

SOMMAIRE

Installation	2
Démarrage du jeu	3
Utilitaire de lancement	3
Les commandes	5
Mode Concentration	9
Projectiles	9
Crise de nerfs (Tantrum)	9
Marcher et escalader	10
Taguer	10
Astuces commandes	10
Astuces points	11
Compteur spécial et Tricks spéciaux	12
Commandes de la caméra	12
Tableau des commandes	13
Menu principal	13
Le mode Carrière	14
Modes multijoueur	17
Sauvegarde et chargement	20
Créer un skater	20
Créer ta tête	22
Crée un graff	23
Crée ton park	25
Le menu Créé ton park	28
Créer objectif	30
Tricks	34
Crée ton trick	35
Jouer en ligne ou en réseau	37
Options	44
Crédits	46
Support clients	55
Accord de licence logiciel	57

INSTALLATION

Assure-toi que ton ordinateur utilise l'un des systèmes d'exploitation Windows® suivants : 98/98SE/ME/2000/XP. Tony Hawk's Underground 2 n'est pas compatible avec les systèmes d'exploitation Windows antérieurs à Windows 98, ni avec tout système d'exploitation autre que Windows. Ton système doit être équipé des derniers pilotes compatibles DirectX® 9.0c de lecteur de CD-ROM, de carte son, de carte graphique et de tous les autres périphériques que tu souhaites utiliser.

INSTALLATION DE TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

1. Ferme toutes les applications avant d'installer le jeu.
2. Insère le disque 1 de Tony Hawk's Underground 2 dans ton lecteur de CD-ROM. Si la fonction Exécution automatique est activée, l'écran de titre s'affichera quelques secondes après avoir inséré le CD-ROM dans le lecteur. Si la fonction Exécution automatique n'est pas activée, il te suffit de double-cliquer sur Poste de travail puis sur l'icône de ton lecteur de CD-ROM pour lancer l'utilitaire d'installation. Clique sur le bouton Installer de l'écran de titre pour lancer le processus d'installation, puis suis les instructions qui s'affichent à l'écran.
3. Une fois Tony Hawk's Underground 2 installé, ton ordinateur installera les pilotes Microsoft DirectX 9.0c (sauf si tu les as déjà). A l'issue de l'installation de DirectX, il te sera peut-être nécessaire de redémarrer ton ordinateur pour activer les nouveaux pilotes. Pour plus d'informations concernant DirectX 9.0c, consulte le fichier d'aide correspondant.
4. Tu peux maintenant lancer Tony Hawk's Underground 2 à partir du menu Démarrer ou bien en double-cliquant sur Jouer depuis l'écran titre du CD-ROM. Remarque : tu dois conserver en permanence le CD-ROM de Tony Hawk's Underground 2 dans ton lecteur de CD-ROM pour pouvoir jouer.

CLES CD

Pour installer le jeu et y jouer, il te faut une clé CD valide. La clé CD se trouve au dos du manuel du jeu. Au cours de l'installation, il te sera demandé d'entrer la clé CD telle qu'elle apparaît sur le boîtier.

Conserve toujours ta clé CD en lieu sûr : elle te sera nécessaire si tu dois réinstaller le jeu. Ta clé CD est unique ; sans elle, tu ne peux pas jouer à ce jeu.

Un joueur utilisant une clé CD non valide ne pourra pas rejoindre une partie multijoueur, aussi assure-toi de saisir correctement ta clé CD.

Activision ne te demandera jamais ta clé CD. Ne la révèle jamais à personne. Si tu perds ta clé CD, tu n'en recevras pas une nouvelle.

DEMARRAGE DU JEU

Pour sélectionner les options des menus et naviguer, utilise les touches de direction **↑** et **↓**. Mets l'option désirée en surbrillance et appuie sur la barre d'espace ou sur la touche Entrée pour valider ton choix. Pour sélectionner une option, suis les instructions à l'écran et appuie sur la barre d'espace ou sur la touche Entrée pour accepter, ou sur la touche Echap pour revenir et naviguer dans le menu.

Tony Hawk's Underground 2 est compatible avec tous les gamepads classiques. Pour plus d'informations sur les types de gamepads pris en charge, consulte le fichier Lisez-moi de Tony Hawk's Underground 2.

UTILITAIRE DE LANCEMENT

Après avoir lancé Tony Hawk's Underground 2, tu verras quatre onglets dans la fenêtre de lancement : ceux-ci présentent diverses options de configuration du jeu. Cet utilitaire de lancement apparaît lorsque tu double-cliques sur l'exécutable Tony Hawk's Underground 2 (le fichier .exe).

ONGLET LANCEMENT

- *-Résolution de l'écran*
Pour jouer à Tony Hawk's Underground 2 avec une résolution d'écran spécifique, sélectionne celle que tu souhaites utiliser. Si le jeu s'exécute lentement, essaie de diminuer la résolution d'écran.
- *-Divers*
L'anticrénelage (ou anti-aliasing) lisse les bordures sur toutes les surfaces, ce qui améliore la qualité visuelle. Remarque : cette option peut ralentir l'exécution du jeu sur les machines peu puissantes.

- *-Ombres haute qualité*
Si tu actives les ombres haute qualité, les modèles de joueurs bénéficieront d'ombres plus détaillées. Remarque : cette option peut ralentir l'exécution du jeu sur les machines peu puissantes.
- *Activer clipping*
Si tu rencontres des problèmes de fluidité ou d'exécution, cette option est très utile. Le clipping désactive le rendu visuel des objets se trouvant loin du joueur, ce qui améliore la fluidité du jeu.
- *Activer brouillard (nécessite clipping)*
Si le clipping ne suffit pas à rendre le jeu fluide, le brouillard peut lui aussi améliorer la vitesse d'exécution en diminuant la distance d'affichage des objets et personnages.

ONGLET CONFIG CLAVIER

La section de configuration du clavier te permet de personnaliser tes commandes au clavier. Toutes les actions dont tu as besoin pour contrôler ton skater sont rassemblées dans ce menu, notamment les touches de déplacement ou de tricks.

Tu peux configurer le clavier pour un ou deux joueurs en mode Ecran partagé. Sélectionne Joueur 1 dans le menu déroulant situé en haut de l'onglet Config. clavier. Assigne les touches du **Joueur 1**, sauvegarde tes paramètres ; puis sélectionne **Joueur 2** dans le menu déroulant et fais de même.

Remarque : le jeu ne prend pas en charge l'utilisation de deux claviers sur un seul PC.

ONGLET CONFIG GAMEPAD

- Sélectionner joueur.
Tout d'abord, choisis dans le menu déroulant le joueur que tu souhaites configurer. Tu peux spécifier une configuration pour deux joueurs en sélectionnant le joueur approprié puis en assignant les fonctions au gamepad correspondant.

- Sélectionner gamepad.

Tu peux utiliser deux gamepads sur un seul PC. Il est possible de configurer totalement chacun des deux gamepads. Si tu as installé les pilotes de ton gamepad, celui-ci devrait apparaître dans ce menu.

Remarque : si tu ne peux pas afficher cet onglet dans l'utilitaire de lancement, c'est que ton ordinateur n'a pas correctement reconnu ton périphérique. Si le menu Sélectionner gamepad est actif, c'est que ton système a détecté un périphérique de jeu.

ONGLET TÊTES PERSO

Importe ta propre tête dans Tony Hawk's Underground 2 ! Pour cela, il te faut une image de taille 128 x 128.

1. Clique sur le bouton **Ajouter...**
2. Sélectionne le fichier 128 x 128 que tu souhaites importer dans Tony Hawk's Underground 2. Rappelle-toi le nom de ton fichier graphique : c'est par ce nom qu'il sera identifié dans Tony Hawk's Underground 2.
3. Lance Tony Hawk's Underground 2.
4. Va dans le mode Créer un skater
5. Sélectionne l'option Créer ta tête.
6. Choisis ta tête parmi la liste des têtes importées.
7. Modifie la position de ta tête, ton teint et ta couleur de peau, et voilà ! N'oublie pas de sauvegarder ton skater !

Pour savoir comment modifier ton skater, consulte la section Créer ta tête.

LES COMMANDES

COMMANDES DE BASES

S'ACCROUPIR

Pour t'accroupir, maintiens la touche **2** du pavé numérique appuyée. Quand tu t'accroupis sur ton skate, tu gagnes de la vitesse.

OLLIE (OU SAUT)

Pour faire un ollie (un saut), appuie sur la touche 2 du pavé numérique et relâche-la. Tu peux aussi faire un ollie en haut d'une rampe pour gagner en hauteur et/ou en longueur (suivant le type de rampe).

GRABS

Pour faire un grab, tu dois être en l'air. Une fois en l'air, appuie sur la **touche 6** du pavé numérique plus l'une des touches de direction : **Z**, **S**, **Q** ou **D** (consulte la section Contrôle du skater dans le tableau des commandes (page 13) pour la liste des touches de direction). Chaque touche de direction correspond à un grab différent. Plus tu maintiens la **touche 6** du pavé numérique enfoncée pendant un grab, plus tu peux prolonger ce grab. Plus ton grab est long, plus le score de ce trick est élevé.

FLIPS

Pour placer un flip, tu dois être en l'air. Une fois en l'air, appuie simultanément sur la **touche 4** du pavé numérique et sur l'une des touches de direction. Chaque touche de direction correspond à un flip différent.

GRINDS

Pour faire un grind, tu dois être à proximité d'une barre ou d'une surface propice à cette figure.

Tu dois d'abord placer un ollie (appuie sur la **touche 2** du pavé numérique et maintiens-la enfoncée) puis appuyer sur la **touche 8** du pavé numérique lorsque tu te trouves à proximité d'une barre ou d'une surface à grinder.

- 50-50 = Lorsque tu es parallèle à la barre, maintiens la **touche 8** du pavé numérique enfoncée.
- Nosegrind = Appuie sur la touche **↑** et sur la **touche 8**.
- 5-0 = Appuie sur la touche **↓** et sur la **touche 8**.
- Boardslide/Lipslide = Fais tourner la planche perpendiculairement à la barre et appuie sur la **touche 8**.
- Noseslide/Tailslice = Appuie sur les touches **←** ou **→** et sur **8**. Fais pivoter la partie de la planche que tu veux faire slider sur le rail.
- Smith/Feeble = Appuie sur les touches **↓, ←** ou **↓, →** et sur **8**.
- Crooked/Overcrook = Appuie sur les touches **↑, ←** ou **↓, ←** et sur **8**.

TRICKS AU COPING

Pour faire un trick au coping, monte tout droit sur la courbe d'une rampe ou d'un quarter et lorsque tu es en haut, appuie sur la **touche 8** et sur une touche de direction. Appuie sur les touches ← et → pour te maintenir en équilibre.

MANUALS

Pour placer un manual, appuie rapidement sur les touches ↑ puis ↓. Pour faire un nose manual, appuie sur les touches ↓ puis ↑. Appuie sur les touches μ puis ? pour assurer ton équilibre pendant un manual.

REVERTS

Pour placer un revert à la réception sur la rampe, appuie sur **7** ou **9** dès que tu entres en contact avec la rampe après un air.

NO COMPLY

Pour faire un no comply, appuie brièvement sur la touche ↑ juste avant d'appuyer brièvement sur la **touche 2** ou de la relâcher.

BONELESS/FASTPLANTS/BEANPLANTS

Pour faire un boneless, un fastplant ou un beanplant (en fonction du skater pro), appuie deux fois brièvement sur la touche ↑ et relâche la **touche 2**. Ces tricks te permettent de sauter plus loin et plus haut qu'un ollie ordinaire.

COMMANDES AVANCEES

PRESSURE FLIPS

Appuie une fois sur la touche **7** pour que tes pieds soient en position de pressure flip. Appuie sur **2** pour sauter, puis appuie simultanément sur **4** et sur μ, ?, ? ou ñ pour exécuter un pressure flip.

NOLLIE

Le nollie est un ollie (ou saut) exécuté non pas avec l'arrière mais avec l'avant de la planche. Pour réaliser un nollie, appuie d'abord deux fois sur la **touche 7** pour te mettre en position, puis appuie sur la **touche 2**. Il faut être en position de nollie pour placer des nollie flips. Quand tu places un grind ou un manual, tu peux changer de position et choisir entre regular, pressure ou nollie en appuyant sur la **touche 7**.

Remarque : tu as plus de chance de marquer des points en plaçant des pressures et des nollies.

SWITCH

Le skater marquera davantage de points s'il exécute ses tricks en inversant sa position par rapport à la normale. Pour te mettre en switch, appuie sur la **touche 9**. Tes stats diminuent quand tu es en switch, à moins que ta stat de Switch ne soit à son maximum.

WALLRIDES

Pour placer un wallride, arrive selon un angle de 45 degrés en ollie sur un mur et maintiens la **touche 8** enfoncée. Appuie ensuite sur la **touche 2** pour placer un wallie. Appuie sur les **touches ↓ et 2** pour sauter du mur.

STICKER SLAP

Saute droit sur le mur puis appuie sur les **touches ↓ et 2** pour poser ton pied sur le mur et repartir dans le sens opposé.

WALLPUSH

Avance ou fais un manual sur le mur et maintiens la **touche 8** enfoncée pour prendre appui sur le mur et te dégager.

SPINE TRANSFERS

Pour placer un transfert au dessus d'un spine (deux quaters placés dos à dos), appuie sur les touches 9 ou 7 lorsque tu t'élances de l'une des arêtes du spine.

S'ACCROCHER A UN VEHICULE

Pour faire un skitch (t'accrocher à un véhicule et te faire tracter), appuie sur la touche μ lorsque tu es juste derrière le véhicule. Appuie sur les touches directionnelles ? et ñ pour te maintenir en équilibre pendant un skitch.

TRICKS DE FLAT

Tous les tricks de flat s'effectuent à partir du manual ($\mu/?$ ou $?/\mu$). Quand tu es en manual, appuie deux fois sur l'une des touches 6, 8 ou 4, ou bien sur plusieurs de ces touches pour placer différents tricks de flat. Pendant les différents combos de flat, aide-toi des touches μ et ? pour garder l'équilibre.

FLIPS ET GRABS DEUX PRESSIONS

Appuie sur n'importe quelle touche de direction puis appuie deux fois sur la touche de flip ou de grab pour doubler le trick de base (une pression), voire en sortir une version plus élaborée. Ces tricks rapportent plus de points que si tu réalises le trick de base.

MODIFICATION EN COURS DE GRIND OU DE TRICK AU COPING

En plein grind ou trick au coping, appuie deux fois sur l'une des **touches 6, 8 ou 4** (ou plusieurs de ces touches) pour modifier ton trick.

POWERSLIDE

Appuie deux fois rapidement sur la touche **↓** puis appuie brièvement sur **9** pour placer un 180° rapide.

ACID DROPS

Appuie sur les **touches 7 et 9** quand tu sautes sur le quarter pipe pour placer un acid drop. Tu peux le faire en skatant ou en marchant (Voir le chapitre Marcher page suivante.)

MODE CONCENTRATION

Quand ton compteur spécial est rempli, appuie sur la **touche 0** pour passer en mode Concentration et tout voir au ralenti. Maintenant tu peux voir les tricks en détail et les exécuter parfaitement. Enchaîne les combos et maintiens ton compteur spécial au maximum pour rester en mode Concentration. Il y a deux limites au mode Concentration :

- Durée maximale de 15 secondes par utilisation.
- Maximum de 3 utilisations par combo.

PROJECTILES

En skatant dans la ville, tu vas parfois trouver des projectiles (des pommes, par exemple). Appuie sur la **touche 6** pour les ramasser et sur la **touche 4** pour les lancer. Il ne te reste plus qu'à trouver une cible... pourquoi pas un piéton ?

CRISE DE NERFS (TANTRUM)

Ton degré de frustration est indiqué dans un compteur spécial (la Barre de colère) qui augmente quand tu tombes. Essaie de remplir la barre en appuyant aussi vite que possible sur la **touche 8** pour évacuer toute ta frustration. Quand tu piques une crise, tu obtiens un petit bonus Freak Out qui te servira à déclencher ton prochain combo. Avec un compteur bien rempli, tu peux vraiment t'énerver et obtenir un gros bonus Freak Out. Alors lâche ta rage !

MARCHER ET ESCALADER

MARCHER

Dans Tony Hawk's Underground 2, tu peux descendre de ta planche et marcher ou courir. Pour descendre de ton skate et marcher, appuie sur la **touche 1**. En mode Marche, les déplacements du skater se font à l'aide des touches de direction. Si tu appuies sur la **touche 2** en la maintenant enfoncée, ton skater court au lieu de marcher.

ESCALADER/S'ACCROCHER

Pour escalader ou t'accrocher, tu dois être en mode Marche. Saute (**touche 2**) près d'un mur ou d'un câble puis appuie sur la **touche 9** pour t'accrocher au câble ou au rebord. Quand tu es suspendu, appuie sur les touches ← ou → pour changer de position, puis sur ↑ pour monter sur le rebord.

Remarque : tu ne peux pas escalader ou t'accrocher à tous les rebords.

TAGUER

Approche-toi d'un mur et dessine ton graff perso dessus en appuyant sur la **touche 8** (la surface doit être plane). Tu peux aussi utiliser le nouveau mode Créé un graff (voir page 23) pour personnaliser ton graff et le rendre unique.

ASTUCES COMMANDES

- Lorsque tu tombes, appuie plusieurs fois sur les touches du clavier numérique pour te relever plus vite.
- Chaque skater a ses tricks à lui. Tu peux les configurer comme bon te semble en utilisant le menu Modifier skater/tricks.
- Les tricks spéciaux rapportent davantage de points. Développe tes tricks spéciaux en évoluant en mode Carrière.
- Tu peux sauter de ta planche et continuer ton combo pendant un temps limité. Utilise ce déplacement pour reprendre de la vitesse et continuer à placer des tricks (juste avant la fin de ton combo).

ASTUCES POINTS

- Pour marquer davantage de points, combine grab et flip en prenant ton élan.
- Tu peux continuer tes combos en entrant des reverts et des manuals. Les manuals te permettent de poursuivre ton combo sur les zones de flat. Avec les reverts, tu continues ton combo après des tricks aériens placés sur des rampes.

- Au cours d'un run, la valeur d'un trick diminue à chaque fois que

tu le refais (à moins que tu sois en Free Skate). Pour faire un bon score, tu dois réfléchir à tes enchaînements et

varier tes tricks.

- Les tricks en switch rapportent plus de points et perdent

de la valeur indépendamment des tricks normaux.

- Essaie de faire un trick avant et après chaque grind.
- Utilise des tricks spéciaux pour faire de gros scores.
- Les grosses rotations (540°, 720°) en l'air rapportent beaucoup plus de points. Appuie sur les **touches 7** ou **9** pour tourner plus vite.
- Chaque trick placé dans un combo multiplie ton score.
- Les tricks en nollie rapportent plus de points que les tricks en ollie normaux.
- Fais des tricks en passant des gaps (textes de transfer en bleu) pour maximiser tes combos.
- Quand tu te réceptionnes après avoir passé un quarter, place un revert et un manual pour continuer ton combo.
- Tu peux inclure tous les types de tricks – trick au coping, manuals, tricks de vert, grinds, etc. – dans un combo et utiliser le revert pour les relier entre eux. Tu peux également inclure des spine transfers et des skitchs dans tes combos

COMPTEUR SPECIAL ET TRICKS SPECIAUX

Au fur et à mesure que tu marques des points dans Tony Hawk's Underground 2, ton Compteur spécial (situé en haut à gauche de l'écran) se remplit.

Quand le compteur spécial brille et clignote, la vitesse de ton skater augmente et tu peux faire des tricks auxquels tu n'as normalement pas accès. Le Compteur spécial augmente à

mesure que tu places des tricks. Tu peux donc réaliser un trick spécial au milieu de ton premier combo. Par défaut, tu commences avec 4 tricks spéciaux. Tu peux gagner des emplacements supplémentaires pour les tricks spéciaux si tu remplis des objectifs spéciaux en mode Carrière. Pour réaliser les tricks spéciaux, tu dois effectuer une combinaison à l'aide des touches de direction tout en appuyant sur la touche de grab, flip ou grind correspondante. Essaie d'évoluer en mode Carrière pour gagner davantage de tricks spéciaux.



COMMANDES DE LA CAMERA

Tu peux utiliser les touches de commande de la caméra pour déplacer la caméra et voir ce qui t'entoure lorsque tu skates. Pour trouver l'angle de vue que tu préfères, appuie sur les touches de commande de la caméra (**W**, **X**, **C** ou **V**). Tu peux également essayer différents angles en appuyant sur la **touche Tab**. Continue d'appuyer sur la **touche Tab** pour revenir à la position de caméra par défaut. Quand tu marches, appuie sur la **touche 7** pour recentrer la caméra derrière toi.

TABLEAU DES COMMANDES

Commandes des menus		Commandes de la caméra	
Accepter :	Entrée ou barre d'espace	Lever la caméra :	W
Retour / Annuler :	Echap	Baisser la caméra :	X
Sélection :	Touches de direction	Orienter la caméra vers la gauche :	C
		Orienter la caméra vers la droite :	V
Commandes du skater		Changer point de vue :	Tab
Avancer :	Z		
Reculer :	S	Multijoueur	
Tourner à gauche :	Q	Ouvrir fenêtre de chat :	Entrée
Tourner à droite :	D		
		Commandes de l'éditeur de park	
Actions		Sélection haut :	Origine
Ollie / Saut :	Pavnum 2	Sélection bas :	Fin
Grabs :	Pavnum 6	Sélection gauche :	Suppr
Flips :	Pavnum 4	Sélection droite :	Page Bas
Grinds :	Pavnum 8	Placer objet / Accepter :	Pavnum 2
Descendre de la planche :	Pavnum 1	Pivoter :	Pavnum 4 / 6
Alt. Descendre de la planche :	Pavnum 3	Effacer objet :	Pavnum 8
Nollie / pivoter vers la gauche :	Pavnum 7	Zoomer :	Pavnum 1 / 3
Switch / Pivoter vers la droite :	Pavnum 9	Baisser / Elever objet :	Pavnum 7 / 9
Mode Concentration	Pavnum 0	Rotation / Travelling caméra :	W / X / C / V

MENU PRINCIPAL

Le Menu principal de Tony Hawk's Underground 2 te permet de choisir entre les différents modes de jeu. Pour déplacer le curseur sur l'option de ton choix, appuie sur les touches de direction ↑ et ↓. Appuie sur entrée pour sélectionner l'option en surbrillance.



LE MODE CARRIERE



Quitte les rues de ta ville pour suivre Tony Hawk dans un tournoi international de skate sans précédent : le World Destruction Tour. Mi-compétition, mi-teuf géante, le World Destruction Tour réunit aussi bien des vétérans endurcis que des jeunes pros aux

dents longues comme toi. Cette compétition underground unique en son genre oppose l'équipe de Tony à celle de Bam Margera dans une orgie de skate, de cascades et de défis tous plus délirants les uns que les autres. Ce qui est sûr, c'est qu'après le passage du World Destruction Tour, plus rien ne sera comme avant !

MODE CLASSIQUE

Prêt à renouer avec les racines ? Rejoue aux grands classiques (retrouver les lettres SKATE, faire le meilleur score, etc.) dans les niveaux de Tony Hawk's Underground 2, et découvre 6 anciens niveaux dotés de 10 nouveaux objectifs chacun et d'une limite de temps de 2 min. La progression par arborescence te permet de choisir quel sera le niveau suivant.

JOUER EN LIGNE

Tu as envie de jouer en ligne sur Internet ou sur un réseau local (LAN) ? Prépare-toi à affronter d'autres joueurs (jusqu'à 8) disséminés aux quatre coins de la planète ! Consulte le chapitre Jeu en ligne pour savoir comment jouer à Tony Hawk's Underground 2 sur Internet.

SUPER SCORE / FREE SKATE

Choisis un niveau et montre de quoi tu es capable dans une session de deux minutes ou sans limite de temps, simplement en Free Skate, sans avoir d'objectifs à accomplir. Tu peux également réaliser des Super scores et établir de nouveaux records dans ce mode. Le niveau Boston est accessible dès le début. Pour accéder à d'autres niveaux et pouvoir y jouer ensuite, tu dois jouer en mode Carrière ou en mode Classique.

2 JOUEURS

Si tu veux affronter un pote en un contre un, ce mode te propose de nombreuses parties 2 joueurs.

Remarque : le mode 2 joueurs peut se jouer à l'aide d'un seul clavier pour les deux joueurs, ou l'un à l'aide du clavier et l'autre avec un gamepad.

MODES CREATION

CREER UN SKATER

Tu veux avoir un rider hors du commun ? L'option Créer un skater te permet de créer un rider de toutes pièces et de jouer avec lui dans tous les modes de Tony Hawk's Underground 2.

CREE TON PARK

Crée un skate park ou une ville entièrement dédiée au skate ! Indique la taille et le nom de ton park et mets-toi au boulot. Tu as le choix entre un grand nombre d'éléments. Tu peux également utiliser le nouvel outil Barre pour créer tes propres rails de grind. Tu peux ensuite intégrer tes propres objectifs et challenges au niveau.

CREE UN GRAFF

Tu veux marquer les esprits ? Crée ton propre graff en modifiant à ta guise les tonnes d'images à ta disposition, et pose ta griffe sur tous les murs de la ville. Tu peux aussi placer ton graff sur certains vêtements de ton skater ainsi que sur ta planche (dans le menu Crée un skater).

CREER OBJECTIF

Choisis un niveau et crée des objectifs que tu peux échanger ou partager en ligne avec des potes. Choisis entre Skate, Combo, Super score ou plein d'autres types d'objectifs ! Tu peux également télécharger de nouveaux objectifs en ligne et jouer dans ce mode.

CREE TON TRICK

Les tricks disponibles dans le jeu ne te conviennent pas ? Crée tes tricks persos ! Crée tes tricks, puis va les montrer en ligne. Tu peux également les échanger avec des joueurs du monde entier.

IMPORTE TA TÊTE

Tu veux faire partie du jeu ? Pour passer de l'autre côté du miroir, il te suffit de prendre une photo de ta tête, de la sauvegarder en tant que fichier graphique de taille 128 x 128 puis de sélectionner ce fichier dans la section Têtes perso du jeu. Pour savoir comment importer ta tête dans le jeu, consulte la section Créer ta tête

OPTIONS

C'est ici que tu peux régler tous tes paramètres et sauvegarder ou charger des parties. Tu peux modifier la configuration de la manette, ajuster les paramètres audio, consulter les records pour chaque niveau, saisir des cheat codes et visionner des cinématiques.

LE MODE CARRIÈRE

L'HISTOIRE

Alors que tu n'es encore qu'un jeune skater plein de promesses au début de sa carrière pro, le légendaire Tony Hawk t'invite à rejoindre son équipe pour une compétition unique et sans frontières où tu devras marquer des points pour ton équipe au travers d'épreuves de skate hardcore et de cascades de folie. L'équipe de Tony et celle de Bam vont s'affronter au cours d'une compétition de skate underground. Des centaines des défis, tous plus délirants les uns que les autres, attendent ces deux équipes.

OBJECTIFS ET LE MENU VOIR OBJECTIFS

Avant chaque niveau, une liste des objectifs à atteindre s'affiche. Skate à travers le niveau pour atteindre ces objectifs, ou utilise Voir objectifs dans le menu Pause pour obtenir des astuces. N'oublie pas de chercher ton coéquipier, qui a lui aussi ses propres objectifs. Une fois que tu l'as trouvé, appuie sur la **touche 6** pour en prendre le contrôle et déverrouiller ses objectifs. Tu dois trouver ton coéquipier, un invité et un skater secret pour déverrouiller tous les objectifs d'un niveau. Une fois que les objectifs sont déverrouillés, tu peux les atteindre en utilisant ton skater ou un des autres personnages. Bonne chance !

MODES MULTIJOUEUR

JOUER EN LIGNE OU EN RESEAU

Connecte ton ordinateur à Internet ou à un réseau local (LAN), et tu pourras disputer des parties opposant jusqu'à huit joueurs. Si tu as accès à Internet et que tu utilises un modem "dial-up" (accès réseau distant) ou à large bande, tu peux défier d'autres skaters des quatre coins du monde.



Remarque : si tu n'as pas accès à Internet ou à un réseau local, tu peux toujours jouer en écran partagé à deux joueurs.

2 JOUEURS

Joue contre un ami en écran partagé, à l'aide du clavier et/ou d'un gamepad.

PARTIES MULTIJOUEURS

TRICK ATTACK

Le joueur qui réalise le meilleur score au terme du temps imparti gagne !

CHALLENGE DE SCORE

Le principe est proche de celui de Trick Attack, à la différence près que le vainqueur est le premier skater à atteindre le score cible !

COMBO MAMBO

Le vainqueur est le skater qui claque le plus gros combo dans le temps imparti ! Fais de bons gros combos, car c'est celui qui rapporte le plus de points qui est retenu comme score final.

CLIQUE !

Celui-ci est simple à expliquer : le joueur qui claque le plus gagne ! Lorsque deux skaters se rentrent dedans, le joueur le plus rapide reste debout. Alors exécute des tricks spéciaux pour booster ton compteur spécial et claque les autres skaters !

ROI DE LA SESSION

Il y a une couronne qui traîne dans les parages. Le premier à la découvrir devient roi. Quand tu es roi, tu as la couronne sur la tête. Ton score se met alors à augmenter. Pour équilibrer les chances, tu avances moins rapidement quand tu es roi. Pour voler la couronne du roi, il faut le bousculer. Le premier joueur qui réussit à conserver sa couronne pendant un laps de temps défini remporte la partie.

Astuce : pour trouver la couronne, suis la flèche située en haut de l'écran.

GRAFFITI

C'est le joueur qui a "tagué" le plus d'objets qui gagne ! Pour marquer les obstacles avec ta couleur, place des tricks dessus. Pour effacer les marques de tes potes, fais de meilleurs scores et entre de plus gros combos sur le même objet.

AU FEU !

Impressionne tout le monde en lançant des boules de feu avec l'arrière de ta planche ! Plus ton score de combo est élevé, plus tes boules de feu sont grosses. Ton objectif est de pulvériser les autres joueurs. Lance des boules de feu avec les **touches** ↑ et 4 ou ↓ et 4.

Tu peux appuyer plusieurs fois sur la **touche 4** pour lancer des doubles, triples, voire quadruples boules de feu !

Le score de combo requis pour lancer une énorme boule de feu dépend du niveau de difficulté (1 : niveau facile, 5 : niveau difficile).

ELIMISKATE (JEU EN LIGNE UNIQUEMENT)

Une nouveauté dans Tony Hawk's Underground 2 ! Ce nouveau jeu ressemble à Trick Attack, sauf que cette fois, il y a plusieurs phases par partie, chacune avec une limite de temps variable. A la fin de la première phase, le joueur qui possède le score le plus bas est éliminé de la partie, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul skater, qui est alors déclaré vainqueur !

CHASSE AU TRESOR

Une nouveauté dans Tony Hawk's Underground 2 ! Chaque joueur place 5 pièces dans le niveau. Tu gagnes si tu ramasses toutes les pièces (y compris les tiennes), ou si tu es celui qui en a ramassé le plus à la fin du temps imparti.

ATTAQUE OBJECTIF (EN LIGNE SEULEMENT)

Tu peux jouer à Attaque objectif en mode Carrière ou avec les objectifs que tu as créés. Jouez l'un contre l'autre pour voir qui atteint les objectifs en premier ! C'est le joueur « serveur » qui sélectionne les objectifs activés. Parcours un niveau et adresse-toi à un juge pour activer un objectif. Le joueur (ou l'équipe) qui remplit tous les objectifs en premier est déclaré(e) vainqueur. L'option Créer un objectif te permet de créer tes propres objectifs (y compris ceux avec des véhicules) et de

les utiliser dans une session Attaque objectif en ligne.

CAPTURE DU DRAPEAU (EN LIGNE SEULEMENT)

Forme une équipe et tente de voler le drapeau de la formation adverse. Trouve le drapeau de l'équipe adverse, prends-le et rapporte-le à ta base. Il sera alors considéré comme capturé. Pour marquer des points, il faut que le drapeau de ton équipe soit dans ta base. Si le drapeau de ton équipe n'est pas dans ta base, une flèche indique sa position. Trouve la personne qui l'a pris et bats-toi pour le lui reprendre !

PENDU (2 JOUEURS SEULEMENT)

Les grands classiques ne se démodent pas. Rien de tel qu'un bon vieux pendu pour remettre les pendules à l'heure. Dans ce concours de tricks en un contre un, exécute un trick puis regarde ton adversaire essayer de battre ton score. Il doit faire aussi bien ou mieux que toi, S'il échoue, il récupère une lettre. Le premier qui récolte toutes les lettres n'a plus qu'à aller chercher le mot "défaite" dans le dico !

FREE SKATE

Aucune règle, aucune limite de temps, aucun score ; la rue est à toi. Mieux encore : tu ne seras même pas dérangé par les incontournables vigiles et policiers. Par défaut, toutes les parties en ligne démarrent en mode Free Skate.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Pour sauvegarder ta partie, sélectionne **Sauvegarder** partie dans le menu d'options. Pour charger une partie sauvegardée précédemment, sélectionne Charger partie dans le menu Options.



- Le fichier Carrière contient aussi bien ton skater et sa progression en mode Carrière que tout ce que tu as déverrouillé

au cours de la partie.

- Le fichier Paramètres réseau contient les paramètres réseau, ta liste de potes et le profil GameSpy. N'oublie pas de sauvegarder tes paramètres réseau après t'être connecté à GameSpy® ou avoir ajouté un nouveau pote à ta liste.
- Le fichier Park contient l'agencement du park ainsi que tous les objectifs personnalisés que tu as ajoutés.
- Le fichier Objectifs contient tous les objectifs personnalisés que tu as créés pour les niveaux. Crée jusqu'à 10 objectifs pour chaque niveau – le fichier peut stocker jusqu'à 120 objectifs individuels.

CREER UN SKATER

Remarque : le Service clientèle d'Activision n'est pas en mesure de résoudre les problèmes liés aux skaters créés par l'utilisateur.

Dans Tony Hawk's Underground 2, tu as la possibilité de créer à peu près tous les skaters qui te passent par la tête. Crée un skater et connecte-toi pour montrer ton look !

Remarque : il est impossible de changer ou de personnaliser certains éléments avec d'autres.



OPTIONS CREER

Dans le menu Créer un skater, tu peux créer un nouveau skater ou modifier ton skater actuel. Tu peux aussi charger un skater précédemment sauvegardé ou sauvegarder le skater que tu viens de créer.

CATEGORIES D'ELEMENTS

Les catégories d'éléments disponibles quand tu crées un nouveau skater ou modifies le skater avec lequel tu es en train de jouer sont :

- Infos = Nom, Ville d'origine, Age, Sexe, Position, Push, Tricks
- Tête = Couleur peau, Type de visage, Coiffure, Couleur cheveux, Barbe, Couleur barbe, Type de chapeau, Couleur chapeau, Logo chapeau, Lunettes, Couleur lunettes
- Torse = Style chemise, Couleur 1 chemise, Couleur 2 chemise, Logo devant, Ajuster logo devant, Logo arrière, Ajuster logo arrière, Sac à dos, Couleur sac à dos, Accessoires, Couleur accessoires
- Jambes = Pantalon, Couleur pantalon, Chaussettes, Couleur chaussettes, Chaussures, Couleur chaussures
- Tatouage = Tatouage tête, Tatouage torse, Tatouage dos, Tatouage biceps gauche, Tatouage avant-bras gauche, Tatouage biceps droit, Tatouage avant-bras droit, Tatouage jambe gauche, Tatouage jambe droite
- Options corps = Corpulence, Haut tête, Tête, Nez, Mâchoire, Torse, Taille, Biceps, Avant-bras, Mains, Chevilles, Mollets, Pieds
- Protections = Casque, Couleur du casque, Logo du casque, Coudières, Couleur coudières, Genouillères, Couleur genouillères

CREER TA TETE

Tu peux prendre une photo numérique de ton visage, l'envoyer, la télécharger dans ta partie et l'utiliser en mode Crée un skater ! Il n'y a que quelques étapes très simples à suivre pour que tu sois dans le jeu !

TA PHOTO DANS LE JEU

Pour que ton visage apparaisse dans le jeu, tu dois suivre les étapes suivantes :

1. Prends une photo numérique de toi. Veille à prendre la photo bien de face et que la lumière soit franche (pas d'ombre !).
2. Sauvegarde ta photo en tant que fichier graphique (.bmp, .jpg, .gif, .png) de taille 128 x 128.
3. Sélectionne **Têtes perso** dans l'utilitaire de lancement pour accéder au menu du même nom. Parcours le disque dur de ton ordinateur et sélectionne ta photo numérique.
4. Maintenant que tu as importé ta tête dans le jeu, lance le jeu et ouvre la section Créer un skater pour modifier ton visage et la couleur de ta peau (voir les instructions dans la section suivante).

MODIFIER TON VISAGE

Pour modifier la photo que tu as importée, tu dois suivre les étapes suivantes :

1. Sélectionne Modifier points. Dans le menu Créer un skater, tu peux modifier les points qui constituent ton visage en suivant les instructions à l'écran. Tu peux modifier tous les points nécessaires jusqu'à ce que tu sois satisfait.
2. Assortis ensuite la couleur de ton visage avec le reste de la peau en sélectionnant Colorier ton visage. Tu retrouves les trois barres qui représentent la coloration, la saturation et la valeur de la couleur de ton visage. Ne t'inquiète pas si nos valeurs prédéfinies ne correspondent pas à ce que tu veux – à ce stade, tu dois juste t'assurer que la couleur de ton visage correspond de façon homogène à la texture prédéfinie autour du visage. Tu pourras peaufiner la couleur de ta peau à l'étape suivante.

3. Pour corriger la couleur de ta peau ou la changer totalement, sélectionne Couleur de peau. Tu retrouves les trois barres qui représentent la coloration, la saturation et la valeur de la couleur de ta peau.
4. Tu as fini de modifier ta tête personnalisée.

TERMES ET CONDITION D'UTILISATION DE LA FONCTION CREER TA TETE

En utilisant l'option Créer ta tête, tu comprends et acceptes qu'elle est proposée à des fins personnelles et uniquement dans le but de te permettre d'insérer ton visage ou ton portrait dans Tony Hawk's Underground 2. Tu n'es pas autorisé à utiliser le visage ou l'apparence d'autrui, ce qui inclut entre autres toute personne célèbre, publique ou tout personnage historique sans autorisation écrite préalable de cette personne ou de son représentant légal. Toute utilisation non autorisée du visage ou de l'apparence d'une autre personne constitue une violation des lois fédérales et gouvernementales régissant la vie privée, des droits de publicité et/ou de la législation relative à la propriété intellectuelle et peut être punie par la loi.

CREE UN GRAFF

Repousse les limites de ton imagination ! Grâce à ce nouvel outil, tu peux superposer et combiner toutes sortes d'éléments graphiques ou textuels pour créer ton propre logo. Tu peux ensuite utiliser ce logo comme graff ou le placer sur ton skate ou tes vêtements !



OPTIONS

Depuis le menu principal, sélectionne Modes création puis Crée un graff. De là, tu peux créer, modifier, charger ou sauvegarder un graff. Tu peux aussi choisir un graff dans une liste pré-établie, et le modifier ou t'en servir tel quel.

L'éditeur te permet de choisir parmi 10 calques. Choisis-en un puis rends-toi dans Sélectionner Graff pour faire ton choix : dessins, illustrations, logos, fonds, formes étranges, logos des sponsors... tu ne vas plus savoir où donner de la tête. Tu peux même entrer ton propre texte ! Une fois que tu as arrêté ton choix sur un élément précis, appuie sur la touche Echap pour revenir à l'éditeur de graff et obtenir un aperçu du motif. Plusieurs options sont ensuite disponibles :

- Modifier graff/texte : idéal pour les indécis. Cette option te permet de revenir en arrière et de faire un nouveau choix pour ce calque.
- Supprimer calque : parfois le mieux, c'est de tout reprendre à zéro.
- Modifier calque : appuie sur les touches de direction ← ou → pour faire pivoter le calque. Appuie sur les touches de direction ↑ ou ↓ pour modifier la taille du calque. Les touches de direction servent à déplacer le

calque à l'intérieur du cadre.

- Rotation horizontale : pour faire basculer le calque de gauche à droite et voir son reflet.
- Rotation verticale : pour faire basculer le calque de haut en bas et voir son reflet.
- Passer derrière : pour placer le calque sélectionné derrière tous les autres afin de modifier le rendu visuel de ton graff.
- Passer devant : pour placer le calque sélectionné devant tous les autres afin de modifier le rendu visuel de ton graff.
- Dupliquer calque : crée une réplique exacte du calque sélectionné.
- Palette couleurs : pour modifier la couleur de l'élément graphique sélectionné à l'aide d'une des 16 couleurs disponibles. Les curseurs Coloration, Saturation, Valeur et Fondus te permettent d'apporter la touche finale à ta création.

Une fois que tu as créé tous tes calques, appuie sur la touche **Echap** pour revenir à la liste des calques sur la gauche. Tu disposes de 10 calques pour créer un chef-d'oeuvre ! Quand ton graff est achevé, sélectionne Fait en bas de la liste des calques pour revenir au menu Crée un graff. Tu peux à présent sauvegarder ton graff et l'utiliser dans le jeu !

CREE TON PARK

COMMANDES

Tony Hawk's Underground 2 dispose d'un des éditeurs de niveaux les plus avancés. Il te permet de concevoir tes propres niveaux et d'y placer différents objectifs que tu as créés.



Remarque : le Service clientèle d'Activision n'est pas en mesure de résoudre les problèmes inhérents aux parks créés par les utilisateurs.

COMMANDES DE BASES

L'élément sélectionné sert de « curseur » lorsque tu utilises les touches de sélection **W**, **X**, **C** et **V** pour déplacer un élément dans le park. Les **touches 4 et 6** permettent de faire pivoter l'élément, la **touche 2** de le placer. La **touche 8** supprime les éléments faisant obstacle à la pièce manipulée.

CHANGER D'ELEMENT

Sélectionne les éléments à l'aide des touches de direction. Les touches Suppr et Page Bas te permettent de te déplacer à travers différentes catégories d'éléments. La catégorie sélectionnée apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran. Une fois la catégorie sélectionnée, les touches Origine et Fin te permettent de faire défiler les différents éléments au sein de cette catégorie. Le nom de l'élément sélectionné apparaît au-dessus de la pièce.

ELEVER ET ABAISSER LE SOL

Utilise les **touches 7 et 9** pour élever et baisser le sol sous la pièce actuellement sélectionnée. Pour élever ou abaisser des zones entières, choisis un grand élément comme le S bowl de la catégorie Pools. Appuie ensuite sur **7** ou **9** pour élever ou baisser toute une section de ton park.

OUTILS ET PRESSE-PAPIERS

Tu peux sélectionner un secteur de ton park ou d'un autre park et le copier-coller à l'aide de l'outil de Sélection zone. Choisis la catégorie Outils à l'aide des touches de sélection et trouve le curseur Sélection zone. Place le curseur à

l'endroit voulu. Appuie sur la **touche 2** pour démarrer la sélection, utilise les touches de sélection pour te placer sur la zone choisie (ombrée en rouge) puis appuie sur la **touche 2** pour confirmer la sélection. Le menu de sélection suivant apparaît :

- Continuer – retour à l'éditeur de park.
- Copier – effectue une copie de la zone sélectionnée dans la catégorie Presse-papiers pour une utilisation ultérieure.

Remarque : si ton park utilise déjà beaucoup de mémoire, tu ne pourras peut-être pas copier des secteurs entiers.

- Couper – enlève la zone sélectionnée et la garde dans le Presse-papiers pour l'utiliser dans une autre zone.

Effacer des éléments – efface le secteur sélectionné.

Après avoir sélectionné un secteur et utilisé la fonction Copier ou Couper, utilise les touches de sélection pour choisir la catégorie Presse-papiers. Déplace-toi sur la gauche ou sur la droite pour afficher toutes les sélections sauvegardées. Tu peux alors déplacer l'objet sauvegardé dans tout le park et appuyer sur la **touche 2** pour le déposer.

L'OUTIL DE GAP

Lorsque tu réalises un saut difficile ou une manœuvre assez risquée au-dessus d'un gap, tu gagnes de points supplémentaires. C'est en exécutant des tricks au-dessus des gaps que l'on obtient de bons scores. Un gap peut être, entre autres : un saut d'une rampe à une autre, un air entre deux quaters éloignés, un grind sur un rail long et non droit, voire un manual sur une table particulièrement difficile.

CREER DES GAPS

Les gaps permettent de relier deux objets. Dans l'Editeur, sers-toi de l'outil de Gap pour sélectionner le premier élément du gap. Sélectionne ensuite le second élément pour compléter le gap. Chaque élément du gap aura un « seuil de gap » qui lui sera attaché. Ce dernier ressemble à un « mur » filaire blanc rattaché à l'élément. Pour passer un gap dans le jeu, le joueur doit sauter au-dessus de l'un des seuils de gap, et passer de l'autre côté avant la réception. Place l'outil de Gap sur un élément attaché à un gap pour modifier son seuil de gap. Les **touches 4 et 6** permettent de faire pivoter le seuil de gap sur un autre côté de l'élément. Les **touches 7 et 9** permettent de modifier les dimensions du gap sélectionné. Appuie sur la **touche 2** pour accéder au menu de gap.

MENU OPTIONS DE GAP

- **Nommer le gap** – texte s'affichant lorsque un joueur passe le gap.
- **Fixer le score du gap** – indique le nombre de points du gap.
- **Choisis ton gap** – tu peux définir comment placer un gap en choisissant parmi ces différentes options. Cette option est très utile pour paramétrer les objectifs de gap créés. Tu peux créer des gaps que le joueur ne peut effectuer que s'il utilise une voiture ou s'il est en mode Marcher par exemple.

Astuce : tu peux toujours revenir au menu de Gap en plaçant l'outil de gap sur un élément coloré en bleu et en appuyant sur la touche **Entrée**.

Pour effacer un gap, place l'outil de Gap sur l'un des deux éléments du gap et appuie sur la **touche 8**. Les deux éléments du gap seront supprimés.

Remarque : il est impossible de lier des gaps directement à des barres créées avec l'outil Barre. Il faut les lier à des éléments placés sous les barres.

L'OUTIL BARRE

Le nouvel outil Barre fourni avec Tony Hawk's Underground 2 te permet de créer des agencements complexes passant par-dessus n'importe quel élément de ton park. L'outil Barre te permet de créer des barres avec les formes que tu veux. Lorsque tu mets l'outil Barre en surbrillance, tu es en mode Déplacement libre. Déplace le curseur dans l'ensemble du park à l'aide des touches de sélection. Utilise les **touches 7 et 9** pour élever et baisser le curseur. Les touches de commande de la caméra permettent de diriger la caméra. Appuie sur la **touche 4 ou 6** pour faire "passer" le curseur de barre à la barre la plus proche ou au point d'un objet le plus proche. Appuie sur la **touche 2** pour placer un poteau et commencer à créer une barre. Au fur et à mesure que tu déplaces le curseur, une barre reliée au point de départ de ton curseur apparaît. Continue à appuyer sur la **touche 2** pour placer les raccords de barre. Appuie sur la touche 8 lorsque tu as terminé ta barre. Le curseur sera à nouveau en Déplacement libre.

MODIFIER UNE BARRE EXISTANTE

L'outil Barre peut également servir à modifier les barres existantes. Déplace le curseur sur une barre ou sur un raccord de barre jusqu'à ce qu'il clignote. Appuie sur la **touche 8** pour supprimer les passages qui clignotent. Appuie sur la **touche 4 ou 6** pour "attraper" la barre la plus proche. Une fois que tu as cette barre, tu peux la déplacer dans toutes les directions, la monter ou la descendre. Appuie sur la **touche 2** pour placer la barre dans une nouvelle position et revenir en Déplacement libre.

Remarque : tu ne peux pas grinder des barres ayant des angles supérieurs à 45°. Lorsque tu crées des barres, les raccords NE POUVANT PAS être grindés en continu apparaissent en rouge. Un raccord vert indique que la transition entre deux barres est possible.

AUTRES COMMANDES

Appuie sur la touche **Echap** pour faire apparaître le menu Editeur de park. Les **touches 1 et 3** permettent de faire des zooms avant ou arrière.

LE MENU CREE TON PARK

Pendant la construction, appuie sur la touche Echap pour accéder au menu Editeur de park.

- Continuer – reprends la construction où elle en était lorsque tu as quitté l'éditeur de parks.
- Partie test – tu te retrouves dans le park que tu as créé avec le dernier rider que tu as utilisé. A toi de voir si tu as fait du bon boulot !
- Créer un objectif – voir le chapitre Créer un objectif pour plus d'informations.
- Choisis l'heure – décide du moment où tu vas faire du skate : le matin, dans la journée, le soir ou en pleine nuit.
- Changer d'environnement – tu disposes de 5 environnements que tu peux modifier à tout moment. Cela ne changera en rien le park et ne modifiera pas sa configuration.
- Redimensionner park – modifie la taille de ton park. Tu peux modifier chaque secteur de ton park indépendamment des autres.
- Exploder park – cela te permet de recommencer ton park au début... A toi de voir si c'est nécessaire !
- Nb. joueurs max – IMPORTANT ! Décide du nombre de personnes qui pourront venir jouer dans ton park en même temps. Moins tu autorises de joueurs, plus tu as de mémoire à ta disposition. Ce paramètre est de 2 par défaut. Si tu veux mettre ton park en ligne et jouer avec plus de joueurs, n'oublie pas de régler ce paramètre comme il faut. Tu peux modifier le nombre de joueurs max à tout moment mais si l'indicateur mémoire du park est plein, tu devras supprimer des pièces et abaisser certains secteurs pour avoir suffisamment de mémoire pour le nombre de joueurs voulu.

- Sauvegarder park – sauvegarde ton park sur le disque dur. Le nom de la sauvegarde devient le nom de ton park.
- Charger park – charge un park précédemment créé depuis le disque dur.
- Charger park préconstruit – charge un park préconstruit inclus dans Tony Hawk's Underground 2. Tu pourras apprendre beaucoup de choses sur la configuration des parks en observant ceux qui te sont proposés. Tu as de plus la possibilité d'effacer et de reconstruire tout ou partie des ces parks.
- Quitter – retour au menu principal.

AUTRES ELEMENTS IMPORTANTS

POINTS DE DEPART

- Départ joueur 1 – l'objet vert marqué "1P" représente le point de départ du Joueur 1. Cet élément indique le point de départ pour le joueur 1. Tu ne peux placer qu'un point de départ par niveau.
- Départ joueur 2 – l'objet rouge marqué "2P" représente le point de départ du joueur 2. Le point de départ du Joueur 2 fonctionne de la même manière : il marque le point de départ du second joueur lors d'une partie multijoueur.
- Multijoueur/Départ Pendu – indique le départ d'une partie de pendu. Le point de départ du joueur 1 sert également de point de départ du pendu. Tu ne peux placer que 6 points de départ de pendu dans un niveau.
- Départ Roi de la session – cet élément indique l'endroit où la couronne va apparaître dans les parties Roi de la Session. Tu peux placer jusqu'à 6 couronnes dans ton niveau.
- Départ Drapeau – cet élément indique l'emplacement des drapeaux de chaque équipe dans les parties Capture du drapeau (parties multijoueur en ligne).

L'INDICATEUR MEMOIRE

Au fur et à mesure que tu ajoutes des éléments, des barres et des objectifs dans ton niveau, l'indicateur mémoire en bas de l'écran se remplit. Lorsque cet indicateur est entièrement rouge, tu ne peux pas plus rien ajouter dans ton park.

Remarque : augmenter ou diminuer le nombre de joueurs max autorisés dans le park réduit ou accroît la quantité de mémoire disponible.

CREER OBJECTIF

Tu es prêt à concevoir ton propre jeu ?

Tu peux prendre un des parks que tu as créés ou un des niveaux du jeu et concevoir tes propres objectifs et tes propres challenges. Echange tes créations en ligne avec tes amis ou essaie d'atteindre tes objectifs lors de parties multijoueur d'Attaque Objectif. Trickspots, enchaînements de fou, objectifs de combo — il ne te faut qu'un peu de temps et beaucoup de créativité.



Depuis le menu principal, sélectionne Modes création puis Créer objectif. Si tu veux utiliser les objectifs de quelqu'un d'autre, choisis Charger objectifs et charge-les. Dans le menu de choix des niveaux, tu verras une suite de chiffres sous chaque nom de niveau. Le chiffre le plus à droite correspond au nombre maximum d'objectifs que tu peux créer pour chaque niveau. Le chiffre juste avant correspond au nombre d'objectifs créés pour ce niveau. Choisis un niveau et tu commenceras en mode Free Skate. Vas voir un piéton pour lancer un objectif ou mets-toi en pause et choisis Voir objectifs pour atteindre un objectif particulier.

CREER TES PROPRES OBJECTIFS

Tu peux également utiliser ce mode si tu veux créer tes propres objectifs. Pour créer un objectif dans un niveau, appuie sur la touche Echap et choisis Créer un objectif. Si c'est ton premier objectif, choisis Créer nouvel objectif. Ensuite, tu peux accéder à tes autres objectifs créés pour ce niveau depuis cet écran.

Remarque : pour les parks créés, tu ne peux accéder à cette option que depuis le menu Options de l'Editeur de park.

COMMANDES

Lorsque tu crées un nouvel objectif, les deux premières étapes sont les mêmes : place avant tout le piéton qui donnera l'objectif. Deuxièmement, place l'élément de redémarrage à l'endroit où tu veux que le joueur soit placé lorsqu'il commence cet objectif. Utilise les touches de sélection pour déplacer le piéton ou le curseur dans le niveau. Les touches de contrôle de la caméra te permettent de déplacer la caméra de manière à placer des objets plus précisément à l'intérieur du niveau. Les **touches 7 et 9** permettent de lever ou de baisser un objet. Les **touches 1 et 3** permettent de faire des zooms avant ou arrière. Appuie sur Entrée pour placer un objet dans le niveau. Ensuite, fais ton choix dans la liste suivante des types d'objectifs :

Lettres SKATE – le joueur doit récupérer 5 lettres dans le temps imparti pour gagner. Place le piéton objectif (la personne qui donne l'objectif) dans le niveau à l'aide des commandes précédentes. Ensuite, choisis le point de démarrage du joueur qui devra remplir l'objectif (indiqué par le texte vert 1P et la flèche jaune). Tu dois alors placer les lettres S-K-A-T-E aux endroits que tu veux dans le niveau. Les joueurs peuvent récupérer les lettres S-K-A-T-E tout en ridant, en marchant ou en conduisant un des nombreux véhicules de Tony Hawk's Underground 2.

Lettres COMBO – place le piéton objectif, le point de départ du joueur et les lettres C-O-M-B-O dans le niveau aux endroits voulus. Le joueur doit récupérer toutes les lettres en un seul combo.

Super score – place le piéton objectif et le point de départ du joueur, puis ouvre le menu Modifier objectif. Un objectif Super score met au défi le joueur d'atteindre un score que tu détermine.

Super combo – place le piéton objectif et le point de départ du joueur, puis ouvre le menu Modifier objectif. Dans cet objectif, le joueur doit atteindre un certain score un seul combo.

Tricks de skate – place le piéton objectif et le point de départ du joueur, puis ouvre le menu Modifier objectif. Dans cet objectif, les tricks apparaissent sur le côté droit de l'écran et le joueur doit les effectuer avant que l'écran ne se remplisse.

Tricks de skate en combo – place le piéton objectif et le point de départ du joueur, puis ouvre le menu Modifier objectif. Les tricks de skate en combo sont les mêmes que les tricks de skate à ceci près que le joueur doit faire des combinaisons de tricks pour valider chaque bloc.

Tricktris – place le piéton objectif et le point de départ du joueur, puis ouvre le menu Modifier objectif. Tricktris est semblable au trick de Skate à ceci près que les tricks apparaissent dans des blocs prédéterminés.

Gap – place le piéton objectif et le point de départ du joueur, puis sélectionne un ou plusieurs gaps qui seront intégrés à cet objectif. Les objectifs de gap sont parmi les objectifs les plus utiles et les plus facilement modifiables de Tony Hawk's Underground 2.

Dans un objectif de gap, le joueur doit passer un ou plusieurs gaps et, si besoin est, placer un trick particulier au-dessus de ce gap. Tu peux atteindre un objectif de gap en skatant, en marchant ou en conduisant. Les objectifs de gap peuvent donc nécessiter de placer des tricks complexes en certains lieux bien précis (par exemple "Place un 900 au-dessus de ce channel") ou de faire des sauts complètement fous en voiture.

LE MENU MODIFIER OBJECTIF

Après avoir placé les objets nécessaires à la réalisation de ton objectif, le menu Modifier objectif apparaît. Tu peux également modifier un objectif en mettant la partie en pause, en sélectionnant Modifier objectif puis en sélectionnant l'objectif que tu veux modifier et en appuyant sur la touche Entrée. Toutes les options modifiables d'un objectif précis apparaissent dans ce menu. Exemples d'options disponibles :

Positions – cette option te permet de déplacer des objets que tu avais placés en créant cet objectif. Tu devras tous les replacer.

Limite de temps – déterminer le nombre de secondes dont dispose un joueur pour atteindre son objectif. La limite par défaut est de 120 (2 minutes).

Fixer le score – détermine le nombre de points nécessaires pour les objectifs basés sur le score.

Nommer objectif – saisis le nom de l'objectif tel que tu veux le voir apparaître dans le menu Voir objectifs.

Nommer piéton – donne un nom au piéton qui donne l'objectif.

Texte objectif – saisis la description de l'objectif que le piéton « dit » au joueur lorsque celui-ci s'adresse au piéton.

Message victoire – tu peux saisir un message que ton piéton "dira" lorsqu'un joueur atteint ton objectif.

Effacer objectif – supprime cet objectif.

Tester objectif (niveaux normaux seulement) – choisis cette option pour lancer le jeu et démarrer automatiquement l'objectif en cours.

Remarque : cette option n'est pas disponible lorsque tu crées des objectifs en mode Créé ton park. Pour tester tes objectifs en mode Créé ton park, reviens au menu Pause du mode Créer un park et choisis Tester.

Commandes – détermine la manière dont les joueurs commencent lorsqu'ils essaient d'atteindre cet objectif. Tu as toujours le choix entre skater, marcher ou seulement marcher (le joueur ne peut alors pas skater pendant toute la durée de l'objectif). De plus, les modes SKATE, Super score et Objectifs de gap te permettent de commencer l'objectif dans un véhicule spécifique au niveau dans lesquels ils se déroulent. Tu peux même créer tes propres courses ou tes propres compétitions de stock car !

Choisir gaps (Objectifs de gap uniquement) – dans cet objectif, choisis les gaps que le joueur doit passer en skate et n'oublie pas de leur dire lesquels tu choisis dans ton texte objectif !

Remarque : tu ne peux choisir que des gaps que tu as créés toi-même ou que tu as déjà rencontrés.

Trick exigé (Gaps uniquement) – saisis le nom du trick que le joueur doit placer au-dessus du ou des gap(s). Veille à nommer le trick correctement dans la ligne de trick en bas de l'écran lorsque le trick est placé dans le jeu pour que l'objectif de gap pourra fonctionner.

Modifier Tricks de Skate/Tricktris – Tu as le choix.

OPTIONS DU MENU PAUSE SPECIFIQUES A CREER UN OBJECTIF

Sauvegarder objectifs – choisis cette option pour sauvegarder tes créations sur ton disque dur. Un fichier Objectifs peut contenir jusqu'à 120 objectifs, avec au maximum 10 objectifs par niveau.

Remarque : les objectifs créés en mode Crée ton park sont sauvegardés avec le park.

Charger objectifs – charge un nouveau fichier objectifs.

Remarque : après avoir chargé un fichier objectif, il est possible que tu ne voies apparaître aucun objectif puisqu'il peut ne pas y en avoir pour le niveau dans lequel tu es. Pour voir quels sont les niveaux qui comportent des objectifs, rends-toi sur l'écran de Choix du niveau.

Dernière remarque sur les objectifs : pour apprendre à créer des objectifs intéressants, passe en mode Crée ton park et charge des parks pré-construits avec des objectifs que tu aimes. Ensuite, modifie les objectifs pour voir comment ils ont été créés.

TRICKS

MODIFIER LES TRICKS

Remarque : le support technique d'Activision ne peut pas dépanner les tricks créés par l'utilisateur.

Que tu sois dans le Skateshop ou au milieu d'une session de skate, tu peux toujours éditer tes tricks. Change la configuration des tricks jusqu'à ce que tu trouves la combinaison idéale. Pour changer l'affection des tricks, choisis la catégorie de trick que tu veux modifier : Grabs, Flips, Tricks au coping et Tricks spéciaux. Sélectionne le trick que tu veux assigner à un emplacement, puis choisis la combinaison de touches que tu souhaites lui attribuer.

TRICKS SPECIAUX

Les tricks spéciaux nécessitent toujours au moins trois touches. Tous les skaters débutent avec seulement quatre emplacements de tricks spéciaux, mais lorsque tu termines le mode Carrière, tu peux gagner jusqu'à sept nouveaux emplacements.

CREE TON TRICK

Combine des animations pour créer tes propres tricks personnalisés ! Tu peux choisir Créé ton trick depuis le Menu principal pour commencer à faire un trick au niveau New Jersey. Une fois dans le jeu—en mode Carrière ou en mode Free Skate—tu peux toujours créer de nouveaux tricks en sélectionnant Créé ton trick depuis le menu Pause.



MENU CREE TON TRICK

Si c'est la première fois, choisis Créer nouveau trick pour accéder au labo de tricks, ou choisis parmi plusieurs tricks existants pour observer comment ils ont été faits. Dans tous les cas, le « plan de montage » apparaît à l'écran. Ton skater apparaît dans le coin supérieur droit et un plan de montage pour le trick en cours s'affiche en bas de l'écran. Tu crées ton trick en ajoutant des composantes au plan de montage. Au fur et à mesure que tu modifies ton trick, le skater en haut à gauche effectue indéfiniment ton trick. Le trick commence à l'extrême gauche du plan de montage (0 secondes) et se poursuit jusqu'au dernier composant placé. Démarre en appuyant sur la touche Entrée pour ajouter un nouveau trick, une animation, une rotation du corps ou un bruit à ce plan de montage. Pour chaque composante, tu peux définir le type d'animation que tu veux effectuer, sa durée et d'autres détails spécifiques aux tricks. Lorsque tu te déplaces dans le plan de montage, utilise les touches ← et → pour déplacer chaque composante spécifique vers une autre partie du plan de montage. En plaçant plusieurs animations et plusieurs rotations, tu peux mettre au point des tricks complexes. Surligne une composante placée dans le plan de montage et appuie sur la touche Entrée pour modifier les options qui lui sont associées. Tu trouves parmi ces options :

Durée – le temps nécessaire pour réaliser ce trick, en secondes.

Démarrer/Arrêter – dans le cas d'un trick avec une animation, tu peux utiliser ces paramètres pour « couper » la première ou la dernière partie de cette animation. Par exemple, si tu veux placer un kickflip qui ne fait qu'un demi-tour, place le début (Démarrer) à 0 % et la fin (Arrêter) à 50 % (c'est-à-dire la moitié du kickflip). Tu peux réaliser de nouveaux tricks en utilisant des morceaux de tricks existants.

Maintenir pendant (pour les grabs seulement) – tu peux imposer qu'un grab dure un certain laps de temps.

Peut être maintenu (pour les grabs seulement) – dis Oui à cette option si tu veux que le joueur tienne ou "peaufine" le grab en maintenant la touche 4 ou 6 pendant le trick. Tu es limité à un grab pouvant être maintenu par trick créé.

A l'envers (certains tricks uniquement) – active cette option (On) si tu veux que l'animation du trick se fasse à l'envers plutôt qu'à l'endroit.

Marquer des points – la durée et la complexité du trick que tu as créé détermine le score du trick.

Rotation – la **touche 9** te permet d'activer ou de désactiver la rotation contrôlée par le joueur pour la durée du trick. Si tu désactives cette rotation, cela signifie que le joueur ne peut plus tourner lorsqu'il est en l'air mais le score du trick est augmenté pour compenser cela.

Lorsque tu as terminé d'ajouter et de modifier des composants et que tu veux tester ce trick, appuie sur la touche 8 pour revenir au menu Crée ton trick.

Retour à l'éditeur – Retourne au plan de montage pour modifier le trick créé.

Prévisualiser – Essaie ton nouveau trick dans un niveau pour voir ce qu'il donne. Ce trick sera temporairement affecté à la combinaison des touches ? et 4 pour faciliter l'essai.

Nom Trick – donne au trick le nom que tu veux.

Sauvegarder trick – sauvegarde le trick sur ton disque dur pour pouvoir l'échanger en ligne.

Terminé – reviens au mode de jeu en cours. A ta sortie, un message te demande si tu veux garder le trick créé. Tu peux conserver jusqu'à 10 tricks actifs créés. Ces 10 tricks seront sauvegardés en même temps que ton skater si tu fais une sauvegarde sur ton disque dur. Chaque trick peut également être sauvegardé individuellement sur le disque dur. Voir la section Sauvegarder trick ci-dessus pour plus d'informations.

Remarque : après avoir créé un trick, si tu décides de le conserver, tu devras affecter ton trick de manière permanente à ton skater dans le menu Modifier tricks. Sélectionne le combo de touches que tu veux affecter à ce trick et lorsque tu vois la liste de tricks, fais défiler la liste jusqu'en bas pour voir tes tricks créés.

JOUER EN LIGNE OU EN RESEAU

Bien que le jeu Tony Hawk's Underground 2 soit destiné à une audience de 12 ans et plus, le contenu est susceptible de changer en raison des échanges interactifs. Activision rejette toute responsabilité quant au contenu externe au jeu lui-même. Lis attentivement les conditions d'utilisation du jeu en ligne sur le site www.thug2online.com.



ENTRER DANS LE JEU

- Pour faire une partie en ligne, choisis Jeu en ligne dans le menu Multijoueur. Tu dois ensuite choisir le skater avec lequel tu souhaites jouer. Tu peux alors Modifier les tricks et choisir ton Nom de joueur en ligne avant de sélectionner Prêt pour continuer.
- Pour faire une partie en réseau local ou LAN (Local Area Network) contre les autres joueurs connectés sur ton réseau local, sélectionne Jeu en réseau dans le menu Multijoueur. Tu peux alors Modifier les tricks et choisir ton Nom de joueur avant de sélectionner Prêt pour continuer.

Remarque : si tu ne peux pas aller plus loin que le Menu principal, cela signifie que ton réseau n'est pas configuré correctement. Vérifie ton matériel, tes câbles et tes paramètres réseau, puis essaie à nouveau.

Tu verras alors apparaître un message te demandant si tu souhaites créer un profil GameSpy®. Tony Hawk's Underground 2 utilise GameSpy® (www.Gamespy.com) pour ses vérifications en ligne. (L'utilitaire d'installation Gamespy Arcade est inclus dans le disque d'installation de Tony Hawk's Underground 2 dans la section Extras.) En établissant un profil et en fournissant ton e-mail à GameSpy®, tu pourras savoir si tes amis sont connectés grâce à la liste de potes de Tony Hawk's Underground 2 et afficher tes statistiques en ligne. Rends-toi sur le site www.gamespy.com pour plus de détails sur les profils GameSpy®. Choisis ensuite Jouer en ligne depuis le menu Options Internet si tu souhaites commencer à jouer directement. La liste des régions de GameSpy®

(qui n'apparaît pas en mode LAN) permet de connaître les zones GameSpy® disponibles dotées de serveurs Tony Hawk's Underground 2. Le chiffre apparaissant à droite du nom de la région indique le nombre de serveurs connectés dans la zone concernée.

Remarque : Sur certains serveurs Pro, il est parfois nécessaire que tu atteignes un certain classement avant de pouvoir y accéder.

Quand tu entres dans une région, tu vois apparaître une liste de serveurs à droite, à gauche apparaît la liste d'utilisateurs et en bas, la fenêtre de chat. Au milieu, tu trouves le menu Actions :

- **Héberger** – démarrer un serveur en tant qu'hôte.
- **Se connecter** – se connecter à l'un des serveurs visibles sur la droite de l'écran.
- **Observer partie** – rejoindre un serveur en tant qu'observateur.
- **Actualiser** – actualiser la liste des serveurs visibles sur la droite de l'écran.
- **Liste d'utilisateurs** – afficher la Liste d'utilisateurs, où tu peux faire défiler la liste des joueurs dans la salle. Si tu t'es connecté avec un profil GameSpy®, tu as la possibilité de choisir un utilisateur et de l'ajouter à ta Liste de potes. Les icônes de skateboard à côté des noms des utilisateurs indiquent leur classement en ligne. Si ces icônes sont vides, cela signifie qu'ils n'ont pas mis leurs statistiques en ligne. Plus l'icône est rouge, plus le classement en ligne est élevé.
- **Liste de potes** – choisis cette option pour consulter le statut de tous les amis que tu as déjà inclus dans ta Liste de potes. Cette liste te permet de voir s'ils sont en ligne et où ils jouent. Rejoins-les en choisissant Se connecter ou sélectionne Observer pour regarder.
- **Saisir message** – choisis cette option pour saisir un message de chat qui apparaîtra dans la fenêtre de chat, en bas à gauche.
- **Chat rapide** – Pour envoyer un message de chat rapide en cours de jeu, appuie sur Entrée.

REJOINDRE UNE PARTIE

Si tu sélectionnes **Se connecter**, le curseur en surbrillance ira sur la liste de serveurs.

Lorsque tu mets un serveur en surbrillance, certaines informations utiles le concernant s'affichent :

- **Temps de ping** – cette valeur indique le temps nécessaire pour envoyer des données de ton ordinateur au serveur. Un ping peu élevé indique que la connexion au serveur est rapide.
- **Mode** – la partie en cours ou à venir.
- **Difficulté** – ce paramètre te donne une idée de l'expérience des joueurs sur le serveur concerné. S'il est de 1, les joueurs sont novices ; s'il est de 5, alors la partie est réservée aux spécialistes de Tony Hawk's Underground 2 !
- **Niveau** – le niveau de la partie en cours.
- **Classement** – OUI signifie que les parties effectuées sur ce serveur (en modes 2 minutes, Trick Attack ou Graffiti) seront envoyées au système de statistiques en ligne de Tony Hawk's Underground 2.
- **Joueurs** – le nombre de joueurs connectés à la partie en cours apparaît en haut à gauche. Il est impossible de jouer à plus de huit joueurs. Le nom des joueurs actuellement dans la partie apparaît en dessous.

En haut de l'écran, tu peux également voir si une partie est en cours ou obtenir d'autres informations importantes sur ce serveur. Mets le serveur en surbrillance et appuie sur la **touche 2** pour essayer de te connecter à ce serveur. Si le serveur n'est pas complet, le niveau se chargera et à toi de jouer !

HEBERGER UNE PARTIE

Si tu choisis d'héberger une partie, tu verras apparaître le menu Options de serveur.

Lorsque le serveur est prêt, les autres joueurs pourront le voir sur la Liste du serveur et tenteront de le rejoindre. Au démarrage de ton serveur, les options suivantes s'affichent :

- **Nom** – choisis le nom de ta partie tel que les autres joueurs le verront sur la liste des serveurs.
- **Niveau** – le niveau que tu souhaites héberger (tu as la possibilité d'en changer à tout moment).
- **Joueurs** – Cette valeur détermine le nombre maximum de joueurs admis sur ton serveur. Pour les connexions à haut débit, le maximum de joueurs est de 8. Il est de 3 pour les utilisateurs de modems. En fonction de ta connexion, tu peux régler le nombre de joueurs qui te convient le mieux.
- **Observateurs** – choisis si tu veux ou non autoriser un observateur à prendre part à la partie. Il ne peut pas y avoir plus d'un seul observateur en même temps dans une même partie.
- **Equipes** – cette valeur indique le nombre d'équipes avec lesquelles tu veux jouer. Tu peux modifier ce paramètre en cours de partie.
- **Difficulté** – détermine le niveau de difficulté : 1 pour les débutants et 5 pour les fondus de skate.
- **Restriction de classement** – tout joueur se connectant à GameSpy® pour une session de 2 minutes de Trick attack ou de Combo Mambo obtient un classement compris entre 0 (débutant) et 10 (pro). Ce classement est toujours de 0 pour un nouveau joueur et augmente en fonction de tes performances.

Si tu héberges la partie, tu peux décider de limiter l'accès à certains niveaux. Par défaut, la restriction de classement est réglée sur AUCUNE.

>> - **Inférieur à** : cette option limite l'accès aux joueurs ayant un classement inférieur au chiffre sélectionné. Par exemple, si tu choisis Inférieur à 3, aucun joueur ayant un classement de 3 ou plus ne pourra rejoindre la partie.

>> - Supérieur à : cette option limite l'accès aux joueurs ayant un classement supérieur au chiffre sélectionné. Par exemple, si tu choisis Supérieur à 5, un joueur doit posséder un classement de 6 ou plus pour rejoindre la partie.

- **Mot de passe** – tu peux protéger ton serveur par un mot de passe pour que seules les personnes qui en disposent puissent y accéder. Ne remplis pas ce champ si tu souhaites que tout le monde puisse se connecter.
- **Prêt** – choisis cette option lorsque tu es prêt à héberger une partie.

Remarque concernant les pare-feu : pour héberger une partie de Tony Hawk's Underground 2 derrière un routeur avec NAT (Network Address Translation), ou un pare-feu, tu seras peut-être obligé de transférer le port. Tu devras diriger ou transférer toutes les données du port 5150 UDP (User Datagram Protocol) vers l'adresse IP attribuée à ton ordinateur.

PARTICIPER A UNE PARTIE EN RESEAU

Un serveur Tony Hawk's Underground 2 hébergé par l'un des joueurs ne peut accueillir plus de 8 joueurs et 1 observateur. Si tu as choisi Se connecter pour participer à la partie, tu es alors considéré comme un « client » de ce serveur. Si tu as choisi Héberger, tu es alors considéré comme le joueur « serveur ». Lorsque tu rejoins le serveur, tu es en général placé en mode Free Skate. Tu peux ainsi te balader, tâter le terrain et chatter avec tes potes riders. Lorsque le joueur serveur est prêt à commencer, tu reçois un message et la partie commence. Au terme de la partie, le classement final s'affiche, et tu retournes en mode Free Skate.

MENU PAUSE DU CLIENT

Lorsque tu es client dans une partie, c'est le joueur serveur qui décide de commencer la partie. Tu ne fais que suivre. Appuie sur la touche Echap pour accéder au menu Pause du client. Une liste d'options apparaît :

- Continuer – permet de reprendre la partie.
- Options – affiche un sous-menu :

>> Régler gamma – règle les niveaux de luminosité de ton moniteur.

>> -Options sonores – comme pour une partie hors ligne, tu peux modifier les morceaux, régler le volume et modifier d'autres options depuis ce menu.

>> -Options d'affichage – affiche/masque les informations que tu veux voir apparaître à l'écran

>> -Mode affichage du score (en équipe seulement) – tu peux choisir d'activer ou de désactiver l'affichage des scores individuels ou du total des équipes.

>> -Freinage auto – par défaut, lorsque tu fais une pause ou que tu tapes un message, ton skater s'arrête ; c'est la fonction de freinage automatique. Tu peux désactiver cette fonction et garder le contrôle de ton skater lorsque les menus apparaissent à l'écran. Par exemple, lorsque tu joues et qu'un ami écrit quelque chose.

>> -Point de départ/Redémarrage – définis un point pour recommencer. Tu reprendras toujours de ce point. Uniquement disponible en Free Skate.

- Modifier tricks – modifie la configuration des tricks ou charge les tricks que tu as créés. Tu peux seulement voir tes tricks – et non les modifier – si la partie a commencé.
- Liste des joueurs – vois les joueurs dans la partie et inclus-les dans ta Liste de potes (nécessite un profil GameSpy®).
- Message de chat – choisis cette option pour saisir des messages de chat.
- Observer – cette option te fait basculer en mode Observateur.

Remarque : tu ne peux pas revenir à la partie tant que tu n'as pas quitté et recommencé à jouer.

- Quitter – tu peux quitter la partie à tout moment en choisissant Quitter.

Astuce : pour envoyer un message de chat rapide, appuie sur la touche Entrée du clavier, puis commence à taper. Appuie de nouveau sur Entrée pour envoyer ton message.

MENU PAUSE DE L'HÔTE

En tant qu'hôte, c'est toi qui héberges la partie. C'est à toi de décider du mode de jeu, des options, et du moment de commencer. Tu as droit au même menu Pause que les clients, avec quelques options supplémentaires :

- Commencer la partie – permet d'afficher un sous-menu :
 >> -Type de partie – choisis la partie à laquelle tu veux jouer.

C'est toi le chef !

- >> Limite de temps – décide de la durée de tes parties.
- >> -Stop à zéro – en sélectionnant Oui, tous les joueurs s'arrêtent lorsque le chronomètre arrive à zéro et la partie est terminée. Si tu sélectionnes Non, les joueurs qui placent un combo à la fin du chronomètre peuvent le terminer avant que la partie ne se termine.
- Options de l'hôte – ce sont à peu près les mêmes que celles énumérées au démarrage du serveur. Tu peux ainsi activer ou désactiver les équipes, modifier le nom de ton serveur, ajouter un mot de passe et vérifier si les collisions entre joueurs sont activées ou non.

OPTIONS AVANCEES

Tu peux également définir des paramètres s'appliquant à l'ensemble du jeu tels que Sans manual ou Sans marcher. Les options que tu choisis s'appliquent à tous les joueurs de ton serveur. Certains cheats du mode Carrière sont même disponibles ici si tu les déverrouilles.

- Choix du niveau – changer de niveau. Tous les joueurs de la partie passent au niveau suivant avec toi.
- Liste des joueurs – sélectionne un joueur à ajouter à la liste de potes. Tu peux également choisir Exclure pour expulser les joueurs qui se comportent mal, ou Bannir pour les expulser et les empêcher de se reconnecter.

Astuce : tu ne peux héberger que des niveaux que tu as déjà déverrouillés. Déverrouille d'autres niveaux en jouant au mode Carrière une fois déconnecté. En tant que client, tu peux rejoindre une partie disputée à n'importe quel niveau, même un niveau secret !

JEU EN EQUIPES

Si l'option Equipes est activée sur le serveur, libre à toi d'en former et de combiner les scores. Il peut y avoir jusqu'à 4 équipes. Le nombre de joueurs par équipe importe peu : 2 contre 2 ou 7 contre 1... A toi de voir.

Une fois les équipes créées sur le serveur, tu verras jusqu'à 4 Drapeaux équipes dans le niveau. Skate vers le drapeau d'une équipe pour la rejoindre ou skate vers un autre drapeau pour changer d'équipe. Tu ne peux pas changer d'équipe une fois que la partie a commencé.

OPTIONS

SAUVEGARDE/CHARGEMENT

Pour plus d'informations, reporte-toi au paragraphe Sauvegarde et Chargement.

Paramètres de jeu – permet de configurer les manettes, les options audio, le mode écran, etc.

Config. commandes – permet de personnaliser la configuration de la manette :

- **Vibration** – active (on) ou désactive (off) la vibration (On par défaut).
- **Autokick** – choisis On pour activer l'accélération automatique du skater. Sélectionne Off pour une accélération manuelle. Si cette fonction est désactivée, utilise la **touche 4** pour accélérer (par défaut, l'accélération automatique est activée).
- **Aide rotat.** – en sélectionnant On, tu modifies le fonctionnement des touches 7 et 9. Lorsque l'aide à la rotation est activée, il te suffit d'appuyer brièvement sur la touche 9 ou la touche 7 pour faire à chaque fois pivoter le skater de 180 degrés en l'air (par défaut, l'aide à la rotation est désactivée).
- **Options audio** : permet de personnaliser les options audio :
- **Titres** – choisis entre la lecture aléatoire et la lecture par ordre.
- **Sauter le morceau** – permet de sauter le morceau en cours.
- **Playlist** – affiche tous les morceaux de la bande-son. C'est à toi de décider les pistes que tu veux écouter.
- **Musique** – règle le volume de la musique.
- **Niveau son** – règle le volume des effets sonores dans le jeu.
- **Sons spéciaux** – active ou désactive l'effet sonore indiquant la réalisation d'un trick spécial.
- **Zones musique** – la musique est normalement choisie en fonction de la position de ton skater dans le niveau. Tu peux activer ou désactiver cette fonction.

OPTIONS RAILLERIE

Cette option permet de personnaliser les railleries du skater. Tu disposes de quatre railleries pouvant être modifiées. (Les commandes du clavier apparaissent avec les railleries.)

SANG

Cette option permet d'activer (On) ou de désactiver (Off) l'affichage du sang (option activée par défaut).

Partie en cours – te permet de voir le chemin parcouru... et le chemin qu'il te reste à parcourir ! Tu peux aussi voir ton total de points en mode Carrière ou le nombre d'objectifs que tu as atteints en mode Classique, ainsi que ton statut de gaps.

SUPER SCORES

Tu as la possibilité de consulter les meilleurs scores réalisés pour ta partie. Utilise les touches de direction droite et gauche pour voir tous les niveaux. Pour chaque niveau, il y a 5 meilleurs Super scores et 5 Meilleurs combos, le Grind le plus long, le Manual le plus long, le Lip le plus long et le Combo le plus long.

CHEAT CODES

C'est ici que tu peux saisir les codes secrets que tu trouves dans les magazines ou sur les sites Internet des accros. Ne te gêne pas pour tricher... Puisqu'on t'en donne l'occasion.

CINEMATIQUES

Visionne toutes les cinématiques du jeu. Certaines cinématiques doivent être déverrouillées en jouant en mode Carrière.

CREDITS

PC Development By

BEENOX STUDIOS

Executive Producer

Dee Brown

Producer

Nabil Yared

Lead Programmer

Sylvain Morel

Programmers

Simon Hatch

Additional Programming

Sébastien Poirier

Designed, Developed and Destroyed By

NEVERSOFT ENTERTAINMENT

THUG2 Development Team

Jon Bailey

Ted Barber

Brad Bulkeley

Clive Burdon

Rob Burns

Matt Canale

Ralph D'Amato

Peter Day

Zac Drake

Andy Firth

Alan Flores

Mike Friedrich

Jake Geiger

Andy Gentile

Jason Greenberg

Rock Gropper

Kurt Gutierrez

Gary Jesdanun

Joel Jewett

Henry Ji

Mike Kennedy

Adam Lippmann

Greg Lopez

Andy Marchal

Dana MacKenzie

Jeff Morgan

Kevin Mulhall

Nolan Nelson

David Nilsen

Josh O'Brien

Johnny Ow

Chris Peacock

Joe Pease

Scott Pease

Cody Pierson

David Powers

Jeremiah Roa

David Rowe

Matt Russell

John Sahas

Stuart Scandrett

Aaron Skillman

Chauwa Steel

Carlo Surla

Jason Uyeda

Todd Wahoske

Chris Ward

Sam Ware

Tao Zheng

THUG2 Engine and Tools

Dave Cowling

Kendall Harrison

Garrett Jost

Rulon Raymond

Damian Stones

Fred Wang

Additional Programming, Artwork and Level Design by SuperVillain Studios

SuperVillain Studios Team

Tim Campbell

Steve Ganem

Chris Glenn

Jason Hasenauer

Chris Rausch

Josh Taylor

Neversoft Testers

Michelle Deyo

Ryan Ramsey

Tony White

Neversoft Support

Jacob Biegel

Ari Bilow

Lisa Davies

Tim Dean

Lisa Edmison

Chad Findley

Steve Gallacher

Chris George

Ryan Juckett

Hari Khalsa

Joe Lamas

Daniel Nelson

Sandy Newlands-Jewett

Brian Oles

Chris Parise

Paul Robinson

Beth Sanborn

Davidicus Schacher

Mark Scott

Todd Sue

Darren Thorne

John Webb

and

Logan

THUG2 Story Written By

Rob Hammersley

Neversoft Thanks

Jon Menzies
Dave Stohl
Mike Degler
Ken Schmidt
Doug Walsh
Ken Murphy
Connor Jewett
Activision
Creative Domain
GameSpy
Infinity Ward
Shaba Games
SN Systems
Skatelab
PlanetTonyHawk.com
and
thugXonline.com

Published By**ACTIVISION
PUBLISHING, INC.****Producers**

Kragen Lum
Stacey Drellishak

Executive Producer

Brian Bright

Production Coordinators

Doug Heder
Mike Hall

**Worldwide Executive
of Music**

Tim Riley

**Music Supervisor &
Licensing Coordinator**

Brandon Young

Intro Movie

Creative Domain

**World Destruction Tour
Movie Editing & Production**

900 Films
Bails Videos
411 Video Magazine

V.O. Actors

Larry Cedar
Ben Diskin
Melissa Disney
Jeffrey Todd Fischer
Bartley P. Flynn
Peter A. Hulne
Arif S. Kinchen
Phil LaMarr
Lani Minella
Joshua Seth
Larc Spies
Jason Spisak
Wally Wingert
Dave Wittenberg

Skaters

Tony Hawk
Bob Burnquist
Eric Koston
Bam Margera
Rodney Mullen
Chad Muska
Ryan Sheckler
Mike Vallely

Cameos

Cut Chemist
Steve 'Steve-O' Glover
Jesse James
Natas Kaupus
Phil Margera
Wee Man

ACTIVISION STUDIOS**President, Activision
Publishing**

Kathy Vrabeck

V.P., North American Studio

Dave Stohl

V.P., Global Brand Mgmt.

Will Kassoy

**Director, Global Brand
Management**

Jeff Kaltreider

Global Brand Manager

Gary Pfeiffer

Associate Brand Manager

Joanne Wong

**Manager, Corporate
Communications**

Ryh-Ming C. Poon

**Publicist, Corporate
Communications**

Aaron Grant

**Marketing/Licensing
Consultant**

Lisa Hudson
Black Sun Productions

CREATIVE SERVICES**V.P., Creative Services**

Denise Walsh

Director of Creative Services

Matthew Stainer

Manager, Creative Services

Jill Barry

Creative Agency

Creative Domain

Manual Design & Layout

Ignited Minds LLC

Activision Legal

George Rose
Greg Deutsch
Phil Terzian
Jay Komars
Michael Larson
Danielle Kim
Erika Denton

Central Technology

Ed Clune
Anthony Lu

Installer Programming

Mike Restifo

**ACTIVISION
SPECIAL THANKS**

Mom & Dad
Justin Berenbaum
Nicole Willick
Mike Ward
Simon Ebejer
Jeff Poffenbarger
Jim Desmond
Wade Pottinger
Dave Anderson
Paula Cuneo
Stacy Rivas
Tiffany Everett
Irene Navarro
Matt Haring
Jared Prindle
Nathan Lum

**QUALITY ASSURANCE/
CUSTOMER SUPPORT**

Project Lead

Stephen Peterson

Senior Project Lead

John Rosser

QA Manager

Joe Favazza

Floor Lead

Brian Morrison

Network Lead

Aldo Sarellano

Database Manager

Wayne Williams

Test Team

Adam Hirst
Craig Schmidt
Eric Rodgers
Anthony Gordon
Stephen Whilden
Josh Gill
Josh Black
Leonard Williams
Mike Sutherland

Jade Crespo
Brian Douglas
David Bunting
Clint Baptiste

**Manager,
Code Release Group**

Tim Vanlaw

**Lead,
Code Release Group**

Jef Sedivy

Code Release Group

James Call
Anastasia Popova
Diego Lozano
Matt Mahler
Kristina Magpusao

**Senior Lead,
Compatibility Group**

Neil Barizo

**Senior Tester,
Compatibility Group**

Francis Jimenez

Compatibility Group

Pratheep Eamranond
Chris Dolan
Chris Neal
Carlos Ramirez

Senior Lead, Network Lab

Chris Keim

**Sr. Manager,
Customer Support**

Bob McPherson

Customer Support Leads

Gary Bolduc –
Phone Support
Michael Hill –
E-mail Support

CS/QA Special Thanks

Jim Summers
Jason Wong
Marilena Rixford
Adam Hartsfield

Jason Levine
Nadine Theuzillot

Ed Clune
Matt McClure

Glenn Vistante
Jason Potter

Anthony Korotko
Jeffrey Moxley

Siôn Rodriguez y Gibson

Chad Siedhoff

Ian Moreno

Indra Yee

Todd Komesu

Joule Middleton

Vyente Ruffin

Nicholas Westfield

Willie Bolton

Jennifer Vitiello

Jeremy Shortell

Mike Rixford

Tyler Rivers

Nick Favazza

Elizabeth Peterson

ACTIVISION UK

Senior Vice-President

Scott Dodkins

General Manager UK

Roger Walkden

Marketing Manager

Tim Woodley

Brand Manager

Grant Gie

Head of Publishing Services

Nathalie Ranson

Creative Services Manager

Jackie Sutton

**Localisation Manager -
PC Group**

Tamsin Lucas

**Senior Localisation
Project Manager**

Mark Nutt

Localisation Project Managers

Simon Dawes,
Charlie Harris

Creative Services Coordinator

Philip Bagnall

European Operations Manager

Heather Clarke

Production Planners

Lynne Moss,
Victoria Fisher

Head of European Corporate Communications

Tim Ponting

PR Manager UK/ROE

Suzanne Panter

PR Executive

Bo Eatwell

PR Executive

Vicky Cayzer

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director

Bernard Sizay

Marketing Group Manager

Guillaume Lairan

Brand Managers

Gautier Ormancey

PR Manager

Diane de Domecy

PR Executive

Julien CHEVRON

Sales Manager

Antoine Seux

French Localisation

ExeQuo, Paris

Sponsors

4 Star

Adio

Almost

Element

eS

Etnies

Girl

Globe

Hawk Clothing

Hawk Shoes

Hurley

Matix

Nixon

Quiksilver

Shorty's

Volcom

Von Zipper

Birdhouse

Circa

DVS

Electric

Independent

RDS

The Firm

Vision Streetwear

Old Star Skates

Balzout

Random

Video Footage

900 Films

Steve Chalme

Brett Hardy

Mark Jeremias - Build

Wordwide Inc

Bam Margera

Jamie Mosberg

Chad Muska

Laban Pheidias

Wee Man

Graffiti Artists

Amaze

Bigfoot

Craola

Dalek

Jazi

Epik

Kasl

Kero

Kiam

Kiaz

Krikl

Leo

Nels

Obey Giant

Riot

Seks

Shaba

WAI Crue

Yoshi

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc.



©1999-2003 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Uses Bink Video Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

BUTTERFINGER® is a registered trademark of Société des Produits, Nestlé S.A., Vevey Switzerland

Jeep is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation.

Trail Rated is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Graffiti optional.

The McDonald's trademarks and logos, including the "Golden Arches" logo, and all other related intellectual property are owned and licensed by McDonald's Corporation.

MOTOROLA and the Stylized M Logo are registered in the US Patent & Trademark Office. All other product or service names are the property of their respective owners.
©Motorola, Inc. 2004.

Napster and the Napster logo are trademarks of Napster, LLC that may be registered in the US and/or other countries.

SoBe, Sobe Courage and the Two Lizards Design are trademarks of South Beach Beverage Company, Inc.

Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C. Shrek 2, Shrek Ear Design, Shrek 'S'™ & ©2004 DreamWorks L.L.C.

MUSIC

"Deadly Sinners"

Performed by 3 Inches of Blood
Written by 3 Inches of Blood
Courtesy of Idol Management

"Over the Years"

Performed by 25 Ta Life
From the album Friendship, Loyalty, Commitment
Triple Crown Records
Music by 25 Ta Life
Lyrics by Rick Healey

"No Jumper Cables (DJ paWL Remix)"

Performed by Aesop Rock
Courtesy of
Definitive Jux Recordings
Written and Produced by Aesop Rock / I. Bavitz for 21 Bazooka

Salute (SESAC)

Remixed by DJ paWL / P. Iannacchino for paWL made this
Recorded and mixed by NASA at
Definitive Jux studios.

Assisted by Spence Boogie.

Mastered by Tippy at
The Hit Factory

From the Definitive Jux full length
Bazooka Tooth.

"Trying To Find A Balance"

Performed by Atmosphere
Written by Slug and Ant
Published by Upside Down Heart
50% / Turn That Snare
Down 50%

Courtesy of Rhymesayers Ent. /
Epitaph

"Top Billin'"

Performed by Audio Two
Written by Kirk Robinson
Produced Under License From
Atlantic Recording Corp
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing

© 1988 Atlantic Recording Corp
Hot Buttermilk Music Inc.
(ASCAP). All rights for North and
South America controlled and
administered by Rykomusic, Inc.
(ASCAP). All rights for the rest of
the World controlled and
administered by Rykomusic, Inc.
(PRS).

© 1988 Songs of Universal, Inc.
obo itself and First Priority
Music Publ.

All Rights Reserved.
Used by Permission.

"Punks Jump Up To Get Beat Down"

Performed by Brand Nubian
By Rudolph Isley, Ronald Isley,
O'Kelly Isley Jr., Lorenzo De
Chalus and Derek Murphy
Produced Under License From
Elektra Entertainment Group
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing

© 1992 Elektra

Entertainment Group

Published by EMI April Music Inc.

© 1993 Universal Music Corp
All rights reserved. International
Copyright Secured.
Used by permission.

"Cheesecake"

Written by Camaros
(Torben Jolma,
Christian Sandaker,
Karianne Stenbock)

From the album "Romantique" -
Black Balloon Records 2002
Produced and mixed by
Sven Olsen

Recorded at Athletic Sound
Studios, Halden, Norway.
P & C 2002 Black
Balloon Records

"Ring of Fire"

Performed by Johnny Cash
Courtesy of Columbia Records
By arrangement with
Sony Music Licensing
Written by June Carter
and Merle Kilgore
Used by Permission of Painted
Desert Music Corp.

"Unknown Soldier"

Performed by The Casualties
Written by The Casualties
Song appears courtesy of
SideOneDummy Records

"Drums of Fire"

Performed by Cut Chemist
Written by Lucas MacFadden
Courtesy of Stable Sound

*"Awesome R****"*

Performed by Das Oath
Published by Das Oath
Copyright by Dim Mak Inc.

"Sonic Reducer"

Performed by Dead Boys
Written by Cheetah Crome,
Stiv Bator, Johnny Blitz,
Jeff Magnum, David Thomas,
and Jimmy Zero.

Produced Under License From
Warner Bros. Records Inc.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing

© 1977 Sire Records Company
© 1978. CBGBs Music Corp. c/o
Larry Spier, Inc. (ASCAP),
New York, NY and Blue Davey
Music c/o Warner-Chappell Music
(ASCAP), Los Angeles, CA.
All Rights Reserved.

"Sin City"

Performed by Dead End Road
Written by Jimmy Ingram,
Russell D'Amato, Rob Davey
and Ralph D'Amato
Featuring Steph Maffei of Have
Another Monkey on Lead
Recorded at Sound Matrix Studios,
Fountain Valley, CA

"Beat Your Heart Out"

Performed by The Distillers
Written by Brody Armstrong
Produced Under License From
Warner Bros. Records Inc.
By arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 2003 Reprise Records
Published by Chrysalis Songs
o/b/o Distilla Nation Music (BMI)

"Liberate"

Performed by Disturbed
(Dan Donegan, David Draiman,
Steve "Fuzz" Kmak,
Mike Wengren)
Produced Under License From
Warner Bros. Records Inc.
By arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 2002 Warner Bros.
Records Inc.
© 2002 WB Music Corp. (ASCAP)
and Mother Culture Publishing
(ASCAP)
All rights on behalf of itself and
Mother Culture Publishing
administered by WB Music Corp.
All rights reserved.
Used by permission.

"Certified"

Performed by Diverse
Written by Jon Krohn,
Kenny Jenkins
Courtesy of Chocolate Industries
Published by RJD2

"Whirlwind Pyramid"

Performed by The D.O.C.
Written by Tracy Curry
Published by Dollarz N Sense
Muzick (BMI)
Produced Under License From
Elektra Entertainment Group
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1989 Atlantic
Recording Corp.

"Break on Through"

Performed by The Doors
Written by The Doors
Produced Under License From
Elektra Entertainment Group
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1995 Elektra
Entertainment Group
Published by
The Doors Music Company

"Here I Am"

Performed by The Explosion
Written by David Walsh
(Bostondazmusic),
Damian Genuardi (Contra Contra),
Matt Hock (Radicle X), Sam Cave
(Blue Alarm),
Andrew Black (Born In May)
From the album Black Tape
Courtesy of
Virgin Records and Tarantulas
Under license from EMI Film
& Television Music

"Mid Life Crisis"

Performed by Faith No More
Produced Under License From
London-Sire Records Ltd.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1992 Slash Records
Published by Big Thrilling Music

"I Love Livin' In the City"

Performed by Fear
Written and published by
Lee Ving
Produced Under License From
London-Sire Records Ltd.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1978 Slash Records

"Lexicon Devil"

Performed by The Germs
Written by Darby Crash,
George Ruthenburg
Produced Under License From
London-Sire Records Ltd.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1978 Slash Records
© 1980 Crash Course Music (BMI)
administered by
Bug Music Inc. (BMI)

"I Like It"

Performed by Grand Puba
Produced Under License From
Elektra Entertainment Group
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1995 Elektra
Entertainment Group
Written by Grand Puba, El De
Barge, Randy De Barge
Publishing administered by
The Game Entertainment

**"Holy Calamity
(Bear Witness II)"**

Performed by
Handsome Boy Modeling School
Written by Josh Davis,
Paul Huston, Dan Nakamura
Produced under license from
Tommy Boy Music
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1999 Tommy Boy Music
© 1999 Mo Wax Music Ltd.
All rights in the United States and
Canada administered by Universal
Music Corp.
All Rights Reserved.
Used by Permission

"Back On the Radio"

Performed by The Hiss
Courtesy of Sanctuary
Records Group
Panic Movement

"Pain"

Performed by Jimmy Eat World
Written by James Adkins, Thomas
J. Linton, Richard Burch and
Zachary Lind
Courtesy of Universal
Music Enterprises
Published by DreamWorks Songs
(ASCAP) and
Turkey On Rye Music (ASCAP)
administered by Cherry Lane Music
Publishing Company, Inc. (ASCAP)

"Warsaw"

Performed by Joy Division
Produced Under License From
London-Sire Records Ltd.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1978 London Records, Ltd.
Published by Zomba Enterprises,
Inc. (ASCAP) o/b/o Zomba Music
Publishers, Ltd., Fractured Music.
Under license from
BMG Film & TV Music.

"Grind On"

Performed by
Kool Savas & Melbeatz
Produced by Melbeatz
Written by S.Yurderi (Premium
Blend Music Productions GmbH /
BMG UFA)
Music by Melbeatz (Edition
Optik/Sony/ATV)
Kool Savas & Melbeatz appear
with the courtesy of Optik Records
– Under License to Subword /
BMG Ariola
München GmbH

"Black Label"

Performed by Lamb of God
Courtesy of Prosthetic Records
Published by Sony/
ATV Songs LLC

**"That's Why They
Call It A Union"**

Performed by Less Than Jake
Written by Chris, Roger, Vinnie,
Buddy and JR
Produced under license from
Warner Bros. Records Inc.
By arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 2003 Warner Bros.
Records Inc.

"Volume"

Performed by Libretto
Published by Libretto
Copyright by Dim Mak Inc.

"End of the World"

Performed by The Living End
Written by Chris Cheney
Produced Under License From
Warner Bros. Records Inc.
By Arrangement with Warner
Strategic Marketing
© 2003 Warner Bros.
Records Inc
© 2003 Fret Sounds (ASCAP)

"Night Prowler"

Performed by
The Living Legends
Courtesy of Legendary Music
Published by Legendary Music

"Sweet Willy Rollbar"

Performed by The Melvins
(Roger Osbourne)
Produced Under License From
London-Sire Records Ltd.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1994 Atlantic Records
© 1995 WB Music Corp. (ASCAP),
Prison Bride Music (ASCAP)
& Green Lantern Music (ASCAP)
Rights on behalf of prison bride
music & green lantern music
Administered by WB Music Corp.
(ASCAP)
All rights reserved.
Used by permission.

"Whiplash"

Performed by Metallica
Written by James Hetfield
Published by
Creeping Death Music (ASCAP)
Produced Under License From
Elektra Entertainment Group
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1983 Elektra
Entertainment Group

"Never Give Up"

Performed by
Mike V and the Rats
Written by Mike Vallely,
Jason Hampton
Used courtesy of Mike V
and the Rats

"No W"

Performed by Ministry
Written by Alien Jourgensen
© 2004 Courtesy of Sanctuary
Records Group
Published by
Thirteenth Planet, Inc.

"So It Goes"

Performed by Nebula
Written by Nebula (Ruben
Romano, Eddie Glass)
© 2003 Volcanic Pineapple Music
(ASCAP)
Nebula appears courtesy of Liquor
and Poker Music.

"Interested In Madness"

Performed by Operatic
Written by Jesse Fritsch

**"Rock and Roll
High School"**

Performed by The Ramones
(Jeffrey Hyman,
John Cummings,
Douglas Colvin)
Produced Under License From
Warner Bros. Records Inc.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1981 Sire Records Company
© 1980 WB Music Corp. (ASCAP)
and Taco Tunes, inc. (ASCAP)
All rights administered by
WB Music Corp.
All rights reserved.
Used by permission.

"Fall Back Down"

Performed by Rancid
Written by Tim Armstrong
and Lars Frederiksen
Courtesy Of Hellcat Records
© 2003 Epitaph Records
Published by
You're A Rattlesnake

"Power of Equality "

Performed by
Red Hot Chili Peppers
Written by Kiedis, Flea, Frusciante
and Smith
Produced Under License From
Warner Bros. Records Inc.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1991 Warner Bros.
Records Inc.
Published by Moebetoblame Music
(ASCAP)

"Soul Brother #1 "

Performed by
Pete Rock & CL Smooth
Written by Peter O. Phillips, Parker
Lawrence, William Griffin, Eric
Barrier, Carlton Ridenhour, Hank
Shocklee, Joseph Ward, Simons
Darryl Matthews McDaniels, Marcel
Theo Hall
& Marlon Williams
Produced Under License From
Elektra Entertainment Group
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1992 Elektra
Entertainment Group
Published by Reach Global, Inc.
(ASCAP) obo itself and Pete Rock
Publishing & Reach Global Songs
(BMI), WB Music Corp.

"That's Life "

Performed by Frank Sinatra
Written by Kelly Gordon,
Dean Kay
Produced Under License From
Warner Bros. Records Inc.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1960 Reprise Records Inc.
© 1964 renewed 1992 Universal-
PolyGram International Publishing,
Inc.
All Rights Reserved.
Used by Permission.

"Born Fe Rebel"

Performed by Steel Pulse
Courtesy of
Sanctuary Records Group
Published by Pulse Music

"1970"

Performed by The Stooges
(James Osterberg,
David Alexander, Ron Aheton,
Scott Asheton)
Produced Under License From
Elektra Entertainment Group
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1970 Elektra
Entertainment Group
© 1970 Warner-Tamerlane
Publishing Corp. (BMI),
Stooge Staffel Music (BMI),
& Bug Music Inc. (BMI),
Warner-Tamerlane Publishing Corp.
administers o/b/o
Stooge Staffel Music
All Rights Reserved on behalf of
itself and Stooge-Staffel Music
All Rights Reserved.
Used by Permission.

"Rapper's Delight"

Performed by Sugarhill Gang
Courtesy of
Sanctuary Records Group
Produced under license from Rhino
Entertainment Co.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1979 Sugarhill Records,
A Label Of Rhino
Entertainment Co.
Nile Rodgers (BMI) 50%, Bernard
Edwards (BMI) 50%
Sony/ATV Songs LLC (BMI) 50%,
Bernard's Other Music (adm. by
Warner Tamerlane) (BMI) 50%
All rights on behalf of Bernard's
Other Music (BMI)
Administered by Warner-Tamerlane
Publishing Corp. (BMI)
All Rights Reserved.
Used by Permission.

"High Anxiety"

Performed by
The Suicide Machines
Written by The Suicide Machines
(ASCAP)

Song appears courtesy of
SideOneDummy Records
www.suicide-machines.com
www.sideonedummy.com

"Ego Trippin"

Performed by
The Ultramagnetic MC's
Written by Keith Thornton,
Cedric Miller, Maurice Smith,
Trevor Randolph
Courtesy of Roadrunner Records
Published by Warner/Chappell
Music, Superstar International
Music, and Maurice Smith Music
All Rights Reserved.
Used by Permission.

"Add It Up"

Performed by
The Violent Femmes
Written by Gordon Gano
Produced Under License From
London-Sire Records Ltd.
By Arrangement with

Warner Strategic Marketing
© 1983 Slash Records
© 1980 Gorno Music
Courtesy of Gorno Music

***"It's Gonna Be
A Long Night"***

Performed by Ween
Courtesy of
Sanctuary Records Group
Published by Browndog Music

"Los Angeles"

Performed by X
Written by John Doe
and Exene Cervenka
Published by Verelia Music (BMI)
and Plaything Music
Produced Under License From
London-Sire Records Ltd.
By Arrangement with
Warner Strategic Marketing
© 1980 Slash Records

"Long Train Runnin'"

Performed by Zeke
Written by Donald Hales,
Jefferey Matz, Richard Yalowitz
Zeke appears courtesy of
Relapse Records, Inc.

From the album "'Til The Livin'
End" which was recorded Sound
House Studios by Jack Endino.

Relapse Release Publishing
(ASCAP). All rights for North and
South America controlled and
administered by Rykomusic, Inc.
(ASCAP). All rights for the rest of
the World controlled and
administered by Rykomusic, Inc.
(PRS).

**ADDITIONAL
MUSIC**

Original Score cues written by
Fortus/Pittinsky (fungusamungus
music/ compound songs) BMI
Performed and recorded
by Compound

Special thanks to
Richard Fortus

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

Sur notre site web : "<http://www.activision.com/support>", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

0825 15 00 24* ou par e-mail : activisionsav@loisir.net

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce programme.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

UTILITAIRES DU PROGRAMME : ce programme contient certains utilitaires de dessins, programmation et de traitement, certains outils, accessoires et autres ressources (" Utilitaires du programme) à utiliser avec ce programme qui vous permettent de créer de nouveaux niveaux de jeu personnalisés et autres matériaux liés au jeu destinés à un usage privé en rapport avec ce programme (" Nouveaux matériaux de jeu "). L'utilisation des utilitaires du programme est soumise aux restrictions supplémentaires de licence suivantes :

- Vous acceptez, comme condition d'utilisation des utilitaires du programme, de ne pas utiliser ni permettre à des tiers d'utiliser les utilitaires du programme et nouveaux matériaux de jeu créés par vous-même à des fins commerciales, incluant et non limitées à la vente, la location, le crédit-bail, la délivrance de licences, la distribution, voire le transfert de propriété de ces nouveaux matériaux de jeu, que ce soit de façon autonome ou en association avec de nouveaux matériaux de jeu créés par d'autres, par quelque réseau de distribution que ce soit, notamment mais pas uniquement les détaillants et la distribution électronique en ligne. Vous acceptez de ne pas solliciter, prendre l'initiative de ou encourager une proposition ou offre de quelque personne ou entité que ce soit, visant à créer de nouveaux matériaux de jeu pour les mettre en vente sur le marché. Vous vous engagez à prévenir Activision le plus rapidement possible si vous êtes informé d'une proposition ou offre de ce type.
- Si vous décidez de permettre à d'autres joueurs d'utiliser les nouveaux matériaux de jeu que vous avez créés, vous acceptez de ne le faire que gratuitement.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne doivent en aucun cas modifier les fichiers COM, EXE ou DLL, ou d'autres fichiers exécutables du produit.
- Les nouveaux matériaux de jeu peuvent être créés uniquement dans le cadre d'une utilisation exclusive en association avec la version du programme vendue dans le commerce. Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent être destinés à un usage autonome.
- Les nouveaux matériaux de jeu ne peuvent contenir des matériaux illégaux, obscènes, ou diffamatoires, ni des matériaux transgressant les droits concernant la vie privée et publique des tiers, ni (en l'absence de licences irrévocables adaptées attribuées à cette fin) des marques, travaux protégés par droits d'auteur ou d'autres propriétés de tiers.
- Tous les nouveaux matériaux de jeu doivent mentionner clairement l'identification, au moins dans une description en ligne et sur l'écran d'ouverture : (a) le nom et l'adresse électronique du/des créateur(s) des nouveaux matériaux de jeu et (b) les mots "CE MATERIEL N'A PAS ETE CREE ET N'EST PAS SUPPORTE PAR ACTIVISION".

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.

- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS: ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUITÉ ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES. SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £10,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)8705 143 525

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.



NOTES

NOTES



TAKE YOUR GAME FURTHER™ **BRADYGAMES®**



TEAM HAWK vs. TEAM BAM

DESTRUCTION, MAYHEM AND VICTORY ARE YOURS...



with the Official
Strategy Guide from
BradyGames!

- Complete Skatethru, Enhanced with Detailed Maps, Covering Every Objective and Goal.
- Extensive Tricks Section and Skater Basics.
- Strategies for the New Team Play and for Both Story and Classic Modes.
- Game Secrets and Much More!

To purchase BradyGames' *Tony Hawk's Underground™ 2 Official Strategy Guide*, visit your local electronics, book, or software retailer. Also available online at www.bradygames.com.

ACTIVISION.



BRADYGAMES®
TAKE YOUR GAME FURTHER

PRICE: \$14.99 US / \$21.99 CAN / £9.99 Net UK

© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and THUG and World Destruction Tour are trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. PlayStation 2, GameCube and Xbox versions developed by Neversoft Entertainment. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



IT'S A JEEP® THING.
YOU WOULDN'T UNDERSTAND.



The Jeep brand stands for one thing: legendary capability. So outfit your skater in Jeep Gear, get Trail-Rated, and take your game to places it's never been before. Go to THUG2online.com/jeep for more information on legendary Jeep 4x4s.



Jeep is a registered trademark of DaimlerChrysler Corporation.

2 WEEKS
FOR
FREE!

NAPSTER.COM

LEGALIZED IT

With Napster, you can download
750,000+ tracks. Try it now.
Get 2 weeks of Napster for FREE.

NAPSTER

NAPSTER

To get your 2 weeks of Napster, go to Napster.com/thug2
and enter your Promo Code: thug2