

INHALT

Installation	2
Der Einstieg	3
Tony Hawk's Underground 2-Konfiguration	3
Skater-Steuerung	5
Fokus-Modus	9
Wurfgeschosse	9
Wutanfälle	9
Gehen und Klettern	10
Markierungen	10
Steuerungstipps	10
Punktetipps	11
Spezialanzeige und Spezialtricks	12
Kamerasteuerung	12
Steuerungsübersicht	13
Das Hauptmenü	13
Story-Modus	14
Mehrspieler-Modi	17
Speichern und laden	20
Mach-dir-den-Skater	20
Gesichtserfassung	22
Mach-dir-die-Grafik	23
Mach-dir-den-Park	25
Das Mach-dir-den-Park-Menü	28
Mach-dir-das-Ziel	30
Tricks	34
Mach-dir-den-Trick	35
Online- und LAN-Netzwerkspiel	37
Spieloptionen	44
Credits	46
Kundendienst	55
Lizenzvereinbarung	57

INSTALLATION

Stell bitte sicher, dass du eines der folgenden Betriebssysteme verwendest: Windows® 98/98SE/Me/2000/XP. *Tony Hawk's Underground 2* ist weder mit Windows-Versionen vor Windows 98 kompatibel, noch mit nicht-Windows-basierten Betriebssystemen. *Tony Hawk's Underground 2* benötigt die neuesten DirectX® 9.0c-kompatiblen Treiber für dein CD-ROM-Laufwerk, deine Soundkarte, Grafikkarte und sonstige Peripheriegeräte.

SO INSTALLIERST DU TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

1. Schließe vor der Installation alle weiteren Anwendungen.
2. Leg die CD 1 von *Tony Hawk's Underground 2* in dein CD-ROM-Laufwerk. Wenn du die AutoPlay-Funktion aktiviert hast, erscheint kurz darauf automatisch der Titelschirm des Spiels. Sollte die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert sein, doppelklicke einfach auf das Arbeitsplatz-Symbol und dann auf das Symbol deines CD-ROM-Laufwerks, um das Installationsprogramm des Spiels zu starten. Klick dann im Titelschirm auf 'Installieren' und folge den Bildschirmanweisungen.
3. Nach der Installation von *Tony Hawk's Underground 2* werden auch die aktuellen Microsoft DirectX 9.0c-Treiber auf deinem System installiert (falls du sie nicht bereits hast). Nach Abschluss der DirectX-Installation solltest du deinen Computer neu starten, damit die Treiber wirksam werden können. Weitere Informationen über DirectX 9.0c findest du in der Hilfedatei.
4. Du kannst *Tony Hawk's Underground 2* jetzt über das Start-Menü starten oder indem du im Titelschirm der CD auf 'Spielen' klickst. Du musst die Spiel-CD von *Tony Hawk's Underground 2* zum Spielen immer in deinem CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.

CD-KEYS

Um das Spiel zu installieren und zu starten, benötigst du einen gültigen CD-Key. Dein CD-Key befindet sich auf der Rückseite des Handbuchs, das mit deinem Spiel mitgeliefert wurde. Bitte gib bei der Installation den CD-Key genauso ein, wie er auf dem Handbuch abgedruckt ist.

Bewahre den CD-Key an einem sicheren und unzugänglichen Ort auf, für den Fall, dass du das Spiel noch einmal installieren musst. Dein CD-Key ist einmalig und du benötigst ihn, um das Spiel zu starten. Spieler mit ungültigen

CD-Keys werden nicht zu Mehrspieler-Spielen zugelassen, daher solltest du darauf achten, dass du deinen CD-Key korrekt eingibst.

Niemand von Activision wird dich je nach deinem CD-Key fragen. Gib deinen CD-Key niemals her. Wenn du deinen CD-Key verlierst, erhältst du keinen Ersatz dafür.

DER EINSTIEG

Benutze die Pfeiltasten **↑** und **↓**, um durch die Menüs zu schalten. Markiere die gewünschte Option und drück die Leertaste oder die Eingabetaste, um sie zu wählen. Um eine Menüoption zu wählen, folgst du den Anweisungen auf dem Bildschirm und drückst die Leertaste oder die Eingabetaste, um deine Wahl zu bestätigen, oder Esc, um zur vorherigen Option zurückzukehren.

Tony Hawk's Underground 2 unterstützt die gängigen Gamepads. Eine Liste der unterstützten Gamepads findest du in der Readme-Datei von *Tony Hawk's Underground 2*.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2-KONFIGURATION

Nachdem du *Tony Hawk's Underground 2* gestartet hast, siehst du vier Registerkarten im *Tony Hawk's Underground 2*-Konfigurationsfenster, in denen du verschiedene Optionen und Einstellungen anpassen kannst.

Die *Tony Hawk's Underground 2*-Konfiguration erscheint immer dann, wenn du doppelt auf die ausführbare Datei (.exe) von *Tony Hawk's Underground 2* klickst.

REGISTERKARTE 'OPTIONEN'

- **-Bildschirmauflösung**

Wähle hier die optimale Bildschirmauflösung, um *Tony Hawk's Underground 2* zu spielen. Wenn du Probleme mit der Spielperformance hast, solltest du eine möglichst geringe Einstellung wählen.

- **-Verschiedene Optionen**

Vollbild-Anti-Aliasing: Das auch als FSAA bekannte Anti-Aliasing reduziert die Anzahl eckig dargestellter Linien auf allen Modelloberflächen und verbessert damit die visuelle Qualität. Auf langsamen Rechnern kann die Aktivierung dieser Option jedoch zu einer verringerten Spielperformance führen.

- *-Hohe Schattenqualität*

Wenn du diese Option aktivierst, siehst du unter allen Spielermodellen detailliertere Schatten. Auf langsamen Rechnern kann die Aktivierung dieser Option jedoch zu einer verringerten Spielperformance führen.

- *-Distanz-Clipping aktivieren*

Diese Option ist nützlich für langsame Rechner, die Probleme mit der Spielperformance haben. Wenn du sie aktivierst, werden weit vom Spieler entfernte Objekte nicht mehr gerendert, so dass die Framerate verbessert wird.

- *-Distanznebel aktivieren (bei aktiviertem Distanz-Clipping)*

Wenn du mithilfe des Distanz-Clipping die Framerate nicht genügend steigern konntest, kann die Aktivierung von Nebel zu einer merklichen Verbesserung führen, da die Darstellungsweise von Objekten und Charakteren damit verringert wird.

REGISTERKARTE 'TASTATUR'

Hier kannst du deine Tastaturbelegung anpassen. Alle Aktionen, die du als Skater benötigst, sind in diesem Menü enthalten, inklusive der Fortbewegung in verschiedene Richtungen und der Tricktasten.

Du kannst die Tastaturbelegung auch so konfigurieren, dass du damit im 2-Spieler-Modus über geteilten Bildschirm spielen kannst. Wähle dazu **'Spieler 1'** aus dem Klappmenü ganz oben und passe dann die Tastaturbelegung für diesen Spieler an. Wenn du die Einstellungen gespeichert hast, wähle **'Spieler 2'** und stell die Tastaturbelegung für diesen Spieler ein.

Hinweis: Du kannst nicht mit zwei Tastaturen an einem PC spielen.

REGISTERKARTE 'GAMEPAD'

- **Spieler wählen:**

Wähle zunächst den Spieler, für den du die Gamepad-Belegung anpassen willst, aus dem Klappmenü. Du kannst die Belegung für zwei Spieler einstellen, indem du erst den Spieler und dann das jeweilige Gamepad auswählst.

- Gamepad wählen:

Du kannst zum Spielen zwei Gamepads an einen PC anschließen. Da du zwischen den Gamepads wählen kannst, kannst du für beide Spieler die gewünschte Belegung einstellen. Wenn du die Treiber für dein Gamepad gefunden und installiert hast, sollte die korrekte Auswahl im Klappenmenü erscheinen.

Hinweis: Wenn die Registerkarte in der Tony Hawk's Underground 2-Konfiguration nicht verfügbar ist, wurde dein Gamepad nicht korrekt erkannt. Erscheint das Gamepad-Menü, dann hat das System ein Peripheriegerät erkannt.

REGISTERKARTE 'SELBST ERSTELLTE GESICHTER'

Importiere dein eigenes Gesicht in *Tony Hawk's Underground 2*! Du benötigst dazu nur eine 128x128 Bilddatei deines Gesichts.

1. Klick dann auf 'Hinzufügen'.
2. Wähl die 128x128 Bilddatei, die du in *Tony Hawk's Underground 2* importieren möchtest. Bitte merk dir den Namen der Datei, denn so wird sie auch später im Spiel erscheinen.
3. Starte *Tony Hawk's Underground 2*.
4. Öffne das Mach-dir-den-Skater-Menü.
5. Wähle '**Gesichtserfassung**'.
6. Wähle die Bilddatei mit deinem Gesicht aus der Liste der importierten Dateien.
7. Passe die Gesichtspose, die Gesichtsfarbe und die allgemeine Hautfarbe an, und schon bist du fertig! Ach, und nicht vergessen, deinen Skater zu speichern!

Weitere Informationen zur Bearbeitung deines selbst erstellten Skaters findest du im Abschnitt 'Gesichtserfassung'.

STEUERUNG DES SKATERS

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

DUCKEN

Zum Ducken musst du die 2 auf dem Ziffernblock gedrückt halten. Wenn du dich beim Skaten duckst, wird dein Skater schneller.

OLLIE (ODER SPRUNG)

Für einen Ollie (oder zum Springen) musst du die 2 auf dem Ziffernblock drücken und dann wieder loslassen. Du kannst auch auf einer Rampe einen Ollie machen, um deine Höhe und/oder die Entfernung (je nach Art der Rampe) zu steigern.

GRAB-TRICKS

Wenn du einen Grab-Trick machen willst, musst du zuerst in der Luft sein. Dann kannst du die 6 auf dem Ziffernblock zusammen mit einer beliebigen Richtungstaste (W, S, A oder D; nähere Informationen zu den Richtungstasten entnimm bitte dem Abschnitt 'Skater-Steuerung' in der Steuerungsübersicht auf Seite 13) drücken. Mit jeder Richtungstaste machst du einen anderen Grab-Trick. Je länger du die 6 auf dem Ziffernblock gedrückt hältst, desto länger hältst du den Grab-Trick. Die Punktzahl, die du für den Trick bekommst, steigt je nach Länge des Tricks.

FLIP-TRICKS

Wenn du einen Flip-Trick machen willst, musst du zuerst in der Luft sein. Dann kannst du die 4 auf dem Ziffernblock zusammen mit einer beliebigen Richtungstaste drücken. Mit jeder Richtungstaste machst du einen anderen Flip-Trick.

GRIND-TRICKS

Wenn du einen Grind-Trick machen willst, musst du dich in der Nähe eines Rails oder einer anderen Oberfläche befinden, an der du grinden kannst. Mach erst einen Ollie (2 auf dem Ziffernblock drücken und loslassen) und drück dann **die 8** auf dem Ziffernblock, wenn du dich in der Nähe eines Rails oder einer anderen Oberfläche zum Grinden befindest, um einen Grind-Trick zu machen.

- 50-50 = Halt **die 8** auf dem Ziffernblock gedrückt, wenn du dich parallel zu einem Rail befindest.
- Nosegrind = Drück die Richtungstaste **↑** und **die 8** auf dem Ziffernblock.
- 5-0 = Drück die Richtungstaste **↓** und **die 8** auf dem Ziffernblock.
- Boardslide/Lipslide = Dreh dein Board so, dass es senkrecht zum Rail steht, und drück **die 8** auf dem Ziffernblock.
- Noseslide/Tailslide = Drück die Richtungstaste **←** oder **→** und **die 8** auf dem Ziffernblock. Dreh den Teil des Boards, mit dem du sliden willst, in Richtung des Rails.
- Smith/Feeble = Drück die Richtungstasten **↓**, **←** oder **↓**, **→** und **die 8** auf dem Ziffernblock.
- Crooked/Overcrook = Drück die Richtungstasten **↑**, **←** oder **↓**, **→** und **die 8** auf dem Ziffernblock.

LIP-TRICKS

Wenn du einen Lip-Trick machen willst, skate direkt eine Rampe oder Quarterpipe hinauf und drück an der Lip (an der oberen Kante) **die 8** auf dem Ziffernblock zusammen mit einer Richtungstaste. Drück die Richtungstasten **←** und **→** zum Balancieren.

MANUALS

Wenn du einen Manual machen willst, drück schnell die Richtungstaste **↑** und dann **↓**. Du kannst auch einen Nose Manual machen, indem du schnell die Richtungstaste **↓** und dann **↑** drückst. Drück während des Manuals zum Balancieren die Richtungstasten **↑** and **↓**.

REVERTS

Wenn du bei der Landung auf einer Rampe einen Revert machen willst, drück **die 7** oder **9** auf dem Ziffernblock, wenn du nach einem Manöver in der Luft auf der Rampe aufkommst.

NO COMPLY

Wenn du einen No Comply machen willst, drück schnell die Richtungstaste **↑**, bevor du **die 2** auf dem Ziffernblock antipst oder loslässt.

BONELESS/FASTPLANTS/BEANPLANTS

Wenn du einen Boneless, Fastplant oder Beanplant machen willst (hängt jeweils vom Skater ab), drück zweimal schnell die Richtungstaste **↑** und lass **die 2** auf dem Ziffernblock los. Mit diesen Tricks kommst du höher und weiter als mit einem gewöhnlichen Ollie.

FORTGESCHRITTENE STEUERUNG

PRESSURE FLIPS

Drück die 7 auf dem Ziffernblock einmal, um deine Füße in die richtige Position für einen Pressure-Flip zu bringen. Drück die 2 auf dem Ziffernblock zum Springen und die 4 auf dem Ziffernblock und **↑**, **↓**, **←** oder **→** für einen Pressure-Flip.

NOLLIE

Ein Nollie ist ein Ollie (oder Sprung), der statt hinten vorn am Board gemacht wird. Um einen Nollie zu machen, musst du erst zweimal **die 7** auf dem Ziffernblock drücken, um in Position zu gehen, und dann **die 2** auf dem Ziffernblock drücken. Nollie-Flip-Tricks kannst du nur in der Nollie-Position machen. Du kannst auch zwischen der Regular-, Pressure- und Nollie-Stellung wechseln, indem du beim Grinden oder während eines Manuals **die 7** auf dem Ziffernblock drückst.

Hinweis: Pressure- und Nollie-Tricks bringen mehr Punkte-Chancen.

SWITCH-STELLUNG

Du kannst mehr Punkte erreichen, wenn du deine Tricks in der Switch-Stellung machst, die der normalen Stellung des Skaters entgegen steht. Um in die Switch-Stellung zu wechseln, drückst du **die 9** auf dem Ziffernblock. Dein Skater ist nun nicht mehr so gut, es sei denn, du hast die Höchstpunktzahl von 10 in deiner Switch-Statistik erreicht.

WALLRIDES

Wenn du einen Wallride machen willst, nähere dich einer Wand im 45°-Winkel und mach einen Ollie dagegen, während du **die 8** auf dem Ziffernblock gedrückt hältst. Drück **die 2** auf dem Ziffernblock für einen Wallie. Drück die Richtungstaste **↓** und **die 2** auf dem Ziffernblock für einen Walljump.

STICKER SLAP

Spring direkt gegen eine Wand und drück **die 2** auf dem Ziffernblock, um dich in Gegenrichtung mit dem Fuß von der Wand abzurücken.

WALLPUSH

Skate oder mach einen Manual gegen eine Wand und halt **die 8** auf dem Ziffernblock gedrückt, um dich von ihr abzurücken.

SPINE TRANSFERS

Für einen Transfer über eine Spine (zwei Quarterpipe-Rampen, die Rücken an Rücken stehen) drückst du **die 7** und/oder **9** auf dem Ziffernblock, während du von einer Seite der Spine aus abspringst.

SKITCHEN

Wenn du skitchen willst (dich von einem Fahrzeug ziehen lassen), drück die Richtungstaste **↑**, wenn du dich direkt hinter einem Fahrzeug befindest. Drück während des Skitchens die Richtungstasten **←** und **→**, um zu balancieren.

FLATLAND-TRICKS

Alle Flatland-Tricks basieren auf dem Manual (**↑↓** oder **↓↑**). Drück während eines Manuals zweimal **die 6, 8** oder **4** auf dem Ziffernblock oder eine beliebige Kombination dieser Zahlen, um eine Vielzahl von Flatland-Tricks zu machen. Während einer Flatland-Kombo kannst du mit den Richtungstasten **↑** und **↓** balancieren.

FLIPS UND GRABS BEI DOPPELTEM DRÜCKEN

Drück eine beliebige Richtungstaste und drück dann zweimal die **Flip-** oder **Grab-**Taste, um einen doppelten oder eine fortgeschrittene Variante des einfachen Tricks (einmal gedrückt) zu machen. Für diese Tricks bekommst du mehr Punkte als für die einfachen Varianten.

GRIND/LIP-VARIATION

Drück während eines Grind- oder Lip-Tricks zweimal **die 6, 8 oder 4** auf dem Ziffernblock oder eine beliebige Kombination dieser Zahlen, um den Trick zu ändern.

POWERSLIDE

Drück zweimal schnell die Richtungstaste **↓** und dann **die 9** auf dem Ziffernblock, um eine schnelle 180°-Wende zu machen.

ACID DROPS

Drück während des Sprungs über eine Quarterpipe-Rampe **die 7 und 9** auf dem Ziffernblock für einen Acid Drop auf die Rampe. Das kannst du sowohl beim Skaten als auch beim Gehen machen (siehe Abschnitt 'Gehen' auf der nächsten Seite).

FOKUS-MODUS

Wenn die Spezialanzeige voll ist, drück **die 0** auf dem Ziffernblock, um in die Zeitlupen-Fokussteuerung zu wechseln. Jetzt kannst du jeden Trick sehen und sauber landen. Halte einfach die Spezialanzeige gefüllt und setze die Kombo fort, um im Fokus-Modus zu bleiben. Der Fokus-Modus hat zwei Einschränkungen:

- Du kannst ihn nur 15 Sekunden am Stück aktiviert halten.
- Du kannst den Fokus-Modus nicht mehr als dreimal in derselben Kombo ausführen.

WURFGESCHOSSE

Während du herumskatest, findest du verschiedene Wurfgeschosse (wie zum Beispiel Äpfel). Drück die 6 auf dem Ziffernblock, um sie aufzuheben, und die 4 auf dem Ziffernblock, um sie zu werfen. Such dir einen Fußgänger und versuch, ihn zu treffen.

WUTANFALLE

Wenn du stürzt, erscheint eine Anzeige, die den Grad deiner Frustration zeigt. Versuch, die Anzeige zu füllen, indem du so schnell wie möglich **die 8** auf dem Ziffernblock antippst, dann lässt du deinen Frust in einem Wutanfall ab. Wenn du einen Wutanfall hast, bekommst du auch einen Freak-Out-Bonus, mit dem du deine nächste Kombo starten kannst. Je höher die Anzeige, desto krasser ist dein Wutanfall und desto größer ist der Freak-Out-Bonus. Es zählt sich aus durchzudrehen!

GEHEN UND KLETTERN

GEHEN

In *Tony Hawk's Underground 2* kannst du vom Board steigen und gehen oder laufen. Um vom Skaten zum Gehen zu wechseln, drückst du **die 1** auf dem Ziffernblock. Im Geh-Modus kannst du deinen Skater mit den Richtungstasten steuern. Halt **die 2** auf dem Ziffernblock gedrückt, damit dein Skater läuft, anstatt zu gehen.

KLETTERN/HÄNGEN

Zum Klettern und/oder Hängen musst du dich im Geh-Modus befinden. Spring dann (mit der **2** auf dem Ziffernblock) an eine Wand oder eine hängende Leitung und drück **die 9** auf dem Ziffernblock, um den Vorsprung zu greifen. Drück, während du hängst, **←** und **→**, um dich am Vorsprung entlang zu bewegen, und **↑**, um auf den Vorsprung hinauf zu klettern.

Hinweis: Du kannst nicht auf alle Vorsprünge klettern oder daran hängen.

MARKIERUNGEN

Geh an eine Wand und hinterlasse deine ganz persönliche Graffiti-Markierung, indem du **die 8** auf dem Ziffernblock drückst, während du auf eine gerade Fläche blickst. Du kannst im Modus Mach-dir-die-Grafik (siehe Seite 23) deine Markierung nach deinen Vorstellungen bearbeiten.

STEUERUNGSTIPPS

- Wenn du stürzt, drück wiederholt beliebige Tasten auf dem Ziffernblock, um schnell aufzustehen.
- Jeder Skater hat andere Tricks auf Lager. Im Menü 'Skater/Tricks bearbeiten' des Spiels kannst du deine Tricks beliebig konfigurieren.
- Spezialtricks haben einen hohen Punktwert. Erlerne mehr Spezialtricks, indem du den Story-Modus spielst.
- Du kannst vom Board springen und deine Kombo für kurze Zeit fortsetzen. Dadurch kannst du wieder an Tempo gewinnen und weiter Tricks machen (kurz bevor du denkst, dass die Kombo vorbei ist).

PUNKTETIPPS

- Kombiniere Grab- und Flip-Tricks, wenn du in die Luft springst, um mehr Punkte zu erzielen.
- Du kannst deine Kombo mit Reverts und Manuals fortsetzen. Mit Manuals kannst du deine Kombo auch auf Flatland-Abschnitten fortsetzen. Mit Reverts kannst du deine Kombo nach großen Air-Tricks von der Rampe aus fortsetzen.
- Während eines Laufs (außer im Modus 'Skate for Fun') sinkt der Punktwert jedes Tricks, wenn du ihn wiederholst. Um eine hohe Punktzahl zu erreichen, solltest du dir eine 'Line' ausdenken und deine Tricks kombinieren.
- Switch-Tricks sind mehr wert und verlieren ihren Wert anders als Regular-Tricks.
- Mach Tricks zu Beginn und am Ende jedes Grinds.
- Mach Spezialtricks für hohe Punktzahlen.
- Mach in der Luft Spins (540°, 720°), um mehr Punkte zu erreichen. Drück **die 7** oder **9** auf dem Ziffernblock, um einen schnelleren Spin zu machen.
- Jeder Trick in einer Kombo treibt die Punktzahl in die Höhe.
- Für Nollies bekommst du mehr Punkte als für normale Ollie-Tricks.
- Mach Tricks über Gaps (die mit blauem Text gekennzeichneten Transfers), um deine Kombos zu maximieren.
- Wenn du in einer Quarterpipe landest, mach einen Revert und dann einen Manual, um deine Kombo fortzusetzen.
- Du kannst alle Arten von Tricks kombinieren - Lip-Tricks, Manuals, Vert-Tricks, Grinds etc. - und sie mit Reverts verbinden. Auch Spine Transfers und Skitchen können zu deinen Kombos gehören!

SPEZIALANZEIGE UND SPEZIALTRICKS

Wenn du in *Tony Hawk's Underground 2* Punkte machst, füllt sich deine Spezialanzeige (die Anzeige oben links im Bildschirm).

Wenn die Anzeige leuchtet und farbig blinkt, wird dein Skater schneller und du kannst Spezialtricks machen, die dir sonst nicht möglich sind. Die Spezialanzeige steigt, wenn du Tricks machst, so dass du bereits mitten während deiner ersten Kombo Spezialtricks machen kannst. Standardmäßig beginnst du mit vier Spezialtricks. Du kannst dir zusätzliche Spezialtrick-Slots verdienen, indem du im Story-Modus besondere Aufgaben erfüllst. Spezialtricks machst du, indem du mehrere Richtungstasten zusammen mit den Grab-, Flip oder Grind-Tasten drückst. Spiel den Story-Modus durch, um mehr Spezialtricks zu verdienen.



KAMERASTEUERUNG

Du kannst die Kamera mit den Kamerasteuerungstasten bewegen und so beim Skaten herausfinden, was um dich herum passiert. Um eine passende Perspektive zu finden, drück die Kamerasteuerungstasten **Y**, **X**, **C** oder **V**. Alternativ drückst du **die Tab-Taste**, um zwischen den Kamerapositionen zu wechseln. Drück weiter **die Tab-Taste**, um zur Standardposition deiner Kamera zurückzukehren. Beim Gehen kannst du die Kamera durch Drücken der **7** auf dem Ziffernblock wieder hinter deinem Skater zentrieren.

STEUERUNGSÜBERSICHT

Menü-Steuerung		Kamera-Steuerung	
Annehmen:	Eingabetaste/Leertaste	Kamera oben:	Y
Zurück/Abbrechen:	Esc	Kamera unten:	X
Menüwahl:	Pfeiltasten	Kamera links:	C
		Kamera rechts:	V
		Kamerawinkel:	Tab
Skater-Steuerung			
Vorwärts:	W		
Rückwärts:	S		
Links drehen:	A		
Rechts drehen:	D		
Aktionen		Mehrspieler	
Ollie/Sprung:	ZB 2	Chat-Fenster öffnen:	Eingabetaste
Grab-Tricks:	ZB 6		
Flip-Tricks:	ZB 4		
Grind-Tricks:	ZB 8		
Vom Board absteigen:	ZB 1		
Alt. vom Board absteigen:	ZB 3		
Nollie/Links drehen:	ZB 7		
Switch/Rechts drehen:	ZB 9		
Fokus-Modus	ZB 0		
		Parkeditor-Steuerung	
		Objektauswahl oben:	Pos1
		Objektauswahl unten:	Ende
		Objektauswahl links:	Entf
		Objektauswahl rechts:	Bild ab
		Objekt platzieren/Annehmen:	ZB 2
		Drehen:	ZB 4/ZB 6
		Objekt löschen:	ZB 8
		Zoom:	ZB 1/ZB 3
		Objekte senken/heben:	ZB 7/ZB 9
		Kameradrehung/Schwenk:	Y/X/C/V

HAUPTMENU

Im Hauptmenü von *Tony Hawk's Underground 2* kannst du einen der verschiedenen Spielmodi wählen. Drück die Pfeiltasten **↑** und **↓**, um mit dem Cursor die gewünschte Option zu markieren. Drück **die Eingabetaste**, um die markierte Menüoption zu bestätigen.



STORY-MODUS



Eben warst du noch auf der Straße beim Skaten – und schon einen Augenblick später bist du in den Fängen von Tony Hawk. Er will dich auf eine noch nie dagewesene Skate-Welttournee mitnehmen – die World Destruction Tour! Dabei handelt es sich teils um einen

Wettbewerb, aber auch um eine riesengroße Party für Hardcore-Skater und aufstrebende Profis wie dich. In diesem einmaligen Turnier tritt Tonys Team gegen das Team von Bam Margera an. Es gilt, alles in Grund und Boden zu skaten und mit Hunderten von kranken und abgefahrenen Stunts und Challenges eine Spur der Verwüstung zu hinterlassen!

KLASSIK-MODUS

Bist du bereit für etwas Old-Skool? Mach dich an all die altbekannten Ziele wie SKATE-Buchstaben, Highscores und noch viele mehr in den *Tony Hawk's Underground 2*-Leveln sowie sechs weiteren, neu veröffentlichten Leveln mit zehn neuen Zielen pro Level und einem zweiminütigen Zeitlimit. Der verzweigte Levelfortschritt lässt dich entscheiden, wo du als Nächstes hin willst.

MEHRSPIELER

Stelle dein Können im Internet oder in einem lokalen Netzwerk (LAN) unter Beweis! Mach dich darauf gefasst, in Spielen mit bis zu acht Spielern gegen Fans auf der ganzen Welt anzutreten! Bitte lies dir den Abschnitt 'Online- und LAN-Netzwerkspiel' durch, um mehr über die Internetanbindung von *Tony Hawk's Underground 2* zu erfahren.

HIGHSCORE/SKATE FOR FUN

Wähl einen Level und skate zwei Minuten lang, so gut wie du kannst. Hier kannst du die Sache ganz entspannt angehen, denn es drohen keine Aufgaben. Du kannst in diesem Modus neue Highscores erreichen und Rekorde aufstellen. Der Boston-Level steht dir bereits von Anfang an zur Verfügung. Um weitere Level freizuspielen und wählen zu können, musst du den Story- oder Klassik-Modus durchspielen.

2 SPIELER

Wenn du bereit bist, mit einem Freund Kopf-an-Kopf zu spielen, findest du in diesem Modus verschiedene Spieltypen, die für euch beide wie geschaffen sind.

Hinweis: Im 2-Spieler-Modus können entweder beide Spieler über die Tastatur spielen, oder ein Spieler verwendet die Tastatur und der andere ein Gamepad.

MACH-DIE-MODI

MACH-DIR-DEN-SKATER

Willst du den ultimativen Skater entwerfen? Im Modus 'Mach-dir-den-Skater' kannst du ganz von vorn anfangen und deinen eigenen Charakter erstellen, mit dem du dann in jedem beliebigen Modus von Tony Hawk's Underground 2 spielen kannst.

MACH-DIR-DEN-PARK

Erstell den Skatepark oder die Skatestadt deiner Träume! Bestimme die Größe und den Namen deines Parks und fang an zu bauen. Du kannst dabei aus einer Reihe von Bauteilen wählen und mit der neuen Option 'Rail-Platzierung' vollkommen benutzerdefinierte Grind-Rails entwerfen. Füg dem Level dann eigene Ziele und Challenges hinzu.

MACH-DIR-DIE-GRAFIK

Du willst wirklich ein Zeichen von dir setzen? Dann erstell dein eigenes, einzigartiges Graffiti-Design durch Zusammenfügen und Bearbeiten von Bildern. Es stehen tonnenweise Bilder dafür zur Auswahl – benutze Sie, um deine Markierung in den Levels anzubringen. Du kannst deine Grafik auch an deinem selbst erstellten Skater, Kleidungsstücken und sogar deinem Skateboard-Deck anbringen.

MACH-DIR-DAS-ZIEL

Nimm einen Level, erstelle deine eigenen Ziele und tausche deine Werke online mit Freunden. Wähle Ziele der Kategorie Skate, Kombo, Highscore oder aus vielen anderen Zieltypen! In diesem Modus kannst du auch online neue Ziele herunterladen und spielen.

MACH-DIR-DEN-TRICK

Bist du unzufrieden mit den Tricks, die wir für das Spiel implementiert haben? Dann entwirf selbst welche! Erstelle Tricks und geh dann online, um damit anzugeben - oder tausche Tricks mit Spielern auf der ganzen Welt aus.

IMPORTIERE DEIN GESICHT INS SPIEL

Willst du selbst im Spiel zu sehen sein? In Tony Hawk's Underground kannst du dich selbst spielen, indem du ein Foto von dir machst, es als 128x128 Bilddatei speicherst und es dann im Menü 'Selbst erstellte Gesichter' auswählst. Weitere Informationen erhältst du im Abschnitt 'Gesichtserfassung'.

SPIELOPTIONEN

Hier kannst du deine Einstellungen vornehmen und das Spiel speichern oder laden. Du kannst die Controller-Konfiguration bestimmen, Soundeinstellungen anpassen, dir die Levelrekorde ansehen, Cheat-Codes eingeben oder Spielsequenzen ansehen.

STORY-MODUS

DIE STORY

Du bist angehender Profi und hast allerhand drauf, als Skate-Legende Tony Hawk dich einlädt, in einem Underground-Turnier zwischen den Teams von Tony und Bam, seinem Team beizutreten. Es geht um einen noch nie dagewesenen Wettbewerb um die ganze Welt, eine Skate-Schlacht, bei der du durch Hardcore-Skaten und irrwitzige Stunts Punkte für dein Team sammeln musst. Zwei Teams, internationale Städte und Hunderte witziger und kranker Challenges erwarten dich hier.

ZIELE UND DAS MENÜ 'ZIELE ANSEHEN'

Wenn du eine Location betrittst, siehst du eine Liste der Ziele, die du erfüllen musst. Skate im Level umher und finde heraus, wie du diese Ziele aufrufen kannst, oder sieh im Pausemenü unter 'Ziele ansehen' nach, um Hinweise zu erhalten. Such beim Skaten nach deinem Teamkollegen, der seine eigenen Ziele hat, die er erfüllen muss. Wenn du ihn gefunden hast, drück die 6 auf dem Ziffernblock, um zu diesem Charakter zu wechseln und seine Ziele freizuschalten. Du musst nicht nur nach deinen Teamkollegen Ausschau halten, sondern auch nach einem geheimen Gast-Skater, um alle möglichen Ziele für den Level freizuschalten. Sobald die Ziele freigeschaltet sind, kannst du sie mit deinem eigenen Charakter oder als einer der anderen erfüllen. Viel Glück!

MEHRSPIELER-MODI

ONLINE- UND NETZWERKSPIEL

Verbinde dein Computersystem mit dem Internet oder einem lokalen Netzwerk (LAN) und spiel mit bis zu insgesamt acht Spielern. Wenn du einen Internetanschluss und ein Modem oder eine Breitbandverbindung hast, kannst du Spieler auf der ganzen Welt herausfordern.



Hinweis: Wenn du keinen Internetanschluss oder kein LAN hast, kannst du immer noch den 2-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm spielen.

2 SPIELER

Tritt per Tastatur oder Tastatur und Gamepad am geteilten Bildschirm gegen einen Freund an.

MEHRSPIELER-SPIELE

TRICK-TURNIER

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt nach Ablauf der Zeit!

PUNKTE-CHALLENGE

Ähnlich wie das Trick-Turnier, nur dass hier das Spiel endet, wenn ein Spieler die vorgegebene Punktzahl erreicht hat.

KOMBO-MAMBO

Wer innerhalb des Zeitlimits die größte Kombo schafft, gewinnt! Sorg dafür, dass deine Kombos richtig gut sind, denn die mit der höchsten Punktzahl entscheidet über den Ausgang des Spiels.

SLAP!

Das ist leicht zu erklären: Der Spieler, der die meisten Schläge verteilt, gewinnt! Wenn zwei Spieler gegeneinander prallen, bleibt der schnellere Spieler stehen. Also mach Tricks, um deine Spezialanzeige zu füllen, und teil dann Schläge an deinen Gegner aus!

LORD OF THE BOARD

Irgendwo da draußen wartet eine Krone darauf, von einem der Spieler gefunden zu werden. So lange du sie hast, ist sie über deinem Kopf zu sehen und deine Punktzahl steigt in die Höhe. Damit alles fair ist, skatest du aber langsamer, solange du die Krone trägst. Gib dem Lord eine Kopfnuss, um dir die Krone zu klauen. Der erste Spieler, der die Krone die vorgegebene Zeit lang trägt, gewinnt!

Tip: Folg dem Pfeil oben im Bildschirm, um die Krone zu finden.

GRAFFITI

Der Spieler mit den meisten 'markierten' Hindernissen gewinnt das Spiel! Um Hindernisse mit deiner Farbe zu markieren, musst du Tricks an ihnen machen. Versuch, die Markierungen deines Freundes zu stehlen, indem du am selben Hindernis mehr Punkte und größere Kombos machst.

FEUERGEFECHT

Lass deine Zweifel mal einen Moment lang ruhen ... Du kannst von der Unterseite deines Skateboards Feuerbälle abfeuern! Je größer die Kombo, desto größer werden auch deine Feuerbälle. Dein Ziel ist es, die anderen Spieler K.O. zu schlagen. Feure die Feuerbälle mit der Richtungstaste **↑** und der 4 auf dem Ziffernblock oder der Richtungstaste **↓** und der 4 auf dem Ziffernblock ab. Du kannst **die 4** auf dem Ziffernblock wiederholt drücken, um doppelte, dreifache und sogar vierfache Feuerbälle abzufeuern! Die Schwierigkeitsstufe bestimmt, welche Kombo-Punktzahl zum Abfeuern eines riesigen Feuerballs benötigt wird (1 ist leicht, 5 ist schwer).

ELIMISKATE (NUR ONLINE)

Neu in *Tony Hawk's Underground 2*! Bei diesem neuen Spiel läuft es so ähnlich wie beim Trick-Turnier, nur gibt es diesmal mehrere Runden pro Spiel und ein variables Zeitlimit. In der ersten Runde läuft ein Timer ab, und wer am Ende der Runde am wenigsten Punkte hat, fliegt aus dem Spiel. Das geht so lange, bis nur noch ein Skater übrig ist, und derjenige ist dann der Sieger!

SCHNITZELJAGD

Neu in *Tony Hawk's Underground 2*! Jeder Spieler platziert im Level fünf Münzen. Versuch, der Erste zu sein, der alle Münzen inklusive deiner eigenen fünf aufsammelt, oder versuch zumindest, die meisten Münzen vor Ablauf der Zeit aufzusammeln, um zu gewinnen!

ZIEL-TURNIER (NUR ONLINE)

Spiel im Ziel-Turnier den Story-Modus oder deine selbst erstellten Ziele. Tritt gegen deine Freunde an – wer von euch schafft es als Erster, alle Ziele zu erfüllen? Der Server-Spieler bestimmt, welche Ziele aktiv sind. Rast durch den Level und redet mit einem Preisrichter, um Ziele zu aktivieren. Der Spieler (oder das Team) der (das) zuerst alle Ziele erfüllt hat, gewinnt. Du kannst im Modus 'Mach-dir-das-Ziel' eigene Ziele erstellen (auch welche mit Fahrzeugen) und diese online im Ziel-Turnier verwenden.

CAPTURE THE FLAG (NUR ONLINE)

Bildet Teams und versucht dann, einander die Flagge zu klauen. Finde die Flagge des gegnerischen Teams, schnapp sie dir und bring sie zur Basis zurück. Dabei muss die Flagge deines eigenen Teams auch in deiner Basis sein, sonst bekommst du keine Punkte. Ist deine Flagge nicht in deiner Basis, dann zeigt ein Pfeil in ihre Richtung. Finde die Person, die sie trägt, und gib ihr eine Kopfnuss, um deine Flagge zurückzuholen!

LOSER (NUR 2 SPIELER)

Der alte Klassiker L.O.S.E.R. (du kannst das Spiel eigentlich nennen, wie du willst - aber benimm dich!) ist zurück! In diesem Kopf-an-Kopf-Trickwettbewerb musst du einen Trick machen, dann macht dein Gegner ihn nach. Dabei muss er es genauso gut machen wie du - oder besser. Wenn nicht, bekommt er einen Buchstaben. Wer zuerst alle Buchstaben zusammen hat, verliert!

SKATE FOR FUN

Kein Zeitlimit, keine Punkte, keine Regeln. Skate wie auf der Straße, nur dass es hier keine Streifenpolizisten oder Ordnungshüter gibt. Standardmäßig beginnen alle Online-Spiele in diesem Modus.

SPEICHERN UND LADEN

Um dein Spiel zu speichern, wähle 'Spiel speichern' im Optionsmenü. Um einen bestehenden Spielstand zu laden, wählst du im Optionsmenü 'Spiel laden'.

- Die Story/Skater-Datei enthält deinen Skater sowie seinen Fortschritt im Story-Modus und alles, was du bisher freigespielt hast.
- In der Netzeinstellungen-Datei werden deine Netzwerkeinstellungen, deine Freundeliste und das GameSpy-Profil gespeichert. Wenn du dich bei GameSpy® einloggst oder einen neuen Freund angibst, musst du auch deine Netzwerkeinstellungen speichern.
- Die Park-Datei enthält das Layout deines Parks und alle Ziele, die du erstellt hast.
- Die Ziele-Datei enthält alle Ziele, die du selbst für die einzelnen Level erstellt hast. Pro Level kannst du bis zu zehn Ziele erstellen. In einer Ziele-Datei können bis zu 120 Ziele gespeichert werden



MACH-DIR-DEN-SKATER

Hinweis: Der Kundendienst von Activision bietet keine Fehlerhilfe für selbst erstellte Skater an.

In *Tony Hawk's Underground 2* kannst du fast jede Art von Skater erstellen. Mach dir den Skater - und geh dann online und gib mit ihm an!



Hinweis: Einige Objekte können nicht in Kombination mit anderen Objekten verändert oder benutzerdefiniert werden.

OPTIONEN

Im Mach-dir-den-Skater-Menü kannst du wählen, ob du einen neuen Skater erstellen oder deinen bestehenden bearbeiten möchtest. Du kannst auch einen zuvor gespeicherten Skater laden oder den soeben erstellten speichern.

AUSWAHL-KATEGORIEN

Die beim Erstellen eines neuen Skaters oder Bearbeiten des bestehenden Skaters verfügbaren Auswahl-Kategorien lauten:

- Informationen = Name, Wohnort, Alter, Geschlecht, Stellung, Push, Tricks
- Kopf = Gesicht, Hautfarbe, Haare, Haarfarbe, Barthaare, Barthaarfarbe, Hüte, Hutfarbe, Hutlogo, Brille, Brillenfarbe
- Körper = Hemdstil, Haupt-Hemdfarbe, Zweit-Hemdfarbe, Logo vorne, Vorderlogo anpassen, Logo hinten, Rückenlogo anpassen, Rucksack, Rucksackfarbe, Zubehör, Zubehör-Farbe
- Bein = Hosen, Hosenfarbe, Socken, Sockenfarbe, Schuhe, Schuhfarbe
- Tattoo = Kopf-Tattoo, Brust-Tattoo, Rücken-Tattoo, Tattoo Bizeps links, Tattoo Unterarm links, Tattoo Bizeps rechts, Tattoo Unterarm rechts, Tattoo Bein links, Tattoo Bein rechts
- Größen-Optionen = Körper, Kopfbekleidung, Kopf, Nase, Kiefer, Brust, Hüfte, Bizeps, Unterarm, Hände, Schenkel, Waden, Füße
- Schoner = Helm, Helmfarbe, Helmlogo, Ellbogenschoner, Ellbogenschoner-Farbe, Knieschoner, Knieschoner-Farbe

GESICHTSERFASSUNG

Du kannst dein Gesicht digital fotografieren und im Mach-dir-den-Skater-Modus verwenden! Du musst nur einige einfache Schritte befolgen, und schon bist du im Spiel!

DEIN GESICHT IM SPIEL

Befolge diese Schritte, um dein Gesicht im Spiel zu sehen:

1. Mach ein digitales Foto von dir. Achte darauf, dass es direkt frontal gemacht wurde und die Beleuchtung gleichmäßig ist (keine Schatten!).
2. Speicher das Foto als 128x128 Bilddatei (.bmp, .jpg, .gif, .png).
3. Wähle in der Tony Hawk's Underground 2-Konfiguration die Registerkarte 'Selbst erstellte Gesichter'. Durchsuche dann die Festplatte deines Computers und wähle dein Digitalfoto aus.
4. Wenn du dein Gesicht ins Spiel eingebaut hast, geh ins 'Mach-dir-den-Skater'-Menü, um das Gesicht weiter zu bearbeiten und deinen Teint und die Hautfarbe zu ändern (siehe Hinweise im nächsten Abschnitt).

DEIN GESICHT BEARBEITEN

Befolge diese Schritte, um das importierte Gesicht zu bearbeiten:

1. Wähl im Menü die Option 'Punkte bearbeiten'. Bearbeite die Punkte, an denen dein Gesicht von der Mach-dir-den-Skater-Funktion erfasst wird, indem du die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgst. Du kannst diese Punkte so lange bearbeiten, bis du voll und ganz zufrieden bist.
2. Passe deine Hautfarbe der restlichen Haut an, indem du im Menü 'Gesicht anpassen' wählst. Hier gibt es drei Leisten, die für Helligkeit, Ton und Farbe stehen. Mach dir keine Sorgen, wenn unsere Voreinstellungen nicht wirklich deinen Vorstellungen entsprechen. Zu diesem Zeitpunkt solltest du erst einmal nur dafür sorgen, dass dein Gesicht nahtlos zur darumliegenden Hauttextur passt. Im nächsten Schritt kannst du die Hautfarbe weiter verändern.
3. Pass die Hautfarbe an oder färbe die Haut neu, indem du im Menü 'Haut färben' wählst. Auch hier gibt es wieder die drei Leisten Farbe, Ton und Helligkeit.

4. Jetzt hast du dein heruntergeladenes Gesicht fertig bearbeitet.

BEDINGUNGEN ZUR GESICHTSERFASSUNG

Indem du die dir zur Verfügung gestellte Gesichtserfassungstechnologie verwendest, verstehst du und erkennst an, dass die Gesichtserfassungstechnologie dir ausschließlich zu dem Zweck zur Verfügung gestellt wird, dein eigenes Gesicht oder ein Bild von dir privat in Tony Hawk's Underground 2 zu verwenden. Du darfst nicht das Gesicht oder ein Bild von einer anderen Person verwenden, darunter nicht ausschließlich inbegriffen das Gesicht oder ein Bild einer Berühmtheit, öffentlichen oder historischen Person, sofern du dazu nicht eine ausdrückliche schriftliche Berechtigung von dieser Person (oder einem autorisierten Agenten) besitzt. Jegliche derartige Verwendung des Gesichts oder eines Bildes von einer anderen Person kann einen Verstoß gegen Bundes- und Landesgesetze, Veröffentlichungsrechte und/oder Rechte geistigen Eigentums darstellen, der zivil- und/oder strafrechtlich verfolgt werden kann.

MACH-DIR-DIE- GRAFIK

Lass deiner Kreativität freien Lauf! Verwende dieses neue Tool, um zahlreiche Grafikelemente, Formen und Texte zu bearbeiten und kombinieren und so dein ganz persönliches Logo zu erstellen. Verwende diese Grafik dann als deine Graffiti-Markierung, als Deck-Grafik oder sogar als Logo auf deinen Skater-Klamotten!



OPTIONEN

Wähle im Hauptmenü 'Mach-die-Modi' und dann 'Mach-dir-die-Grafik'. Du kannst wählen, ob du eine neue Grafik erstellen, eine aktuelle Grafik bearbeiten, eine vorherige Grafik laden oder deine Grafik speichern willst. Du kannst auch eine Grafik aus einer Liste vorgefertigter Grafiken auswählen, die du entweder direkt verwenden oder erst anpassen kannst, um ihr deinen persönlichen Schliff zu verpassen.

Wenn du dich im Editor befindest, hast du 10 Schichten zur Auswahl. Wähle eine Schicht und dann 'Grafik wählen', um aus einer großen Anzahl an Grafiken, Illustrationen, Logos, Hintergründen, verschiedenen Formen und Sponsorenlogos auszuwählen. Du hast sogar die Möglichkeit, eigenen Text einzugeben! Sobald du dich für ein Grafikelement entschieden hast, drück die Esc-Taste, um zurück zum Grafikeditor zu gehen und zu sehen, wie die Grafik auf der Leinwand aussieht. Dann stehen dir folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Grafik wählen/Text modifizieren – Du hast deine Meinung geändert? Geh zurück und such dir eine neue Grafik für die Schicht aus.
- Schicht löschen – Lösche die Schicht und fang noch mal von vorne an.
- Schicht umsetzen – Drück die Pfeiltasten ◀ oder ▶, um die Schicht zu drehen, und drück die Pfeiltasten ↑ oder ↓, um die Größe der Schicht zu ändern. Mit den Richtungstasten kannst du sie auf der Leinwand verschieben.
- Horizontal umdrehen – Dreh die Schicht von links nach rechts, um sie als Spiegelbild zu sehen.
- Vertikal umdrehen – Dreh die Schicht von oben nach unten, um sie als Spiegelbild zu sehen.
- Position zurück – Wenn du mehr als eine Schicht hast, kannst du die gewählte Schicht hinter die anderen Schichten platzieren, um den gewünschten visuellen Effekt zu erreichen.
- Position vor – Bewege die ausgewählte Schicht vor alle anderen Schichten, um sie vorne in der Grafik zu platzieren.
- Schicht kopieren – Erstelle eine neue Schicht, indem du eine Kopie deiner aktuellen Schicht machst.
- Farbpalette – Wähle aus den 16 Feldern eine Farbe, um die Farbe deines Grafikelements in der Schicht zu ändern. Verwende auch die Farb-, Ton- und Helligkeitsregler am unteren Bildschirmrand, um deine Farbauswahl anzupassen.

Wenn du mit den verschiedenen Schichten zufrieden bist, drück die **Esc**-Taste, um links zur Liste der Schichten zurückzukehren. Verwende bis zu 10 Schichten, um dein ganz persönliches Meisterwerk zu erstellen! Wenn du mit dem Gesamtergebnis zufrieden bist, wähle unten in der Schichtenliste 'Fertig', um zum 'Mach-dir-die-Grafik'-Menü zurückzukehren. Jetzt kannst du deine Grafik speichern und sie im Spiel verwenden!

MACH-DIR-DEN-PARK

STEUERUNG

Tony Hawk's Underground 2 verfügt über einen der fortgeschrittensten Leveleditoren, die es gibt, mit dem du eigene Level erstellen und verschiedene selbst erstellte Ziele einbauen kannst.



Hinweis: Der Kundendienst von Activision kann für benutzererstellte Parks keine Fehlerhilfe anbieten.

GRUNDLEGENDE STEUERUNG

Das momentan gewählte Bauteil ist dein 'Cursor', den du mit den Objektauswahl-tasten im Park bewegst. Mit **der 4** und **der 6** auf dem Ziffernblock kannst du das Objekt drehen, mit **der 2** auf dem Ziffernblock platzierst du es. Mit der 8 auf dem Ziffernblock kannst du Bauteile entfernen, die das aktuelle überschneiden.

TEILE WECHSELN

Mit den Richtungstasten kannst du Teile wählen. Mit den Tasten Entf und Bild ab scrollst du durch die Bauteil-Kategorien, um eine auszuwählen. Die aktuelle Kategorie wird oben links im Bildschirm angezeigt. Wenn du eine Kategorie gewählt hast, benutz die Tasten Pos1 und Ende, um durch die in dieser Kategorie verfügbaren Bauteile zu scrollen. Der Name des gewählten Bauteils wird oberhalb des Bauteils angezeigt.

HEBEN UND SENKEN DES BODENS

Benutz die 7 oder die 9 auf dem Ziffernblock, um den Boden unter dem gewählten Bauteil zu heben oder zu senken. Zum Senken oder Heben großer Bereiche wählst du ein großes Bauteil wie die S-Bowl in der Kategorie 'Pools'. Drück dann **die 7** oder **die 9** auf dem Ziffernblock zum Heben und Senken großer Parkbereiche.

WERKZEUGE UND DIE ABLAGE

Du kannst einen Teil deines oder eines anderen Parks auswählen und ihn mit dem Ortsauswahl-Werkzeug kopieren und einfügen. Benutz die Auswahl-tasten zum Wählen der Werkzeug-Kategorie und finde den Cursor für die Ortsauswahl. Platziere den Cursor am gewünschten Ort. Drück **die 2** auf dem Ziffernblock, um mit der Auswahl zu beginnen, und treffe mit den Auswahl-tasten eine Wahl (rote

Schattierung). Drück wieder **die 2** auf dem Ziffernblock zum Abschließen der Auswahl. Es erscheint dieses Menü:

- Weiter – Zurück zum Parkeditor.
- Kopieren – Erstell eine Kopie des ausgewählten Orts, die für die spätere Verwendung in der Ablage gespeichert wird.

Hinweis: Wenn dein Park über wenig Speicher verfügt, kannst du vielleicht keine großen Bereiche speichern..

- Ausschneiden – Entfernt den ausgewählten Ort und speichert ihn in der Ablage, damit du ihn später woanders benutzen kannst.
- Teile löschen – Löscht den ausgewählten Ort.

Wenn du eine Auswahl erstellt und die Funktion 'Kopieren' oder 'Ausschneiden' benutzt hast, wähle mit den Auswahlstasten die Ablage. Scrolle nach links oder rechts, um alle gespeicherten Auswahl-Möglichkeiten zu sehen. Dann kannst du ein gespeichertes Teil im Park bewegen und mit **der 2** auf dem Ziffernblock platzieren.

DAS GAP-WERKZEUG

Wenn du einen schweren Sprung oder ein Manöver über eine Gap machst, erhältst du zusätzliche Punkte. Mit Tricks über Gaps erreichst du die hohen Punktzahlen. Eine Gap kann vielerlei Erscheinungen haben - es kann ein Sprung von einer auf eine andere Rampe sein, oder auch ein Übergang zwischen zwei Quarterpipes, die weiter voneinander entfernt sind, ein Grind über ein langes und schwieriges Rail oder ein Manual über besonders schweres Gelände.

GAPS ERSTELLEN

Gaps stellen immer Verbindungen zwischen zwei Objekten dar. Im Editor kannst du mit dem Gap-Werkzeug das erste Teil wählen, das zur Gap gehören soll. Dann wählst du das zweite, um die Gap zu vervollständigen. An jedes Teil der Gap knüpft ein weißes Endstück an. Das Endstück sieht wie eine weiße Drahtgitter-'Wand' aus, die an das Bauteil anknüpft. Um eine Gap im Spiel zu meistern, muss der Spieler durch ein Gap-Endstück springen und auf die andere Seite des Gap-Endstücks gelangen, bevor er landet. Platziere das Gap-Werkzeug über ein Gap-Element, um das Gap-Endstück des Bauteils zu verändern. Mit **der 4** oder **6** auf dem Ziffernblock kannst du das Gap-Endstück an eine andere Seite des Bauteils drehen. Mit **der 7** oder **9** auf dem Ziffernblock veränderst du die Dimensionen der derzeit gewählten Gap. Drück **die 2** auf dem Ziffernblock, um das Menü der Gap zu öffnen.

GAP-MENÜOPTIONEN

- Gap benennen – Der Text, der auf dem Bildschirm erscheint, wenn ein Spieler die Gap erreicht.
- Punkte bestimmen – Der Punktwert der Gap.
- Gap-Typ bestimmen – Mit diesen Optionen kannst du festlegen, wie die Gap im Spiel zu schaffen sein soll. Das ist nützlich, um fortgeschrittene Gap-Ziele zu definieren. Du kannst z. B. Gaps erstellen, die der Spieler nur mit einem Fahrzeug oder im Gehen erreichen kann.

Tipp: Du kannst jederzeit ins Gap-Menü zurückkehren, indem du das Gap-Werkzeug über ein blau getöntes Bauteil platzierst und die Eingabetaste drückst.

Du kannst eine Gap löschen, indem du das Gap-Werkzeug über ein zur Gap gehöriges Bauteil platzierst und die 8 auf dem Ziffernblock drückst. Dadurch werden beide Enden der Gap entfernt.

Hinweis: Gaps können nicht direkt an Rails anknüpfen, die du mit dem Rail-Werkzeug erstellt hast. Stattdessen solltest du sie an Bauteile anschließen, die unterhalb der Rails liegen

DAS RAILPLATZIERUNGS-WERKZEUG

Mit dem neuen freien Rail-Werkzeug von *Tony Hawk's Underground 2* kannst du komplexe Layouts kreieren, die auf und über alle Bauteile in deinem Park führen können. Mit dem Rail-Werkzeug 'zeichnest' du die Rails ganz nach Belieben. Wenn du das Rail-Werkzeug erstmalig auswählst, bist du im Modus 'Skate for Fun'. Mit den Auswahlstasten kannst du den Cursor jetzt im Park umherbewegen. Benutz die 7 und 9 auf dem Ziffernblock, um den Cursor zu heben und zu senken. Mit den Kamerasteuerungstasten steuerst du die Kamera. Drück die 4 und 6 auf dem Ziffernblock, um den Rail-Cursor am nächsten bestehenden Rail oder am nächstgelegenen Punkt an einem Objekt 'einschnappen' zu lassen. Drück die 2 auf dem Ziffernblock, um einen Pfosten zu setzen und mit dem Erstellen eines Rails zu beginnen. Wenn du den Cursor bewegst, siehst du eine Railverbindung zwischen dem Anfangspunkt und deinem Cursor. Drück weiter die 2 auf dem Ziffernblock, um Railverbindungen zu setzen. Drück die 8 auf dem Ziffernblock, wenn du mit dem Platzieren deines Rails fertig bist. Der Cursor ist dann wieder frei beweglich.

BESTEHENDE RAILS BEARBEITEN

Mit diesem Rail-Werkzeug kannst du auch bestehende Rails verändern. Fahr mit dem Cursor über ein Rail oder eine Railverbindung, bis sie blinkt. Drück dann die 8 auf dem Ziffernblock, um den blinkenden Bereich zu entfernen. Drück die 4 oder 6 auf dem Ziffernblock, um den nächsten Railpunkt zu 'greifen'. Diesen kannst du

dann in jede Richtung bewegen, heben oder senken. Drück die 2 auf dem Ziffernblock, um das Rail in der neuen Position zu platzieren und den Cursor wieder frei zu bewegen.

Hinweis: Du kannst nur um Ecken mit 45° oder weniger grinden. Wenn du Rails erstellst, werden Verbindungen, über die du NICHT kontinuierlich skaten kannst, rot dargestellt. Eine grüne Verbindung bedeutet, dass der Übergang hier funktioniert.

WEITERE STEUERUNGSMÖGLICHKEITEN

Drück Esc, um das Parkeditor-Menü aufzurufen. Mit der 1 und der 3 auf dem Ziffernblock kannst du die Kamera zoomen.

DAS MACH-DIR-DEN-PARK-MENU

Drück beim Bauen Esc, um das Parkeditor-Menü aufzurufen.

- Weiter – Mach dort weiter, wo du im Parkeditor aufgehört hast.
- Testfahrt – Du gelangst mit dem Charakter, den du zuletzt gespielt hast, in den erstellen Park und kannst deine Kreation testen.
- Mach-dir-das-Ziel – Siehe Abschnitt 'Mach-dir-das-Ziel'.
- Tageszeit bestimmen – Skate entweder morgens, bei Tag, am Abend oder in der Nacht.
- Ort wechseln – Es stehen fünf Orte zur Auswahl, die du jederzeit ändern kannst. Mit dieser Option wird das Layout des Parks weder verändert noch gelöscht.
- Neue Parkgröße – Ändert die Größe deines Parks. Du kannst jede Parkseite individuell bearbeiten.
- Park löschen – Löscht den Park, damit du von vorn beginnen kannst ... wenn es denn sein muss!
- Max. Spielerzahl bestimmen – WICHTIG! Entscheide, wie viele Spieler gleichzeitig in deinem Park sein dürfen. Je weniger Spieler du zulässt, desto mehr Speicher steht dir zur Verfügung. Der Standardwert liegt bei 2, wenn du also mit deinem Park online gehen und mehr Spieler zulassen willst, musst du diesen Wert entsprechend erhöhen. Du kannst die maximale Spielerzahl jederzeit ändern, aber wenn der Speicher des Parks erst einmal voll ist, musst du ggf. Teile löschen und den Boden senken, damit du mehr Spieler zulassen kannst.

- Park speichern – Speichert deinen Park auf die Festplatte. Der Name, unter dem du speicherst, wird der Name deines Parks.
- Park laden – Lädt einen zuvor erstellten Park von deiner Festplatte.
- Fertigen Park laden – Hier kannst du einen bei *Tony Hawk's Underground* bereits enthaltenen Park laden. Du kannst viel über Park-Layouts lernen, indem du dir die mitgelieferten Parks ansiehst, und du kannst diese sogar löschen, neu bauen und wieder speichern.
- Beenden – Hiermit kehrst du zum Hauptmenü zurück.

WEITERE WICHTIGE BAUTEILE

STARTPUNKTE

- Startpunkt Spieler 1 - Das grüne Objekt mit der Kennzeichnung '1P' ist der Startpunkt von Spieler 1. Dieses Teil markiert also seinen Anfangspunkt. Je Level kann nur ein Startpunkt gesetzt werden.
- Startpunkt Spieler 2 - Das rote Objekt mit der Kennzeichnung '2P' ist der Startpunkt von Spieler 2. Dieser Startpunkt funktioniert ebenso wie der erste: Er markiert den Ort, an dem der zweite Spieler im Mehrspieler-Spiel beginnt.
- Mehrspieler/Loser-Start - Markiert den Anfangspunkt im 'L.O.S.E.R.'-Spiel. Der Startpunkt von Spieler 1 ist gleichzeitig der L.O.S.E.R.-Startpunkt. Du kannst maximal 6 L.O.S.E.R.-Startpunkte in einem Level platzieren.
- Startpunkt Lord of the Board - Hiermit markierst du, wo die Krone im Modus 'Lord of the Board' erscheint. Pro Level kannst du bis zu sechs Kronen platzieren
- Teamflaggen - Gibt an, wo die Teamflaggen im Modus 'Capture the Flag' erscheinen (Online-Spiel).

DIE SPEICHERANZEIGE

Wenn du deinem Level Bauteile, Rails und Ziele hinzufügst, füllt sich die Speicheranzeige unten im Bildschirm. Wenn die Anzeige komplett gefüllt ist, kannst du deinem Park nichts mehr hinzufügen.

Hinweis: Wenn du die maximale Spielerzahl des Parks erhöhst/verringerst, hast du weniger oder mehr Speicher zur Verfügung.

MACH-DIR-DAS-ZIEL

Bist du bereit, dein eigenes Spiel zu designen?

Nimm einen deiner selbst erstellten Parks oder einen Level des Spiels und erstelle deine eigenen Ziele und Challenges. Tausche deine Werke online mit Freunden oder spiele deine Ziele im Mehrspieler-Online-Modus

‘Ziel-Turnier’. Trick-Stellen, kranke Lines, Kombo-Ziele – alles was du dazu brauchst, ist etwas Zeit und eine Portion Kreativität.



Wähle im Hauptmenü die Option ‘Mach-die-Modi’ und dann ‘Mach-dir-das-Ziel’. Wenn du die Ziele von jemand anderem spielen willst, wähle ‘Ziele laden’, um diese Ziele zu laden. Wenn du ins Levelauswahlmenü gelangst, siehst du Zahlen unter den Levelnamen. Die Zahl ganz rechts ist die maximale Anzahl an Zielen, die für den jeweiligen Level erstellt werden können. Die Zahl davor gibt an, wie viele Ziele du für diesen Level erstellt hast. Wähle einen Level, dann gelangst du in den Modus ‘Skate for Fun’. Skate zu einem Passanten, um ein Ziel zu starten, oder pausiere das Spiel und wähle ‘Ziele ansehen’, um zu einem bestimmten Ziel zu springen.

EIGENE ZIELE ERSTELLEN

Im ‘Mach-dir-das-Ziel’-Modus kannst du auch eigene Ziele erstellen. Um ein Ziel in einem Level zu erstellen, drück die Esc-Taste und wähle ‘Mach-dir-das-Ziel’. Ist es das erste Ziel, wähle ‘Erstelle ein neues Ziel’. Später kannst du von diesem Bildschirm aus auch auf deine bereits für diesen Level erstellten Ziele zugreifen.

Hinweis: Bei erstellten Parks musst du diese Option vom Optionsmenü des Parkeditors aus aufrufen.

STEUERUNG

Die ersten beiden Schritte beim Erstellen eines neuen Ziels sind immer gleich. Platziere zuerst den Passanten, der dir das Ziel erteilen soll. Danach musst du den Startpunkt bestimmen, bei dem der Spieler beim Start des Spiels platziert werden soll. Mit den Auswahlstasten kannst du den Passanten oder Cursor im Level umher bewegen. Mit den Kamerasteuerungstasten bewegst du die Kamera, um so Objekte im Level genauer platzieren zu können. Mit der 7 und der 9 auf dem Ziffernblock senkst oder hebst du ein Objekt. Mit der 1 und 3 auf dem Ziffernblock kannst du heran- und wegzoomen. Drück die Eingabetaste, um das Objekt im Level zu platzieren. Wähle jetzt eine Zielart aus der folgenden Liste:

SKATE-Buchstaben – Der Spieler muss alle fünf Buchstaben in der vorgegebenen Zeit einsammeln, um das Ziel zu erfüllen. Platziere den Ziel-Passanten (die Person, die das Ziel erteilt) wie oben beschrieben im Level. Wähle dann den Startpunkt für den Skater, der das Ziel erfüllen soll (angezeigt durch ein grünes '1P' und einen gelben Pfeil). Verteile dann die Buchstaben S-K-A-T-E an den gewünschten Stellen im Level. Die Spieler können die Buchstaben einsammeln, während sie skaten, gehen, oder eines der vielen Fahrzeuge in Tony Hawk's Underground 2 steuern.

COMBO-Buchstaben – Platziere den Ziel-Passanten, den Spieler-Startpunkt und verteile dann die Buchstaben C-O-M-B-O an den gewünschten Stellen im Level. Der Spieler muss alle Buchstaben innerhalb einer Kombo sammeln.

Highscore – Platziere den Ziel-Passanten und den Spieler-Startpunkt, um ins Menü 'Ziel bearbeiten' zu gelangen. Beim Ziel 'Highscore' muss der Spieler die von dir festgelegte Punktzahl erreichen.

Fette Kombo – Platziere den Ziel-Passanten und den Spieler-Startpunkt, um ins Menü 'Ziel bearbeiten' zu gelangen. Bei diesem Ziel muss der Spieler mit einer einzigen Kombo eine bestimmte Punktzahl erreichen.

Skate-Tricks – Platziere den Ziel-Passanten und den Spieler-Startpunkt, um ins Menü 'Ziel bearbeiten' zu gelangen. Bei diesem Ziel erscheinen Tricks auf der rechten Seite des Bildschirms, die der Spieler zeigen muss, bevor der Bildschirm voll ist.

Kombo-Skate-Tricks – Platziere den Ziel-Passanten und den Spieler-Startpunkt, um ins Menü 'Ziel bearbeiten' zu gelangen. 'Kombo-Skate-Tricks' funktioniert genauso wie das Ziel 'Skate-Tricks', nur dass der Spieler die Tricks kombinieren muss, um die Blöcke abzuräumen.

Tricktris – Platziere den Ziel-Passanten und den Spieler-Startpunkt, um ins Menü 'Ziel bearbeiten' zu gelangen. Tricktris funktioniert wie 'Skate-Tricks', nur dass die Tricks in zuvor festgelegten Blöcken erscheinen.

Gap – Platziere den Ziel-Passanten und den Spieler-Startpunkt und wähle dann eine oder mehrere Gaps, die zu diesem Ziel gehören sollen. Gap-Ziele sind die nützlichsten und modifizierbarsten Ziele in *Tony Hawk's Underground 2*.

Bei einem Gap-Ziel muss der Spieler eine oder mehrere Gaps schaffen und man kann sogar verlangen, dass er einen bestimmten Trick über diese Gap ausführen muss. Gap-Ziele kann man beim Skaten, Gehen oder Fahren eines Fahrzeugs erfüllen – sie können also auch eingesetzt werden, um komplexe Trick-Stellen (z. B. 'Mach einen 900° über diesen Kanal') bis hin zu abgedrehten Sprüngen über Autos zu erstellen.

DAS MENÜ 'ZIEL BEARBEITEN'

Nachdem du die für dein Ziel notwendigen Objekte platziert hast, gelangst du ins Menü 'Ziel bearbeiten'. Du kannst Ziele auch bearbeiten, indem du das Spiel pausierst, 'Mach-dir-das-Ziel' wählst, das zu bearbeitende Ziel markierst und dann die Eingabetaste drückst. Alle veränderbaren Optionen für den Zieltyp werden in diesem Menü aufgelistet. Hier siehst du einige Optionen:

Positionen bearbeiten – Mit dieser Option kannst du die Objekte, die du bei der ursprünglichen Erstellung des Ziels platziert hast, neu platzieren. Du musst dann alle Objekte neu platzieren.

Zeitlimit bestimmen – Lege fest, wie viele Sekunden der Spieler Zeit hat, um das Ziel zu erfüllen. Die Standardeinstellung ist 120 (2 Minuten).

Score bestimmen – Bei punktbasierten Zielen kannst du die Anzahl der benötigten Punkte einstellen.

Ziel benennen – Gib einen Namen ein, unter dem das Ziel im Menü 'Ziele ansehen' erscheinen soll.

Passantenname – Gib dem Passanten, der das Ziel erteilt, einen eigenen Namen.

Zieltext bestimmen – Gib die Beschreibung des Ziels ein, die der Passant dem Spieler 'sagt', wenn er angesprochen wird.

Siegmeldung bearbeiten – Du kannst eine Nachricht eingeben, die der Passant ‘sagt’, wenn der Spieler das Ziel erfüllt hat.

Ziel löschen – Damit entfernst du das Ziel.

Ziel testen (nur bei normalen Leveln) – Wähle diese Option, um ins Spiel zu gelangen und automatisch das aktuelle Ziel zu starten.

** Hinweis:* Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn du Ziele im Modus ‘Mach-dir-den-Park’ erstellst. Um in diesem Modus Ziele zu testen, geh zurück ins Pausemenü von ‘Mach-dir-den-Park’ und wähle ‘Testfahrt’.

Steuerung – Bestimme, wie der Spieler beim Versuch, das Ziel zu erfüllen, startet. Du kannst wählen zwischen ‘Skate’, ‘Gehen’ und ‘Nur gehen’ (wobei der Spieler für die Dauer des Ziels nicht zurück zum Skaten wechseln kann). Außerdem kannst du bei den Zielen SKATE, Highscore und Gap auch ein Level-spezifisches Fahrzeug wählen, in dem das Ziel gestartet werden soll. So kannst du deine eigenen Rennen erstellen!

Gaps wählen (nur bei Gap-Zielen) – Wähle die Gaps, die der Spieler überqueren muss, um das Ziel zu erfüllen – und vergiss nicht, diese Gaps im Zieltext zu erwähnen!

Hinweis: Du kannst nur selbst erstellte Gaps wählen, oder solche, die du bereits im Level gefunden hast.

Benötigter Trick (nur bei Gap-Zielen) – Gib den Namen des Tricks ein, den der Spieler über der oder den Gaps ausführen muss. Pass auf, dass du ihn genau so schreibst, wie der Trickname unten am Bildschirm erscheint, wenn du ihn im Spiel ausführst, sonst funktioniert dein Gap-Ziel eventuell nicht.

Skate-Tricks/Tricktris bearbeiten – Hier stehen dir eine ganze Reihe Tricks zur Verfügung.

PRUSEMENÜ-OPTIONEN SPEZIELL FÜR 'MACH-DIR-DAS-ZIEL'

Ziele speichern – Wähle diese Option, um dein Werk auf der Festplatte zu speichern. Eine Ziele-Datei kann bis zu 120 Ziele beinhalten und bis zu 10 Ziele pro Level.

* *Hinweis:* Ziele, die im Modus 'Mach-dir-den-Park' erstellt werden, werden zusammen mit dem Park gespeichert.

Ziele laden – Lädt eine neue Ziel-Datei.

* *Hinweis:* Wenn du eine Ziel-Datei geladen hast, kann es sein, dass du keine Ziele siehst. Dies ist der Fall, wenn für den Level, in dem du gerade bist, keine Ziele vorhanden sind. Um festzustellen, für welche Level Ziele vorhanden sind, geh ins Levelauswahlmenü.

* Ein letzter Hinweis zu den Zielen: Um zu lernen, wie man spannende Ziele erstellt, geh ins Menü 'Mach-dir-den-Park' und lade einen der vorgefertigten Parks, dessen Ziele dir gefallen. Bearbeite dann die Ziele, um zu sehen, wie sie aufgebaut sind.

TRICKS

TRICKS BEARBEITEN

Hinweis: Activision bietet keinen Kundendienst für selbst erstellte Tricks.

Während du im Skateshop rumhängst oder im Spiel skatest, kannst du jederzeit deine Tricks bearbeiten. Tausche die Tricks aus, bis du ein Trickset gefunden hast, das zu dir passt. Um eine Trickzuweisung auszuwechseln, wähle die Trick-Kategorie, die du bearbeiten willst: Grab-Tricks, Flip-Tricks, Lip-Tricks oder Spezialtricks. Wähle den Trick aus, dem du einen Trick-Slot zuweisen willst, und wähle dann die Tastenkombination für diesen Trick.

SPEZIALTRICKS

Für Spezialtricks musst du immer mindestens drei Tasten drücken. Alle Skater starten mit nur vier Slots für Spezialtricks, aber wenn du Ziele im Story-Modus erfüllst, kannst du bis zu sieben weitere Slots freispielen.

MACH-DIR-DEN-TRICK

Kombiniere Animationen, um deine eigenen Tricks zu erstellen. Wähle im Hauptmenü 'Mach-dir-den-Trick', um damit zu beginnen, einen Trick im Level New Jersey zu erstellen. Wenn du im Spiel bist – ob im Story-Modus oder im Modus 'Skate for Fun' – kannst du jederzeit neue Tricks erstellen, indem du im Pausemenü 'Mach-dir-den-Trick' wählst.



DAS MENÜ 'MACH-DIR-DEN-TRICK'

Wenn du deinen ersten Trick erstellst, wähle 'Neuen Trick erstellen', um in die Trick schmiede zu kommen. Du kannst auch aus einer Reihe vorgefertigter Tricks auswählen, um zu sehen, wie sie gemacht wurden. In beiden Fällen gelangst du als Nächstes ins Haupt-'Zeitleisten-Interface'. Oben rechts siehst du deinen Skater und unten eine Zeitleiste für den aktuellen Trick. Du erstellst deinen eigenen Trick, indem du in der Zeitleiste Komponenten hinzufügst. Bei der Bearbeitung siehst du den Skater den Trick immer wieder ausführen. Der Trick startet auf der Zeitleiste ganz links (bei 0 Sekunden) und geht bis zur letzten eingefügten Komponente. Drück zu Beginn die Eingabetaste, um einen neuen Trick, eine Animation, eine Körperdrehung oder einen Sound in die Zeitleiste einzufügen. Innerhalb jeder Komponente kannst du die Art und Dauer der Animation, die ausgeführt werden soll, bestimmen sowie andere Trick-spezifische Details. Mit den Richtungstasten ◀ und ▶ kannst du in der Zeitleiste die einzelnen Komponenten an einen anderen Zeitpunkt verschieben. Indem du verschiedene Animationen und Drehungen übereinander legst, kannst du komplexe Tricks erstellen. Markiere eine platzierte Komponente auf der Zeitleiste und drück die Eingabetaste, um die zugehörigen Optionen einzustellen. Einige der Optionen lauten:

Dauer – Dauer der Trick-Komponente in Sekunden.

Start/Stop – Bei Tricks mit einer Animation kannst du mit diesen Parametern den Anfang bzw. das Ende der Animation 'abschneiden'. Wenn du beispielsweise einen Kickflip in deinen Trick einbaust, dessen Flip nur halb vollzogen werden soll, setze den Wert 'Start' auf 0% (der normale Trickanfang) und 'Stop' auf 50% (Kickflip halb durch). Du kannst komplett neue Tricks erstellen, indem du nur Teile bestehender Tricks einsetzt.

Haltezeit (nur Grabs) – Du kannst festlegen, dass Grab-Trick die eingestellte Zeit über gehalten wird.

Haltbar (nur Grabs) – Stelle hier 'Ja' ein, wenn du willst, dass der Spieler diesen Grab halten oder variieren kann, indem er während des Tricks die 4 oder die 6 auf dem Ziffernblock drückt. Du Pro erstelltem Trick kannst du nur einen haltbaren Grab einsetzen.

Rückwärts (nur bestimmte Tricks) – Setze diese Option auf 'Ein', wenn du die Animation rückwärts statt vorwärts abspielen willst.

Punkte – Die Länge und Komplexität des erstellten Tricks bestimmt die Punktzahl, die er einbringt.

Spin – Mit der **9** auf dem Ziffernblock kannst du vom Spieler gesteuerte Drehungen für die Dauer des Tricks ein- oder ausschalten. Schaltest du sie aus, kann der Spieler, solange er während des Tricks in der Luft ist, keine Spins machen, jedoch wird die Punktzahl für den Trick erhöht, um das auszugleichen.

Wenn du mit dem Hinzufügen und Modifizieren der Komponenten fertig bist und den Trick testen willst, drück die **8** auf dem Ziffernblock, um zurück zum Menü 'Mach-dir-den-Trick' zu gelangen.

Zurück zum Editor – Kehre zurück zur Zeitleiste, um den erstellten Trick zu verändern.

Trick-Vorschau – Probier deinen neuen Trick in einem Level aus, um zu sehen, wie er sich macht. Der Trick wird vorübergehend der Richtungstaste **←** plus der 4 auf dem Ziffernblock zugewiesen, um den Test zu vereinfachen.

Trick benennen – Gib dem Trick den Namen, der dir gefällt.

Trick speichern – Speichere den Trick auf deiner Festplatte, damit du ihn online tauschen kannst.

Fertig – Kehre zum aktuellen Spielmodus zurück. Beim Verlassen wirst du gefragt, ob du den erstellten Trick behalten willst. Du kannst immer bis zu 10 erstellte Tricks aktiv halten. Alle 10 Tricks werden mit dem Skater gespeichert, wenn du diesen auf deine Festplatte speicherst. Zusätzliche Tricks können auch einzeln gespeichert werden. Weitere Infos hierzu findest du oben unter 'Trick speichern'.

** Hinweis:* Wenn du einen Trick angefertigt hast und diesen behalten möchtest, musst du ihn deinem Skater dauerhaft im Menü 'Tricks bearbeiten' zuweisen. Wähle einfach die Tastenkombination, die du dem Trick zuweisen willst und scrolle ganz nach unten, wenn du die Trickliste siehst, um dort deine selbst erstellten Tricks zu sehen.

ONLINE- UND LAN-NETZWERKSPIEL

Tony Hawk's Underground 2 ist für Jugendliche ab 12 Jahren geeignet, aber der Inhalt kann sich aufgrund interaktiver Veränderungen ändern. Activision übernimmt keine Verantwortung für Inhalte, die extern zum Spiel existieren. **Bitte lies dir die Nutzungsbedingungen zum Online-Spiel unter www.thug2online.com durch.**



EINSTIEG INS SPIEL

- Um ein Online-Spiel zu starten, wähl im Mehrspieler-Menü 'Online-Spiel'. Wähl dann den Skater, mit dem du spielen willst. Du kannst dann Tricks bearbeiten und deinen Spielernamen online eingeben. Wähl die Option 'Bereit' zum Fortfahren.
- Um ein LAN-Spiel (Local Area Network) gegen andere, an dein lokales Netzwerk angeschlossene Spieler zu starten, wähl im Mehrspieler-Menü 'Netzwerkspiel'. Du kannst dann Tricks bearbeiten und deinen Spielernamen online eingeben. Wähl die Option 'Bereit' zum Fortfahren.

* *Hinweis:* Wenn du nicht über das Hauptmenü hinauskommst, ist dein Netzwerk nicht richtig konfiguriert. Überprüfe deine Hardware, die Kabel und die Netzwerkeinstellungen und versuch es noch mal.

Wenn du online spielst, wirst du als Nächstes gefragt, ob du ein GameSpy®-Profil erstellen willst. *Tony Hawk's Underground 2* verwendet GameSpy® (www.Gamespy.com) für die Online-Verbindung. (Das Installationsprogramm für GameSpy Arcade findest du im Bereich 'Extras' der *Tony Hawk's Underground 2*-Installations-CD.) Wenn du ein Profil erstellst und GameSpy® deine E-Mail-Adresse übermittelst, dann kannst du deine Freunde online mit der *Tony Hawk's Underground 2*-Freundeliste suchen und auch Statistiken online veröffentlichen. Weitere Informationen zu GameSpy®-Profilen findest du unter www.gamespy.com. Wähle dann im Menü 'Internetoptionen' die Option 'Online spielen', wenn du sofort ein Spiel spielen möchtest. In der GameSpy®-Regionsliste (im LAN nicht verfügbar) werden alle verfügbaren GameSpy®-

Bereiche mit Servern für *Tony Hawk's Underground 2* angezeigt. Die Zahl rechts des Regionsnamens gibt an, wie viele Server in dieser Region online sind.

* *Hinweis:* Profiserver verlangen unter Umständen, dass du einen bestimmten Spielerrang erreichtst, bevor du dort zugelassen wirst.

Wenn du eine Region betrittst, siehst du rechts eine Serverliste. Links befindet sich die User-Liste und unten ein Chat-Fenster. In der Mitte liegt das Aktionsmenü:

- **Spiel hosten** – Starte einen eigenen Server.
- **Spiel beitreten** – Schließ dich einem der rechts angezeigten Server an.
- **Zuschauen** – Schließ dich einem Server als reiner Zuschauer an.
- **Aktualisieren** – Aktualisiert die Serverliste rechts im Bildschirm.
- **User-Liste** – Du kannst in die User-Liste wechseln, um durch die Liste der Spieler in der Lobby zu scrollen. Wenn du dich mit einem GameSpy®-Profil eingeloggt hast, kannst du einen User auswählen und ihn deiner Freundeliste hinzufügen. Die Skateboard-Symbole neben den Namen der User geben ihren Online-Rang an. Wenn diese Symbole leer sind, wurden online keine Statistiken veröffentlicht. Je röter das Symbol, desto höher ist der Online-Rang des Users.
- **Freundeliste** – Wähl diese Option, um den Status deiner Freunde einzusehen, die du dieser Liste bereits hinzugefügt hast. In der Freundeliste siehst du, ob deine Freunde online sind und wo sie spielen. Spiel bei ihrem laufenden Spiel mit, indem du die Betrittsoption wählst, oder schau einfach nur zu.
- **Nachricht eingeben** – Wähl diese Option, um eine Chat-Nachricht einzugeben, die unten links im Chat-Fenster erscheint.
- **Chat** – Für einen schnellen Chat während des Spiels drück die **Eingabetaste**.

EINEM SPIEL BEITRETEN

Wenn du im Aktionsmenü beschlossen hast, einem Spiel beizutreten, erscheint die Markierung in der Serverliste.

Wenn du einen Server markierst, werden wichtige Informationen dazu angezeigt:

- **Ping** – Die Zeit, die benötigt wird, um Daten von deinem System an den Server zu übermitteln. Ein niedriger Wert bedeutet, dass du eine schnelle Verbindung zum Server hast.
- **Modus** – Der Spielmodus, der gespielt wird oder werden soll.
- **Schwierigkeit** – Hieran kannst du ungefähr erkennen, wie gut die Spieler auf dem jeweiligen Server sind. Ist dieser Wert 1, dann spielst du hier gegen Anfänger; unter 5 findest du die Hardcore-Spieler von *Tony Hawk's Underground 2*!
- **Level** – Der Level, in dem das Spiel gespielt wird.
- **Platzierung** – JA bedeutet, dass die Ergebnisse von Spielen der Spielmodi auf diesem Server (2-Minuten-Spiele Trick-Turnier oder Graffiti) in die Online-Statistik von Tony Hawk's Underground 2 übertragen werden.
- **Spieler** – Die Zahl der Spieler, die zurzeit im Spiel sind, wird oben links aufgeführt. 8 ist das Maximum. Darunter siehst du die Namen der Mitspieler.

Oben im Bildschirm wird auch dargestellt, ob ein Spiel zurzeit läuft. Außerdem findest du hier andere wichtige Informationen zum jeweiligen Server. Markiere einen Server und drück **die 2** auf dem Ziffernblock, um zu versuchen, dich dem Server anzuschließen. Wenn dort noch Platz ist, wird der Level geladen und es kann losgehen!

EIN SPIEL HOSTEN

Wenn du dich entscheidest, ein Spiel zu hosten, erscheint das Menü 'Host-Optionen'.

Wenn dein Server läuft, können andere Spieler diese Informationen in der Serverliste sehen und beitreten. Wenn du einen Server startest, hast du die folgenden Optionen:

- **Name** – Gib den Spielnamen ein, den andere Spieler in der Serverliste sehen sollen.
- **Level** – Der Level, den du hosten willst (kann im Spiel auch geändert werden).
- **Spieler** – Die höchste Spielerzahl, die auf deinem Server zugelassen werden soll. Bei Breitband-Spielen ist das Maximum 8, bei Modem-Spielen 3. Je nach Verbindung solltest du die Spielerzahl wählen, die für dich am günstigsten ist.
- **Zuschauer** – Bestimme, ob jemand deinem Spiel zuschauen darf. Es kann pro Spiel immer nur einen Zuschauer geben.
- **Teams** – Hier bestimmst du, wie viele Teams es geben darf. Diese Einstellung kannst du während des Spiels ändern.
- **Stufe** – Leg die Schwierigkeit fest: 1 für Anfänger, 5 für stark punktende Veteranen.
- **Ranglimit** – Jeder Spieler, der sich bei GameSpy® einloggt und entweder ein 2-Minuten-Trick-Turnier oder 2-Minuten-Kombo-Mambo spielt, wird bewertet. Je nach deinen Fähigkeiten erhöht sich deine Bewertung (wobei der Wert 10 der Wahnsinn ist). Jeder Spieler startet mit der Bewertung 0.

Als Host kannst du entscheiden, welche Bewertungen auf deinem Server zugelassen sind. Die Standardeinstellung für das Ranglimit ist 'Nichts'.

>> -Weniger als: Stelle diese Option ein, wenn du nur Clients zulassen willst, die eine GERINGERE Bewertung als den ausgewählten Wert haben. Wählst du zum Beispiel 'Weniger als 3', können keine Clients mit einer Bewertung von 3 oder höher beitreten.

>> -Besser als: Stelle diese Option ein, wenn du nur Clients zulassen willst, die eine HÖHERE Bewertung als den ausgewählten Wert haben. Wählst du zum Beispiel 'Besser als 5', können nur Clients mit einer Bewertung von 6 oder höher beitreten.

- **Password** – Du kannst deinen Server mit einem Passwort schützen, wenn nur Spieler teilnehmen sollen, die das Passwort kennen. Lass diese Option frei, wenn jeder mitspielen können soll.
- **Bereit** – Wähl diese Option, wenn du bereit bist, ein Spiel zu hosten.

* *Hinweis* zu Firewalls: Um ein Spiel zu hosten oder als Server zu fungieren, wenn du *Tony Hawk's Underground 2* über einen Router mit NAT (Network Address Translation) oder durch eine Firewall spielst, musst du ggf. das Port-Forwarding aktivieren. Du musst dann alle Daten auf Port 5150 UDP (User Datagram Protocol) routen oder an die IP-Adresse forwarden, die deinem Computersystem zugewiesen ist.

IM NETZWERK SPIELEN

Ein Server für *Tony Hawk's Underground 2* wird von einem der Spieler gehostet und hat Platz für bis zu acht Skater und einen Zuschauer. Wenn du dich dem Spiel über die Beitrittsoption angeschlossen hast, bist du ein 'Client' dieses Servers. Wenn du die Option zum Hosten eines Servers gewählt hast, bist du selbst der 'Server'. Wenn du einem Spiel beigetreten bist, befindest du dich wahrscheinlich im Modus 'Skate for Fun'. In diesem Modus kannst du frei skaten und dich mit dem Level-Layout vertraut machen oder mit anderen Skatern chatten. Wenn der Serverspieler startklar ist, wird dir das mitgeteilt und das Spiel beginnt. Nach Abschluss des Spiels siehst du auf dem Bildschirm die Ränge und kehrst dann in den Modus 'Skate for Fun' zurück.

PAUSEMENÜ DER CLIENTS

Wenn du als Client bei einem Spiel mitspielst, dann muss der Serverspieler das Spiel starten - du kannst nichts weiter tun als abwarten. Drück **Esc**, um das Pausemenü zu öffnen. Hier gibt es mehrere Optionen:

- **Weiter** – Setzt das Spiel fort.
- **Optionen** – Öffnet ein Untermenü:

>> Gamma – Hier kannst du die Helligkeitsstufe deines Monitors anpassen.

>> Soundoptionen – Wie beim Offline-Spiel kannst du die Musik ändern, die Lautstärke regeln und andere Soundoptionen einstellen.

>> Anzeige-Optionen – Entscheide, welche Informationen während des Spiels erscheinen sollen.

>> Punkteanzeige (nur Teams) – Schalte die Punkteanzeige um, so dass individuelle oder Teampunkte angezeigt werden.

>> Auto-Bremse – Standardmäßig bleibt dein Skater stehen, wenn du das Spiel pausierst oder eine Nachricht eingibst. Das nennt man Auto-Bremse. Diese Funktion kannst du abstellen, um deinen Skater auch bei geöffnetem Menü steuern zu können, wenn du z. B. spielst und jemand anderes für dich tippt.

>> Startpunkt bestimmen/Zu eigenem Neustart – Wähl einen Punkt als Startpunkt, um von dort aus zu starten. Das funktioniert nur im Modus 'Skate for Fun'.

- **Tricks bearbeiten** – Ändere dein Trick-Setup oder lade selbst erstellte Tricks. Du kannst deine Tricks nach dem Spielstart einsehen, aber nicht bearbeiten.
- **Spielerliste** – Sieh nach, wer außer dir noch in diesem Spiel ist, und füg sie deiner Freundeliste hinzu (GameSpy®-Profil benötigt).
- **Chat-Nachricht** – Mit dieser Option kannst du manuell Nachrichten eingeben.
- **Zuschauen** – Mit dieser Option wirst du zum Zuschauer des Spiels.

* *Hinweis:* Du kannst erst wieder mitspielen, wenn du das Spiel verlässt und neu startest.

- **Verlassen** – Mit dieser Option kannst du das Spiel jederzeit verlassen.

* *Tipp:* Wenn du eine Chat-Nachricht senden möchtest, drück die Eingabetaste und fang an zu tippen. Drück erneut die Eingabetaste, um die Nachricht zu senden.

PAUSEMENÜ HOST

Als Serverspieler bist du der Host des Spiels, daher bestimmst du, was gespielt wird, welche Optionen es gibt und wann das Spiel beginnt. Du hast dieselben Optionen im Pausemenü wie die Clients und folgende zusätzliche Möglichkeiten:

- **Spiel starten** – Öffnet ein Untermenü:

>> Spieltyp – Wähl die Art des Spiels, das du spielen möchtest. Du bist der Boss!

>> Zeitlimit – Bestimme, wie lang das Spiel gehen soll.

>> Stopp bei Null – Wenn du 'Ja' wählst, stoppt das Spiel alle Spieler, wenn die Uhr bei Null ist. Dann endet das Spiel. Wählst du 'Nein', können Spieler, die sich bei Ablauf der Zeit mitten in einer Kombo befinden, diese noch zu Ende bringen, bevor das Spiel endet.

- **Host-Optionen** – Diese Optionen sind fast identisch mit denen, die du beim Starten des Servers hattest. Hier kannst du Teams ein- und ausschalten, den Namen des Servers ändern, ihn mit einem Passwort schützen und bestimmen, ob Kollisionen möglich sein sollen oder nicht.

ERWEITERTE OPTIONEN

Hier kannst du allgemeine Spielpräferenzen angeben, z. B. Keine Manuals oder Kein Gehen. Alle Optionen, die du wählst, betreffen sämtliche Spieler auf deinem Server. Hier erscheinen sogar einige Cheats aus dem Story-Modus, wenn du sie freispielt.

- **Level wechseln** – Wechsle in einen anderen Level. Alle Spieler kommen mit dir.
- **Spielerliste** – Wähl einen Spieler aus, um ihn deiner Freundeliste hinzuzufügen. Wenn sich jemand daneben benimmt, kannst du auch die Option 'Rauswerfen' wählen oder mit 'Ausschließen' verhindern, dass dieser Spieler sich je wieder deinem Spiel anschließt.

Tipp: Du kannst als Server nur Level starten, die du schon freigespielt hast. Schalte weitere Level offline im Story-Modus frei. Als Client kannst du in jedem Level mitspielen – sogar in Geheim-Leveln!!

TEAMSPIEL

Wenn der Server die Team-Option aktiviert hat, kannst du ein Team bilden und mit den anderen zusammen hohe Punktzahlen erreichen. Es kann bis zu vier Teams geben. In jedem Team kann es beliebig viele Spieler geben, ihr könnt also etwa 2-gegen-2, 7-gegen-1 etc. spielen.

Wenn auf dem Server Teams erstellt werden, erscheinen bis zu vier Teamflaggen im Level. Skate in eine Flagge, um dich dem Team anzuschließen, oder skate in eine andere, um das Team zu wechseln. Nach dem Spielstart kannst du das Team nicht mehr wechseln.

SPIELOPTIONEN

SPIEL SPEICHERN/SPIEL LADEN

Weitere Informationen findest du im Abschnitt 'Speichern und laden'.

Spieleinstellungen – Hier kannst du die Controller-Belegung, Soundoptionen, den Bildmodus etc. anpassen.

Steuerung – Hier kannst du Controller-Einstellungen ändern:

- **Vibration** – Schalte die Vibration ein oder aus (Standard ist 'ein').
- **Autokick** – Wähle 'ein', wenn der Skater automatisch beschleunigen soll. Wähle 'aus', wenn du manuell beschleunigen willst. Ist diese Option ausgeschaltet, kannst du mit **der 4** auf dem Ziffernblock Schwung holen (Standardeinstellung ist 'ein').
- **180° Spin-Taps** – Wähle 'ein', um die Funktion der Tasten 7 und 9 auf dem Ziffernblock im Spiel zu ändern. Wenn Spin-Taps aktiviert sind, musst du die 7 und 9 auf dem Ziffernblock nur antippen, um den Skater exakt einen 180°-Spin machen zu lassen (Standardeinstellung ist 'aus').
- **Soundoptionen** – Hier kannst du die Soundausgabe regeln:
- **Songs** – Wähle, ob der Soundtrack zufällig oder der Reihenfolge nach abgespielt werden soll.
- **Song überspringen** – Damit kannst du den Song, der gerade gespielt wird, überspringen.
- **Songliste** – Hier siehst du alle Songs. Du entscheidest, was du hören willst.
- **Musiklautstärke** – Regelt die Lautstärke der Songs.
- **Soundlautstärke** – Regelt die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.
- **Besondere Sounds** – Schalte den Soundeffekt, der ertönt, wenn du einen Spezialtrick erfolgreich gelandet hast, ein oder aus.
- **Musikzonen** – Manche Sounds werden nur gespielt, wenn sich dein Charakter an einer bestimmten Stelle im Level befindet. Schalte diese Standort-basierten Sounds ein oder aus.

SPOTT-OPTIONEN

Mit dieser Option kann man den Spott der Skater bearbeiten. Es gibt vier Spott-Sprüche, die bearbeitet werden können. (Die Tasten pro Spott werden mit den Sprüchen angezeigt.)

BLUT

Mit dieser Option kann man die Bluteffekte ein- und ausschalten (Standard ist 'ein').

Spielfortschritt – Sieh, wie weit du gekommen bist ... und was noch vor dir liegt! Informier dich, wie viele Punkte du im Story-Modus bereits geholt hast oder wie viele Ziele du bereits im Klassik-Modus abgeschlossen hast. Du kannst außerdem überprüfen, wie es mit deinen Gaps aussieht.

HIGHSCORES

In diesem Bildschirm kannst du die besten Punktzahlen im Spiel sehen. Wechsle nach links und rechts, um alle Level anzuzeigen. Für jeden Level werden die fünf besten Highscores, die fünf besten Kombos sowie die längsten Grinds, Manuals, Lips und Kombos angezeigt.

CHEAT EINGEBEN

Hier kannst du die geheimen Codes eingeben, die du in Magazinen und Fansites finden kannst. Na los, schummel ruhig, wir haben dir die Möglichkeit dazu ja gegeben!

SPIELSEQUENZEN

Sieh dir alle Filme des Spiels an. Einige davon musst du aber erst im Story-Modus freispielen.

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 Bulkley

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 Stainner

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 GERMANY

Marketing Manager

Stefan Luludes

PR-Manager

Bernd Reinartz

PR-Assistant

Martin Pitzl

Brand Manager

Thomas Schmitt

IT & Web Manager

Thorsten Hübschmann

German Localisation

Effective Media GmbH

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

Krixl

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 Melbeatz feat.
Kool Savas
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, Fusciante
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

KUNDENDIENST

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei zu Rate ziehen. Diese enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfedatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten bzw. in das E-Mail einzufügen, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel.
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems.
3. Eine Kopie des DirectX-Diagnoseberichts. Um diesen zu erhalten, gehen Sie auf Start>Ausführen, geben dxdiag c:\dxdiag.txt ein und drücken dann die Eingabetaste. Den Bericht finden Sie dann direkt auf Laufwerk C.

Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

Wenn Sie ein Modem verwenden:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluss (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flusskontrolle deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Modem.

Wenn Sie ein externes Modem verwenden:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges seriellles Kabel?

Wenn Sie in einem LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration
3. Marke der Netzwerkkarte
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

Kundendienst in Deutschland

Es stehen Ihnen werktags von 14.00 bis 18.00 Uhr und am Wochenende von 16.00 bis 18.00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

Hintline:	01 90/51 00 55 (Tipps & Tricks zum Spielablauf – 0,62 Euro pro Minute*)
Technische Hotline:	0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen – 0,12 Euro pro Minute*)
E-mail und Online:	Supportformular unter www.activision.de
Deutsche Website:	www.activision.de

*Der Tarif hängt von Ihrem Netzbetreiber ab – hier Telekom AG.

Online-Dienste US

Internet: support@activision.com oder www.activision.com (nur in englischer Sprache)

Kundendienst in Österreich

Hintline:	+49 1805-225155 (Auslandstarif)
Technische Hotline:	+49 1805-225100 (Auslandstarif)

Kundendienst in der Schweiz

Hintline:	+49 1805-225155 (Auslandstarif)
Technische Hotline:	+49 1805-225100 (Auslandstarif)

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafes, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung einig sind.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.

- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.
- (7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherungskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

- (1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
- (2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
- (3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
- (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
- (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

NOTIZEN



NOTIZEN

»KING OF STYLE«-CHAMPIONSHIP 2004

Vom 22. März bis zum 24. April fand die Vorrunde zum
KING OF STYLE-CHAMPIONSHIP 2004

In acht deutschen Städten fand, bei welcher der nur die besten
deutsche Tong House's Underground-Stationen gesucht wurde.
Die Zuseherrschaft und die Finale wurden live bei HBC Elpis ausgestrahlt.
Aus den 16 Qualifikanten schafften es 4 Tong House's Underground-
Wirt waren bis in die Zuseherrschaft. Hier wurde durch K.O.-System
die Final-Feierung ermittelt. Letztendlich sicherte sich in einem
spannenden Finale Robert Wietzke aus Berlin den Titel des
KING OF STYLE 2004 gegen den Schweizer Michael Daim.

VORRUNDE

Marius Fompe
Robert Wietzke
Christian Sednareck
Dimitri Zerkow
Mark Johnson

Christian Baumgart
Mark Stahl
Thomas Daim
Sven Michaelis
Richard Linka

Leonhard Hammer
Stefan Hammer
Marius Mindermaier
Lennart De Jonghans
Michael Daim
Thomas Baur

K.O.-SYSTEM

Robert Wietzke
Michael Daim
Marius Fompe
Stefan Stierhof

»King of Style 2004« Robert Wietzke

ACTIVISION

TONY HAWK'S
UNDERGROUND

»KING OF
STYLE«



Melbeatz feat. Kool Savas



„GRIND ON“ - Oktober 2004
Die Single aus dem Activision Spiel

TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2

OUT-NOW

Melbeatz - Rapper's Delight

Kool Savas - Die besten Tage sind gezählt



OPTIK RECORDS

BMG

OPTIK RECORDS

Out Now !!



*More Stuff from Amar, Dj Nicon, Erkandize
Caput, SD & Spontan coming soon*



T-Shirts & CD's available at

WWW.OPTIKRECORDS.DE