

The Dukes of Hazzard II: Daisy Dukes It Out FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

```
+-----+
|
|  DUKES OF HAZZARD 2: DAISY DUKES IT OUT
|
|  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 - Escape From Rosco And Enos
- 3B - Daisy And Melanie Tour Hazzard
- 3C - Race To Cooter's Then To Ms. Tisdale's
- 3D - Help Ms. Tisdale Finish Her Mail Route
- 3E - Practice Run At The Fairgrounds
- 3F - Follow Boss Hogg Into The Swamp
- 3G - Bo & Luke Chase 'Daisy'
- 3H - Escape From The Swamp
- 3I - Race Against Missy
- 3J - Recover The General And Roadrunner
- 3K - Locate Missy
- 3L - Dukes Vs. MGM: Round 1
- 3M - Qualify For The Race
- 3N - Hot Pursuit Of Missy's Van
- 3O - Blast Open The Gate
- 3P - Hazzard County Fourth Of July Race
- 3Q - Dukes Vs. MGM: Round 2
- 3R - The Final Showdown

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord

=====
= 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.

Er zit één grote bug in deze game. Er zijn diverse momenten waar een nieuw deel van een level geladen moet worden. Maar daarvoor hoor je de commentator wat boeiends zeggen. Als je het spel pauzeert op het exacte moment dat die commentator wil beginnen, en je dus naar het nieuwe deel van het level zou moeten gaan, en daarna weer verder gaat hoor je alleen nog de commentator. Dat niet alleen, want het nieuwe deel wordt niet geladen en je rijdt zo een

oneindig zandvlak op. Er zit niets anders op dan overnieuw beginnen.

In de game zelf zullen de richtingen al aangegeven worden. Deze zijn soms heel onduidelijk en is het even puzzelen om uit te vinden hoe je moet rijden, vooral als je net over een schans gereden bent. Daarvoor is deze walkthrough. Ook zijn bepaalde items niet aangegeven in de walkthrough. Deze items heb je niet direct nodig en je rijdt er eigenlijk zo voorbij. Alleen de belangrijkste items staan aangegeven.

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

/ 2_\ _____
\ A / VERHAAL /

Natuurlijk kennen we allemaal de TV serie, die meerdere malen terugkeerde om ons weer te irriteren. Op zich trok de serie me niet zo, maar toch heb ik een aantal afleveringen gekeken. Het draait natuurlijk allemaal om Bo en Luke Duke, samen met hun nichtje Daisy en hun oom Jesse. Bo en Luke zijn een beetje te vergelijken met Robin Hood. Ze nemen steeds de corrupte autoriteiten in de zeik als dat nodig is om goed te doen voor anderen. Die autoriteiten vallen onder Boss Hogg en zijn politiemensen. Rosco de sheriff en Enos het watje zitten altijd achter de Dukes aan.

Dat is het bekende beeld van de TV serie. In de game gaat dat ook wel verder, maar er komt nog een heel ander verhaal bij kijken. Bo en Luke keren net terug naar huis na het winnen van een race, om daar de beeldschone Melanie Shaw te ontmoeten. Ze is in de stad om een aantal 'geologische' redenen, samen met twee andere collega's. Melanie blijkt echter heel iemand anders te zijn dat als ze zich uitgeeft. Melanie staat ook wel bekend als crimineel Missy Law. Vroeger was ze dikke vriendinnen met Daisy, totdat ze het verkeerde pad op ging en opgepakt werd voor drugshandel en smokkelen.

Nu is Missy dan terug om wraak te nemen op Daisy en het hele stadje Hazzard. Om dat te doen heeft ze de Mean Green Machine van Boss Hogg nodig. Deze machine weet ze te bemachtigen door Boss Hogg te vertellen dat ze olie zal aanwijzen op het land van de Dukes. Die olie is er helemaal niet, maar Missy heeft ondertussen wel de Mean Green Machine. Daarmee krijgt ze de mogelijkheid om heel Hazzard met de grond gelijk te maken. Het is aan de Dukes en hun vrienden om daar een stokje voor te steken.

/ 2_\ _____
\ B / PERSONAGES /

[LUKE DUKE]
Luke is de donkerharige bijrijder van de General Lee. Met zijn geweldige informatie die hij Bo tijdens het rijden geeft is hij een belangrijk onderdeel van het onverslaanbare Duke duo.

[BO DUKE]
Bo is de blonde chauffeur van de General Lee. Met zijn geweldige rijkunsten en stunts is hij zeker een belangrijk onderdeel van het altijd avontuurlijke Duke duo.

[DAISY DUKE]
Daisy is het liefvallige, beeldschone nichtje van Bo en Luke. Met haar vrouwelijke charmes krijgt ze een hoop voor elkaar. Zeker bij de lokale politieagenten!

[UNCLE JESSE]

Jesse is de oom van zowel Bo en Luke als Daisy. De Dukes wonen allemaal bij ome Jesse, waar ze allemaal voor elkaar zorgen. Jesse was vroeger een goede vriend van J.D. 'Boss' Hogg.

[ENOS STRATE]

Enos is het sukkelige hulpje van de sheriff in Hazzard. Omdat hij één van de weinige politieagenten is, heeft hij altijd de taak de Dukes achterna te zitten. Daisy doet dit doetje helemaal smelten.

[COOTER DAVENPORT]

Cooter is de lokale monteur. Gelukkig staat hij helemaal aan de kant van de Dukes en werkt graag aan de vele wagens die ze hebben. In het spel heeft Cooter een vrij kleine rol.

[ROSCO P. COLTRANE]

Rosco is de sheriff van het stadje Hazzard. Hoewel hij de sterke arm der wet in het stadje is, schijnt hij de illegale praktijken van zijn baas Boss Hogg altijd door de vingers te zien, maar de brave Dukes zijn altijd de klos.

[BOSS HOGG]

Vroeger een goede vriend van Jesse Duke, maar nu een keiharde, corrupte zakenman. Hij maakt het de Dukes maar knap lastig en stuurt zijn politie op ze af, terwijl hij zelf de schurk is.

/ 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	- Claxon gebruiken
Beneden	- Achter wagen kijken
Links	- Stuur naar links
Rechts	- Stuur naar rechts

SYMBOLLEN:

Driehoekje	- Achteruit rijden
Kruisje	- Vooruit rijden
Vierkantje	- Remmen
Rondje	- Item gebruiken

SCHOUDER:

L1	- Vorig item selecteren
L2	- Gezichtspunt uitzoomen
R1	- Volgend item selecteren
R2	- Gezichtspunt inzoomen

STICKS:

L3	- NIET IN GEBRUIK
Linker Analoog	- Sturen
R3	- NIET IN GEBRUIK
Rechter Analoog	- Rijden

FUNCTIE:

Start	- Pauzemenü oproepen
Select	- NIET IN GEBRUIK

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

/ 3 \
\ A / ESCAPE FROM ROSCO AND ENOS /

Als dit meteen de eerste keer is dat je in de General Lee stapt, zal je zeker even moeten wennen aan de besturing. Het doel van deze missie is eigenlijk vrij simpel. Je moet naar huis zien te komen, terwijl je probeert Rosco en Enos af te schudden. De uitvoering is echter een stuk lastiger! Komt ook door die irritant slechte besturing. Tijdens de hele missie zijn een paar meter naast de weg af en toe items te vinden die je benzine opleveren. Deze staan niet vermeld, omdat je ze makkelijk mist en niet direct nodig hebt. Nou ja, in ieder geval, begin de missie en gassen maar. Geef meteen flink vol gas, want op de één of andere manier rijden die politiewagens een stuk harder en een stuk soepeler. Beetje te soepel. Maak een paar bochten en zorg dat je verderop goed door de houten tunnel komt. Na de tunnel kom je bij de eerste afslag. Je zal horen dat je rechtdoor moet gaan, dus doen we dat maar. Volg de bocht naar links en bereid je voor op een sprong. Zorg dat de wagen goed de schans raakt, anders sta je straks met je neus tegen een railing. Tijdens de sprong kan je een stuk gereedschap uit de lucht plukken.

Na de jump moet je een stukje doorrijden en dan linksaf slaan. Vrij snel daarna krijg je de opdracht om weer rechts te gaan. We maken een omweg! Volg de weg verder tot je links van de weg een groot wit bord ziet staan. Daar achter staat een witte auto, met Enos als bestuurder. Vanaf nu heb je dus weer twee wagens achter je aanzitten. Vlak nadat Enos er bij is gekomen sla je linksaf. Je krijgt daarna meteen de melding om rechtdoor te blijven rijden, maar dat doe je al dus trek je er niets van aan. Nu is het gewoon een kwestie van door blijven rijden en wachten bij het laden van het volgende deel van de missie. Als je in het volgende deel zit kan je op het begin eigenlijk niets anders doen dan we weg volgen. Je komt dan vanzelf bij een geasfalteerde brug, waarna een stukje verder een stuk gereedschap op de weg te vinden is. Volg de weg een beetje naar links om de melding te krijgen dat je rechtdoor moet bij de volgende kruising. Meteen daarna is nog een splitsing, waarvan de rechter afslag afgesloten is. Logisch dus dat je linksaf moet en gaat, onder een brug door. Volg weer een tijdje de weg en plotseling moet je dan weer links, bij een stel graansilo's met daarachter een boerderij. Jouw boerderij! Rij richting de vlag om de missie te halen.

/ 3 \
\ B / DAISY AND MELANIE TOUR HAZZARD /

Je rijdt nu in de jeep van Daisy. Terwijl de dames gezellig aan het babbelen zijn cross je vooruit, voor het klokje, dan even achteruit, om dan een stukje naar links en weer vooruit te gaan en de weg naar Hazzard op rijdt door rechts te gaan bij de afslag. Je rijdt nu het hele stuk weer dat je net ook met de General Lee hebt gereden. Cross dus gewoon even lekker door, tot je weer onder de brug door gaat. Op wonderbaarlijke wijze is de afzetting die je bij de afslag er na had staan ineens weg. Na de brug ga je dus linksaf, richting het eerste checkpoint. Rij een stukje verder en pak na al die tonnen links het vlaggetje. Geef dan vol gas en jump over de schans om het klokje te pakken. Meteen als je geland bent sla je linksaf en volg je de weg weer naar links. Je rijdt nu weer richting de brug en er overheen. Dat is goed, want Daisy zal je vertellen dat je rechts af moet slaan vlak voordat je bij de afslag van het eerste checkpoint komt. Die afslag is bij een groot wit bord waar BOARS NEST op staat. Volg de weg tussen alle houten afzettingen heen en over héél veel hobbels. Uiteindelijk zal het volgende deel van het level geladen worden. In

het nieuwe deel rij je een stukje door om bij een asfaltweg te komen. Hier ga je rechtsaf en verderop pak je de benzine die op de weg ligt. Geef nu vol gas en negeer de melding dat je rechtsaf moet. Ga over de schans en probeer het klokje mee te pakken. Je hoeft daarna niet om te keren, want dit is de weg die je eigenlijk had moeten hebben, maar dan een klein stukje verder. Volg de weg tot je bij een splitsing komt. Op de kaart lijkt het alsof je links en rechts kan, maar rechts schijnt voor Daisy rechtdoor te gaan. Neem dus die richting en probeer de vlag te pakken door over de schans te springen.

Kijk op je kaart om hier niet te verdwalen. Op de kaart zie je onder de afslag die je net nam om bij de vlag te komen nog een splitsing, waar beide wegen weer bij elkaar komen. Zorg dat je hier de afslag naar rechts neemt, naar het zuiden op de kaart dus. Rij weer een stukje verder. Bij een bord rechts van de weg, dat overigens erg leuk versierd is, moet je linksaf. Je kan hier eigenlijk niet fout rijden, want overal staat dat bepaalde wegen zijn afgesloten. Verderop ga je weer links, een geasfalteerde weg op. Die geasfalteerde weg blijf je helemaal volgen richting het begin. Je zult een paar keer Daisy horen zeggen wat je moet doen, maar je moet gewoon de asfaltweg blijven volgen. Uiteindelijk kom je dan bij de schans waardoor je door de stelling met het klokje sprong. Daar ga je rechts. Nu kom je bij de eerste afslag die je had genomen in dit level. Links is terug naar waar je vandaan kwam, dus volg de asfaltweg de andere kant op en dit deel van het level uit. Rij verder maar let goed op. Een stukje verderop ligt namelijk een klokje links van de weg. Pak de klok en ga terug op de weg. Blijf de weg volgen tot je bij een afslag komt. Je neemt hier snel de verkeerde afslag, dus let goed op dat je linksaf, of eigenlijk rechtdoor, gaat en niet rechts. En stukje verderop kom je in het stadje Hazzard. Rij het stadje binnen en ga links, om daarna meteen rechts te gaan en verderop de vlag te pakken. Ga daarna weer rechts en gas maar door. In de verte zie je als het goed is nog een vlag liggen. Pak deze ook en keer dan terug naar de weg om deze te vervolgen. Verderop wordt gemeld dat je rechtsaf moet. Als je dat op de weg doet kom je voor een blokkade te staan. Precies links van de blokkade is een heuvel waar je over heen moet om verder te komen. Daar achter pak je de laatste vlag.

/ 3 \
 C / RACE TO COOTER'S THEN TO MS. TISDALE'S /

Het begin van dit level is gewoon één lange kronkelweg zonder afslagen. Gas dus gewoon lekker door, maar vergeet niet een stukje verderop het klokje links van de weg te pakken. Een paar meter verderop ligt ook nog een blik benzine op de weg zelf. Rij door en uiteindelijk kom je bij een groot wit bord, links van de weg. Hier staat Rosco op je te wachten. Als je bij een wit bord met BOARS NEST komt sla je linksaf en een seconde later meteen weer rechtsaf. Cross lekker door. Verderop is een afslag naar rechts, een soort weiland in. Die moet je niet hebben, dus rij gewoon rechtdoor. Onderweg kan je nog een stuk gereedschap meepikken. Rij weer een stuk verder en er zal een schans een beetje links van je verschijnen. Jump daar overheen en pak in de lucht het klokje mee. Vervolg daarna je weg naar links. Recht voor je verschijnen wat hooibalen. Rij er gewoon precies tussendoor, in plaats van de omweg te nemen. Aan de andere kant van de hooibalen komen twee wegen bij elkaar in één weg die naar het noorden loopt. Hier ga je dus gewoon weer rechtdoor. Je rijdt hier makkelijk de splitsing voorbij, dus zorg er voor dat je rechts blijft aanhouden.

Dan kom je vanzelf bij een boom op de weg en het nieuwe deel van het level. Vervolg je weg en negeer verderop een afslag naar rechts, die toch afgezet is. Rij nu vol gas het stadje Hazzard binnen en jump over de schans heen en pak het klokje mee in je jump. Na de jump zie je een hoop wegen alle kanten op gaan, maar blijf gewoon rechtdoor rijden. Tussen een groot grijs gebouw links,

en een groot wit voorwerp rechts, zie je het onderdeel dat je nodig hebt liggen op een weggetje. Als je het onderdeel hebt blijf je die weg volgen. Een paar meter verder veranderd de weg, waar je linksaf moet slaan. Vervolg daarna weer je weg tot je in weer een ander deel van het level komt. Nu is het eigenlijk gewoon één rechte weg naar het huis van Ms. Tisdale. Je wordt echter nog steeds achterna gezeten door een politiewagen. Na een stukje rijden ligt er op de weg een blik benzine. Vervolg je weg langs wat leuke boerderijen, maar zorg wel dat je niet van de weg raakt. Onderweg vind je nog een stuk gereedschap, en weer een stukje verder ga je linksaf, naar een schans en er overheen. Meteen na de jump ga je rechtsaf. Je rijdt nu recht op een boerderij af, dus ga linksaf voor je er naar binnen rijdt. Verderop zie je het huis van Ms. Tisdale al verschijnen, pak daar het vlaggetje.

/ 3 \
 \ D / HELP MS. TISDALE FINISH HER MAIL ROUTE /

In dit level moet je moet goed opletten. Soms denk je namelijk de brievenbus aan een bepaalde kant van de weg te vinden, maar dan staat hij ineens aan de andere kant van de weg. Zo is het dus makkelijk een brievenbus te missen. Om een brief te er in te stoppen rij je er gewoon doorheen. Als alles brieven op de bus zitten, ga je door naar het postkantoor. Rij rechtdoor en pak het klokje in de verte. Een stukje daarna zie je de eerste brievenbus. Rij er niet vol gas op af, want daarachter staat een hekje. Rij na het posten van de brief een stukje verder en sla linksaf als je links van de weg een groot rood bord ziet verschijnen. Een stukje verderop staat weer een brievenbus, waar je ook rechtsaf moet. Dit weggetje staat niet op de kaart, maar is er dus wel. Volg de hekjes tot je weer linksaf moet. Neem een bocht naar links en pak de brievenbus mee die links van de weg staat. Nog zeven brieven te gaan. Een heel stuk verderop staat een brievenbus. Hier krijg je ook weer te horen dat je rechtsaf moet, maar je moet hier rechtdoor. Rij dus rechtdoor, maak een bocht naar links en post de brief links van de weg.

Nu recht voor je staat een huis met nog een brievenbus. Post de brief en keer snel weer naar rechts om verder te gaan. Cross door de houten brug en na een bocht naar links staat nog een brievenbus links van de weg. Daarna maak je een grote bocht naar rechts, waar in de buitenbocht nog een makkelijk te missen brievenbus staat. Bij het volgende huis staat nog een brievenbus, maar blijf wel rechtdoor rijden. Nog één brief te gaan. Volg de weg en vlak voor een bocht naar rechts staat links van de weg de laatste brievenbus. Geef daarna flink gas en volg de weg dit deel van het level uit. In het nieuwe deel van het level roept Daisy allemaal verwarrende dingen, maar als je op de kaart kijkt zie je dat de weg voor de hand ligt. Rij dus gewoon richting het stadje en ook in het stadje rij je gewoon rechtdoor, een stukje naar rechts. Blijf nog steeds rechtdoor gaan, door wat kratten op de weg en weer rechtdoor bij de volgende afslag. Op het moment dat je denkt het stadje uit te zijn moet je linksaf slaan. Dan zie je verderop al het vlaggetje liggen.

/ 3 \
 \ E / PRACTICE RUN AT THE FAIRGROUNDS /

Geef vol gas en pak het blik benzine links van de weg. Gebruik deze blikken nog niet! Een stuk verderop staat de schans met de eerste beker in de lucht. Pak de beker tijdens de jump. Meteen links bij het landen ligt een klokje, die je natuurlijk pakt. Rechts zie je een schans met weer een klokje, maar laat dat nog maar even zitten. Ga dus gewoon links en race door naar de achterste hoek. Positioneer jezelf voor de schans rechts van je en pak de beker mee in de lucht. Als je weer rechts gaat pak je het blik benzine en nadat je weer rechts gegaan bent aan het einde jump je weer over een schans om terug te komen bij de splitsing. Positioneer jezelf weer goed voor de schans. Bij deze schans is alleen een klokje te pakken, maar er achter ligt een blik benzine.

Pak het blik, maar de beker rechts van je nog niet. Plaats de General Lee richting de schans met de beker. Bij deze jump zijn twee bekere te pakken! Geef gas richting de schans en gebruik je blik benzine net voor de schans om verder te komen in de lucht en de tweede beker mee te pakken.

Volg de weg en je komt bij de racebaan. Op de racebaan ga je links, maar neem wel de achterste baan, zeg maar de pits. Daar staat een schans met nog een beker die je pakt tijdens de jump. Volg de racebaan, dan zie je vanzelf links op de baan weer een beker die je kan pakken door goed gebruik te maken van de hobbel in de baan. Volg de baan, door wat chicanes en jump verderop weer om een beker uit de lucht te pikken. Als het goed is heb je nu nog één beker te gaan, terwijl er nog drie op de baan liggen. Dit geeft je de kans de moeilijker te pakken bekere over te slaan en voor een andere beker te gaan. Volg de baan, over wat jumps en na een tijdje zie je links van een bord gewoon een beker op de baan liggen. Als dit je laatste beker was, dan heb je het level nu gehaald. Zo niet, dan moet je nog even doorscheuren. De beker verderop is ook makkelijk te pakken door over de schans te springen. De baan zelf is echter afgezet, dus je zult eerst naar rechts van de baan af moeten gaan om bij die beker te komen. Als je daarna nog steeds niet alle bekere hebt, heb je nog één kans. Gas na deze schans gewoon door, pas op voor de vangrail en voor een omgekeerde schans. Rij daar allemaal voorbij en dan kom je vanzelf bij de schans waarbij je de laatste beker uit de lucht kan plukken.

/_3______
\F / FOLLOW BOSS HOGG INTO THE SWAMP /

Dit level spreekt eigenlijk helemaal voor zich. Het enige wat je moet doen is Boss Hogg z'n wagen volgen. Je hoeft je niet aan de wegen te houden, als je maar bij 'm in de buurt blijft. Maar kom niet te dichtbij! Als je bijna aan het einde van het eerste deel bent, zal een soort bulldozer/graafmachine een buis boven de weg slepen. Je kan hier doorheen springen en een stuk gereedschap er aan overhouden. Volg daarna Boss Hogg gewoon weer. Als je een stuk verder bent zul je ineens een spoorwegovergang horen. Let nu goed op, want er komt een trein aan waar je overheen moet springen. Rechts van de weg staat een schans die je daar voor kunt gebruiken. Als je de schans mist kan je wel wachten tot de trein voorbij is, maar om de één of andere duistere reden blijft deze ineens stilstaan. Als je mist zal je het dus opnieuw moeten proberen. Boss Hogg wacht wel. Als de jump lukt kom je in het volgende deel van het level. Volg Boss Hogg over de weg, hij zal plotseling rechtsaf slaan, richting moeras. Hier is het terrein heel hobbelig en de route kronkelig. Blijf dus goed bij hem, volg hem door struiken en over bruggen. Na een tijdje zal hij stoppen bij een gebouw. Rij er ook naar toe om het level te halen.

/_3______
\G / BO & LUKE CHASE 'DAISY' /

Op het begin ligt een blik benzine. Volg de Roadrunner en na een tijdje zal ze ineens rechts afslaan en de autosloop op rijden. Blijf haar volgen. Ze zal de hele sloop afrijden en uiteindelijk op een treinspoor terecht komen. Daarna kom je weer terug op de normale weg. En heb je het eerste deel van het level gehad. Ook in het nieuwe deel blijf je de Roadrunner volgen. Ze zal richting het stadje rijden, waar je moet jumpen om bij haar te blijven. Blijf haar volgen over de weg, totdat je verderop een politiewagen ziet staan. De wagen zal jou onderscheppen en "Daisy" gaat er vandoor. Toch heb je de missie gehaald.

/_3______
\H / ESCAPE FROM THE SWAMP /

Als je het level begint sta je eigenlijk met je neus de verkeerde kant op. Als

je de weg zo volgt maak je een flinke omweg. Draai je dus om en volg de weg de andere kant op. Meteen na het gebouw gebruik je de schans om over het water te komen. Ook na de landing ga je gewoon rechtdoor, zonder de weg te volgen. Dan kom je vanzelf Rosco & Enos tegen, waar je ook te horen krijgt dat je rechtsaf moet. Dat doe je dus en volg de weg verder. Het is nu één rechte weg. Rij dus gewoon lekker over de weg, voorbij een brug, voorbij een groot blauw bord met een stier tot je wat vliegtuigjes rond ziet vliegen. Links langs de weg, op een heuveltje, ligt een item dat je voor de lol kan pakken. Het is een pijl met een dynamietstaaf er aan. Bewaar deze tot op het einde! Helemaal in het noorden op de kaart kan je wat kronkelwegen overslaan door gewoon rechthoek te rijden door wat openingen. Nu kom je bij de brug waar je overheen moet springen. Schiet eerst de tonnen kapot met de explosieve pijl en jump daarna over de brug.

/ 3 \
 \ I / RACE AGAINST MISSY /

Geef vol ga en rij achter Missy aan. Probeer onderweg het blik benzine mee te pakken. Na een tijdje zal Missy over een schans en water heen springen. Doe dat ook en ga na de sprong meteen linksaf. Je kan Missy gewoon volgen, maar voor de zekerheid worden er toch richtingen aangegeven. In een grote bocht naar rechts ligt een stuk gereedschap in de binnenbocht. Na een tijdje zal Missy linksaf slaan, van de hoofdweg af en tussen de bossen door. Volg haar en kom later weer op de weg. Na een stukje op de weg gereden te hebben kom je bij een gevaarlijk stuk. Missy slaat rechtsaf en verlaat de weg weer. Ze gaat op een richel tussen water in over een schans om aan de andere kant te landen. Je kan hetzelfde proberen, maar als je geen risico wil lopen kan je het beste omrijden. Je bent toch bijna bij het einde van dit deel van het level. Volg Missy gewoon weer en pas op voor passerende auto's. Na een hele tijd zie je twee blikken benzine in beeld verschijnen. Missy zal rechts er van over een heuvel rijden, maar jij pakt de twee blikken. Meteen er achter zie je een schans.

Gebruik een blik vlak voordat je over de schans gaat. Geef dan gewoon vol gas en rij rechtdoor na de landing. Je komt bij een blokkade, waar je linksaf gaat voordat je die raakt, langs het bord met BOARS NEST. Cross tussen alle houten afzettingen door achter Missy aan, tot je weer in een nieuw deel van het level komt. Een stukje verderop slaat Missy rechtsaf, dus jij ook. Aan het einde van deze weg, wat trouwens bekend voor moet komen, gaat Missy rechts en maakt een omweg. Jij gaat weer gewoon rechtdoor, tussen de hooibalen door. Volg Missy weer over de weg, die alle kanten op gaat en flink doet stuteren. Bij een T splitsing gaat Missy linksaf, dus ga er achter aan door ook links te gaan. Missy rijdt nu dezelfde richting op als Boss Hogg naar de moerassen. Op het laatste moment neemt ze echter een andere afslag, dus zorg er voor dat je haar niet kwijt raakt en goed volgt. Nu is er nog maar één weg die je kunt volgen en daar valt niets te pakken. Dit is het punt waar je probeert Missy voorbij te komen en als eerste over de grens te rijden en een stukje er voorbij. Zo niet, dan mag je het helemaal opnieuw proberen.

/ 3 \
 \ J / RECOVER THE GENERAL AND ROADRUNNER /

Gas links de weg op, rij door en ga bij het gebouw met een scherpe bocht naar links. Draai maar door naar links, want je moet daar meteen weer een afslag naar links nemen. Rij door de kratten heen naar het eerste oliekannetje. Rij door tot bij het stopbord en ga daar rechts, op een ander oliekannetje af. Geef vol gas en ga links bij de volgende afslag en pak verderop nog een oliekannetje. Volg de weg naar een volgend oliekannetje. Dit kannetje staat op een splitsing waar je links en rechtdoor kan, ga rechtdoor en naar het einde van dit deel van het level. Neem de bocht naar links en ga dan rechts NAAST de

weg rijden. Zo kan je makkelijker bij het benzineblik achter het hekje komen. Rij dan achter het hek langs naar een oliekannetje. Volg de weg langs wat hekken, heuvels op en af tot je de autosloop weer ziet verschijnen. Pak ook hier het oliekannetje en maak de bocht naar links. Rij een stukje verder en zorg er voor dat je de autosloop op gaat en de afslag niet voorbij rijdt! Neem in de bocht de sloop op wel het oliekannetje mee! Volg dan alle schuttingen tot je uiteindelijk weer bij een blik benzine komt. Draai scherp naar links terwijl je het blik pakt en rij richting oliekannetje en daarachter de schans. Gebruik wel je blik benzine om over de trein heen te komen! Land aan de andere kant en pak het oliekannetje.

Meteen rechts naast het oliekannetje is een gesloten poort, maar die kan je rammen met je wagen en er zo doorheen rijden. Meteen na de poort ga je rechts. Links in je scherm zie je dan een schans waarmee je weer over de trein kan springen. Gebruik weer een blik benzine om dat voor elkaar te krijgen! Je vliegt er waarschijnlijk overheen, maar precies achter de trein ligt een stuk gereedschap. Verder naar voren ligt een blik benzine, die je moet pakken als je geen blikken benzine meer hebt! Achter de stapel auto's in de hoek links achter ligt een oliekannetje dat je niet mag missen anders kan je overnieuw beginnen. Draai je nu om en je zal weer een schans zien. Gebruik je blik benzine om weer terug te springen over de trein. Rem meteen bij het landen, want je moet rechts gaan en langs de trein gaan om links voorbij de schans de uitgang te vinden. Rij de sloop af en ga rechtsaf. In de poort ligt nog een oliekannetje. Een stukje buiten de sloop is de weg rechtdoor afgezet, dus neem je de linker asfaltweg, waar ook weer een kannetje met olie te vinden is. Nu blijf je gewoon de weg volgen en oliekannetjes rapen tot je bij het einde komt en de vlag pakt.

/ 3 \
\ K / LOCATE MISSY /

Volg de weg gewoon tussen de afzettingen door. Deze missie is vrij simpel, je moet gewoon terug naar het moeras. Na een tijd rijden zie je een hoop metaalachtige voorwerpen. Het is een vrachtwagen met een schans er voor. Neem de schans om voorbij de wagen te komen en cross lekker verder. Weer een stukje verder, na een bocht naar links, kan je de weg volgen, maar ook rechts van de weg afgaan richting de sloop en een stuk gereedschap. Rij langzaam om het gereedschap te pakken en draai dan snel naar links om de weg daar te volgen. Links komt een asfaltweg uit op jouw weg, maar die moet je niet hebben. In plaats daarvan neem je de schans een stukje verderop en pak het klokje mee in de lucht. Na een hele tijd de weg volgen en onjuiste of nutteloze richtingaanwijzingen zie je uiteindelijk wat metalen buizen op de weg liggen. Probeer er doorheen te rijden om in het volgende deel van het level te komen. Rij er dan echt doorheen en blijf de weg rechtdoor volgen. Na de bocht zie je een rode boerderij. Pak het blik benzine dat er voor ligt en ram de deur van de boerderij. Binnen pak je een klokje en rij je via de achterdeur weer naar buiten, om daarna linksaf te gaan en je weg te vervolgen. Na een lange tijd rijden kom je bij een brug, waar je de weg nog steeds blijft volgen. Een stuk verderop kom je bij een bekend stuk. Ga linksaf om het moeras in te rijden en volg de weg de brug over, dus ga niet rechtsaf bij de afgesloten afslag. Na de brug neem je niet de afslag naar links, maar volg je de weg voor je. Volg de weg en bij een moeilijk te vinden afslag moet je weer rechts. Rij op het busje af.

/ 3 \
\ L / DUKES VS. MGM: ROUND 1 /

Deze missie is eigenlijk simpel. Je moet het hele terrein van het moeras afrijden op zoek naar explosieve pijlen. Soms moet je door gebouwen heen rijden, soms moet je jumpen over schansen. Zorg dat je de MGM goed raakt en

hij jou niet! Logisch toch? Als je toch vrij veel schade hebt kan je op het terrein ook nog gereedschap vinden. Nog iets? Ja, blijf uit het water! Voor de rest moet je zelf een strategie bepalen. De MGM kan vrij dicht bij je blijven rijden. Hij is dan lastig af te schudden. Achter in het gebied staat een schans over water heen. Als je daar overheen springt komt er iets meer ruimte tussen jou en de MGM. Je moet wel oppassen dat de MGM je niet het water induwt, dus blijf altijd uit de buurt van de voorkant! Na drie rake pijlen heb je de MGM verslagen.

/_3_\ _____
\M / QUALIFY FOR THE RACE /

Je hebt hier al eerder gereden, toen je al die bekers moest pakken. Je bent dus al een beetje op de hoogte van hoe de baan loopt. Zo niet, rij dan eerst gewoon rond om de baan te leren kennen. Je hebt drie rondes om te proberen onder de zestig seconden te komen. Ik had toevallig alle rondes onder de zestig, maar je hebt er maar één nodig. De baan is grotendeels hetzelfde als in dat eerdere level. Nu zijn echter een hoop schansen weg. Op twee plekken kan je klokjes pakken om je tijd te verkorten en vlak na de start is een benzineblik te vinden die er iedere ronde weer is, net als de klokjes. De metalen afzetting is verplaatst, dus de baan is iets langer als in het eerdere level. Succes ermee!

/_3_\ _____
\N / HOT PURSUIT OF MISSY'S VAN /

Weer zo'n voor zichzelf sprekende missie. Het enige wat je moet doen is achter Missy aanrijden, zoals je dat eerst deed bij Boss Hogg. Dat wil dus zeggen dat je niet te dicht bij mag komen, maar ook niet ver achter mag raken. Doe je één van beide dingen wel, dan kan je overnieuw beginnen. Op het begin pak je het blik benzine mee. Gebruik de blikken alleen als je ver achter lijkt te raken! Aangezien het meestal één lange weg is die je moet volgen, is het niet moeilijk goed te rijden. Blijf gewoon Missy volgen en na een tijdje kom je weer een blik benzine tegen, na een hoop hoge hobbels. Hier moet je echt oppassen dat je niet te dicht bij Missy komt, want ze neemt de bocht hier heel ruim en langzaam, waardoor je snel dichterbij komt. Ga ook de hoek om en volg haar over de weg. Nu komt er even een moeilijker stuk. Je komt namelijk weer bij een gebied met een hoop kruisingen, in de buurt van een brug. Missy zal de weg onder de brug kiezen, dus ga gewoon richting brug en er onder door, dan komt het vanzelf goed.

Een stuk verder op de weg ligt weer een blik benzine. Blijf Missy volgen en na een tijdje zal ze van de weg afwijken. Rechts van de weg is namelijk een beplante heuvel, waar ze gewoon overheen springt. Dat doe jij dus ook en pak achter de heuvel het blik benzine weer mee. Een klein stukje verderop staat een graafmachine midden op de weg. Als je Missy nog kan zien, zal je merken dat links van de machine een heuvel is die je kan gebruiken om verder te komen. In het nieuwe deel van het level is meteen een blik benzine te vinden. Pak deze en volg Missy weer. Let goed op, want er zijn een aantal afslagen naar boerderijen, die Missy echter niet zal nemen. Blijf dus gewoon op de hoofdweg achter Missy aanrijden. Na een héle tijd rijden zonder ook maar ergens last van te hebben of tegen te komen zal er recht voor je weer zo'n wit BOARS NEST bord verschijnen. Een stuk voor dat bord, net voor een ander (bruin) bord, is Missy rechtsaf gegaan, dus neem die afslag ook! Meteen verderop ligt weer een blik benzine. Spring verderop over de schans en blijf Missy volgen. Een stukje verderop stopt ze. Rij er op af om de missie te halen.

/_3_\ _____
\O / BLAST OPEN THE GATE /

Dit is ook weer een vrij simpel level. Je moet dus pijlen verzamelen om de poort mee open te krijgen. Je hebt in totaal drie pijlen nodig. twee voor de rotsblokken die voor de poort liggen en één voor de poort zelf. De pijlen liggen op verschillende plaatsen in het level en meestal moet je jumpen om ze te pakken. Een tijdje nadat je een pijl gepakt hebt verschijnt op dezelfde plek een nieuwe. Rij dus rond, op zoek naar pijlen die je kan halen door te springen, met op zonder het gebruik van benzineblikken. Als je een makkelijk te pakken pijl hebt gevonden kan je een andere proberen te pakken, maar ook even rondrijden tot er op dezelfde plek weer een pijl te vinden is. In het midden van het terrein staat een toren met een pijl er in. Daar voor staat een schans om door de toren te kunnen springen. Voor de schans ligt een klokje, waarmee je meer tijd krijgt. Om de pijl in de toren te pakken heb je echter wel een blik benzine nodig. Als je met je neus naar de schans en daarachter de toren staat, en zo ver mogelijk naar achter gaat, zie je links in de hoek een blik benzine achter een huisje staan. In de hoek rechts van je ligt een stuk gereedschap en bij een schans daar voor is ook een blik benzine te krijgen. Aan de andere kant van het level kan je nog wat blikken benzine krijgen bij een huisje met TNT er op en tussen wat containers in. Op die containers ligt ook een pijl. Verder naar achter kan je richting een graafmachine jumpen om maximaal twee pijlen mee te pikken in de lucht. In de kuil die de machine aan het graven is ligt ook nog een handig item. Als je genoeg pijlen hebt rij je richting de poort en schiet je één voor één de rotsblokken weg en daarna de poort. Rij daarna door de poort.

/ 3 \
 \ P / HAZZARD COUNTY FOURTH OF JULY RACE /

Als er één missie is om makkelijk te halen, dan is deze het! Ondertussen ken je de baan natuurlijk helemaal uit je hoofd en kan er niets meer misgaan. De baan is identiek aan de baan waarop je de kwalificatie moest halen, alleen zijn er wat items verdwenen of verplaatst. Na de eerste bocht kan je links van de baan meteen een blik benzine uit de lucht pikken. Blikken benzine kan je overigens het beste gebruiken op het lange stuk van de baan, waar allemaal kuilen in de weg zitten. Blijf daar overigens wel helemaal links rijden, zodat je niet in de kuilen en verderop in de modder komt. Als je weer bij de start/finish komt, ga dan niet over de schans, maar ga rechts daarvan er langs en ga dan de pits in. Neem de schans die daar staat om een extra blik benzine te krijgen. Nou, dat was een hele ronde, en de rest van de rondes is precies hetzelfde. Je kan iedere ronde dus maximaal twee blikken benzine krijgen, behalve in de eerste ronde, want daar kom je moeilijk naar de pits. In het begin van de tweede en derde rondje kan je dit blik wel pakken. Ga als eerste over de finish om dit level te halen.

/ 3 \
 \ Q / DUKES VS. MGM: ROUND 2 /

Weer een achtervolging. Blijf niet te dicht achter de MGM rijden, anders loop je schade op door de vlammenwerper die om de zoveel tijd aan gaat. De MGM is makkelijk te volgen en hij brengt je vanzelf weer terug naar het bouwterrein. Veel raketten liggen nog steeds op dezelfde plek, maar die in de toren is weg. Tussen de containers ligt nu geen benzine maar een stuk gereedschap, en rechts na het binnenrijden door de poort ligt, bij een huisje, nog een stuk gereedschap. Kan wel handig zijn als je veel in aanraking komt met de MGM. Er ligt nog steeds een raket op de containers en in de buurt van de graafmachines zijn ook raketten te vinden. Je kan hier voor twee strategieën kiezen. Ten eerste kan je eerst wat pijlen verzamelen en dan de MGM beschieten, maar ook het verzamelen en schieten afwisselen tot de MGM uiteindelijk verslagen is. Wissel het verzamelen van raketten ook af met het pakken van gereedschap. De MGM kan een hoop schade aanrichten. Ook hier is het zo dat items na een tijdje

weer op dezelfde plek te vinden zijn, nadat je ze hebt gepakt en gebruikt. Er is nog één blik benzine te vinden! Weet je nog de schans richting toren? In het vorige level dat je hier was werd verteld dat je richting schans moet gaan staan met de toren er achter. Als je dan zo ver mogelijk naar achter rijdt en dan links gaat, kon je een blik benzine vinden. Dat blik ligt er nog steeds. Je hebt de MGM verslagen na zo'n 4 rake pijlen.

/_3_\
 \ R / THE FINAL SHOWDOWN /

De bedoeling is om Missy achterna te rijden en haar wagen zo erg te beschadigen dat ze stopt. Tijdens het level is dat vrij moeilijk, maar er zijn een aantal punten waar je haar makkelijker kan rammen. Het eerste punt is bij de overbekende brug, wat eigenlijk een viaduct is. Missy heeft wel eens de neiging om naar links af te wijken en een tijd achter de hekken daar te hangen. De perfecte kans om haar te rammen tot het over is. Het tweede punt is helemaal aan het einde. Ze blijft rondjes rijden in Hazzard, in een vast patroon. Bestudeer het patroon, zodat je weet wanneer je haar het beste kan rammen. Gevaarlijk hier is dat je een beperkte tijd hebt om het te doen! Onthoud wel altijd dat je Missy aan de ZIJKANT moet rammen. Aan de achterkant beuken helpt dus niet! Het is erg effectief om haar van de weg te drukken door naast haar te gaan rijden en tegen haar in te sturen. Blijf het hele level Missy volgen, dus geef meteen flink gas op het begin. Na een tijdje zal je op een schans afgaan. Door deze schans kom je voorbij een stel bulldozers, dus mis de schans niet! Doe je dat wel, begin dan meteen maar overnieuw want het kost een hoop tijd om er alsnog voorbij te komen. Een stuk na de bulldozers zal er een T splitsing komen waar Missy linksaf slaat. Jij dus ook. Na een hoop weilanden blijft Missy nog steeds rechtdoor gaan, terwijl er meerdere afslagen zijn. Die moet je dus gewoon voorbij rijden en achter Missy aan blijven gaan. Je komt dan vanzelf in een nieuw deel van het level.

Stuur meteen scherp naar links om niet de heuvel op te gaan maar via de weg er langs. Volg Missy verder over de weg. Een klein stukje verderop zal je links van de weg weer een beplante heuvel zien. Missy springt er overheen, dus jij ook. Blijf haar volgen en uiteindelijk kom je bij de bekende brug. Als je mazzel hebt blijft Missy achter de hekken haken! Zo niet, dan zal je haar moeten blijven achtervolgen. Na de brug zal ze rechts de weg volgen. Op die weg ligt ook je eerste item, een stuk gereedschap. Kan wel van pas komen als je ondertussen zelf meer schade hebt dan Missy! Blijf Missy volgen, over de brug heen en weer verder. Na een tijdje zal ze na een bocht naar links plotseling naar rechts van de weg afgaan. Volg haar door het bos of rij via de weg er omheen, wat jij wilt. Als je door het bos gaat krijg je wel een blik benzine! Daarna kom je weer op de weg en rij je naar het eind van dit deel van het level. Missy zal in dit deel van het level diverse afslagen voorbij rijden. Die noem ik dus niet allemaal, want ze blijft gewoon de hoofdweg volgen. Alleen als ze van die weg afwijkt zal je het wel lezen. Volg Missy en na een tijdje zal ze linksaf, van de weg, door het grasveld gaan om een stukje af te snijden. Gebruik je benzine als je het nodig vindt of te ver weg raakt. Er staat een boom op het gras en op de één of andere manier weet ik altijd die boom te pakken! Missy zal links het gras afgaan, dus ga er achter aan nadat je boom ontweken/geramd hebt. Na een wat rechter stuk zal Missy plotseling rechtsaf een andere weg inslaan. Pak hier het klokje mee voor wat extra tijd en ga er dan weer achteraan.

Als je de weg nu blijft volgen krijg je na een tijdje de mededeling dat je rechtdoor moet blijven gaan. Het is makkelijk hier verkeerd te rijden, want er zijn vier wegen die hier bij elkaar komen. Maar goed, cross lekker rechtdoor en na een tijdje zal je weer horen dat je rechtdoor moet blijven gaan. Ga hier wel een beetje links van de weg rijden om een stuk gereedschap mee te pakken. Bij het huis dat recht voor je op de weg staat ga je rechtsaf en door de

houten tunnel. Volg de weg tussen allerlei boerderijen door en na een hele tijd rijden kom je bij nog een stuk gereedschap. Volg de weg verder en je komt in weer een nieuw deel van het level. Missy zal nu gewoon de weg blijven volgen en Hazzard binnen rijden. Ze zal langs het witte bord rijden en de weg rechtdoor nemen. Ga ook zo en pak een stuk gereedschap en een klokje mee op die weg. Missy zal een tijdje blijven rondrijden in Hazzard. Later lijkt het alsof ze er aan de andere kant vandoor gaat, maar dan zal ze al snel een andere afslag nemen die weer teruggaat naar Hazzard. Ze zal hier dus blijven rondrijden tot jij haar in de prak gereden hebt óf totdat je tijd op is. Einde missie, einde verhaal, einde walkthrough!

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

/_4______
\ / SLOTWOORD /

Al bij al is het wel een geslaagd spel, maar toch mist het iets om een echte topper te worden. De FMV's zijn niet onaardig en ook het verhaal is wel geestig. Van mij mag er wel een deel drie komen, maar dan heb ik nog wel een paar tips voor de jongens en meiden van Sinister Games! En de belangrijkste, maak het spel wat langer!

/_4______
\ / CREDITS /

[SOUTHPEAK INTERACTIVE]

Ze hebben het voor elkaar gekregen een leuke Driver imitatie te maken met een Dukes Of Hazzard sfeertje.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.