in de lucht. Grind onder het biljet door en spring dan om het te pakken.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/ 4 \

\ A / SLOTWOORD /

Het heeft even geduurd voordat deze walkthrough af was. Nooit heb ik zo'n lange schrijfdip gehad. Toen ik daar overheen was heb ik het resterende deel, vier levels, in twee dagen afgerond. Dat had dus veel eerder gekund! Ik heb het nooit vervelend gevonden de game te spelen, al moest ik af en toe wel weer wennen aan de graphics. Ik speelde deze Tony Hawk jaren geleden al uit, maar

nu ik de walkthrough af heb ben ik er echt mee klaar.

/ 4 \
 B / CREDITS /

[NEVERSOFT]

Dit tweede deel is nog beter dan z'n voorganger en waarschijnlijk het beste deel uit de reeks, zeker voor PSX.

[THOMAS BERNDSEN]

Voor enkele tips in de lange periode dat ik de game speelde.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.

This document is copyright PSC_Patterson and hosted by VGM with permission.