

# Mat Hoffman's Pro BMX FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC\_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

```
+-----+
|
| MAT HOFFMAN'S PRO BMX
|
| 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 - Hoffman Bike Factory
- 3B - Construction Yard
- 3C - London Underground
- 3D - Bluetorch Competition
- 3E - New York City Park
- 3F - Treatment Plant
- 3G - La Habra California
- 3H - CFB Competition

## \ 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](mailto:patt3rson@gmail.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.

In de walkthrough in deze FAQ staan alle doelen per alinea beschreven. Het is het makkelijkst om per run één van de covers te halen en in de volgende run pas weer een andere. Zo is de walkthrough ook geschreven, meestal beginnen de alinea's ook op het beginpunt van het level.

=====  
= 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.

\_\_\_\_\_

[MAT HOFFMAN]

Bionische test piloot en oprichter van Hoffman Bikes. Mat 'De Condor' Hoffman is het grootste deel van zijn leven bezig geweest met rijden en kan het bewijzen met wonden en tien kampioenschappen.

[MIKE ESCAMILLA]

Mike Escamilla staat ook bekend onder de naam Rooftop. Hij is een frequente deelnemer van de Props Road Crew en is wereldwijd bekend door wat hij op straat weet te presteren.

[CORY NASTAZIO]

Gooi één deel waaghals, één deel proefkonijn en wat funk bij elkaar en schud alles goed met honderdveertig beats per minuut. Serveer vers zand en je hebt het recept voor een hip hop soldaat met de bijnaam Nasty.

[JOE BUTCHER KOWALSKI]

Deze carnivoor scheurt alles van een karkas af en heeft daaraan zijn bijnaam Butcher verdiend. Breekt al jaren de straten op met zijn Hoffman Butcher zonder remmen.

[RICK THORNE]

Een veteraan van de X-Games en een achtervolger van alle zwarte dingen. Rick doet alles, waaronder het presenteren van ESPN en MTV Sports. Ook is hij een speciale rijder van de Vans Warped Tour.

[DENNIS MCCOY]

Dennis heeft een titel in alle categorieën, dus vert, street, dirt en flatland. Vraag hem om de hoogtepunten van zijn carrière en hij zal vast ook het dumpen van Rick Thorne's fiets in de Atlantische oceaan noemen.

[KEVIN ROBINSON]

Neem een country zingende en kickboksende vent van Rhode Island en zet hem op een witte Hoffman Condor fiets en zet hem in een vert ramp en je hebt Kevin Robinson, de backflippende gozer uit New England.

[SIMON TABRON]

Misschien is het zijn opvallende accent, misschien zijn het zijn adembenemende spins van negenhonderd graden die het publiek de kaken doen laten vallen. Je kan deze Brit niet missen die hoger vliegt dan de Royal Air Force.

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 - Fietstrucs  
Rondje - Stuurtrucs

SCHOUDER:

L1 - Draai speelfiguur naar links  
L2 - Snelle draai naar links  
R1 - Draai speelfiguur naar rechts  
R2 - Snelle draai naar rechts

STICKS:

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

FUNCTIE:

Start - Pauzemenue oproepen  
Select - Gezichtspunt veranderen

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

    
/\_3\_\\_  
\   / HOFFMAN BIKE FACTORY /  
  

[HIGH SCORE: 15000]

Deze high score is nog vrij makkelijk te halen. De beste plaats om dit aantal punten bij elkaar te krijgen is in de halfpipe waar je meteen vanaf het begin in terecht komt. Waarschijnlijk heb je niet eens je specials nodig om die 15000 punten in twee minuten te halen!

[SMASH THE LIGHTS]

Meteen op het begin hangt er recht voor je de eerste lamp aan de muur. Ga dus gewoon rechttuit en ga in de juiste richting de lucht in en je zal de lamp meteen meepakken. Nadat je die lamp hebt, ga je uit de halfpipe via de zijkant en je zal meteen twee andere lampen zien. Deze kan je makkelijk kapot krijgen door in de juist richting naar ze toe te vliegen via de ramp. Bij de derde kan het een beetje lastig zijn, omdat precies er voor een kleine schans staat. Je zult dus schuin moeten springen om deze te halen. Als je na de derde lamp diezelfde muur naar rechts volgt, zie je meteen de vierde lamp hangen. Geen probleem om deze kapot te maken. De vijfde lamp zit precies tegenover degene die je net gebroken hebt, dus helemaal aan de andere kant van de fabriek. Deze laatste lamp kan je op twee manieren pakken. Ten eerste kan je er recht op af fietsen, om door middel van het pijltje naar boven van de ramp af te vliegen en hopelijk tegen de lamp aan. Ten tweede kan je deze lamp ook pakken door een gigantische grind te maken. Daarvoor moet je helemaal op het begin zijn, meteen omkeren en via de dikke pijp naar de lamp grinden om hem kapot te maken.

[GET T-R-I-C-K]

T - Meteen een stukje rechts van de halfpipe hangt de T in de lucht, makkelijk te pakken. R - Als je aan de zijkant de halfpipe er uit gaat, zie je meteen al de R hangen, onder de derde lamp die je kapot moest maken. I - Er staat voor de pool met de schakelaar een kleine schans, waarmee je de pool in kan springen. Op deze schans ligt de I. C - Naast de pool met de schakelaar is nog een pool waarvan één van de kanten open is (Waar je ook de laatste lamp kan vinden!). Hier is de C makkelijk te pakken. K - Langs de muur waar ook de C te vinden is, zie je de K hangen tussen de twee kleine springschansen. Deze hangt hoger dan de C, dus maak wat meer vaart!

[SECRET COVER]

Voordat je bij deze cover kan komen, moet je eerst een deur naar een ander gebied openen. Daarvoor moet je een schakelaar overhalen die in een pool zit. Meteen op het begin van het level moet je in de pool rechts achter je zijn. Daar zit in één van de hoeken een schakelaar, waar je alleen maar tegen aan hoeft te fietsen. Spring dan via de hoek tegenover de schakelaar weer uit de kom en fiets rechtdoor en onder de open deur door. Je zit nu in het nieuwe gebied, waar je helemaal achter in dat gebied vaart maakt door de ramps achter elkaar te gebruiken en dus snelheid opbouwt. Dan neem je de ramp aan de muur tegenover de deur waardoor je binnenkwam, en nadat je hier vanaf komt, ga je rechttuit. Spring over de twee heuvels heen (Zorg dat je echt over de tweede heuvel heen komt, want anders ben je snelheid kwijt!). Nu is het de bedoeling om precies in het midden van de volgende heuvel omhoog te springen en op de verhoging te komen. Hiervoor moet je precies op het juiste moment springen! En als je op de verhoging bent gekomen, moet je meteen weer springen en dan grinden om op een dikke pijp te komen. Grind helemaal langs de pijp en helemaal achteraan pak je de cover.

[PRO SCORE: 30000]

Net als bij de high score is dit het makkelijkst om deze score te halen in de halfpipe waar je begint, of in de pool met de schakelaar. Hier kan je dan lekker snelheid en hoogte opbouwen om je specials goed uit te kunnen voeren. 30000 punten zou nu nog een eitje moeten zijn!

/ 3 \  
 \ B / CONSTRUCTION YARD /

[HIGH SCORE: 25000]

De beste plaats om je high score te halen is een stuk verderop. Volg de weg naar beneden en na een tijdje zal je een balk zien die naar een pool leidt. Probeer via deze balk te grinden en een trucje te doen in de lucht om daarna in de pool te landen. Punten stromen binnen! Hier kan je ook het best proberen de high score te halen.

[TOPPLE TOILETS]

Als je begint zie je meteen links de eerste staan. Volg daarna het level naar de pool toe, waarnaast je het tweede en derde toilet kan vinden. Het tweede staat direct naast de pool, terwijl de andere dichterbij een schans in de buurt van de pool staat. Volg daarna het level verder naar beneden, waar je helemaal beneden het vierde toilet kan vinden. Het laatste toilet is het moeilijkst te krijgen. Ga weer een stuk naar boven, zodat je bij een kapotte brug terecht komt. Aan de overkant staat het laatste toilet. De schans gebruiken is erg moeilijk! Dus in plaats daarvan gebruik je de railing aan de rechterkant van de brug. Ga hier al vroeg op grinden om meer snelheid te krijgen en spring op het juiste moment naar de overkant. Hier kan je vervolgens weer op een railing landen voor wat punten, om daarna het toilet omver te tijden.

[GET T-R-I-C-K]

T - Neem de schans voor je om op het dak te komen en grind dan via de stang naar het dak van het volgende gebouw om onderweg de T mee te pikken. R - Volg het level naar de pool. Grind via de balk en spring er dan op het eind af om de R uit de lucht te halen. I - In de pool ligt een andere balk, waar je over kan grinden om uit de pool te komen. Neem echter de balk daar achter ook nog om richting de I te grinden. C - Als je uit de pool bent gegaan kom je een stukje verder weer bij die brug terecht. De C hangt precies tussen de twee uiteindes en schansen van de brug. Neem gewoon de schans om de C te pakken. K - Zorg dat je helemaal aan het einde van het level komt, helemaal beneden dus. Daar heb je een kleine halfpipe waar de K ook te vinden is.

[SECRET COVER]

Op het begin ga je een stukje vooruit, om daarna om te keren en via de balk te grinden en het gras boven op te komen. Draai naar rechts en ga in volle vaart richting schans. De bedoeling is dat je via de schans op een balk verderop landt. Je moet precies op één van de twee balken in het midden landen, en daarna op de balk aan het uiteinde van richting veranderen om richting de cover te grinden. Deze cover vereist veel oefening en een hoop geluk!

[PRO SCORE: 50000]

Net als bij de high score is het beter om de weg te volgen en verderop via de balk de pool in te grinden. Veel punten kan je krijgen door via de balk te grinden en een trucje te doen voordat je in de pool landt. Er is nog een plek waar je veel snelheid en hoogte kan opbouwen om specials uit te voeren. Daarvoor moet je helemaal het level naar beneden volgen om daar in de halfpipe te komen. Natuurlijk zijn de multipliers ook leuk om hogere punten mee te krijgen!

        
/ \_3\_ \  
  C / LONDON UNDERGROUND /

[HIGH SCORE: 35000]

De high score is het makkelijkst te halen in het eerste gebied waar je terecht komt. Hier zitten namelijk een aantal transfers die je punten aanzienlijk doen stijgen. Ook zitten hier een paar multipliers, die ook handig zijn voor extra punten. Verder heb je hier veel schansen en ramps om lekker punten in te verdienen.

[HIT VENDING MACHINES]

Meteen onderaan de trap op het begin staat links de eerste automaat. Ga daarna een stukje verder op bij de roltrap te komen. Ga hier ook weer naar beneden en rechts onderaan staat de tweede automaat. Rem een beetje af, want de derde automaat staat meteen rechts om de hoek, vrij dicht bij de tweede. Daarna volg je de weg naar beneden (Als je van boven kwam dus linksaf en niet rechtsaf naar de automaat!). Volg de weg naar beneden en rij links onder de automaat omver. Maak meteen een bocht naar links want tegen de muur achter je staat de laatste automaat, in een soort inham.

[GET T-R-I-C-K]

T - Ga de trap aan het begin af en volg de muur links van je. Verderop zal je de T zien hangen, maar precies boven een open ruimte. Je zal via de schans links de lucht in moeten gaan, de T pakken en landen aan de andere kant. R - Ga dan verder naar de roltrap, waar je de R meteen op een balkje ziet liggen. Grind voor de zekerheid op de balk. I - Onderaan de roltrap ga je meteen linksaf. Grind van via de leuning om de I daar mee te pakken. C - Ga verder naar beneden door de gang achter de I te nemen. Het makkelijkst is om op de balk te grinden, aan het einde over de halfpipe te springen en als je dan niet van richting veranderd bent kan je bij de ramp voor je meteen de C pakken. K - Nadat je de C hebt spring je weer terug over de halfpipe. Links van de gang waardoor je binnenkwam hangt de K boven een schans.

[SECRET COVER]

Ga via het trappetje naar beneden en dan verderop rechts de bocht om. Daar grind je LINKS van de balk, en blijf in een rechte lijn rijden! Spring met behulp van de roltrapleuning recht voor je naar boven, om daar weer te grinden op een buis in de lucht. Als je hier niet weer LINKS van de buis grind, kan je beter meteen overnieuw beginnen, want het is dan een stuk moeilijker. Spring van de buis door het rooster heen en ga vol gas op het schansje af. Terwijl je dit allemaal doet verander je niet van richting! Als je op iedere buis LINKS gegrind hebt, dan ga je nu precies goed. Spring via de schans naar een buis in

de lucht, grind hier op en pak verderop de cover.

[PRO SCORE]

Doe hetzelfde als bij de high score, maar als je daar zo'n beetje de transfers en multipliers gehad hebt, volg je de roltrap naar beneden. Hier heb je ook weer een aantal transfers en een hoop multipliers. Je kan het beste alleen voor de multipliers gaan om daarna nog verder naar beneden te gaan (Als je vanaf het bovenste gebied komt, meteen naar links!. Daar heb je namelijk een gigantische halfpipe waar je echt lekker kunt stunts en specials kan uitvoeren.

    
/\_3\_\\_\_\_\_\_  
\   D / BLUETORCH COMPETITION /

Dit keer geen covers, maar een wedstrijd! Je moet drie heats rijden, waarvan de beste twee tellen. Het is belangrijk om zo weinig mogelijk op je bek te gaan, want dat kost je allemaal punten! Twee keer is het absolute maximum. Verder moet je proberen hier alleen maar specials doen.

Als je begint volg je niet de weg naar beneden, maar ga je links naar de schutting meteen naar beneden. Doe hier een vette stunt in de lucht, dan is je special meter gegarandeerd vol. Meteen beneden heb je een leuke schans waar je meteen van je special gebruik kan maken. De beste manier om punten te scoren, is door steeds een special te doen en er dan een kleine truc achteraan te doen met een pijltje en vierkantje. Succes gegarandeerd! Blijf specials doen tot de tijd op is. Als je niet boven de negentig uitkomt kan je beter meteen overnieuw beginnen en dan minder vallen en meer specials doen!

    
/\_3\_\\_\_\_\_\_  
\   E / NEW YORK CITY PARK /

[HIGH SCORE: 45000]

Er zijn een aantal plekken waar je lekker kan stunts in een halfpipe of met wat ramps. De beste plek om dit te doen is een halfpipe vlakbij de brug. Volg gewoon de weg waar je op begint met de bocht mee naar beneden om onder de brug door te gaan. Meteen voorbij de brug ben je in de halfpipe.

[HIT SHWARMA STANDS]

De eerste kraam staat meteen links van je. Volg daarna de weg langs het hek om daar links te gaan en dan meteen weer rechts, langs het andere hek. Hier staat de tweede kraam. Een klein stukje verder is een schansje, waarmee je bij de fontein komt. Daar achter loopt een pad naar boven naar wat schommels. Meteen rechts van de schommels staat de derde kraam. Draai daarna naar links en fiets naar de weg. Daar staat de vierde kraam. Volg de weg naar links en je komt bij een kruising. Ga daar rechts en op de brug staat de laatste kraam.

[GET T-R-I-C-K]

T - Op het begin ga je een heel stuk rechtdoor, rechts van het hekwerk om verderop weer bij een hek te komen. Grind via dit hek en spring aan het eind om de T te pakken. R - Nadat je de T hebt ga je naar links en spring je daar over een schans om bij een fontein te komen. Precies achter de fontein loopt een pad omhoog, waar je de R al ziet liggen boven een schommel. Grind op de schommels om de R te krijgen. I - Meteen nadat je de R hebt keer je om naar links en zie je een straat. Volg deze straat naar links (Dus in de richting waar je vandaan kwam!), dan zie je de I boven een hekje hangen. Grind op het hekje en spring op het juiste moment om de I te pakken. K - De K ligt een eind weg. Nadat je de C hebt, ga je via het pad naar boven richting de schommels (Waar ook de R lag!). Ga links, maar volg nu de weg rechtdoor tot je bij de ijsbaan komt. Links van de ijsbaan is een heuvel waar je op moet rijden. Ga dan het dak van de ijsbaan op om de K makkelijk te pakken.

[SECRET COVER]

Deze cover is waarschijnlijk het makkelijkst van allemaal. Meteen op het begin keer je om en steek je over naar de andere kant van de straat. Als je nu weer omdraait, zie je meteen een boom voor je neus staan. Tussen de twee takken die je ziet, zit nog een tak waar je op moet grinden om bij de cover te komen. Dus ga op volle snelheid op het heuveltje vóór de boom af en spring dan tussen de twee takken door. Als je mazzel hebt land en grind je meteen op de juiste tak en heb je de cover. Zo niet, stel je sprong dan bij tot het wel lukt.

[PRO SCORE: 70000]

De beste plek is nog steeds bij de brug. Volg de weg waar je begint naar beneden en je komt na de brug meteen in de halfpipeline terecht. Er zijn echter nog wel andere plekken waar je wat stunts kunt uithalen. Ga op het begin bijvoorbeeld helemaal rechtdoor tot in de hoek, waar je dan rechts gaat om via het schansje bij de fontein te komen. Je kan bij de fontein al wat heen en weer springen, maar je kan beter doorrijden naar de schommels er achter. Keer je meteen om en links van het paadje waarmee je hier kwam staat een ramp. Fiets hier steeds tegenaan om punten te scoren. Dan is er nog een laatste plek. Ga bij de schommels gewoon met de weg mee tot je bij de ijsbaan komt. Helemaal rechts van je ijsbaan is een soort halve kom waar je ook lekker kunt stuntsen.

        
/ 3 \  
        
\ F / TREATMENT PLANT /  
      

[HIGH SCORE: 55000]

De beste plek waar je dit kan proberen te halen is meteen achter het punt waar je start. Keer dus om en spring over de rand, om meteen in de lucht al een stoer truc uit te halen. Hier heb je een soort halfpipeline waar je de meeste specials wel kunt uitvoeren. En soms maakt het niet eens uit als je naast de ramp tegen het gebouw landt, want dan krijg je gewoon extra punten voor een BIG DROP in plaats van dat je op je bek gaat.

[HIT WASTE BARRELS]

Rij via het beginweggetje naar beneden, ga via de ramp en als je er uit komt pak je meteen rechts van je de eerste tonnen. Volg daarna het muurtje, over de heuvels naar wat ramps. Tussen de ramps in staat het tweede setje tonnen. Rij dan door tot naar de pools, maar ga er niet in! In plaats daarvan rij je er rechts langs om bij de volgende tonnen te komen. Volg dan de pools nog verder en rij dan richting het gebouw voor je. Ga er vlak voor naar links en over het heuveltje heen om bij de vierde set tonnen te komen. Blijf daarna rechtdoor rijden, dan kom je vanzelf bij de laatste tonnen.

[GET T-R-I-C-K]

T - Volg het weggetje naar beneden en over de heuvels heen naar een ramp. Als je daar weer uit komt ga je een stukje naar rechts, waar je de T al ziet liggen. Grind via het muurtje naar de T. R - Blijf op het muurtje grinden en je komt vanzelf bij de R terecht. I - Je komt nu bij een aantal ramps terecht. Grind via de buitenste ramp naar links en spring op het juiste moment om de I te krijgen. C - Als je de I gepakt hebt, zorg dan dat je niet in de pool er achter terecht komt! In plaats daarvan wijk je af naar links, om langs het beginweggetje te rijden. Verderop staat rechts van je een helling met twee railings. Ga tussen de railings de helling op en grind boven over de linker stang om de C te pakken. K - Spring van de stang na de C gepakt te hebben, en grind dan op de rand van het volgende gebouw. Voordat je aan het einde van het gebouw komt, spring je er van af en ga je na het landen links af. Ga de hoek om en spring over de helling om de K te pakken.

[SECRET COVER]



Deze cover is ook erg makkelijk. Volg de weg naar beneden tot je rechts van je een helling naar boven ziet gaan met twee railingen ernaast. Ga tussen de railingen in de helling op, om bovenop een gebouw te komen. Grind hier over de linker buis, spring en grind dan weer verder op de rand van het gebouw. Doe nu niets, je gaat automatisch over op de buis die naar een ander gebouw leidt. Als je daar komt spring je van de buis af, draai je een stukje naar rechts om een stukje verderop weer over een stang te grinden. Volg de stang naar de cover.

[PRO SCORE: 80000]

De beste plek is nog steeds de plek waar je ook het best je high score kan halen. Dat is dus meteen achter je als je begint, en je kan er komen door over de rand van het gebouw te springen. Er is achter in het midden van het level een gigantisch doolhof aan pools aan elkaar gemaakt. Als je het kan verdragen om alle kanten op geslingerd te worden, dan is dit ook een redelijke plek om zoveel mogelijk punten bij elkaar te krijgen.

/ 3 \  
 \ G / LA HABRA CALIFORNIA /

[HIGH SCORE: 65000]

De beste plek om deze score te halen is waar je de eerste schotel moet aantikken. Om daar te komen ga je meteen op het begin naar links draaien om via een klein gangetje bij een halfpipe te komen. Meteen hier stunts is niet handig, dus ga door het gat in de rechter ramp. Dan kom je in een groot gebied met alleen maar schansen, ramps en halfpipes.

[HIT SATELLITE DISHES]

Meteen op het begin draai je links en volg je de weg een halfpipe in. Links in die halfpipe hangt in het midden de eerste schotel. Ga dan door de doorgang aan de andere kant van de halfpipe, spring over de heuvel en maak een transfer van de ramp beneden naar het dak, zodat je op het gebouw komt. Meteen over het hoogste punt van het dak staat de volgende schotel. Zorg hier dat je wat snelheid hebt en over de kabel grind die vanaf het punt van de schotel naar de andere kant van het level gaat. Aan de andere kant van de kabel tik je de derde schotel aan. Ga dan links het huis af en richting een ander gebouw waar je de schotel al aan ziet hangen. Ga over een groene schans naar links, maak een halve draai om de auto heen en cross richting groene schans. Met deze schans kom je op het gebouw. Ga daarna gewoon rechtdoor en gebruik de buizen om naar het volgende gebouw te grinden. Op één van de hoeken zie je een schotel hangen. Waarschijnlijk lazer je naar beneden, dus dan zal je weer via de groene schans omhoog moeten. Zoniet, dan kan je weer terug grinden naar het eerste gebouw, waar ook op één van de hoeken de laatste schotel zit.

[GET T-R-I-C-K]

T - De T ligt vrij ver weg. Ga de heling af, op de weg naar links en bijna helemaal aan het einde naar rechts, bij de auto. Cross op de groene schans af en spring op het gebouw. Ga dan gewoon rechtdoor en spring met behulp van nog een groene schans de lucht in om de T te pakken. R - Fiets weer helemaal terug naar waar je begon, en ga dan rechts door een paadje om bij een halfpipe te komen. Ga met je fiets richting het gat in de rechter helft staan, en cross dan naar de ramp rechts van het gat, om dan met volle snelheid langs de ramp en daarna de schutting te grinden en de R te pakken. I - Nadat je van de schutting af bent gekomen en geland bent, ga je meteen links en volg je de straat tot aan de auto. De I hangt boven de auto, dus probeer op tijd te springen om de I te pakken. C - Rij daarna rechts van het gebouw met de groene schans ervoor. Aan het einde zie je de C bij een ramp hangen. K - Keer dan om en keer terug naar de straat. Volg de straat naar links en ga aan het einde weer links. Ga over of langs de heuvel en daarna over het muurtje om in de hoek de K te pakken.

[SECRET COVER]

Vanaf het begin ga je een stukje naar beneden, om op de weg links te gaan. Verderop staat een schans richting een huis. Deze moet je gebruiken om naar het dak van het huis te springen. Zorg wel dat je aanloop lang genoeg is! Als je eenmaal op het dak bent maak je weer vaart en spring je naar de cover op de schoorsteen.

[PRO SCORE: 100000]

Natuurlijk kan je weer naar het gebied gaan waar je ook de high score kan halen: Meteen op het begin links, door het gat in de ramp naar het stuntgebied! Maar er zijn nog wat plekjes om leuke stunts te doen en flink punten te halen. Op het begin ga je de helling af, en op de straat links. Als je bijna aan het einde bent ga je rechts. Je kan hier de blauwe halfpipes naast het gebouw gebruiken, maar je kan ook via de groene schans op de gebouwen springen en daar in de pools wat punten scoren.

        
/ 3 \ \_\_\_\_\_  
  H / CFB COMPETITION /  
      

Oké, weer zo'n leuke wedstrijd, en ook het laatste level! Je moet weer drie heats rijden en ook tellen de beste twee weer. Tijd om voor de laatste keer er tegenaan te gaan! Bedenk dat je zoveel mogelijk specials moet doen, in combinatie met andere trucjes om ze meer punten te geven!

Dit level is echt een chaos. Toch zijn er twee plekken waar je lekker punten kunt scoren. Ten eerste is er een gigantische halfpipe. Meteen op het begin draai je een stukje naar links en dan ga je tussen wat ramps door om bij de halfpipe te komen. De droom van iedere fietser! Ten tweede is de buitenste rand van het hele level bekleed met een ramp. Leef je dus uit, zou ik zeggen!

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

        
/ 4 \ \_\_\_\_\_  
  A / SLOTWOORD /  
      

Nou, dat was het. Niet zo goed als Tony Hawk, maar zeker net zo leuk! En als je dan alle covers en twee gouden medailles hebt, dan kan je genieten van de geheime fiets, waarvan de stats helemaal maximaal zijn! En dan het leukste: Tony Hawk op z'n schattige witte fietsje! Veel plezier ermee!

        
/ 4 \ \_\_\_\_\_  
  B / CREDITS /  
      

[RUNECRAFT]

Ze hebben het voor elkaar gekregen de legende die Tony Hawk qua games begonnen is voort te zetten op een fietsje.

[SVEN COLBERS]

Terwijl hij de meeste doelen probeerde te halen schreef ik op hoe het doel gehaald moest worden.

[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.