

## Hals- und Beinbruch!

# Tony Hawk's Pro Skater 3

Legen Sie Arm- und Knieschoner an, und schnallen Sie den Helm fest – es ist an der Zeit, das Skateboard mal so richtig zum Glühen zu bringen!

## Karten-Legende

Symbol	Erklärung
	Statistikpunkt
	Tape
	Kürbis
	Piratenflagge
	aufzusammelnde Buchstaben

**W**ir lüften den Schleier: Activisions wunderbares Tony Hawk's Pro Skater 3 ist voller kniffliger Aufgaben und Herausforderungen. Wir zeigen Ihnen, wo Sie auch den letzten Statistikpunkt finden, und wie Sie die dicksten Punkte-Kombinationen einfahren. Beachten Sie bitte, dass die Position der Boni auf den Karten von Skater zu Skater variiert – wir haben hier die beiden Gruppen mit verschiedenen Farben (rot/grün) markiert.

### Die Gießerei

**Verstecktes TAPE** **TIPP 1:** Vom Start aus springen Sie nach vorne rechts auf den Steg und folgen ihm, bis Sie vorne links in der Kabine landen. Dort stellen Sie sich genau in die Mitte, springen geradeaus durch das Glas und grinden bis zum Tape.

**Über die HALFPIPE** **TIPP 2:** Rollen Sie einfach hinunter, und überspringen Sie die Halfpipe mit einem Cannonball (☞ + Grab).

**50-50 an TCS RAIL** **TIPP 3:** Unten hopsen Sie über die Halfpipe und grinden an der Rail links von der Stampfmaschine mit einem 50-50 (die Grindtaste ohne eine bestimmte Richtung).

**VORARBEITER benässen** **TIPP 4:** Direkt hinter dem Vorarbeiter (am Wasserbecken) befindet sich ein Geländer. Grinden Sie an dem entlang, um dem Mann zu einem unfreiwilligen Bad zu verhelfen.

**Am BEHÄLTER grinden** **TIPP 5:** Fahren Sie zum gegenüberliegenden Ende des Levels, und warten Sie, bis der Gussbehälter seinen Inhalt los wird. Nur dann können Sie an den Schienen links oder rechts des Behälters grinden.

**VENTILE öffnen** **TIPP 6:** Die Ventile befinden sich unter rot leuchtenden Lämpchen links und rechts an den Wänden – rechts drei, links zwei. Springen Sie einfach hoch, und grinden Sie kurz auf den Stangen über den Rädern. Sobald alles geschafft ist, öffnet sich hinten ein neuer Levelabschnitt.

### Kanada

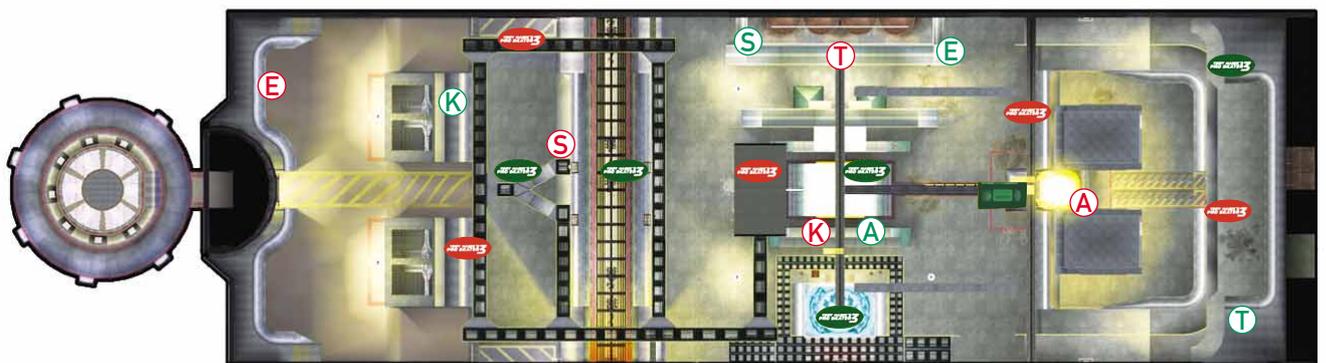
**Verstecktes TAPE** **TIPP 7:** Direkt nach dem Start drehen Sie sich um und springen über die Rampe auf die Holzbretter. Sie fahren rechts hoch, grinden den Baum hinab und am Geländer links ein Stück entlang – dadurch wird ein Schalter umgelegt, der die Halfpipe vorne hochfährt. Dort springen Sie über die kleine Quarterpipe nach rechts oben, weiter geradeaus und grinden an der linken Kante zum ausgehöhlten Baum. Wenn Sie schließlich oben angekommen sind, springen Sie auf die rechte Schiene und grinden bis zum Tape. Für diese Aktion benötigen Sie einigen Schwung, den Sie sich in der Halfpipe holen sollten.

**Melon GRAB** **TIPP 8:** Fahren Sie ein Stück geradeaus, und drehen Sie sich dann um. Links und rechts von der Startrampe ist die Traktorschaukel, über die Sie einfach einen Melon Grab (☞ + Grab) vollführen. Springen Sie etwas schräg ab, um sicher auf der anderen Seite zu landen.

**NOSEGRIND um den Baum** **TIPP 9:** Sie drehen Ihren Skater nach dem Start um, springen über die Rampe auf den Holzsteg und fahren bis ganz nach links um den Bogen. Dort hüpfen Sie auf das Geländeseil und grinden im Nosegrind (☞ + Grind) bis zum Ende des Geländers.

**CHUCK befreien** **TIPP 10:** Springen Sie nach dem Start einfach nach links über den Zaun, und fahren Sie ein Stück vor. Dort überrollen Sie Chuck, der am Pfahl festklebt.

**IDIOTEN begraben** **TIPP 11:** Drehen Sie sich nach dem Start um, und springen Sie von der Rampe aus in den weißen Baum rechts. Daraufhin wird der nervende Schneeballwerfer bis zum Hals mit Schneeflockchen eingedeckt.



**Gießerei:** Der Level ist übersichtlich und damit gut für den Einstieg. Die Statistikpunkte, Buchstaben und das versteckte Tape sind einfach zu entdecken.



**Kanada:** Die über das Gelände verteilten Skater sind sehr leicht zu beeindrucken.

**Skater BEEIN-DRUCKEN**

**TIPP 12:** Die Skater (einer ganz vorne am Ende des Zauns, vier im Skatepark rechts) wollen möglichst spektakuläre Tricks sehen. Also legen Sie in deren Nähe einen Spezialtrick, eine gute Flip-/Grab-Kombination oder einen langen und abwechslungsreichen Grind hin.

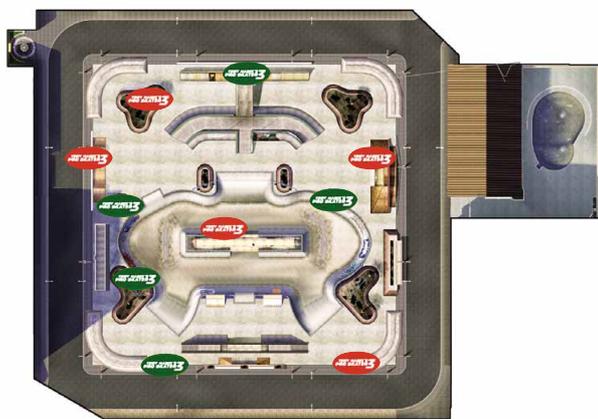
**VIELE PUNKTE an den Rails**

**TIPP 13:** Genau gegenüber vom Start am anderen Ende der Straße befinden sich rechts zwei Rails, die an jeder Seite von Quarterpipes abgeschlossen werden. Damit kann man massig Punkte verdienen, indem man in den Pipes Punkte sammelt, mit Revert im Manual landet, bis zu einer Rail grindet und über die zur anderen Seite fährt – dieses Spielchen lässt sich beliebig wiederholen.

**Rio**

**GOLD-MEDAILLE gewinnen**

**TIPP 14:** Rio ist einfach zu gewinnen. Es gibt viele Grind-Möglichkeiten (um das Gelände herum) und viele Gaps – besonders zwischen den Quarterpipes. Schräg rechts vom Start befindet sich auch eine auffällige Konstruktion, die Sie einstürzen lassen, wenn Sie den wackeligen Träger in der Mitte umschubsen.



**Rio:** Mit etwas Geschick umgrinden Sie den ganzen Level, was viele Punkte bringt.

**Vorstadt**

**Dem MANN helfen**

**TIPP 15:** Sie grinden nach rechts zur Baustelle und holen sich dort die Axt, die in den rechten Bohlen steckt. Bringen Sie die zum Mann, der vor der düsteren Villa wartet.

**Verstecktes TAPE**

**TIPP 16:** Fahren Sie in die Villa. Springen Sie hinten über die Mauer auf die rechte Seite, und rollen Sie zur Hofmitte. Dort ist eine Halfpipe, die oben zu einem Fenster führt. Schmettern Sie hindurch, fahren geradeaus weiter und grinden hinten zum Tape.

**NOSEGRAB zwischen den Rampen**

**TIPP 17:** Links vom Start befinden sich Rampen; auf einer steht ein Fotograf. Holen Sie auf der gegenüberliegenden Quarterpipe Schwung, und springen Sie dann mit einem Nosegrab (↑ + Grab) zur rechten Rampe.

**HEELFLIP am Trailer**

**TIPP 18:** Links vorne steht ein Fotograf auf dem Trailer. Rollen Sie um den Wagen herum, und holen Sie hinten Schwung. Dann geht es mit einem Varial Heelflip (↓ + ↓ + Flip) über den Trailer zur Fotosession.

**KÜRBISSE zerdrücken**

**TIPP 19:** Überrollen Sie einfach die fünf über den ganzen Level verteilten Kürbisse (siehe Karte).

**SATELLITEN-SCHÜSSEL versorgen**

**TIPP 20:** Fahren Sie vorne links um das Haus herum und an der Seite hinauf. Oben grinden Sie als Erstes an der rechten Stromleitung zum anderen Gebäude. Dort rollern Sie das Dach hinauf und schliddern schließlich über die andere Leitung zum ersten Haus zurück.

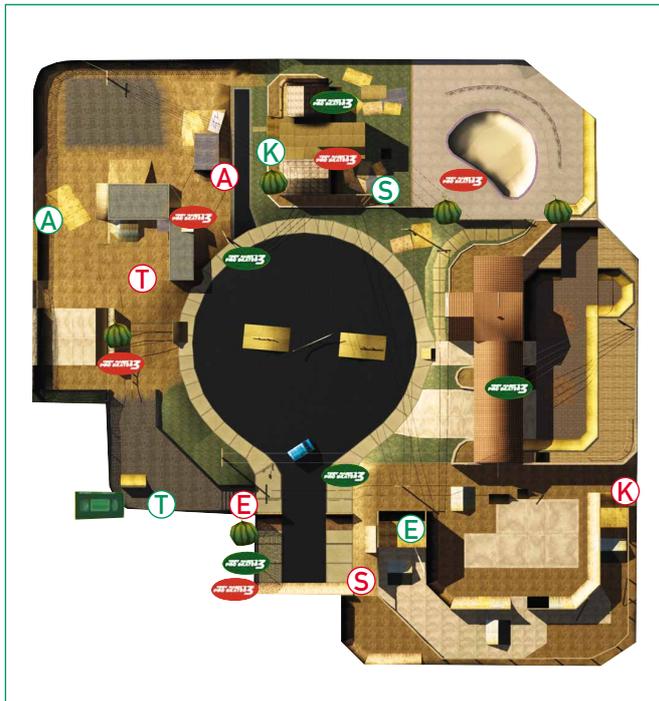
**Flughafen**

**Verstecktes TAPE**

**TIPP 21:** Rollen Sie bis ganz ans Ende des Flughafens und dann nach rechts. Bei der letzten Quarterpipe ganz links springen Sie mit Schwung nach rechts und landen auf der obersten Rail, auf der Sie bis zum Tape grinden.

**AIRWALK über Rolltreppe**

**TIPP 22:** Sie fahren vorne die Treppen runter und dann nach rechts, wo sich die Gepäckaushabe befindet. Dort



**Vorstadt:** Die Kürbisse sind über den ganzen Level verteilt.

**GRIND**  
über Gepäck-  
ausgabe  
**LÄNDER**  
besuchen

**TICKETS**  
besorgen

holen Sie an einem der Geländer per Grind etwas Schwung und machen von der rechten Seite einen Airwalk (↓ + Grab) über die Rolltreppe nach links.

**TIPP 23:** Fahren Sie wieder nach den Treppen rechts weiter. Dort machen Sie einfach einen Crooked Grind (↑ + □ + Grind) an der runden Gepäckausgabe.

**TIPP 24:** Rollen Sie bis zur großen Halle am Ende des Flughafens. Dort fahren Sie nach links, grinden hinten auf der äußersten Rail und damit über die fünf Flaggen. Dasselbe wiederholen Sie auf der anderen Seite.

**TIPP 25:** Schnappen Sie sich die Tickets beim Schalter links, und bringen Sie sie zu Ihrem Kumpel, der in der letzten großen Halle auf der linken Seite wartet. Achten Sie allerdings darauf, nicht zu stürzen, nicht durch den Metalldetektor zu fahren oder mit Personen zu kollidieren. Falls doch, müssen Sie die Scheine nochmals abho-

len. Der Detektor lässt sich an der linken Seite dank der Quarterpipes ziemlich einfach umgehen.

**DIEBE**  
schnappen

**TIPP 26:** Die Schwarz gekleideten Herrschaften befinden sich immer woanders, je nachdem, ob sie bereits zuge schlagen haben. Jedoch sind sie sehr leicht an ihren Klammotten und der Geschwindigkeit zu erkennen.

### Skater Island

**Versteckter**  
**ABSCHNITT**

**TIPP 27:** Um einen weiteren Abschnitt des Levels zu öffnen, fahren Sie geradeaus, springen hinten nach rechts in die Bowl, auf der anderen Seite auf den Rand und weiter nach rechts. Vorne sind zwei Flaggen: Einfach auf der linken (der Piratenflagge) grinden, dann öffnet sich links vom Startpunkt ein Tor zum nächsten Teil, in dem der letzte Statistikpunkt wartet (Karte siehe nächste Seite).

### Los Angeles

**DICKE**  
Punkte

**TIPP 28:** Rechts unten beim Springbrunnen befinden sich zwei nahe beieinander stehende Quarterpipes, an denen sich massig Punkte holen lassen. Springen Sie einfach zwischen den beiden hin und her, und kombinieren Sie Ihre Stunts immer mit Revert und Manuals. So ist der Hammer-Score ohne Probleme erreicht.

**ERDBEBEN**  
auslösen

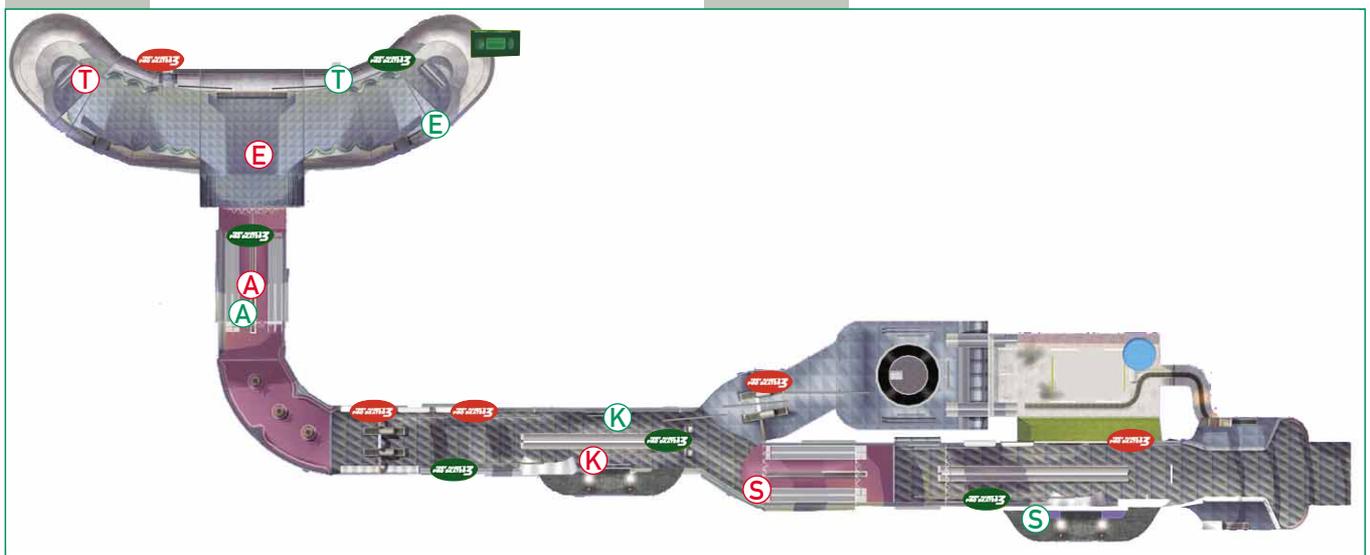
**TIPP 29:** Vom Start aus fahren Sie nach links und grinden auf der ganz linken Rail (Eastern Quake Rail). Unten geht es nach rechts über das Gelände vorne an der Straße (Southern Quake Rail). Dann zweimal rechts um die Ecke und das Northern Quake Rail genannte Gelände hinauf. Zum Abschluß fahren Sie noch rechts in das Haus hinein und dort über die linke Rail (Western Quake Rail) – schon wackelt die Erde.

**Verstecktes**  
**TAPE**

**TIPP 30:** Fahren Sie nach rechts unten und dort nach links. Bei der Autowaschanlage biegen Sie rechts ein, holen an der Pipe hinten links Schwung und springen über die Quarterpipe nach rechts oben zur kaputten Autobahn. Dort geht es weiter bis zu den Brettern auf der rechten Seite, über die Sie zur Brüstung hüpfen. Weiter vorne rechts erreichen Sie dann schließlich über den schmalen Steg grindend das ersehnte Videoband.

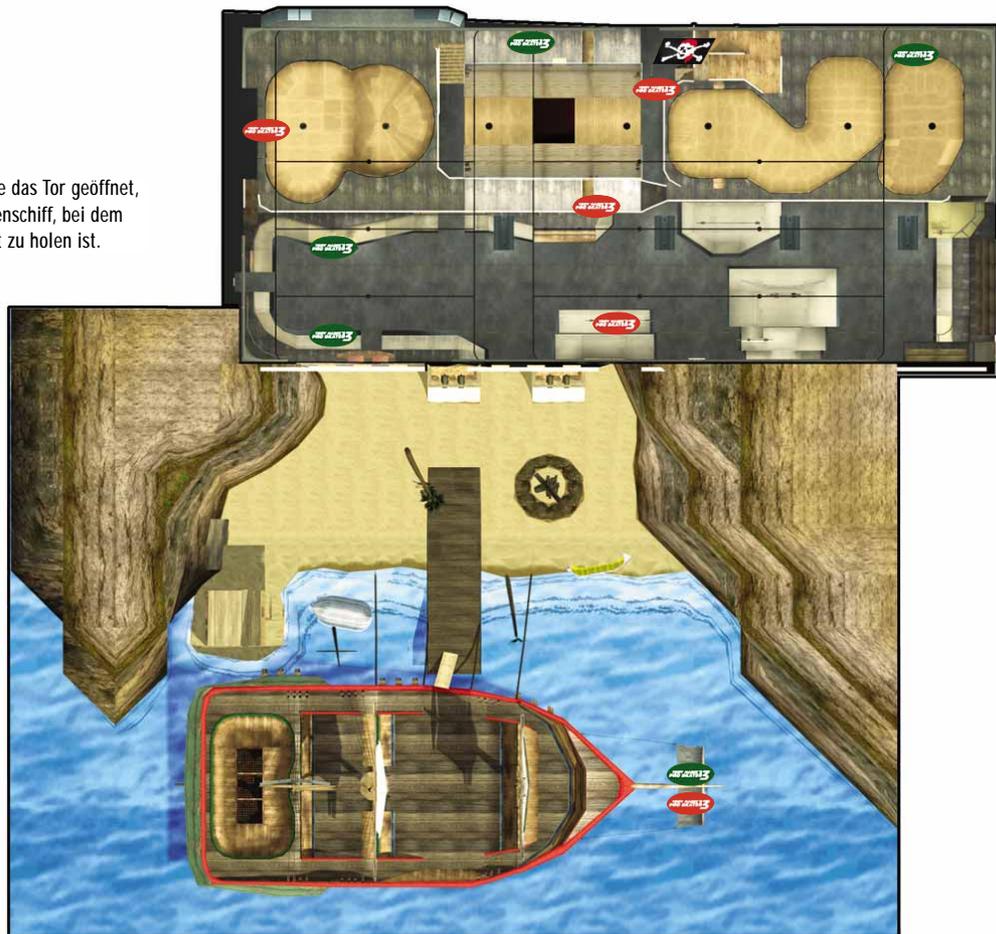
**ONE FOOT**  
**JAPAN**  
am Transfer

**TIPP 31:** Fahren Sie nach rechts zum Springbrunnen, wo bereits ein Fotograf auf spektakuläre Schnappschüsse wartet. Springen Sie dann von der linken Quarterpipe



**Flughafen:** Hier lassen sich ewig lange Grinds wunderbar kombinieren. Vergessen Sie nicht, die Diebe zu schnappen.

**Skater Island:** Haben Sie das Tor geöffnet, erreichen Sie das Piratenschiff, bei dem der letzte Statistikpunkt zu holen ist.



**KICKFLIP**  
über Gap

**BÄLLE**  
lösen

**RENNEN**  
stoppen

**Stürze**  
**MEIDEN**

**Viele**  
**PUNKTE**

nach rechts oben in die hintere Pipe, und machen Sie dabei einen One Foot Japan (□+□ + Grab).

**TIPP 32:** Rechts unten fahren Sie durch die Scheiben und die Treppe hinauf. Grinden Sie am langen Geländer beim Fotografen, und überspringen Sie die folgende Lücke mit einem Varial Kickflip (□+□ + Flip).

**TIPP 33:** Geradeaus und leicht rechts vom Start sind zwei rosa Bälle am Boden festgemacht. Springen Sie jeden einfach mit einem Ollie an, um ihn zu lösen.

**TIPP 34:** Fahren Sie denselben Weg wie zum versteckten Tape. Wenn Sie oben auf der kaputten Autobahn angekommen sind, grinden Sie links über den Bereich der Wand, in dem das Auto feststeckt. Das fällt daraufhin runter und hält den flüchtenden Wagen auf.

**Tokio**

**TIPP 35:** Die Tokioter Schiedsrichter sind unerbittlich, Stürze werden hier wie nirgends geahndet. Spielen Sie daher lieber auf Sicherheit: Arbeiten Sie sehr viel mit Revert-Tricks und Spezialmanövern, dann ist die Goldmedaille schon so gut wie sicher. Falls Sie mehr als zwei oder drei Mal stürzen, sollten Sie von vorne beginnen.

**Die Kreuzfahrt**

**TIPP 36:** Am unteren Hinterdeck stehen sich zwei lange Quarterpipes sehr nahe gegenüber, an denen Sie sich herrlich mit Revert- und Manual-Tricks austoben können. Damit sind die gewaltigen 500.000 Punkte für den Hammer-Score in der Zeit gut zu schaffen.

**Verstecktes**  
**TAPE**

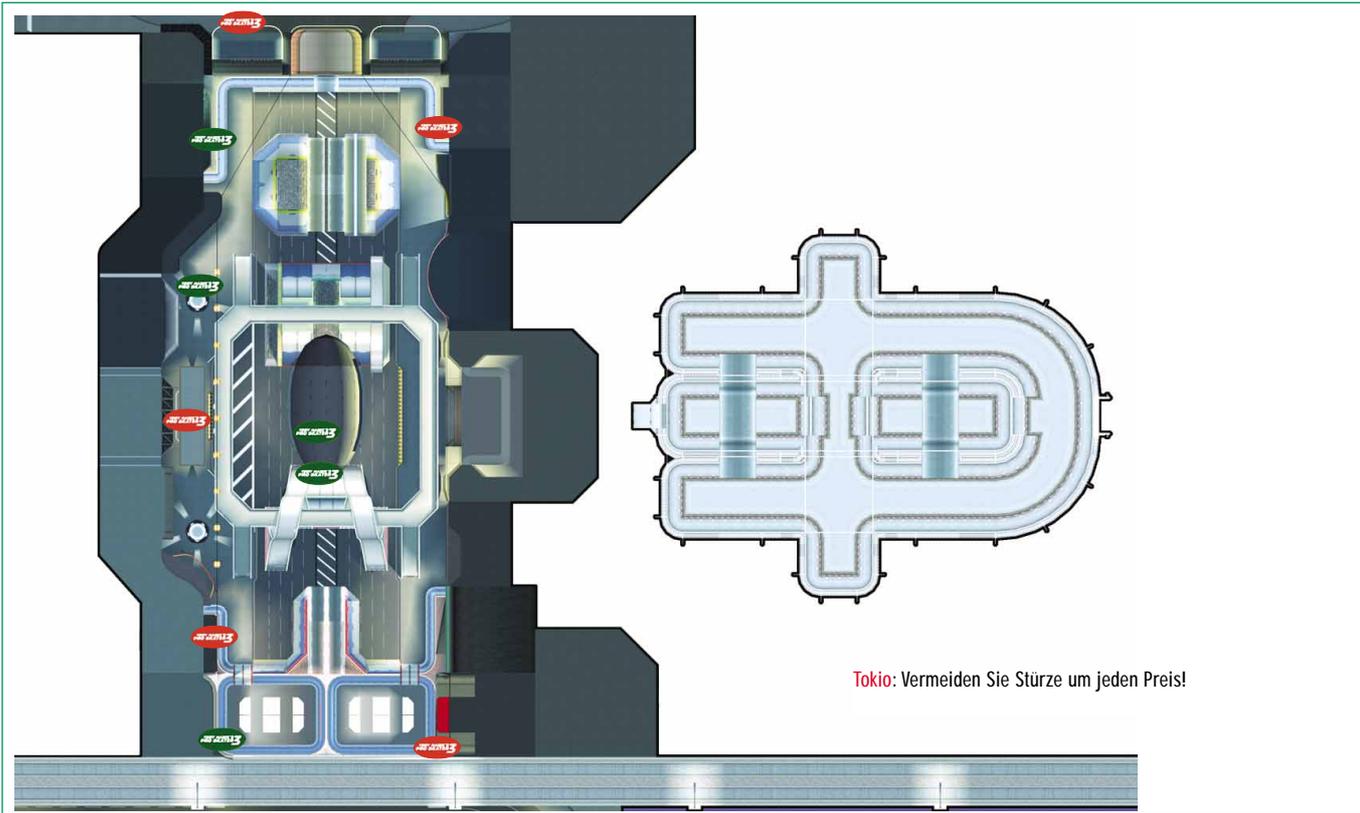
**INVERT** am  
Kabel

**TIPP 37:** Fahren Sie ein Stückchen vor, drehen Sie sich um (Sie bleiben auf der Plattform), und springen Sie mit Schwung über die Quarterpipe zum Stromkabel nach ganz oben. Dieses grinden Sie bis ganz hinten und bleiben dort stehen. Links und rechts von Ihnen befinden sich nun Mini-Quarterpipes, an denen Sie so lange Schwung holen, bis Sie das Tape links oben erreichen.

**TIPP 38:** Grinden Sie hinter dem Pool an der weißen Rail mit dem Ventil entlang, um das Schwimmbecken zu ent-



**Los Angeles:** Um an das Tape zu kommen, muss die Erde gebebt haben.



Tokio: Vermeiden Sie Stürze um jeden Preis!

**BLUNTSLIDE**  
am  
Sonnendach

**MÄDELS**  
beeindrucken

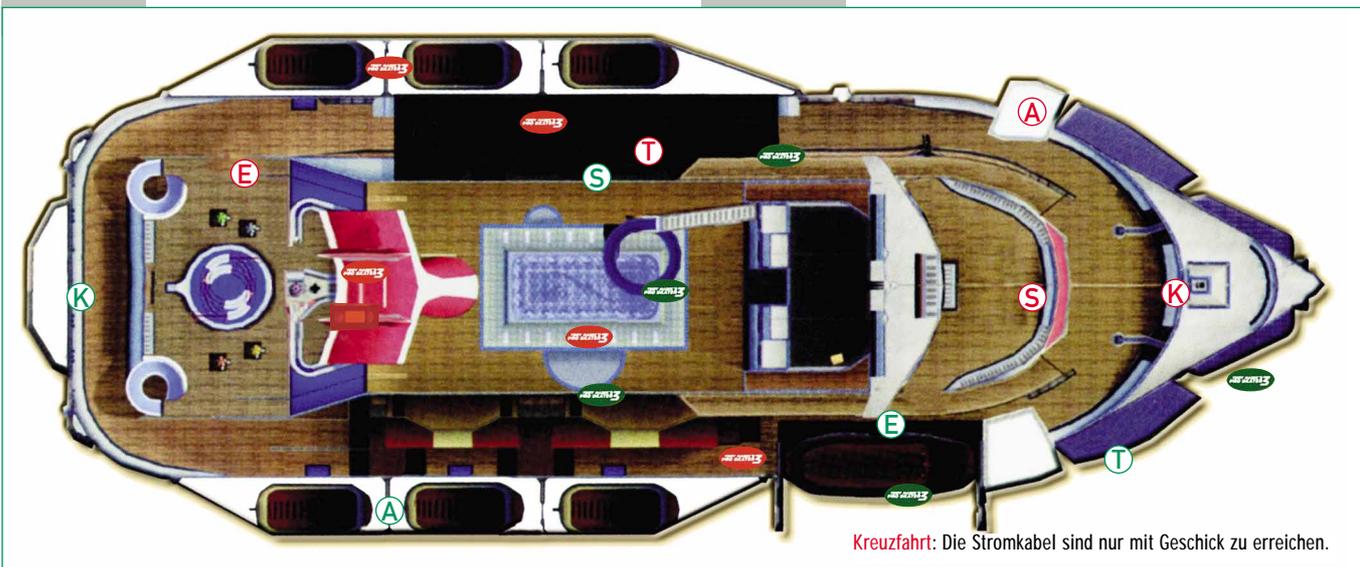
wässern. Hüpfen Sie anschließend hinein, und holen Sie so lange Schwung, bis Sie oben an das Stromkabel kommen. Machen Sie dort einen Invert-Liptrick (⓪ + Grind).  
**TIPP 39:** Springen Sie vom Startpunkt aus einfach nach links unten aufs unterste Deck. Mit ein wenig Geschick landen Sie direkt auf dem Sonnendach, wo Sie einen Nosebluntslide grinden (⓪, ⓪, Grind). Falls Sie danebenspringen, kommen Sie vom Geländer aus aufs Dach.  
**TIPP 40:** Die sieben Groupies sind ähnlich leicht zu beeindrucken wie die Skater in Kanada. Alle sind über die Decks verteilt, aber leicht an ihren Hot Pants und Sonnenbrillen zu erkennen. Zeigen Sie einfach eine Kombination aus Grab- und Fliptrick bzw. beim Mädels am Pool einen langen Grind – schon sind sie hin und weg.

**FÄHRE**  
anheben

**MUSEUM**  
verwüsten

**NETZE**  
ausfahren

**TIPP 41:** Springen Sie nach links aufs unterste Deck. Gegenüber der heruntergelassenen Fähre ist ein blauer Schaltkasten an der Wand. Legen Sie an dem einfach einen Wallslide (zur Wand hüpfen und grinden) hin, um das Boot auf Ihr Deck hochzuziehen.  
**TIPP 42:** Das Museum befindet sich ein Deck unterhalb vom Startpunkt. Hopsen Sie hinunter, fahren Sie hinein, und grinden Sie an den beiden Seilen, die die gewaltige Schiffsschraube festhalten, um sie zu lösen.  
**TIPP 43:** Um einige der Buchstaben und Statistikpunkte zu erreichen, verwüsten Sie zuerst das Museum. Danach werden am Vorderdeck Netze ausgefahren, an denen Sie entlanggrinden, um die Boni zu erlangen. Achtung: Die Netze sind nur am Rand befahrbar. **PK**



Kreuzfahrt: Die Stromkabel sind nur mit Geschick zu erreichen.