

Содержание

Установка	2
Запуск	3
Окно запуска	3
Управление скейтером	5
Фокус-режим	9
Швыряние предметов	9
Когда сдают нервы, или фрикерство	9
Ходьба и лазание	9
Граффити	10
Советы по управлению	10
Как набирать очки	10
Адреналиновый счетчик и особые трюки	11
Управление камерой	12
Сводная таблица управления	12
Главное меню	13
Кампания	13
Кампания	15
Режимы сетевой игры	16
Сохранение и загрузка игры	18
Свой скейтер	19
Привязка лица	20
Свой рисунок	21
Свой парк	22
Меню «Свой парк»	25
Свои задания	27
Трюки	30
Свои трюки	31
Игра по Интернету и локальной сети	33
Настройки игры	38
Авторы	40
Игра по интернету	48
Лицензионное соглашение на программное обеспечение	49

Установка

Для установки и работы игры на компьютере должна быть установлена одна из следующих операционных систем семейства Windows®: 98/98SE/ME/2K/XP. Игра *Tony Hawk's Underground 2* несовместима с версиями Windows ранее Windows 98 и с другими операционными системами, кроме Windows. Для игры *Tony Hawk's Underground 2* требуются новейшие драйверы CD-ROM, звуковой карты, видеокарты и других периферийных устройств, совместимые с DirectX® 9.0c.

УСТАНОВКА TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

1. Перед началом установки следует закрыть все приложения.
2. Вставь первый компакт-диск *Tony Hawk's Underground 2* в дисковод CD-ROM. Если функция автозапуска включена, вскоре после вставки диска в дисковод появится экран заставки. Если функция автозапуска отключена, для запуска программы установки следует дважды щелкнуть на значке **Мой компьютер**, а затем дважды щелкнуть на значке дисковода CD-ROM. На экране заставки следует щелкнуть кнопку **Установить**, чтобы приступить к установке. Далее следуй инструкциям мастера установки.
3. По окончании установки *Tony Hawk's Underground 2* компьютер установит драйверы Microsoft DirectX 9.0c (если они еще не установлены). Когда завершится установка DirectX, может потребоваться перезагрузить компьютер, чтобы запустить новые драйверы. Дополнительные сведения о DirectX 9.0c содержатся в соответствующем файле справки.
4. Теперь можно запустить игру *Tony Hawk's Underground 2* из меню «Пуск» или нажатием кнопки **Играть** на заставке CD. Необходимо помнить, что для запуска игры диск *Tony Hawk's Underground 2* должен находиться в дисковом CD-ROM.

КЛЮЧ КОМПАКТ-ДИСКА

Для установки и запуска игры необходим ключ компакт-диска (CD Key). Твой ключ компакт-диска указан на коробке с игрой. Во время установки введи ключ компакт-диска именно в таком виде, в котором он указан на коробке.

На случай, если потребуется переустановить игру в дальнейшем, сохрани свой ключ в надежном месте, защищенном от посторонних глаз. Каждый ключ уникален, и без него играть нельзя.

Игроки с неправильным ключом не смогут участвовать в сетевой игре через Интернет, поэтому убедись, что ключ введен правильно.

Никто из Activision никогда не попросит тебя назвать твой CD-Key. Никогда и никому не сообщай свой ключ. Если ты потеряешь свой ключ компакт-диска, другой тебе предоставлен не будет.

Запуск

Для выбора пунктов меню служат клавиши-стрелки «вверх» (↑) и «вниз» (↓). Выдели нужный пункт и нажми **пробел** или **Enter**, чтобы подтвердить выбор. Для дальнейшего выбора следуй подсказкам на экране и нажимай **пробел** или **Enter**, чтобы подтвердить выбор, или же **Esc**, чтобы вернуться на предыдущую страницу меню. *Tony Hawk's Underground 2* поддерживает стандартные геймпады. Дополнительные сведения о поддерживаемых геймпадах содержатся в файле *Readme* игры *Tony Hawk's Underground 2*.

Окно запуска

После запуска игры *Tony Hawk's Underground 2* появляется окно запуска с четырьмя вкладками для настройки различных параметров. Чтобы открыть окно запуска, дважды щелкни на значке исполняемого файла *Tony Hawk's Underground 2* (файла с расширением .exe).

ВКЛАДКА «ЗАПУСК»

- *Настройки разрешения экрана*
Чтобы играть в *Tony Hawk's Underground 2* при определенном разрешении монитора, выбери наиболее подходящее из списка. Если игра работает медленно, попробуй установить более низкое разрешение.
- *Полноэкранное сглаживание*
Полноэкранное сглаживание уменьшает количество острых углов всех модельных поверхностей, благодаря чему улучшается качество изображения. Обрати внимание, что включение этой функции на компьютерах младших моделей может привести к снижению производительности.
- *Высокое качество теней*
При включении этой настройки тени от всех моделей игроков прорабатываются более детально. Обрати внимание, что включение этой функции на компьютерах младших моделей может привести к снижению производительности.
- *Отключить рендеринг далеких объектов*
Этот параметр очень полезен для маломощных систем, на которых возникают проблемы с производительностью и частотой смены кадров. При установке этого флажка не выполняется рендеринг объектов, находящихся на большом расстоянии от игрока, и за счет этого ускоряется смена кадров.
- *Включить туман (Только при отключенном рендеринге далеких объектов)*
Если отключение рендеринга далеких объектов не позволило добиться достаточного повышения частоты смены кадров, попробуй включить туман, чтобы повысить производительность за счет менее качественной проработки далеких объектов и персонажей.

ВКЛАДКА «КЛАВИАТУРА»

На вкладке «Клавиатура» можно переопределить клавиши управления. В этом меню перечислены все действия, которые требуются скейтеру, такие как движения и трюки.

Можно настроить клавиатуру на игру одним или двумя игроками (при игре вдвоем на одном компьютере экран разделяется пополам). Выбери **Игрок 1** в выпадающем меню в верхней части вкладки «Клавиатура». Задай функции клавиш для игрока 1. После сохранения настроек выбери из выпадающего меню **Игрок 2** и задай функции клавиш для второго игрока.

Примечание: подключить две клавиатуры к одному компьютеру нельзя.

ВКЛАДКА «ГЕЙМПАД»

- Выбери игрока, для которого настраивается геймпад.

Сначала выбери игрока в выпадающем меню. Чтобы задать настройки для двух игроков, выбери нужного игрока и настрой соответствующий геймпад.

- Выбери геймпад.

К одному компьютеру можно подключить два геймпада. Выбор геймпада для настройки позволит двум игрокам настроить свои параметры совершенно независимо. После того, как драйверы геймпада будут найдены и установлены, он появится в меню.

Примечание: Если при запуске игры эта вкладка недоступна, это означает, что система не распознала геймпад. Если эта вкладка доступна, система распознала подключенный геймпад.

ВКЛАДКА «СВОИ ЛИЦА»

Вставь собственное лицо в *Tony Hawk's Underground 2*. Для этого потребуется фотография размером 128x128 пикселей.

1. Нажми кнопку **Добавить...**
2. Выбери рисунок размером 128x128 пикселей, который ты хочешь добавить в *Tony Hawk's Underground 2*. Запомни имя файла рисунка: под таким именем он будет значиться в *Tony Hawk's Underground 2*.
3. Запусти *Tony Hawk's Underground 2*.
4. Войди в раздел **Свой скейтер**.
5. Выбери **Привязка лица**.
6. Выбери свое лицо из списка импортированных лиц.

7. Отредактируй поворот головы, оттенок кожи лица, оттенок кожи тела - и готово! Не забудь сохранить нового скейтера!

Дополнительные сведения о том, как редактировать созданного скейтера, содержатся в разделе «Привязка лица».

Управление скейтером

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

НИЗКАЯ СТОЙКА

Чтобы принять низкую стойку, нажми и удерживай **ЦБ 2** (здесь и далее ЦБ означает клавишу на цифровом блоке в правой части клавиатуры). В низкой стойке скейтер движется быстрее.

OLLIE (ПРЫЖОК ВМЕСТЕ С ДОСКОЙ)

Чтобы выполнить ollie (прыжок вместе с доской), нажми и отпусти **ЦБ 2**. Ollie можно делать наверху рампы, чтобы увеличить высоту и/или расстояние (зависит от типа рампы).

ЗАХВАТ ДОСКИ

Чтобы выполнить трюки с захватом доски, нужно находиться в воздухе. В воздухе нажми **ЦБ 6** одновременно с одной из клавиш направления: **W**, **S**, **A** или **D** (см. раздел «Управление скейтером» в таблице управления на стр. 13). Каждой из клавиш направления соответствует свой трюк. Чем дольше нажата **ЦБ 6**, тем дольше ты «крутишь» трюк. Чем дольше выполняется трюк, тем больше начисляется очков.

ВРАЩЕНИЕ ДОСКИ

Чтобы выполнить трюки с вращением доски, нужно находиться в воздухе. В воздухе нажми **ЦБ 4** одновременно с одной из клавиш направления. Каждой из клавиш направления соответствует свой трюк.

СКОЛЬЖЕНИЕ

Чтобы выполнять трюки со скольжением (грайнд), нужно находиться рядом с трубой или другой поверхностью, по которой можно скользить на доске.

Чтобы проскользить, сначала напрыгни на поверхность с помощью ollie (нажми и отпусти **ЦБ 2**), а потом нажми **ЦБ 8**.

- 50-50 = катясь параллельно трубе, нажми и удерживай **ЦБ 8**.

- Nosegrind (грайд носом, скольжение только на передней подвеске) — нажми клавишу «вверх» на клавишах направления и **ЦБ 8**.
- 5-0 — нажми клавишу «вниз» на клавишах направления и **ЦБ 8**.
- Boardslide/Lipslide (варианты скольжения на середине доски) — разверни доску перпендикулярно трубе и нажми **ЦБ 8**.
- Noseslide/Tailslide (скольжение носом/хвостом доски по трубе) — нажми «влево» или «вправо» на клавишах направления и **ЦБ 8**. Разверни нос или хвост доски к трубе.
- Smith/Feeble (варианты скольжения на задней подвеске) — нажми «вниз» + «влево» или «вниз» + «вправо» на клавишах направления и **ЦБ 8**.
- Crooked/Overcrook (варианты скольжения на переднем траке) — нажми «вверх» + «влево» или «вверх» + «вправо» на клавишах направления и **ЦБ 8**.

ТРЮКИ НА КРАЮ ПРЕПЯТСТВИЯ

Чтобы выполнить трюк на краю препятствия, доехать до верхнего края ramпы или четвертьрампы и на краю ramпы нажми **ЦБ 8** одновременно с клавишей направления. Во время выполнения трюка нажимай «влево» и «вправо» на клавишах направления для поддержания равновесия.

БАЛАНС

Чтобы выполнить manual (баланс на задних колесах), быстро нажми «вверх», потом «вниз» на клавишах направления. Чтобы выполнить pose manual (баланс на передних колесах), быстро нажми «вниз», потом «вверх» на клавишах направления. Во время выполнения трюка нажимай «вверх» и «вниз» на клавишах направления для поддержания равновесия.

ПЕРЕВОРОТЫ

Чтобы выполнить revert (дополнительный элемент, завершение трюка вращением тела с доской на 180 градусов), в момент приземления обратно на ramпу нажми **ЦБ 7** или **ЦБ 9**.

NO COMPLY

Чтобы выполнить no comply (трюк «старой школы»: обе ноги на доске, быстро поставить ведущую ногу на землю и вытолкнуть доску в воздух), быстро нажми «вверх» на клавишах направления и сразу после этого нажми (или отпусти, если она была нажата) **ЦБ 2**.

BONELESS/FASTPLANT/BEANPLANT

Чтобы выполнить высокий прыжок на доске — boneless, fastplant или beanplant (зависит от скейтера), быстро нажми два раза «вверх» на клавишах направления и отпусти **ЦБ 2**. Выполняя эти трюки, ты прыгаешь выше и дальше, чем при обычном ollie.

СЛОЖНЫЕ ТРЮКИ

ЗАКРУТКА ДОСКИ

Нажми **ЦБ 7**, чтобы поставить ноги в позицию для выполнения закрутки доски. Нажми **ЦБ 2**, чтобы прыгнуть, и **ЦБ 4** одновременно с «вверх», «вниз», «вправо» или «влево», чтобы выполнить закрутку.

NOLLIE

Nollie — вариант ollie (прыжка вместе с доской), который выполняется на носу доски, а не на хвосте. Чтобы выполнить nollie, сначала нажми дважды **ЦБ 7**, чтобы принять нужное положение, затем **ЦБ 2**. Трюки nollie с вращением выполняются из позиции для ollie. Также можно переключаться между обычной позицией, закруткой и позицией для nollie, нажимая **ЦБ 7** при выполнении грайда или баланса.

Примечание: трюки с закруткой и nollie позволяют набрать больше очков, чем трюки с вращением доски и ollie.

ОБРАТНАЯ ПОЗИЦИЯ

Больше очков набирается, если выполнять трюки в обратной позиции (т.е. другим боком вперед). Чтобы встать в обратную позицию, нажми **ЦБ 9**. В обратной позиции твои показатели будут ниже (если только показатель Switch не равен максимальному значению 10).

ЕЗДА ПО СТЕНАМ

Чтобы проехать по вертикальной поверхности (этот трюк называется Wallride), подкатись к стене под углом 45 градусов и напрыгни (ollie) на стену, удерживая клавишу **ЦБ 8**. Затем нажми **ЦБ 2**, чтобы выполнить Wallride. Нажми клавишу направления «вниз» и **ЦБ 2**, чтобы спрыгнуть со стены.

STICKER SLAP

Прыгни прямо на стену и нажми «вниз» и **ЦБ 2**, чтобы выполнить Sticker Slap (поставить ногу на стену и оттолкнуться в противоположном направлении).

ТОЛЧОК ОТ СТЕНЫ

Подкатись (в обычном режиме или в режиме manual) прямо в сторону стены и удерживай **ЦБ 8**, чтобы оттолкнуться от стены.

ПЕРЕХОДЫ ЧЕРЕЗ ГРЕБЕНЬ

Чтобы пересечь гребень (две четвертьрампы, поставленные «спинами» друг к другу — этот трюк называется Spine Transfer), оттолкнись от одной из половинок гребня и в этот момент нажми **ЦБ 7** и/или **ЦБ 9**.

«НА БУКСИРЕ»

Чтобы прицепиться к машине и поехать «на буксире», нажми «вверх» на клавишах направления, оказавшись строго за задним капотом автомобиля. Во время выполнения трюка нажимай «влево» и «вправо» на клавишах направления для поддержания равновесия.

ТРЮКИ НА РОВНОЙ ПОВЕРХНОСТИ

Все трюки на ровной поверхности — производные от баланса («вверх» + «вниз» или «вниз» + «вверх»). В режиме manual нажми дважды **ЦБ 6**, **ЦБ 8**, **ЦБ 4** или любое сочетание этих клавиш, чтобы выполнять разнообразные трюки на ровной поверхности. Во время выполнения трюков равновесие поддерживается с помощью клавиш направления «вверх» и «вниз».

ВРАЩЕНИЕ И ЗАХВАТЫ С ДВОЙНЫМ НАЖАТИЕМ

Нажми любую из клавиш направления и дважды нажми клавишу, соответствующую **вращению** или **захвату**, чтобы выполнить двойной или усложненный вариант обычного (с одним нажатием) трюка. Такие трюки позволяют набрать больше очков.

ВАРЬИРОВАНИЕ ГРАЙНДОВ И ТРЮКОВ НА КРАЮ

Выполняя грайнд или трюк на краю препятствия, дважды нажми **ЦБ 6**, **ЦБ 8**, **ЦБ 4** или любое их сочетание, чтобы изменить выполняемый трюк.

POWERSLIDE

Быстро дважды нажми клавишу направления «вниз», потом один раз **ЦБ 9**, чтобы быстро развернуться на 180 градусов.

ACID DROP

Спрыгивая с четвертьрампы, нажми **ЦБ 7** и **ЦБ 9**, чтобы выполнить acid drop (прыжок с объекта, держа доску в руках и подкидывая ее под ноги) на рампу. Это можно делать как на скейте, так и в режиме ходьбы. (См. раздел о ходьбе на следующей странице.)

Фокус-режим

Когда наполнится адреналиновый счетчик, нажми **ЦБ 0**, чтобы перейти в фокус-режим, где все происходит как бы в замедленной съемке. В этом режиме можно просматривать каждый трюк и оттачивать его. Следи, чтобы твой адреналиновый счетчик все время был наполнен, и фокус-режим не прервется. Фокус-режим имеет два ограничения:

- Длительность фокус-режима не больше 15 секунд за раз.
- Нельзя использовать фокус-режим в одном комбо больше трех раз подряд.

Швыряние предметов

Пока ты катаешься, тебе могут попадаться предметы, которыми можно швыряться (яблоки, например). Нажми **ЦБ 6**, чтобы их подобрать, и **ЦБ 4**, чтобы швырнуть. Найди пешехода и задай ему!

Когда сдают нервы, или фрикерство

Когда у тебя что-то не получается, появляется счетчик, который показывает уровень твоей злости. Постарайся наполнить его, нажимая **ЦБ 8** как можно быстрее — таким образом можно как следует психануть. Устроив сцену (на скейтерском жаргоне — фрик), ты зарабатываешь небольшое количество призовых фрикерских очков, которые можно использовать, чтобы начать новую комбинацию. Чем более наполнен счетчик, тем большие дикости ты вытворяешь и тем больше зарабатываешь фрикерских очков. Быть психом выгодно!

Ходьба и лазание

ХОДЬБА

В *Tony Hawk's Underground 2* можно слезать со скейта и ходить пешком или бегать. Чтобы спрыгнуть с доски и пойти пешком, нажми **ЦБ 1**. В режиме ходьбы используй клавиши направления, чтобы управлять скейтером. Если нажать и удерживать **ЦБ 2**, скейтер побегит.

ЛАЗАНИЕ И ВИС

Чтобы залезть куда-либо и/или повиснуть, нужно сначала перейти в режим ходьбы, потом подпрыгнуть (с помощью **ЦБ 2**) возле стены или висящего провода и нажать

ЦБ 9, чтобы ухватиться. Повиснув, нажимай клавиши «влево» и «вправо», чтобы передвигаться по опоре. Чтобы залезть повыше, нажми «вверх».

Примечание: не все опоры пригодны для лазанья или висения.

Граффити

Оставь свою подпись в виде граффити на стене. Для этого подойди к гладкой поверхности, развернись к ней лицом и нажми **ЦБ 8**. Чтобы придать своей подписи индивидуальность, также можно воспользоваться новым режимом **Свои рисунки** (см. с. 14).

Советы по управлению

- Улав, часто нажимай клавиши на цифровом блоке, чтобы скорее встать.
- У каждого скейтера свой набор трюков. Ты можешь настроить собственные трюки с помощью внутриигрового меню «Свой скейтер» и «Свои трюки».
- Особые трюки оцениваются большим количеством очков. Количество доступных особых трюков можно увеличить по мере прохождения сюжета.
- Во время выполнения трюка можно на некоторое время спрыгивать с доски и продолжать комбинацию без скейта. Используй этот прием, чтобы снова набрать потерянную скорость и продолжать выполнять трюки (перед самым, казалось бы, завершением проката).

Как набирать очки

- Комбинируй вращение и захваты в воздухе — за такие трюки начисляется больше очков.
- Чтобы продлить комбинацию, используй перевороты и балансы. С помощью manual можно продолжать комбинацию на ровной поверхности. Revert позволяет продолжить комбо после выполнения воздушных трюков.
- Повторяя трюки (кроме свободного катания), ты за каждый следующий повторяющийся трюк ты получаешь меньшее число очков. Чтобы набрать больше очков, придется придумать «свой стиль» и комбинировать известные трюки.
- Трюки из обратной позиции оцениваются выше, и очки за них снимаются иначе, чем за обычные.
- Старайся начинать и заканчивать все грайнды трюками.

- Чтобы достичь по-настоящему высокого счета, используй особые трюки.
- За вращение в воздухе (540, 720 градусов) во время исполнения трюков добавляются очки. Чтобы вертеться быстрее, нажимай **ЦБ 7** или **ЦБ 9**.
- Каждый трюк в комбо добавляется к мультипликатору счета.
- Трюки с ollie оцениваются выше, чем обычные трюки с ollie.
- Выполняй трюки над провалами (их названия выводятся голубым цветом), чтобы увеличить прокат.
- Спрыгивая с четвертьрампы, выполни revert, а затем manual, чтобы не прерывать выполнение комбинации.
- Можно комбинировать любые трюки — на краю поверхности, грайнды, балансы, трюки в рампе — связывая их между собой с помощью revert. И не забывай о таких возможностях, как переходы через гребень и езда «на буксире» — их тоже можно включать в состав комбинации!

Адреналиновый счетчик и особые трюки

По мере того как ты набираешь очки, наполняется твой адреналиновый счетчик (шкала в левом верхнем углу экрана с буквами SPECIAL). Когда счетчик начинает светиться и пульсировать, скорость твоего персонажа увеличивается и ты можешь выполнять особые трюки, которые обычно тебе недоступны. Адреналиновый счетчик наполняется по мере того, как ты выполняешь трюки, поэтому ты сможешь добавить несколько особых трюков уже в середине первого комбо. По умолчанию в начале у тебя 4 особых трюка. Заработать дополнительные ячейки для особых трюков можно, выполняя особые задачи в кампании. Особые трюки выполняются нажатием нескольких клавиш направления в сочетании с соответствующими клавишами захвата доски, вращения или скольжения. Постарайся получить максимум особых трюков в кампании.



Управление камерой

Чтобы поворачивать камеру и осматриваться вокруг во время катания, используй клавиши управления камерой. Чтобы выбрать подходящий угол, нажимай клавиши управления камерой - **Z**, **X**, **C** или **V** – или используй **Tab**, чтобы переключаться между разными положениями камеры. Если нажимать **Tab** последовательно, в конце концов камера вернется в положение по умолчанию. Во время ходьбы можно нажать **ЦБ 7**, чтобы поместить камеру «в затылок» скейтеру.

Сводная таблица управления

Управление в меню

Подтвердить:	Enter или Пробел
Назад/Отмена:	Esc
Выбор пунктов меню:	Стрелки

Управление скейтером

Вперед:	W
Назад:	S
Налево:	A
Направо:	D

Действия

Прыжок (Ollie):	ЦБ 2
Захват (Grab):	ЦБ 6
Вращение (Flip):	ЦБ 4
Скольжение (Grind):	ЦБ 8
Спрыгнуть с доски:	ЦБ 1
Альт. спрыгнуть с доски:	ЦБ 3
Nollie/Разворот налево:	ЦБ 7
Сменить позицию (Switch)/ Разворот направо:	ЦБ 9
Фокус-режим:	ЦБ 0

Управление камерой

Камера вверх:	Z
Камера вниз:	X
Камера влево:	C
Камера вправо:	V
Камера "от первого лица":	Tab

Сетевая игра

Открыть окно чата:	Enter
--------------------	-------

Редактор парков

Вверх:	Home
Вниз:	End
Влево:	Delete
Вправо:	Page Down
Разместить объект/ Подтвердить:	ЦБ2
Повернуть:	ЦБ4 / ЦБ6
Удалить объект:	ЦБ8
Увеличить/ Уменьшить изображение:	ЦБ1 / ЦБ3
Опустить / Поднять объект:	ЦБ7 / ЦБ9
Вращать камеру / Панорама:	Z / X / C / V

Главное меню

В главном меню *Tony Hawk's Underground 2* можно выбрать любой из разнообразных режимов игры. Нажимай «вверх» и «вниз» на клавишах направления, чтобы переместить курсор к нужному пункту меню. Чтобы выбрать выделенный пункт меню, нажми **Enter**.



Кампания



Выдернув тебя с улиц родного города, легенда скейт-спорта Тони Хоук предлагает тебе поучаствовать в беспрецедентном скейтерском блицкриге вокруг света, туре «Мир вразнос!» (World Destruction Tour). Это наполовину соревнование, наполовину слет ветеранов катания и молодых профессионалов вроде

тебя, только начинающих путь к вершине. На этих уникальных подпольных состязаниях команда Тони сойдется лицом к лицу с командой Бэма Марджеры. Мир содрогнется от сотен безумных и откровенно идиотских трюков и заданий, которые ждут тебя на этом празднике скейтинга!

РЕЖИМ «КЛАССИКА»

Вспомним старую школу? В репертуаре все излюбленные задания — игра SKATE, игра на счет и многое другое — на стандартных уровнях *Tony Hawk's Underground 2*, плюс 6 обновленных уровней с 10 новыми заданиями на каждом и лимитом времени в 2 минуты. Благодаря разветвленной структуре уровней ты сам можешь выбирать, куда двигаться дальше.

ИГРА ПО СЕТИ

Покажи свое мастерство в Интернете или в локальной сети (LAN)! Сразись с лучшими игроками мира — до 8 игроков! Чтобы узнать, как подключить *Tony Hawk's Underground 2* к Интернету, ознакомься с разделом «Игра по Интернету и локальной сети».

ИГРА НА СЧЕТ/СВОБОДНОЕ КАТАНИЕ

Выбери уровень и за две минуты покажи все, на что способен, или просто расслабься и спокойно катайся без времени, без заданий и обязанностей. В этом режиме тоже можно зарабатывать очки и ставить рекорды. Уровень «Бостон» открыт для катания с самого начала. Чтобы получить доступ к другим уровням, надо сначала открыть их в режиме кампании или в режиме «Классика».

ИГРА ВДВОЕМ

Если ты хочешь сразиться с другом, в этом режиме вы найдете разнообразные игры для двоих.

Примечание: В режиме игры вдвоем можно играть, поделив одну клавиатуру на двоих или же в конфигурации, когда один игрок возьмет клавиатуру, а другой — геймпад.

«СВОИ» РЕЖИМЫ

СВОЙ СКЕЙТЕР

Хочешь создать идеального скейлера? Благодаря функции **Свой скейлтер** можно начать с нуля и создать собственного скейлера, а потом играть им во всех режимах *Tony Hawk's Underground 2*.

СВОЙ ПАРК

Создай скейт-парк своей мечты или даже целый скейт-город! Укажи размер и название парка и приступай к строительству. В твоём распоряжении — множество элементов и новый инструмент «Трубы» для создания собственных трасс для скольжения. Закончив работу, придумай собственные цели и задания для нового уровня.

СВОИ РИСУНКИ

Хочешь по-настоящему отметить в игре? Нарисуй собственное уникальное граффити, составив его из множества многослойных рисунков, и оставляй эту метку на проходимых уровнях. Созданные рисунки можно также использовать в режиме **Свой скейлтер**, чтобы украсить ими свою одежду — или даже сам скейт.

СВОИ ЗАДАНИЯ

Выбери уровень и начинай придумывать задания, которыми можно потом обмениваться с друзьями или выложить в Интернет. Вы можете играть в самых разных режимах: на счет, в комбо-мамбо, в «заказ» и множество других! В этом режиме можно также скачать из сети новые задания и отыграть их.

СВОИ ТРЮКИ

Тебе кажется, что трюков в игре маловато? Придумай свои собственные! Создай собственные трюки и покажи всему Интернету, как ты крут — или обменяйся трюками с игроками по всему миру.

ИМПОРТ СВОЕГО ЛИЦА

Хочешь оказаться в *Tony Hawk's Underground 2* собственной персоной? Просто сделай фотографию своего лица, сохрани ее как файл рисунка размером 128 x 128 пикселей, а потом выбери в разделе «Привязка лица» игры. Дополнительная информация о том, как оказаться в игре с собственным лицом, и описание процесса см. в разделе «Привязка лица».

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Здесь ты можешь настроить игру по своему вкусу, сохранить или загрузить игру. Меняй клавиши управления, настраивай звук, просматривай рекорды уровней, вводи чит-коды или смотри ролики.

Кампания

СЮЖЕТ

Ты — молодой, но многообещающий профессиональный скейлтер. Легендарный Тони Хоук приглашает тебя в свою команду для участия в беспрецедентных неофициальных соревнованиях — всемирном скейлтерском блицкриге под лозунгом «Мир вразнос!», где ты можешь проявить себя, выполняя самые сложные задания и откалывая самые невероятные номера. Команда Тони против команды Бэма в подпольном турнире. Две команды, города всего мира и сотни смешных и безумных заданий ждут тебя!

ЗАДАНИЯ И МЕНЮ ПРОСМОТРА ЗАДАНИЙ

Как только ты оказываешься в новом месте, появляется список заданий, которые нужно здесь выполнить. Чтобы выяснить эти задания, прокатись по территории уровня и осмотришься, или нажми паузу и воспользуйся меню просмотра заданий, чтобы получить подсказку. Катаясь, постарайся найти своего напарника, у которого свои задания. Как только ты его найдешь, нажми **ЦБ 6**, чтобы переключиться на этого персонажа и открыть его задания. Чтобы открыть все возможные задания в районе, тебе придется найти напарников, а также гостей и секретных игроков. Открыв задания, ты можешь выполнить их, играя за своего персонажа или за одного из других. Удачи!

Режимы сетевой игры

ИГРА ПО ИНТЕРНЕТУ И ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ



Подключи компьютер к Интернету или локальной сети (LAN) и играй с друзьями (до 8 игроков). Если у тебя есть доступ в Интернет и обычный или широкополосный модем, ты можешь бросить вызов скейтерам по всему миру.

Примечание: если у тебя нет доступа в Интернет или локальную сеть, всегда можно играть вдвоем с другом за одним компьютером.

ИГРА ВДВОЕМ

Сразитесь один на один — каждый на своей половинке экрана. Для этого либо используйте клавиатуру вдвоем, либо сопоставьте одному игроку клавиатуру, а другому геймпад.

ВАРИАНТЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ

ТРЮК-АТАКА

Игрок, набравший больше всего очков за заданное время, выигрывает!

ИГРА НА СЧЕТ

Аналогично трюк-атаке, но игра идет до того момента, когда один из игроков первым наберет установленное число очков.

КОМБО-МАМБО

Выигрывает тот, кто сделает самое крутое комбо за заданное время! Выбирай комбо посложнее — твоим результатом в этом матче будет самая высокая оценка за отдельное комбо.

САЛОЧКИ

Это объяснить проще всего: кто осалит больше всего противников, тот и выиграл! Когда два скейтера сталкиваются, на ногах остается тот, кто ехал быстрее. Так что

сделай побольше крутых трюков, наполни адреналиновый счетчик и пройдишь по всем остальным, как каток!

ЦАРЬ ГОРЫ

Где-то здесь есть корона; кто ее первым найдет, тот и царь. Когда ты становишься царем, над головой у тебя появляется корона, а счет начинает расти. Но все должно быть справедливо, поэтому ездить в короне ты будешь медленнее. Чтобы украсть корону, сбей царя. На ком будет корона, когда закончится время игры — тот и победил.

Подсказка: Вверху экрана находится стрелка, указывающая, в каком направлении корона.

ГРАФФИТИ

Выигрывает тот, кто «пометит» самое большое число объектов. Когда ты выполняешь трюк на одном из препятствий, на нем остается твоя метка. Сотри метки других скейтеров, делая трюки круче, чем они, на тех же объектах.

АРТОБСТРЕЛ

Забудь о реальности! Твоя доска может стрелять фэйрболами. Чем круче твои комбо, тем больший будет калибр у фэйрболов. Задача — вынести всех! Стреляй клавишей направления «**вверх**» и **ЦБ 4** или клавишей «**вниз**» и **ЦБ 4**.

Нажимай **ЦБ 4** несколько раз подряд, чтобы выпускать два, три, четыре фэйрбола за раз!

Уровень навыков определяет, какую оценку за комбо нужно получить, чтобы выпустить мощный фэйрбол (1 — самый низкий, 5 — самый высокий.)

КАТАНИЕ НА ВЫБЫВАНИЕ (ТОЛЬКО ПО СЕТИ)

Новинка *Tony Hawk's Underground 2*! Эта новая игра похожа на трюк-атаку, но на этот раз за одну игру ты проходишь несколько этапов, каждый со своим лимитом времени. На первом этапе игрок, набравший наименьший результат по очкам, выбывает из игры. Так продолжается, пока не останется только один, и он-то и станет победителем!

ОХОТНИКИ НА СКЕЙТАХ

Новинка *Tony Hawk's Underground 2*! Каждый игрок разбрасывает по территории уровня 5 монет. Побеждает тот, кто первым соберет все монеты, включая свои 5, или хотя бы соберет больше всех, пока не закончилось время!

ЗАКАЗ (ТОЛЬКО ПО СЕТИ)

В этом режиме можно разыгрывать сюжет или выполнять собственные задания. Соревнуйтесь друг с другом — кто первым выполнит все заказанные задания?

Задания заказывает игрок-хозяин сервера. Чтобы активировать задание, прокатись по уровню и поговори с судьей. Игрок (или команда), первым выполнивший все задания, выигрывает. Ты можешь создать собственные задания в меню «Свои задания» (в том числе и задания с участием транспорта) и потом использовать их в Интернете.

ЗАХВАТ ФЛАГА (ТОЛЬКО ПО СЕТИ)

Разбейтесь на команды. Цель каждой команды — захватить чужой флаг. Найди их флаг, хватай его и принеси трофей на свою базу. Чтобы вашей команде засчитали победу, необходимо, чтобы ее флаг был на месте. Если его там нет, стрелка укажет, где он. Догони того, кто его украл, и сбей вора, чтобы получить флаг обратно!

Н. О. R. S. E. (КОЗЕЛ - ТОЛЬКО ИГРА ВДВОЕМ)

Старая добрая игра Н. О. R. S. E. (или КОЗЕЛ, или любое другое слово — полет твоей фантазии ограничен только приличиями!) Лучший вариант для сражения один на один! Выбери трюк — посмотрим, как твой противник его выполнит. Он должен набрать столько же очков, что и ты, или больше, иначе он получает букву. Кто первым соберет все слово — тот и КОЗЕЛ!

СВОБОДНОЕ КАТАНИЕ

Как в жизни — никаких ограничений по времени, никакого счета и никаких правил. Катайся, как у себя на улицах, только без вездесущих копов и охранников. По умолчанию все сетевые игры начинаются в режиме свободного катания.

Сохранение и загрузка игры

Чтобы сохранить игру, выбери в меню настроек пункт **Сохранить игру**. Чтобы загрузить ранее сохраненную игру, выбери в меню настроек пункт **Загрузить игру**.

- Файл кампании/скейтера содержит и твоего скейтера, и его прогресс в кампании, а также все скрытые элементы, которые ты открыл.
- Файл настроек сети содержит настройки сети, список друзей и профиль GameSpy®. После того, как ты подключишься к GameSpy® или добавишь нового игрока в список друзей, не забудь сохранить настройки сети.



- Файл парка содержит схему парка и все собственные задания, которые ты добавил.
- Файл заданий содержит все собственные задания, созданные для уровней. Для каждого уровня можно создать до 10 заданий — в файле заданий помещается до 120 отдельных заданий.

Свой скейтер

Примечание: Служба поддержки Activision не решает проблемы со скейтерами, созданными пользователем.

В *Tony Hawk Underground 2* ты можешь создать какого угодно скейтера. Создай его, выйди в сеть и покажи всем!

Примечание: некоторые элементы нельзя изменять или сочетать с некоторыми другими.



НАСТРОЙКИ СОЗДАНИЯ

В главном меню раздела «Свой скейтер» можно выбрать: создать нового скейтера или изменить ранее созданного. Здесь же можно загрузить ранее созданного скейтера или сохранить только что созданного.

КАТЕГОРИИ ФРАГМЕНТОВ

При создании нового скейтера или модификации ранее созданного имеются следующие категории фрагментов:

- Информация — Имя, город, возраст, пол, позиция, толчок, трюки
- Голова — Цвет кожи, тип лица, прическа, цвет волос, усы и борода, цвет усов и бороды, головной убор, цвет головного убора, рисунок на головном уборе, очки, цвет очков.
- Торс — Футболка, цвет футболки, цвет отделки футболки, рисунок спереди, расположение рисунка спереди, рисунок сзади, расположение рисунка сзади, рюкзак, цвет рюкзака, аксессуары, цвет аксессуаров
- Ноги — Штаны, цвет штанов, носки, цвет носков, обувь, цвет обуви

- Тату — На голове, на груди, на спине, на левом бицепсе, на левом предплечье, на правом бицепсе, на правом предплечье, на левой ноге, на правой ноге
- Масштаб — Тело, макушка, голова, нос, подбородок, грудь, талия, бицепсы, предплечья, руки, бедра, икры, стопы
- Защита — Шлем, цвет шлема, рисунок на шлеме, налокотники, цвет налокотников, наколенники, цвет наколенников

Привязка лица

Сделай цифровую фотографию своего лица и создай скейлера со своим лицом! Несколько простых действий — и ты будешь в игре самим собой!

ТВОЕ ЛИЦО В ИГРЕ

Чтобы вставить в игру свое лицо, выполни следующие действия:

1. Сфотографируй сам себя на цифровую камеру. Проследи, чтобы твоё лицо было снято точно в анфас и чтобы свет падал прямо (никаких теней!)
2. Сохрани фотографию как файл рисунка размером 128 x 128 пикселей (файл .bmp, .jpg, .gif, .png)
3. Выбери **Свои лица** в окне запуска. Появится меню «Установленные лица». Открой дерево папок на жестком диске и выбери свою фотографию.
4. Теперь, когда твоё лицо загружено в игру, перейди в раздел «Свой скейлера», чтобы отредактировать отображение своего лица, оттенок кожи и т.д. (инструкции в следующем разделе).

РЕДАКТИРОВАНИЕ ЛИЦА

Чтобы отредактировать лицо, выполни следующие действия:

1. Выбери в меню «Редактировать точки». Отредактируй точки, по которым твоё лицо привязывается к создаваемому скейлера, следуя инструкциям на экране. Ты можешь редактировать точки до тех пор, пока результат тебя не удовлетворит.
2. Далее приведи цвет лица в соответствие с цветом соседних участков кожи, выбрав **Изменить цвет кожи** в меню. Здесь имеется три ползунка для трех параметров цвета лица. Не волнуйся, если предварительный просмотр не соответствует твоим ожиданиям — на этой стадии надо всего лишь, чтобы твоё лицо плавно сливалось с готовой окружающей текстурой лица. Поиграть с цветом кожи можно будет на следующем этапе.

3. Настрой или переделай цвет кожи, выбрав **Изменить цвет кожи** в меню. Опять же здесь имеется три ползунка для трех параметров цвета кожи.

4. Все готово!

УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ПРИВЯЗКИ ЛИЦА

Используя технологию привязки лица, представленную в игре, вы подтверждаете свое согласие с тем, что технология привязки лица будет использоваться вами исключительно для того, чтобы ввести свое лицо или подобие в игру *Tony Hawk's Underground 2* для личного пользования. Вы не имеете права использовать лица или подобия других людей, включая, но не ограничиваясь этим, лица или подобия знаменитостей, общественных деятелей, исторических личностей без предварительного письменного разрешения, полученного от них (или их полномочных представителей). Подобное использование внешности других людей может противоречить законодательству о невмешательстве в личную жизнь, нарушать права публикации или другие законы об интеллектуальной собственности, а следовательно, составлять административное правонарушение и/или уголовное преступление.

Свои рисунки

Проверь свою фантазию! С помощью этого нового инструмента скомбинируй из множества разнообразных графических элементов, фигур и надписей свой собственный знак и используй его в качестве метки-граффити, орнамента доски и даже на футболке своего скейлера!



НАСТРОЙКИ

В главном меню выбери «Свои» режимы, затем **Свои рисунки**. Здесь можно создать новый рисунок, изменить существующий, загрузить предыдущий рисунок или сохранить вновь созданный. Также можно выбрать один из множества готовых рисунков и использовать или видоизменить его.

В редакторе рисунков можно использовать 10 слоев. Выбери слой и нажми **Выбрать рисунок**, чтобы выбрать заготовку из множества разнообразных рисунков, иллюстраций, логотипов, фонов, фигур, знаков фирм-спонсоров. Ты можешь даже ввести свой собственный текст! Выбрав рисунок для этого слоя,

нажми **Esc**, чтобы вернуться в редактор рисунков и посмотреть, что в итоге получилось. Теперь можно:

- **Выбрать рисунок** – Передумал? Вернись и выбери другой элемент для этого слоя!
- **Очистить слой** – Удали все из этого слоя и начни заново.
- **Изменить слой** – С помощью стрелок «влево» и «вправо» можно вращать слой. С помощью кнопок «вверх» или «вниз» можно растягивать слой, делая его больше или меньше. Клавиши движения позволяют передвигать слой по подложке.
- **Горизонтальный переворот** – Зеркальное отражение слоя по горизонтали.
- **Вертикальный переворот** – Зеркальное отражение слоя по вертикали.
- **Сдвинуть назад** – При работе с несколькими слоями ты можешь сдвинуть выбранный слой назад относительно других, чтобы получить желаемый результат.
- **Сдвинуть вперед** – Сдвинуть выбранный слой вперед относительно других слоев, на передний план рисунка.
- **В открытый слой** – Создать новый слой, копию текущего.
- **Палитра** – Выбери любой из 16 цветов, чтобы изменить цвет графического элемента в текущем слое. Чтобы отрегулировать выбранные цвета, используй ползунки тона, насыщенности, яркости и размывания.

Закончив работать с выбранным слоем, нажми **Esc**, чтобы вернуться к списку слоев слева. В твоём распоряжении целых 10 слоев – достаточно, чтобы создать настоящий шедевр! Закончив рисунок, выбери **Готово** внизу списка слоев, чтобы вернуться в меню **Свои рисунки**. Теперь можно сохранить рисунок и использовать его в игре!

Свой парк

УПРАВЛЕНИЕ

В игре *Tony Hawk's Underground 2* используется один из самых современных редакторов уровней из ныне существующих, с помощью которого можно создавать свои собственные уровни игры и распределять разнообразные задания по уровню.



Примечание: Служба поддержки Activision не решает проблемы с парками, созданными пользователем.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Выбранный элемент становится «курсором», который ты передвигаешь с помощью клавиш выбора по парку. **ЦБ 4** и **ЦБ 6** – поворот элемента; **ЦБ 2** – закрепить элемент на выбранном месте. **ЦБ 8** стирает все элементы, пересекающиеся с выбранным.

ИЗМЕНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ

Выбери элемент с помощью клавиш направления. Клавишами **Del** и **PgDn** можно перемещаться и выбирать элементы из разных категорий. Выбранная категория показана в верхнем левом углу экрана. Выбрав категорию, используй клавиши **Home** и **End**, чтобы перемещаться между элементами в этой категории. Название выбранного элемента написано над ним.

ПОВЫШЕНИЕ/ПОНИЖЕНИЕ УРОВНЯ ЗЕМЛИ

Клавишами **ЦБ 7** и **ЦБ 9** можно повышать и понижать уровень земли под выбранным элементом. Чтобы поднять или опустить землю на большой площади, выбери большой элемент, например, один из элементов категории «Бассейны». Потом нажми **ЦБ 7** или **ЦБ 9**, чтобы поднять или опустить сразу большой кусок земли.

ИНСТРУМЕНТЫ И БУФЕР ОБМЕНА

Ты можешь выбрать фрагмент своего парка (или любого другого), скопировать его и вставить с помощью инструмента выбора территории. Клавишами выбора выбери категорию «Инструменты» и найди курсор «Выбор территории». Помести курсор в нужное место. Нажми **ЦБ 2**, чтобы начать выбор, с помощью клавиш выбора выбери необходимый фрагмент (он подсветится красным) и нажми **ЦБ 2**, чтобы завершить выбор. Появится меню выбора:

- **Продолжить** – Вернуться в редактор парков.
- **Копировать** – скопировать выбранный фрагмент и поместить его в Буфер обмена для дальнейшего использования.

Примечание: Если для парка осталось мало свободной памяти, скопировать большой фрагмент не удастся.

- **Вырезать** – удалить выбранный фрагмент и сохранить его в буфере обмена, чтобы использовать в другом месте.
- **Удалить элементы** – Очистить выбранную территорию.

Выбрав фрагмент и применив функцию **Копировать** или **Вырезать**, с помощью клавиш выбора выбери категорию «Буфер обмена». Прокрути список слева направо, чтобы просмотреть все сохраненные фрагменты. Теперь ты можешь перемещать выбранный фрагмент по парку и «приклеить» его на нужное место клавишей **ЦБ 2**.

ИНСТРУМЕНТ «ПРОВАЛЫ»

Когда сложный прыжок или маневр выполняется над провалом, начисляются лишние очки. Делать трюки над провалами — лучший способ поставить рекорд. Провал может быть где угодно — можно перепрыгивать с одного трамплина на другой, между находящимися далеко друг от друга четвертьрампами, вставить прыжок посреди грайнда по сложной извилистой трубе или даже прыгать в режиме Manual на неровной плоскости.

СОЗДАНИЕ ПРОВАЛОВ

Провалы всегда соединяют два объекта. В редакторе инструментом «Провалы» выбери первый из объектов, а затем второй. Теперь на каждом из них появилась «сетка провала». Она выглядит как белая проволочная «стена». Чтобы преодолеть провал, игрок должен прыгнуть сквозь сетку на одной стороне провала и перед приземлением пролететь через вторую, на другой стороне. Наведи инструмент «Провалы» на элемент, к которому относится провал, чтобы редактировать соответствующую сетку провала. Клавишами **ЦБ 4** и **ЦБ 6** можно переместить сетку провала на другую сторону объекта. Клавишами **ЦБ 7** и **ЦБ 9** можно изменить габариты выбранного провала. Чтобы открыть меню провала, нажми **ЦБ 2**.

МЕНЮ ПРОВАЛА

- **Имя провала** — текст, который появляется на экране, когда игрок перелетает через провал.
- **Счет** — Здесь ты определяешь, сколько очков «стоит» провал.
- **Тип провала** — Можно задать условия попадания игрока в провал. Это полезно при создании сложных заданий на преодоление провалов. Например, можно поставить условие, что игрок может попасть в провал только в режиме ходьбы или прицепившись к машине.

Подсказка: попасть в меню провала можно, наведя инструмент «Провалы» на объект, подкрашенный голубым, и нажав **Enter**.

Стереть провал можно, наведя инструмент «Провалы» на соответствующий фрагмент и нажав **ЦБ 8**. Удаляются обе стороны провала.

Примечание: провалы нельзя присоединять непосредственно к трубам, созданным инструментом «Трубы». Их следует прикреплять к элементам под трубами.

ИНСТРУМЕНТ «ТРУБЫ»

Новинка *Tony Hawk's Underground 2* — инструмент для прокладывания труб любой формы — позволяет сооружать сложные конструкции, проходящие под и над любыми другими объектами в парке. С помощью инструмента «Трубы» ты можешь «рисовать» трубы по своему вкусу. Когда ты выбираешь инструмент «Трубы», по умолчанию включается режим свободного движения. Клавишами выбора передвигаешь курсор по парку. Клавишами **ЦБ 7** и **ЦБ 9** поднимай и опускай курсор. Клавиши управления камерой управляют камерой. **ЦБ 4** и **ЦБ 6** «перебрасывают» курсор к ближайшей существующей трубе или к ближайшей точке любого объекта. Нажми **ЦБ 2**, чтобы закрепить начальную точку, и приступай к прокладке труб. Передвигая курсор, ты увидишь трубу, связывающую его с начальной точкой. Прижимай **ЦБ 2**, чтобы закрепить трубы. Закончив, нажми **ЦБ 8**, и курсор вернется в режим свободного движения.

ИЗМЕНЕНИЕ ПРОЛОЖЕННЫХ ТРУБ

Инструмент «Трубы» можно использовать также для изменения существующих труб. Наведи курсор на трубу или узел труб (они должны замигать). Нажми **ЦБ 8**, чтобы удалить мигающий фрагмент. Нажми **ЦБ 4** или **ЦБ 7**, чтобы «подцепить» ближайшую трубу. Теперь ее можно перетаскивать куда угодно, поднимать или опускать. Нажми **ЦБ 2**, чтобы закрепить трубу в новом положении и вернуться к режиму свободного движения.

Примечание: Скользить можно только по трубам, изогнутым под углом 45° или меньше. Когда ты прокладываешь трубы, связки, по которым НЕЛЬЗЯ катиться без остановок, выделяются красным цветом. Если стык окрашен зеленым, значит, по нему можно проскользить.

ДРУГОЕ

Чтобы вернуться в меню редактора парков, нажми **Esc**. **ЦБ 1** и **ЦБ 3** соответственно увеличивают и уменьшают масштаб изображения.

Меню «Свой парк»

При работе с парком нажми **Esc**, чтобы перейти в меню редактора парков.

- **Продолжить** — Продолжить работу в редакторе парков с того места, где ты закончил в прошлый раз.
- **Проверка** — Персонаж, которым ты играл последним, оказывается в созданном тобой парке. Можешь оценить свое творение на практике.
- **Создать задание** — См. раздел «Свои задания».

- **Время суток** — Катайся утром, днем, вечером или ночью.
- **Изменить тему** — На выбор предлагается 5 тем. Тему можно изменить в любое время. При изменении темы сам парк не меняется.
- **Изменить размер парка** — Этот пункт меню позволяет обрезать или добавлять территорию к твоему парку. Каждой стороной парка ты можешь управлять отдельно.
- **Снести парк** — Удалить все, что уже есть в парке, чтобы можно было начать сначала... если хочешь!
- **Сохранить парк** — сохранить парк на жесткий диск. Имя, которое ты задашь при сохранении, станет именем твоего парка.
- **Загрузить парк** — загрузить созданный ранее парк с жесткого диска.
- **Загрузить готовый парк** — загрузить уже построенный парк, входящий в состав *Tony Hawk's Underground 2*. Разглядывая готовые парки, можно многое узнать об устройстве парка. Их можно изменять, перестраивать и сохранять заново.
- **Выход** — возврат в главное меню.

ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

СТАРТОВЫЕ ПОЗИЦИИ

- **Старт игрока 1** — Зеленый предмет с меткой «1Р» — стартовая позиция игрока 1. Она отмечает, откуда игрок будет начинать проходить уровень. На каждом уровне может быть только одна стартовая позиция.
- **Старт игрока 2** — Зеленый предмет с меткой «2Р» — стартовая позиция игрока 2. Аналогично, она отмечает, откуда в сетевой игре будет начинать уровень игрок 2.
- **Старт сетевой игры/КОЗЕЛ** — Здесь задаются стартовые позиции для игры КОЗЕЛ. Стартовая позиция игрока 1 становится стартовой позицией игры КОЗЕЛ. На одном уровне может быть не более 6 стартовых позиций для игры КОЗЕЛ.
- **Корона** — место, где появится корона при игре в Царя горы. На уровне можно разместить до 6 корон.
- **Флаг** — здесь будут располагаться флаги команд при игре в захват флага (сетевая игра по Интернету).

СЧЕТЧИК ПАМЯТИ

Когда ты добавляешь элементы, трубы и задания уровня, счетчик памяти внизу экрана наполняется. Когда весь счетчик заполнен красным, к парку ничего больше нельзя добавить.

***Примечание:** Чем больше максимальное число игроков, тем меньше остается свободной памяти для парка, и наоборот, чем меньше игроков, тем больше остается памяти.*

Свои задания

Хочешь создать свою собственную игру?

Возьми за основу один из созданных тобой парков или один из уровней игры и придумай свои задания и цели. Обменивайся ими с друзьями или играй по сети в «Заказ». Трюки, комбо, извилистые линии — все, что пожелаешь: требуется лишь немного времени и богатая фантазия.



В главном меню выбери «Свои» режимы, затем **Свои задания**. Если хочешь разыграть задания, созданные кем-то другим, выбери **Загрузить задания**. Попав в меню выбора уровня, ты увидишь цифры под названием каждого уровня. Самая правая означает максимальное число заданий для этого уровня. Предыдущая цифра — число уже созданных заданий для уровня. Выбрав уровень, ты оказываешься на нем в режиме свободного катания. Подъезди к пешеходу, чтобы запустить задание, или нажми на паузу и выбери «Просмотр заданий», чтобы перейти к одному из них.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ЗАДАНИЙ

В этом же режиме можно создавать собственные задания. Чтобы добавить задание на уровень, нажми **Есc** и выбери **Свои задания**. Если это первое добавляемое задание, выбери **Создать новые задания**. Позже ты получишь доступ к уже созданным заданиям для этого уровня.

***Примечание:** для созданных парков в это меню можно попасть только из меню настроек редактора парков.*

УПРАВЛЕНИЕ

При создании нового задания первые два этапа всегда будут одинаковыми: сначала создай пешехода, который будет давать это задание, а затем помести стартовую позицию там, где игрок должен приступать к этому заданию. Клавишами выбора передвигаешь пешехода или курсор по уровню. Клавиши управления камерой перемещают камеру, чтобы можно было аккуратнее разместить объекты на уровне. **ЦБ 7** и **ЦБ 9** опускают и поднимают объекты. **ЦБ 1** и **ЦБ 3** соответственно увеличивают и уменьшают масштаб изображения. Чтобы закрепить объект на уровне, нажми **Enter**. Теперь выбери задание из следующего списка:

Буквы SKATE — Игрок должен собрать все 5 букв слова SKATE за заданное время. Размести на уровне пешехода, который будет давать задание (см. выше). Потом выбери стартовую позицию для игрока (отмечается зеленой надписью 1P и желтой стрелкой). Теперь разбросай по уровню буквы S-K-A-T-E так, как тебе хочется. Игроки могут собирать буквы, катаясь, идя пешком, на буксире или за рулем любой машины в *Tony Hawk's Underground 2*.

Буквы COMBO — Размести на уровне пешехода, стартовую позицию и буквы COMBO. Игрок должен собрать все буквы за одно комбо.

На счет — Размести пешехода и стартовую позицию. Затем зайди в меню редактирования заданий и задай счет, который должен будет набрать игрок.

Комбо на счет — Размести пешехода и стартовую позицию. Затем зайди в меню редактирования заданий и задай счет, который игрок должен набрать за одно комбо.

Скейт-трюки — Размести пешехода и стартовую позицию. Затем зайди в меню редактирования заданий. В этом задании у правого края экрана будут появляться трюки, и игрок должен их выполнить прежде, чем заполнится весь экран.

Комбоскейт-трюки — Размести пешехода и стартовую позицию. Затем зайди в меню редактирования заданий. Комбоскейт-трюки аналогичны скейт-трюкам, но игрок стирает блоки на экране комбинациями трюков.

Блоки трюков — Размести пешехода и стартовую позицию. Затем зайди в меню редактирования заданий. Блоки трюков аналогичны скейт-трюкам, но трюки появляются в составе заранее заданных блоков.

Провал — Размести пешехода и стартовую позицию. Затем выбери провал или провалы, которые нужно будет пройти по заданию. Задания на провалы — одни из самых популярных и гибких заданий в *Tony Hawk's Underground 2*.

В задании на провал можно ставить условия: просто пересечь провал (или провалы) или выполнить при этом определенный трюк. Задания на провалы можно выполнять, катаясь на скейте, прицепившись к транспорту или передвигаясь пешком, так что они пригодятся и для замысловатых трюков (вроде «900 градусов через канал»), и для безумных прыжков на машине.

МЕНЮ РЕДАКТИРОВАНИЯ ЗАДАНИЙ

После того, как ты разместил объекты для задания, откроется меню редактирования заданий. Также, чтобы редактировать задание, можно приостановить игру, выбрать **Свои задания**, выделить задание, которое ты собираешься редактировать, и нажать **Enter**. В этом меню содержатся все параметры задания, которые можно изменять. Вот некоторые из них:

Расположение — Выбери этот пункт, чтобы передвинуть предметы, которые ты разместил, создавая задание. Нужно передвинуть их все.

Задать время — Задай число секунд, за которые игрок должен выполнить задание. По умолчанию установлено 120 (2 минуты).

Задать счет — Задай число очков, которое нужно набрать (для заданий со счетом). **Название задания** — Впиши название задания, под которым оно будет появляться в меню просмотра заданий.

Имя пешехода — Дай имя пешеходу, который будет давать задание.

Текст задания — Впиши описание задания. Его будет «произносить» пешеход, когда к нему подойдет игрок.

Сообщение о победе — Впиши текст, который будет «произносить» пешеход, когда игрок выполнит задание.

Удалить задание — Удалить задание.

Проверить задание (только на обычных уровнях) — Выбери этот пункт, чтобы оказаться в игре и автоматически начать текущее задание.

Примечание: Этот вариант отсутствует при создании заданий в меню «Свой парк». Чтобы проверить задание в режиме «Свой парк», вернись в меню паузы режима «Свой парк» и выбери «Проверка».

Управление — Определи, как игрок должен начать выполнять задание. Можно выбрать между режимами «катание», «ходьба» и «только ходьба» (игрок не сможет переключиться обратно в режим «катание» до окончания задания). В игре SKATE, игре на счет и заданиях с провалами можно также начинать задание на машине или другом виде транспорта, в зависимости от уровня.

Выбрать провал (только для заданий с провалами) — выбери провал, который нужно преодолеть... и не забудь сказать об этом игроку в тексте задания!

Примечание: выбирать можно только провалы, созданные тобой или уже находившиеся на этом уровне.

Заданный трюк (только для провалов) — Впиши название трюка, который должен выполнить скейтер, прыгая через провал (или провалы). Убедись, что название трюка написано именно так, как в строке трюков внизу экрана (появляется во время игры, когда выполняется трюк), иначе задание будет невыполнимо.

Изменить скейт-трюки/блоки трюков — Любые варианты.

МЕНЮ ПАУЗЫ В РЕЖИМЕ «СВОИ ЗАДАНИЯ»

Сохранить задания – Сохранить созданные задания на жесткий диск. Файл заданий вмещает до 120 заданий, до 10 на каждом уровне.

Примечание: задания для своего парка сохраняются вместе с парком.

Загрузить задания – Загрузить новый файл заданий.

Примечание: после загрузки файла заданий ты можешь не увидеть никаких заданий, потому что они не относятся к тому уровню, на котором ты находишься. Чтобы узнать, на каких уровнях есть задания, перейди к экрану выбора уровня.

Последнее примечание по заданиям: Чтобы научиться создавать интересные задания, перейди в режим «Свой парк» и загрузи один из готовых парков с понравившимися заданиями. Попробуй отредактировать задания, чтобы понять, как их составлять.

Трюки

РЕДАКТИРОВАНИЕ ТРЮКОВ

Примечание: Служба поддержки Activision не решает проблемы с трюками, созданными пользователем.

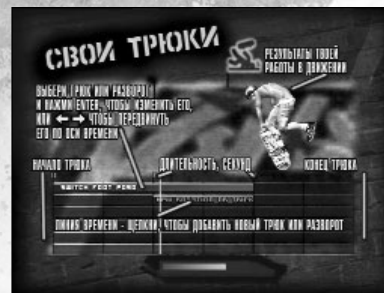
Работая в «своих» режимах или играя, ты в любой момент можешь модифицировать свои трюки. Меняй их, пока не найдешь самый подходящий для тебя набор. Чтобы изменить трюки, выбери категорию, которую хочешь редактировать: захваты, вращение доски, трюки на краю, особые. Выбери трюк, который хочешь добавить, затем выбери комбинацию клавиш, которая будет ему соответствовать.

ОСОБЫЕ ТРЮКИ

Для выполнения особых трюков необходимо нажать не менее трех клавиш. У всех скейтеров в начале игры только 4 ячейки для особых трюков, но, выполняя задания в кампании, можно заработать еще семь.

Свои трюки

Сочетай разные движения, чтобы создать свой собственный трюк! Выбери «Свои трюки» в главном меню, чтобы создать новый трюк и опробовать его на уровне «Бостон». Во время игры – в режиме кампании или в режиме «Свободное катание» – ты в любой момент можешь приступить к созданию нового трюка, выбрав «Свои трюки» в меню паузы.



МЕНЮ «СВОИ ТРЮКИ»

Если ты создаешь трюк в первый раз, выбери **Создать новый трюк**, чтобы войти в мастерскую трюков, или выбери один из множества готовых, чтобы посмотреть, как они делаются. В обоих случаях ты окажешься в интерфейсе временной развертки. Справа сверху – твой скейтер; вдоль нижнего края экрана – временной график элементов текущего трюка. Создай собственный трюк, добавляя компоненты на линию времени. Пока ты редактируешь трюк, скейтер сверху слева будет выполнять его раз за разом. Трюк начинается с левого конца линии времени (0 секунд) и продолжается вплоть до конца последнего добавленного компонента. Чтобы начать, нажми **Enter** и добавляй на линию времени новые трюки, анимацию, повороты тела или звуки. Для каждого компонента можно определить тип анимации, ее продолжительность и другие детали. Передвигаясь по линии времени, используй клавиши «влево» и «вправо», чтобы разместить каждый элемент на отдельном участке линии. Чтобы создавать сложные трюки, накладывая друг на друга движения и повороты. Выдели компонент на линии времени и нажми **Enter**, чтобы отредактировать связанные с ним настройки. Примеры настроек:

Длительность – Сколько секунд выполняется этот компонент.

Старт/Стоп – Используется для трюков с анимацией, чтобы «отрезать» начало или конец анимации. Например, если ты хочешь включить в трюк kickflip (закручивание доски легким пинком) так, чтобы доска поворачивалась только наполовину, поставь «Старт» на 0% (начало трюка) и «Стоп» на 50% (середина kickflip). Используя куски существующих трюков, можно создавать совершенно новые трюки.

Время захвата (только для захватов) – Задаёт время удержания захвата.

С удержанием (только для захватов) – Выбери **Да**, если хочешь, чтобы игрок удерживал или «крутил» захват, прижав **ЦБ 4** или **ЦБ 6** во время выполнения трюка. В одном трюке можно использовать только один захват с удержанием.

Назад (для некоторых трюков) – Выбери **Вкл**, если хочешь, чтобы трюк выполнялся задом наперед.

Очки — Продолжительность и сложность трюка определяет количество очков, которое за него дадут.

Вращение — С помощью ЦБ 9 можно включать/выключать управляемые игроком повороты во время трюка. Если вращение отключено, игрок не может крутить трюк в воздухе, но в качестве компенсации очков за трюк начисляется больше.

Когда закончишь добавлять и настраивать компоненты и захочешь попробовать трюк на практике, нажми **ЦБ 8**, чтобы вернуться в меню **Свои трюки**. **Вернуться в редактор** — Снова открыть линию времени, чтобы изменить созданный трюк. **Просмотр трюка** — Попробуй новый трюк в игре, чтобы посмотреть, как он выполняется. Для упрощения он будет временно запускаться сочетанием клавиш «стрелка влево» и **ЦБ 4**.

Назвать трюк — Назови его, как тебе хочется.

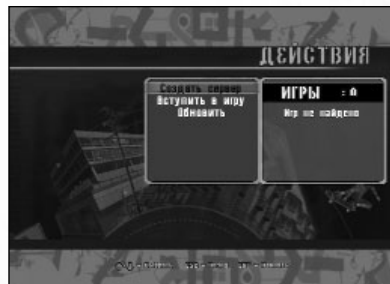
Сохранить трюк — Сохрани трюк на жесткий диск, чтобы его можно было показать в сети.

Готово — Возврат в текущий режим игры. При выходе тебя спросят, хочешь ли ты сохранить созданный трюк. Одновременно можно использовать до 10 созданных трюков. Все 10 трюков будут сохраняться на жесткий диск вместе со скейтером. Дополнительные трюки можно также сохранить на диск отдельно. См. выше описание команды «Сохранить трюк».

Примечание: Если ты хочешь сохранить созданный трюк, его нужно постоянно привязать к твоему скейтеру в меню редактирования трюков. Для этого выбери комбинацию клавиш, которая соответствует этому трюку, и когда появится список трюков, прокрути его до конца — пользовательские трюки находятся там.

Игра по Интернету и локальной сети

Entertainment Software Association признала игру *Tony Hawk's Underground 2* допустимой для подростковой аудитории (рейтинг Teen), но содержимое игры может изменяться вследствие интерактивного обмена. Компания Activision не несет ответственности за содержимое, отсутствующее в оригинальной игре. **Просим Вас ознакомиться с условиями игры по Интернету, изложенными на сайте www.thug2online.com.**



ВХОД В ИГРУ

- Чтобы играть по Интернету, выбери в меню сетевой игры пункт **Игра по Интернету**. Затем выбери скейтера, которым ты хочешь играть. Теперь можно редактировать трюки, задать свое имя для игры в Интернете и затем нажать кнопку **Готов** для продолжения.
- Чтобы играть по локальной сети, выбери в меню сетевой игры пункт **Сетевая игра**. Теперь можно редактировать трюки, задать свое имя для игры по LAN и затем нажать кнопку **Готов** для продолжения.

Примечание: Если из главного меню не удастся никуда попасть, у тебя неправильно настроена сеть. Проверь оборудование, кабели и настройки сети и попытайся еще раз.

Если ты собираешься играть по Интернету, ты получишь сообщение, в котором тебя спросят, хочешь ли ты оформить профиль GameSpy®. Игра *Tony Hawk's Underground 2* использует GameSpy® (www.Gamespy.com) для игры по Интернету. (Установщик GameSpy Arcade находится на установочном диске *Tony Hawk's Underground 2* в папке «Дополнительно».) Оформив профиль и предоставив GameSpy свой адрес e-mail, ты сможешь найти друзей в Интернете с помощью списка друзей *Tony Hawk's Underground 2* и вывесить в сети свои показатели. Подробные сведения о профилях GameSpy® можно найти на www.gamespy.com. Теперь выбери в меню «Настройки Интернета» пункт **Игра по Интернету**, если хочешь немедленно начать играть. В списке регионов GameSpy® (в режиме LAN не показан) перечислены доступные регионы GameSpy®, в которых работают серверы *Tony Hawk's Underground 2*. Число справа от названия региона означает, сколько серверов работает сейчас в сети в этом регионе.

Примечание: На некоторые профессиональные серверы пускают только игроки с рангом не ниже определенного.

Выбрав регион, справа ты увидишь список серверов этого региона. Слева находится список пользователей, а внизу — окно чата. В середине — меню действий:

- **Создать сервер** — Создать свой сервер.
- **Вступить в игру** — Войти на один из серверов из списка справа.
- **Наблюдать** — Войти на сервер в качестве наблюдателя.
- **Обновить** — Обновить список серверов.
- **Список пользователей** — Открыть список пользователей, где ты можешь просмотреть, какие пользователи находятся сейчас на сервере. Если ты вошел на сервер с помощью профиля GameSpy, ты можешь выбрать пользователя и добавить его в свой список друзей. Значки в виде скейтбордов рядом с никами игроков показывают их сетевой ранг. Если ранг не показан, пользователь не выкладывал свои показатели в Интернете. Чем краснее значок, тем выше сетевой ранг.

- **Список друзей** — Просмотреть статус игроков, уже добавленных в твой список друзей. Ты можешь узнать, кто из них находится сейчас в сети и где они играют. Присоединись к ним, выбрав **Вступить в игру** или **Наблюдать**.
- **Ввести сообщение** — Написать сообщение в чат (окно чата появляется внизу слева).
- **Быстрый чат** — Чтобы быстро перекинуться парой слов прямо в игре, нажми **Enter**.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ

Когда ты выбираешь в меню **Вступить в игру**, курсор перемещается к списку серверов.

При наведении курсора на название сервера отображается информация о нем:

- **Пинг** — Время, которое требуется для передачи данных с твоего компьютера на сервер. Чем меньше пинг, тем быстрее соединение с сервером.
- **Режим** — В какую игру играют или собираются играть.
- **Опыт** — По этому показателю можно получить приблизительное представление, насколько опытные игроки, с которыми тебе придется играть. 1 — новички; 5 — только для закаленных игроков в *Tony Hawk's Underground 2*!
- **Уровень** — Карта, на которой играют на этом сервере.
- **Ранг** — ДА означает, что результаты игры на этом сервере (2-минутная игра «Трюк-атака» или «Граффити») будут отражены в системе Интернет-статистики *Tony Hawk's Underground 2*.
- **Игроки** — Число участников игры показано слева сверху. Максимальное число — 8 игроков. Ниже перечислены имена игроков.

Наверху экрана также указывается, началась ли уже игра, и другая важная информация о данном сервере. Выдели сервер и нажми **ЦБ 2**, чтобы попытаться вступить в игру. Если на сервере есть свободное место, уровень загрузится, и вперед!

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Если ты хочешь сам создать сервер, ты попадешь в меню «Настройки сервера».

Как только твой сервер будет создан, остальные игроки увидят его в списке серверов и могут попытаться войти на сервер. При создании сервера следует задать следующие настройки:

- **Имя** — Задать имя сервера, под которым он будет значиться в списке.
- **Уровень** — Карта уровня, на которой ты собираешься играть (ее можно изменить во время игры).

- **Игроки** — Максимально допустимое число игроков. Для серверов, подключенных по широкополосному каналу — 8, для модемного подключения — 3. Выбери число игроков, оптимально соответствующее качеству связи.
- **Наблюдатели** — Разрешить или запретить наблюдателям входить на сервер. Одновременно в игре может присутствовать только 1 наблюдатель.
- **Команды** — Сколькими командами ты хочешь играть. Этот показатель можно изменить во время игры.
- **Опыт** — Задай уровень опыта: 1 для новичков, 5 для закаленных ветеранов.
- **Ограничение ранга** — Каждый игрок, имеющий профиль GameSpy® и сыгравший 2-минутную игру «Трюк-атака» или 2-минутное «Комбо-Мамбо», получает определенный ранг. В зависимости от твоих достижений твой ранг увеличивается (максимальное значение — 10). Все игроки начинают с рангом 0.

В качестве хозяина сервера ты решаешь, игроки какого ранга могут войти на твой сервер. По умолчанию ограничение по рангу поставлено на «Нет».

Меньше: Выбери этот параметр, если ты хочешь играть с клиентами рангом НИЖЕ вписанного тобой. Например, **Меньше 3** означает, что клиенты с рангом 3 и выше не смогут вступить в игру.

Больше: Выбери этот параметр, если ты хочешь играть с клиентами рангом ВЫШЕ вписанного тобой. Например, **Больше 5** означает, что на сервер смогут войти только клиенты с рангом 6 и выше.

- **Пароль** — Ты можешь поставить пароль на вход. Тогда туда смогут войти только те, кому известен пароль. Чтобы сервер был доступен для всех, оставь поле пароля пустым.
- **Готов** — Выбери этот пункт, когда будешь готов запустить сервер.

Замечание о брандмауэрах: Для того чтобы можно было создать сервер игры *Tony Hawk's Underground 2* за маршрутизатором с NAT (Network Address Translation) или брандмауэром, необходимо включить переадресацию портов. Все данные порта 5150 UDP (User Datagram Protocol) должны пересылаться (переадресовываться) на IP-адрес, присвоенный твоему компьютеру.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС В СЕТЕВОЙ ИГРЕ

Сервер игры *Tony Hawk's Underground 2* поддерживается одним из игроков (хозяином) и может вмещать до 8 скейтеров и 1 наблюдателя. Если на входе ты выбираешь «Вступить в игру», ты считаешься «клиентом» соответствующего сервера. Выбрав «Создать сервер», ты становишься «сервером», или «хозяином». В начале игры ты скорее всего окажешься в режиме свободного катания. В этом режиме можно осмотреться и опробовать уровень или обсудить его с приятелями в чате. Когда хозяин будет готов приступить к игре, ты получишь предупреждение, и игра

начнется. По окончании игры ты увидишь результаты и затем вернешься в режим свободного катания.

МЕНЮ ПАУЗЫ КЛИЕНТА

Если в игре ты — клиент, начало игры зависит только от хозяина, а ты так, за компанию. Нажав **Esc**, ты попадаешь в меню паузы клиента. Здесь имеются следующие настройки:

- **Продолжить** — Вернуться в игру.
- **Настройки** — Этот пункт открывает подменю:

Яркость — Настройка яркости монитора.

Звук — Как и в одиночной игре, здесь можно выбирать саундтреки, настраивать громкость и т.д.

Настройки экрана — Здесь определяется, какая информация должна появляться на экране во время игры.

Отображение очков (только для команд) — Выбери, что будет показано в результатах: индивидуальные результаты или только счет всей команды.

Автоостановка — По умолчанию, когда ты приостанавливаешь игру или печатаешь сообщение, твой скейтер останавливается. Эту настройку можно отключить, чтобы не прерывать игру даже при открытом меню. Например, ты играешь, а твой друг что-то печатает в чате.

Задать рестарт/На рестарт — Задай точку, в которой будешь начинать игру, и перейди туда. Доступно только в режиме свободного катания.

- **Изменить трюки** — Изменить настройки трюков или загрузить созданные тобой трюки. Если игра уже началась, ты можешь только просмотреть свои трюки, но не изменять их.
- **Список игроков** — Посмотри, кто сейчас в игре, и добавь их в список друзей (необходим профиль GameSpy).
- **Чат** — Выбери этот пункт, чтобы ввести сообщение.
- **Наблюдать** — Переключиться в режим наблюдателя.

Примечание: Обратный переход невозможен; придется выйти из игры и снова войти в нее игроком.

- **Выход** — Из игры можно выйти в любое время, нажав **Выход**.

Подсказка: Чтобы быстро отправить сообщение, нажми **Enter** и набирай текст. Для отправки нажми **Enter** еще раз.

МЕНЮ ПАУЗЫ ХОЗЯИНА

Будучи хозяином, ты управляешь игрой, и от тебя зависит, во что вы играете, как игра настроена и когда начинать. В твоём меню паузы есть те же пункты, что и у клиентов, плюс несколько дополнительных:

- **Начать игру** — Этот пункт открывает подменю:

Тип игры — Выбери, во что хочешь играть — ты тут главный!

Лимит времени — Реши, сколько времени будет идти игра.

Остановка на нуле — **ДА** — когда часы покажут 0, игра закончится. **Нет** — игроки, выполняющие в этот момент комбо, смогут его закончить.

- **Настройки хозяина** — Почти совпадают с настройками при запуске сервера. Отсюда можно включать/отключать поддержку игры командами, менять имя сервера, задавать пароли и включать/отключать столкновения игроков.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ

Здесь задаются настройки всей игры, например «Без разворотов» или «Без ходьбы». Эти настройки действуют для всех игроков на сервере. Здесь даже появляются некоторые читы, открытые тобой в кампании.

- **Сменить уровень** — Переключиться на другой уровень. Все игроки перейдут туда вместе с тобой.
- **Список игроков** — Выбери игрока и добавь в свой список друзей. Или, если кто-то довыпендривался, выбери **Выкинуть**, чтобы вышвырнуть его из игры, или **Бан** — выкинуть из игры и не разрешить вернуться.

Подсказка: Быть хозяином можно только на уровнях, которые ты уже открыл. Уровни открываются по мере прохождения кампании в одиночной игре. Клиентом же ты можешь быть на любом уровне — даже на секретных!

КОМАНДНАЯ ИГРА

Если на сервере включен параметр «Команды», можно образовывать команды и соревноваться в общем зачете. На сервере может быть до 4 команд. В команде может быть сколько угодно игроков — хоть два на два, хоть семеро на одного.

Когда на сервере создаются команды, на уровне появляются флаги команд (до 4 штук). Подкатись к флагу, чтобы вступить в команду, или подкатись к другому, чтобы перейти в другую команду. Если игра уже началась, переходить из команды в команду нельзя.

Настройки игры

СОХРАНИТЬ/ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ

См. раздел «Сохранение и загрузка».

Настройки игры – Здесь можно задавать настройки, параметры звука, режим экрана и пр.

Настройка управления – Здесь можно настроить параметры управления:

- **Вибрация** – Включить/отключить вибрацию (по умолчанию она всегда включена).
- **Авторагон** – Если этот параметр включен, твой скейтер будет сам разгоняться при движении. Если он отключен, разогнаться придется вручную. Для разгона вручную нажимай **ЦБ 4** (по умолчанию параметр включен).
- **Поворот на 180** – Если этот параметр включен, клавиши **ЦБ 7** и **ЦБ 9** работают несколько иначе. При включенном параметре «Поворот на 180» тебе достаточно только нажать **ЦБ 7** и **ЦБ 9**, чтобы развернуться четко на 180 градусов (по умолчанию параметр отключен).
- **Звук** – Настройка параметров звука:
- **Песни** – Случайное или последовательное воспроизведение саундтрека.
- **Пропустить трек** – Пропустить трек, который воспроизводится в данный момент.
- **Список воспроизведения** – Просмотреть список воспроизведения и выбрать треки, которые будут проигрываться.
- **Громкость музыки** – Настройка громкости музыки.
- **Громкость звука** – Настройка громкости звуковых эффектов в игре.
- **Особые звуки** – Включение и отключение звуковых эффектов при завершении особых трюков.
- **Музыкальные зоны** – Некоторые аудиотреки проигрываются только в определенных участках уровня. Эти треки можно включить и отключить с помощью этого параметра.

НАСМЕШКИ

Здесь настраиваются насмешки скейтера. Можно редактировать четыре насмешки. (Рядом с насмешками указаны клавиши, с помощью которых они выводятся.)

КРОВЬ

Здесь можно включить и отключить отображение крови (по умолчанию этот параметр включен).

Прогресс игры – Посмотри, как далеко ты зашел... и сколько тебе еще идти! Проверь, сколько очков ты набрал в кампании или сколько заданий выполнил в режиме «Классика». Здесь же можно посмотреть список преодоленных провалов.

РЕКОРДЫ

На этом экране перечислены все рекорды в игре. Прокручивай список влево и вправо, чтобы просмотреть все уровни. Для каждого уровня приведено пять лучших результатов и пять лучших комбо, а также самые длительные грайнд, мануал, трюк на краю и комбо для этого уровня.

ЧИТ – КОДЫ

Здесь ты можешь ввести секретные коды, которые можно найти в игровых журналах и на геймерских сайтах. Давай, жульничай... зря мы, что ли, предусмотрели такую возможность?

РОЛИКИ

Здесь можно просмотреть все ролики в игре. Некоторые ролики открываются по мере прохождения кампании.

Авторы

Разработка игры для PC BEENOX STUDIOS

Исполнительный продюсер

Dee Brown

Продюсер

Nabil Yared

Ведущий программист

Sylvain Morel

Программист

Simon Hatch

Дополнительное программирование

Sibastien Poirier

Разработали, Реализовали и Разнесли: NEVERSOFT ENTERTAINMENT

Команда разработчиков THUG2

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
Rork 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

Движок и инструментальный THUG2

Dave Cowling
Kendall Harrison
Garrett Jost
Rulon Raymond
Damian Stones
Fred Wang

Дополнительное программирование, художественные работы и дизайн уровней

SuperVillain Studios

Команда SuperVillain Studios

Tim Campbell
Steve Ganem
Chris Glenn
Jason Hasenauer
Chris Rausch
Josh Taylor

Тестировщики Neversoft

Michelle Deyo
Ryan Ramsey
Tony White

Поддержка Neversoft

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
и
Logan

Автор сюжета THUG2

Rob Hammersley

Благодарности от Neversoft

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
и

thugXonline.com

Издатель ACTIVISION PUBLISHING, INC.

Продюсеры
Kragen Lum
Stacey Drellishak

Исполнительный
продюсер
Brian Bright

Координаторы производства

Doug Heder
Mike Hall

Всемирный исполнительный директор по музыке

Tim Riley

Супервайзер по музыке и координатор лицензирования

Brandon Young

Вступительный видеоролик

Creative Domain

Подготовка и продюсирование фильма

World Destruction Tour

900 Films
Bails Videos

411 Video Magazine

Актеры озвучивания

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

Скейтеры

Tony Hawk

Bob Burmquist

Eric Koston

Bam Margera

Rodney Mullen

Chad Muska

Ryan Sheckler

Mike Vallety

Знаменитости в эпизодах

Cut Chemist
Steve "Steve-O" Glover

Jesse James
Natas Kaupus
Phil Margera
Wee Man

ACTIVISION STUDIOS

Президент, Activision Publishing

Kathy Vrabec

Вице-президент, студии в Северной Америке

Dave Stohl

Вице-президент по глобальному бренд-менеджменту

Will Kassoy

Директор по глобальному бренд-менеджменту

Jeff Kaltreider

Глобальный бренд- менеджер

Gary Pfeiffer

Помощник бренд-менеджера

Joanne Wong

Менеджер по корпоративным коммуникациям

Ryh-Ming C. Poon

Публицист по корпоративным коммуникациям

Aaron Grant

Консультант по маркетингу/ лицензированию

Lisa Hudson

Black Sun Productions ТВОРЧЕСКИЕ УСЛУГИ

Вице-президент по творческим услугам

Denise Walsh

Директор по творческим услугам

Matthew Stainner

Менеджер по творческим услугам

Jill Barry

Креатив-агентство

Creative Domain
Упаковка и руководство
пользователя
Ignited Minds LLC

Юридический отдел Activision

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

Центральная технология

Ed Clune
Anthony Lu

Программирование установщика

Mike Restifo

БЛАГОДАРНОСТИ ОТ ACTIVISION

Маме и папе
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

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА И ПОДДЕРЖКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

Лидер проекта Stephen Peterson

Старший лидер проекта

John Rosser

Менеджер КК Joe Favazza

Начальник смены Brian Morrison

Лидер сети

Aldo Sarellano
Менеджер БД
Wayne Williams
Команда тестировщиков

Adam Hirst
Craig Schmidt
Eric Rodgers
Anthony Gordon
Stephen Whilden
Josh Gill
Josh Black
Leonard Williams
Mike Sutherland
Byron Brazil
Dan Ludwig
Jade Crespo
Brian Douglas
David Bunting
Clint Baptiste

Менеджер,
группа сборки кода
Tim Vanlaw
Лидер,
группа сборки кода
Jef Sedivy
Группа сборки кода
James Call
Anastasia Popova
Diego Lozano
Matt Mahler
Kristina Magpusao

Старший лидер, группа
совместимости
Neil Barizo
Старший тестер, группа
совместимости
Francis Jimenez
Группа совместимости
Pratheep Eamranond
Chris Dolan
Chris Neal
Carlos Ramirez

Старший лидер, сетевая
лаборатория
Chris Keim
Старший менеджер по
поддержке пользователей
Bob McPherson
Лидеры, поддержка
пользователей

Gary Bolduc –
телефонная поддержка
Michael Hill –
поддержка по E-mail
Отдельное спасибо,
КК/ПП

Jim Summers
Jason Wong
Marilena Rixford
Adam Hartsfield
Jason Levine
Nadine Theuzillot
Ed Clune
Matt McClure
Glenn Vistante
Jason Potter
Anthony Korotko
Jeffrey Moxley
Sion 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

Спонсоры

4 Star
Adio
Almost
Element
eS
Etnies
Girll
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
Видео съемки
900 Films
Steve Chalme
Brett Hardy
Mark Jeremias – Build
Wordwide Inc
Bam Margera
Jamie Mosberg
Chad Muska
Laban Pheidias
Wee Man

Художники граффити

Amaze
Bigfoot
Craola
Dalek
Jazi
Epik
Kasl
Kero
Kiam
Kiaz
Kixl
Leo
Nels
Obey Giant
Riot
Seks
Shaba
WAI Crue
Yoshi

Настоящий продукт содержит
программную технологию,
используемую по лицензии
GameSpy Industries, Inc.
©1999-2003 GameSpy
Industries, Inc. GameSpy и
дизайн "Powered by GameSpy"
являются товарными знаками
GameSpy Industries, Inc.
Все права защищены.



Используется технология Bink
Video Copyright © 1997-2004
RAD Game Tools, Inc.
BUTTERFINGER® является
зарегистрированным
товарным знаком Soci  t   des
Produits, Nestl   S. A.,
Vevey Switzerland
Jeep является
зарегистрированным
товарным знаком
DaimlerChrysler Corporation.
Trail Rated является товарным
знаком DaimlerChrysler
Corporation.
Граффити не является
обязательным элементом.
Товарные знаки и логотипы
McDonald's, в том числе
логотип «Золотая арка»,
а также вся связанная
интеллектуальная
собственность, принадлежат
McDonald's Corporation и
используются по лицензии.
MOTOROLA и стилизованный
логотип M зарегистрированы
в Бюро патентов и товарных
знаков США.

Все остальные наименования
продуктов и услуг являются
собственностью
правообладателей.
  Motorola, Inc. 2004.
Napster и логотип Napster
являются товарными знаками
Napster, LLC, которые могут
быть зарегистрированы в
США и других странах.
SoBe, Sobe Courage and Two
Lizards Design являются
товарными знаками South
Beach Beverage Company, Inc.

Shrek является
зарегистрированным
товарным знаком DreamWorks
L. L. C. Shrek 2, Shrek Ear
Design, Shrek 'S' TM      2004
DreamWorks L. L. C.

Intel, Pentium являются
товарными знаками или
зарегистрированными
товарными знаками
корпорации Intel и ее
подразделений в США и
других странах. Технология
Intel(r) Hyper-Threading на
платформе Intel(r) Pentium(r)
4 обеспечивает отличную
скорость и плавность работы
игры.

МУЗЫКА

“Deadly Sinners”

Исполнитель:
3 Inches of Blood
Автор: 3 Inches of Blood
Запись представлена Idol
Management

“Over the Years”

Исполнитель: 25 Ta Life
Из альбома «Friendship,
Loyalty, Commitment»
Triple Crown Records
Музыка: 25 Ta Life
Текст: Rick Healey

“No Jumper Cables (DJ paWL Remix)”

Исполнитель: Aesop Rock
Запись представлена
Definitive Jux Recordings
Записано и продюсировано:
Aesop Rock / I. Bavitz for 21
Bazooka Salute (SESAC)
Ремикс: DJ paWL /
P.lannacchino for paWL
made this

Записано и смикшировано
NASA в студии Definitive Jux.
Помощник: Spence Boogie.
Мастеринг: Tippy in The Hit
Factory
Из Definitive Jux full length
Bazooka Tooth.

“Trying To Find A Balance”

Исполнитель: Atmosphere
Авторы: Slug и Ant
Публикация: Upside Down
Heart 50% / Turn That Snare
Down 50%
С разрешения Rhymesayers
Ent. / Epitaph

“Top Billin”

Исполнитель: Audio Two
Автор: Kirk Robinson
По лицензии
Atlantic Recording Corp
По согласованию с Warner
Strategic Marketing
  1988 Atlantic Recording Corp
Hot Buttermilk Music Inc.
(ASCAP). Все права в
Северной и Южной Америке
осуществляются и
контролируются Rykomatic,
Inc. (ASCAP). Все права

за пределами Северной
и Южной Америки
осуществляются
и контролируются Rykomatic,
Inc. (PRS).

  1988 Songs of Universal, Inc.
от своего имени и от имени
First Priority Music Publ.
Все права защищены.
Используется с разрешения.

“Punks Jump Up To Get Beat Down”

Исполнитель: Brand Nubian
Авторы: Rudolph Isley, Ronald
Isley, O'Kelly Isley Jr., Lorenzo
De Chalus и Derek Murphy
По лицензии Elektra
Entertainment Group

По согласованию с Warner
Strategic Marketing
  1992 Elektra Entertainment
Group

Публикация:
EMI April Music Inc.

  1993 Universal Music Corp.
Все права защищены.
Международные авторские
права защищены.
Используется с разрешения.

“Cheesecake”

Исполнитель: Camaros (Torben
Jolma, Christian Sandaker,
Karianne Stenbock)

Из альбома “Romantique” –
Black Balloon Records 2002
Продюсирование: Sven Olsen
Записано в Athletic Sound
Studios, Halden, Norway.
P & C 2002 Black Balloon
Records

“Ring of Fire”

Исполнитель: Johnny Cash
С разрешения Columbia
Records

По согласованию с Sony
Music Licensing
Авторы: June Carter and Merle
Kilgore

Используется с разрешения
Painted Desert Music Corp.

“Unknown Soldier”

Исполнитель: The Casualties
Автор: The Casualties
Песня представлена
SideOneDummy Records

"Ring of Fire"

Исполнитель: Cut Chemist
Автор: Lucas MacFadden
Запись представлена Stable Sound

"Awesome R***"

Исполнитель: Das Oath
Автор: Das Oath
Copyright by Dim Mak Inc.

"Sonic Reducer"

Исполнитель: Dead Boys
Авторы: Cheetah Crome, Stiv Bator, Johnny Blitz, Jeff Magnum, David Thomas и Jimmy Zero.

По лицензии Warner Bros. Records Inc.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1977 Sire Records Company
©1978. CBGBs Music Corp. c/o Larry Spier, Inc. (ASCAP), New York, NY и Blue Disque Music c/o Warner-Chappell Music (ASCAP), Los Angeles, CA.

Все права защищены.

"Sin City"

Исполнитель: Dead End Road
Авторы: Jimmy Ingram, Russell D'Amato, Rob Davey и Ralph D'Amato

В записи участвовал Steph Maffei из Have Another Monkey on Lead

Записано в Sound Matrix Studios, Fountain Valley, CA

"Beat Your Heart Out"

Исполнитель: The Distillers
Автор: Brody Armstrong
По лицензии Warner Bros. Records Inc.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©2003 Reprise Records

Публикация: Chrysalis Songs от имени и по поручению Distilla Nation Music (BMI)

"Liberate"

Исполнитель: Disturbed (Dan Donegan, David Draiman, Steve "Fuzz" Kmak, Mike Wengren)

По лицензии Warner Bros.

Records Inc.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
© 2002 Warner Bros. Records Inc.

© 2002 WB Music Corp. (ASCAP) и Mother Culture Publishing (ASCAP)

Все права от своего имени и от имени Mother Culture Publishing осуществляются WB Music Corp.

Все права защищены.
Используется с разрешения.

"Certified"

Исполнитель: Diverse
Авторы: Jon Krohn, Kenny Jenkins

Запись представлена Chocolate Industries
Публикация: RJD2

"Whirlwind Pyramid"

Исполнитель: The D. O. C.

Автор: Tracy Curry
Публикация: Dollar Z Sense Muzick (BMI)

По лицензии Elektra Entertainment Group

По согласованию с Warner Strategic Marketing

© 1989 Atlantic Recording Corp

"Break on Through"

Исполнитель: The Doors

Автор: The Doors

По лицензии Elektra Entertainment Group

По согласованию с Warner Strategic Marketing

© 1995 Elektra Entertainment Group

Публикация: The Doors Music Company

"Here I Am"

Исполнитель: The Explosion

Авторы: David Walsh (Bostondazmusic), Damian Genuardi (Contra Contra), Matt Hock (Radicle X), Sam Cave (Blue Alarm), Andrew Black (Born In May)

Из альбома «Black Tape»
Запись представлена Virgin Records и Tarentulas

По лицензии EMI Film & Television Music

"Mid Life Crisis"

Исполнитель: Faith No More
По лицензии London-Sire Records Ltd.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1992 Slash Records

Публикация: Big Thrilling Music

"I Love Livin' In the City"

Исполнитель: Fear

Автор и публикатор: Lee Ving
По лицензии London-Sire Records Ltd.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1978 Slash Records

"Lexicon Devil"

Исполнитель: The Germs
Авторы: Darby Crash, George Ruthenburg

По лицензии London-Sire Records Ltd.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1978 Slash Records

©1980 Crash Course Music (BMI) administered by Bug Music Inc. (BMI)

"I Like It"

Исполнитель: Grand Puba
По лицензии Elektra Entertainment Group

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1995 Elektra Entertainment Group

Авторы: Grand Puba, El De Barge, Randy De Barge
Публикация выполнена The Game Entertainment

"Holy Calamity (Bear Witness II)"

Исполнитель: Handsome Boy Modeling School

Авторы: Josh Davis, Paul Huston, Dan Nakamura
По лицензии Tommy Boy Music

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1999 Tommy Boy Music

©1999 Mo Wax Music Ltd.

Все права на территории США и Канады осуществляются Universal Music Corp.

Все права защищены.
Используется с разрешения.

"Back On the Radio"

Исполнитель: The Hiss
Представлено Sanctuary Records Group
Panic Movement

"Pain"

Исполнитель: Jimmy Eat World
Авторы: James Adkins, Thomas J. Linton, Richard Burch и Zachary Lind

Запись представлена Universal Music Enterprises

Публикация: DreamWorks Songs (ASCAP) и Turkey On Rye Music (ASCAP) administered by Cherry Lane Music Publishing Company, Inc. (ASCAP)

"Warsaw"

Исполнитель: Joy Division
По лицензии London-Sire Records Ltd.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1978 London Records, Ltd.

Публикация: Zomba Enterprises, Inc. (ASCAP) от имени и по поручению Zomba Music Publishers, Ltd., Fractured Music. По лицензии BMG Film & TV Music.

"Grind On"

Исполнитель: Kool Savas & Melbeatz
Продюсер: Melbeatz
Авторы: S. Yurderi (Premium Blend Music Productions GmbH / BMG UFA)
Музыка: Melbeatz (Edition Optik/Sony/ATV)

Kool Savas & Melbeatz участвуют в записи с разрешения Optik Records — по лицензии Subword / BMG Ariola Muenchen GmbH

"Black Label"

Исполнитель: Lamb of God
С разрешения Prosthetic Records

Публикация: Sony/ATV Songs LLC

"That's Why They Call It A Union"

Исполнитель: Less Than Jake
Авторы: Chris, Roger, Vinnie, Buddy и JR

По лицензии Warner Bros. Records Inc.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©2003 Warner Bros. Records Inc.

"Volume"

Исполнитель: Libretto
Публикатор: Libretto
Copyright by Dim Mak Inc.

"End of the World"

Исполнитель: The Living End
Авторы: Chris Cheney

По лицензии Warner Bros. Records Inc.

По согласованию с Warner Strategic Marketing

© 2003 Warner Bros. Records Inc.

©2003 Fret Sounds (ASCAP)

"Night Prowler"

Исполнитель: The Living Legends
Предоставлено Legendary Music

Публикация: Legendary Music

"Sweet Willy Rollbar"

Исполнитель: The Melvins (Roger Osbourne)

По лицензии London-Sire Records Ltd.

По согласованию с Warner Strategic Marketing

©1994 Atlantic Records
©1995 WB Music Corp.

(ASCAP), Prison Bride Music (ASCAP) & Green Lantern Music (ASCAP)

Права от имени и по поручению prison bride music & green lantern music осуществляются WB Music Corp. (ASCAP)

Все права защищены.
Используется с разрешения.

"Whiplash"

Исполнитель: Metallica

Автор: James Hetfield
Публикация: Creeping Death Music (ASCAP)

По лицензии Elektra Entertainment Group
По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1983 Elektra Entertainment Group

"Never Give Up"

Исполнитель: Mike V and the Rats

Авторы: Mike Vallye, Jason Hampton

Запись представлена Mike V and the Rats

"No W"

Исполнитель: Ministry
Автор: Alien Jourgensen
© 2004 Представлено Sanctuary Records Group

Публикация: Thirteenth Planet, Inc.

"So It Goes"

Исполнитель: Nebula
Авторы: Nebula (Ruben Romano, Eddie Glass)
© 2003 Volcanic Pineapple Music (ASCAP)
Nebula появляется с разрешения Liquor & Poker Music.

"Interested In Madness"

Исполнитель: Operatic
Автор: Jesse Fritsch

"Rock and Roll High School"

Исполнитель: The Ramones (Jeffrey Hyman, John Cummings, Douglas Colvin)
По лицензии Warner Bros. Records Inc.

По согласованию с Warner Strategic Marketing
©1981 Sire Records Company

©1980 WB Music Corp. (ASCAP) и Taco Tunes, inc. (ASCAP)

Все права осуществляются WB Music Corp.

Все права защищены.
Используется с разрешения.

"Fall Back Down"

Исполнитель: Rancid

Авторы: Tim Armstrong и Lars Frederiksen

Предоставлено Hellcat Records

© 2003 Epitaph Records
Публикация: You're A Rattlesnake

"Power of Equality"

Исполнитель:
Red Hot Chili Peppers

Авторы: Kiedis, Flea, Fursciantie и Smith

По лицензии Warner Bros. Records Inc.

По согласованию с Warner Strategic Marketing

©1991 Warner Bros. Records Inc.

Публикация: Moebetoblame Music (ASCAP)

"Soul Brother №1"

Исполнитель:

Pete Rock & CL Smooth

Авторы: Peter O. Phillips, Parker Lawrence, William Griffin, Eric Barrier, Carlton Ridenhour, Hank Shocklee, Joseph Ward, Simons Darryl Matthews McDaniels, Marcel Theo Hall & Marlon Williams

По лицензии Elektra Entertainment Group

По согласованию с Warner Strategic Marketing

©1992 Elektra Entertainment Group

Публикация: Reach Global, Inc. (ASCAP) от своего имени и от имени Pete Rock Publishing & Reach Global Songs (BMI), WB Music Corp.

"That's Life"

Исполнитель: Frank Sinatra

Авторы:

Kelly Gordon, Dean Kay
По лицензии Warner Bros. Records Inc.

По согласованию с Warner Strategic Marketing

©1960 Reprise Records Inc.

© 1964 renewed 1992

Universal-PolyGram International Publishing, Inc.

Все права защищены.

Используется с разрешения.

"Born Fe Rebel"

Исполнитель: Steel Pulse

Представлено Sanctuary Records Group

Публикация: Pulse Music

"1970"

Исполнитель: The Stooges
(James Osterberg, David Alexander, Ron Aheton, Scott Asheton)

По лицензии Elektra Entertainment Group

По согласованию с Warner Strategic Marketing

©1970 Elektra Entertainment Group

©1970 Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI), Stooze Staffel Music (BMI), & Bug Music Inc. (BMI), Warner-Tamerlane Publishing Corp. от имени и по поручению Stooze Staffel Music

Все права защищены от своего имени и от имени Stooze-Staffel Music

Все права защищены.
Используется с разрешения.

"Rapper's Delight"

Исполнитель: Sugarhill Gang
Представлено Sanctuary Records Group

По лицензии Rhino Entertainment Co.

По согласованию с 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%

Все права от имени Bernard's Other Music (BMI)

осуществляются Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI)

Все права защищены.

Используется с разрешения.

"High Anxiety"

Исполнитель: The Suicide Machines

Автор:

The Suicide Machines (ASCAP)

Песня представлена
SideOneDummy Records

"Ego Trippin"

Исполнитель: The Ultramagnetic MC's

Авторы: Keith Thornton, Cedric Miller, Maurice Smith, Trevor Randolph

Запись предоставлена
Roadrunner Records

Публикация: Warner/Chappell Music, Superstar International Music и Maurice Smith Music

Все права защищены.

Используется с разрешения.

"Add It Up"

Исполнитель: Violent Femmes

Автор: Gordon Gano

По лицензии London-Sire Records Ltd.

По согласованию с Warner Strategic Marketing

©1983 Slash Records

©1980 Gorno Music

Предоставлено Gorno Music

"It's Gonna Be A Long Night"

Исполнитель: Ween

Представлено Sanctuary Records Group

Публикация: Browndog Music

"Los Angeles"

Исполнитель: X

Авторы: John Doe and Exene Cervenka

Публикация: Verelia Music (BMI) и Plaything Music

По лицензии London-Sire Records Ltd.

По согласованию с Warner Strategic Marketing

?1980 Slash Records

"Long Train Runnin'"

Исполнитель: Zeke

Авторы: Donald Hales, Jefferey Matz, Richard Yalowitz

Zeke участвует в записи с разрешения Relapse Records, Inc.

Из альбома "Til The Livin' End", записанного Jack Endino

в Sound House Studios.

Relapse Release Publishing (ASCAP). Все права в Северной и Южной Америке осуществляются и контролируются Rykomusic, Inc. (ASCAP). Все права за пределами Северной и Южной Америки осуществляются и контролируются Rykomusic, Inc. (PRS).

Отдельное спасибо Mack Hill из Warner Strategic Marketing

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МУЗЫКА

Оригинальные треки счета записаны Fortus/Pittinsky (fungusamungus music/compound songs) BMI

Исполнены и записаны Compound

Отдельное спасибо: Richard Fortus

Поддержка пользователей

Купив любой продукт от фирмы «1С» и зарегистрировав его, Вы становитесь официальным пользователем изданного фирмой «1С» программного обеспечения и получаете право пользоваться услугами службы технической поддержки. Позвонив по телефону (095) **688-99-01** с 9:30 до 18 часов или отправив письмо на адрес электронной почты, Вы всегда можете рассчитывать на квалифицированный ответ на любые вопросы, касающиеся компьютерных игр, изданных фирмой «1С».

Внимание: служба технической поддержки фирмы «1С» не дает консультаций по прохождению игр.

Игра по интернету

На сайте www.activision.com/support можно найти дополнительную информацию по устранению неисправностей и игре по сети.

Компания Activision не несет ответственности за прямые и косвенные убытки, возникшие вследствие проблем, связанных с игрой в *Tony Hawk's Underground 2* по Интернету.

Лицензионное соглашение на программное обеспечение

ВАЖНО – ПРОЧИТАЙТЕ ВНИМАТЕЛЬНО: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАМИ НАСТОЯЩЕГО ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА (ДАЛЕЕ «ПРОГРАММА») РЕГУЛИРУЕТСЯ УСЛОВИЯМИ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ НА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ИЗЛОЖЕННЫМИ НИЖЕ. «ПРОГРАММА» ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ВСЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, ПРИЛАГАЕМОЕ К НАСТОЯЩЕМУ ЛИЦЕНЗИОННОМУ СОГЛАШЕНИЮ, СОПУТСТВУЮЩИЙ НОСИТЕЛЬ, ВСЕ ПЕЧАТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ЛЮБУЮ ЭЛЕКТРОННУЮ ДОКУМЕНТАЦИЮ, ВКЛЮЧАЯ ДОКУМЕНТАЦИЮ В ИНТЕРНЕТЕ, А ТАКЖЕ ВСЕ КОПИИ ТАКОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И МАТЕРИАЛОВ. ОТКРЫВ ЭТОТ ПАКЕТ, УСТАНОВИВ И/ЛИ ИСПОЛЗУЯ ПРОГРАММУ И ЛЮБЫЕ ПРОГРАММНЫЕ ПРОДУКТЫ, ВХОДЯЩИЕ В СОСТАВ ПРОГРАММЫ, ВЫ ПРИНИМАЕТЕ УСЛОВИЯ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОМПАНИЕЙ ACTIVISION, INC. (ДАЛЕЕ «ACTIVISION» ИЛИ «КОМПАНИЯ ACTIVISION»).

ЛИЦЕНЗИЯ НА ОГРАНИЧЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ: На условиях, изложенных ниже, компания Activision предоставляет Вам неисключительные ограниченные права и лицензию, без права передачи третьим лицам, на установку и использование одной копии Программы, только и исключительно для Вашего личного пользования. Какие бы то ни было права, не предоставленные Вам явно по настоящему Соглашению, принадлежат Activision и, если это применимо, лицензиарам Activision. Программа предоставляется Вам в пользование по лицензии, а не продается. Ваша лицензия не включает себя передачу Вам в собственность самой Программы и ее названия и не должна интерпретироваться как продажа каких бы то ни было прав на Программу. Какие бы то ни было права, не предоставленные Вам явно по настоящему Соглашению, принадлежат Activision и, если это применимо, лицензиарам Activision.

УСЛОВИЯ ЛИЦЕНЗИИ

Вы обязуетесь:

- Не использовать Программу и какие бы то ни было ее части для получения дохода, включая, но не ограничиваясь этим, коммерческое использование в Интернет-кафе, клубах компьютерных игр и в каких бы то ни было других учреждениях с постоянным местоположением. Для того, чтобы использовать Программу для получения дохода, Activision может предложить вам отдельное Лицензионное соглашение. Для получения такого соглашения обращайтесь по указанным ниже контактным адресам.
- Не продавать, не сдавать в аренду и/или лизинг, не лицензировать, не распространять и не передавать каким бы то ни было другим образом настоящую Программу или любые копии этой Программы, без предварительного письменного разрешения Activision.
- Не использовать Программу и не допускать использования Программы в сети, многопользовательской среде или в среде с удаленным доступом, включая какое бы то ни было использование в Интернете, за исключением использования, специально предусмотренного Программой.
- Не использовать Программу и не допускать использования Программы более чем на одном компьютере, компьютерном терминале или рабочей станции одновременно.
- Не копировать Программу и какие бы то ни было ее части, и не копировать материалы, прилагаемые к Программе.
- Не копировать Программу на жесткий диск или другое устройство хранения данных; Вы обязаны запускать Программу с прилагаемого компакт-диска (исключая автоматическое копирование части Программы на ваш жесткий диск в процессе установки для более эффективной работы, осуществляемое самой Программой).
- Не выполнять инженерный анализ, восстановление исходного кода, модификацию, обратную компиляцию и дизассемблирование Программы, как в целом, так и по частям.

- Не удалять, не блокировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности и логотипов, содержащихся в Программе или на ее упаковке.
- Не экспортировать и не реэкспортировать Программу и какие бы то ни было ее копии или адаптированные варианты в нарушение любых применимых законов и нормативных актов.

ПРАВО ВЛАДЕНИЯ: Какие бы то ни было права владения и интеллектуальной собственности, связанные с настоящей Программой и любыми ее копиями, принадлежат Activision и, если это применимо, лицензиарам Activision. Настоящая Программа защищена законодательством США об авторском праве, международными договорами и конвенциями об авторских правах и другими законами. Настоящая Программа содержит ряд лицензионных материалов, принадлежащих лицензиарам Activision, которые могут защищать свои права в случае нарушения настоящего Соглашения. Вы обязуетесь не удалять, не блокировать и не обходить вывод каких бы то ни было указаний о собственности и логотипов, содержащихся в Программе или на ее упаковке.

УТИЛИТЫ ПРОГРАММЫ: Настоящая Программа содержит ряд утилит, инструментов и других ресурсов для проектирования, программирования и обработки (далее «Утилиты Программы»), предназначенных для использования с Программой, которые позволяют Вам создавать новые уровни игры и другие связанные с игрой материалы для личного пользования, работающие совместно с Программой (далее «Новые игровые материалы»). Использование Утилит Программы регулируется следующими дополнительными лицензионными ограничениями:

- Вы обязуетесь, в рамках пользования Утилитами Программы, не разрешать третьим сторонам использовать Утилиты Программы и Новые игровые материалы, созданные Вами, с целью извлечения дохода, включая, но не ограничиваясь этим, продажу, сдачу в аренду, лизинг, лицензирование, распространение или другую передачу владения такими Новыми игровыми материалами, как отдельно, так и в сочетании с Новыми игровыми материалами, созданными другими лицами, по каким бы то ни было каналам распространения, включая, но не ограничиваясь этим, розничную продажу и распространение электронных материалов по Интернету. Вы обязуетесь не инициировать, не рекомендовать и не подстрекать каких бы то ни было лиц и организации в какой бы то ни было форме к созданию каких бы то ни было Новых игровых материалов для коммерческого распространения. Вы обязуетесь немедленно информировать Activision в письменной форме о получении Вами каких бы то ни было подобных предложений.
- Если Вы решите предоставить созданные Вами Новые игровые материалы другим игрокам, Вы обязуетесь не получать за это никакого вознаграждения.
- Новые игровые материалы не должны содержать каких бы то ни было модификаций каких бы то ни было файлов COM, EXE или DLL, а также каких бы то ни было других исполняемых файлов Программы.
- Новые игровые материалы могут создаваться только в том случае, если таковые материалы могут использоваться исключительно совместно с версией Программы для розничной продажи. Новые игровые материалы не должны быть рассчитаны на использование в качестве отдельного продукта.
- Новые игровые материалы не должны содержать каких бы то ни было противозаконных, непристойных или клеветнических материалов, нарушающих права третьих сторон на частную жизнь и публикацию, а также (при отсутствии соответствующих безотзывных лицензий, выданных специально для этой цели) прав на какие бы то ни было товарные знаки, защищенные авторским правом работы и другую собственность третьих сторон.
- Все Новые игровые материалы должны содержать хотя бы в любом описании для Интернета следующие идентификаторы, остающиеся видимыми в течение приемлемого времени: (a) имена и электронные адреса авторов Новых игровых материалов и (b) слова "THIS MATERIAL IS NOT MADE OR SUPPORTED BY ACTIVISION" («Этот материал не создан и не поддерживается Activision») на английском языке.
- Все Новые игровые материалы, созданные Вами, являются исключительной собственностью Activision и/или ее лицензиаров как производные произведения (в рамках определения понятия «derivative work» в законодательстве США об авторском праве) Программы, и Activision и ее

лицензиары имеют право на использование любых Новых игровых материалов, созданных и опубликованных Вами, для каких бы то ни было целей, включая, но не ограничиваясь этим, рекламу и продвижение Программы.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ: Компания Activision гарантирует первоначальному покупателю Программы, являющемуся потребителем, что носитель, на котором записана Программа, не обнаружит дефектов материала и сборки в течение 90 дней с даты приобретения. В случае обнаружения дефектов носителя в течение 90 дней со дня первоначальной покупки компания Activision обязуется бесплатно заменить любой продукт, в котором обнаружены дефекты, по получении дефектного продукта наложенным платежом, при предъявлении подтверждения даты приобретения, до тех пор пока соответствующая Программа будет производиться компанией Activision. В случае, если Программа более недоступна, компания Activision оставляет за собой право на замену ее аналогичной программой той же или большей стоимости. Настоящая гарантия распространяется только на носитель, на котором записана Программа, первоначально предоставленная компанией Activision, и не охватывает обычный износ носителя. В случае, если дефект возник вследствие злоупотребления, неправильного обращения или халатности, замена не производится и гарантия прекращает свое действие. Срок действия всех подразумеваемых гарантий, предписанных законодательством, явно ограничен 90-дневным периодом, указанным выше. ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ УКАЗАННОГО ВЫШЕ, НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ЗАМЕНЯЕТ СОБОЙ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ГАРАНТИИ, УСТНЫЕ И ПИСЬМЕННЫЕ, ЯВНЫЕ И ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ, ВКЛЮЧАЯ ЛЮБЫЕ ГАРАНТИИ ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ ПРОДАЖИ, ПРИМЕНИМОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И СОБЛЮДЕНИЯ ПРАВ ТРЕТЬИХ СТОРОН, И КОМПАНИЯ ACTIVISION И/ИЛИ ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НИ ПО КАКИМ ДРУГИМ ЗАЯВЛЕНИЯМ ИЛИ ЖАЛОБАМ.

В случае обнаружения явного брака товар может быть возвращен продавшей организации при наличии документа, подтверждающего покупку.

ОГРАНИЧЕНИЕ УЩЕРБА: КОМПАНИЯ ACTIVISION И/ИЛИ ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КОСВЕННЫЕ УБЫТКИ, ПОНЕСЕННЫЕ ВСЛЕДСТВИЕ ОБЛАДАНИЯ ПРОГРАММОЙ, ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕПРАВИЛЬНОГО ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ СОБСТВЕННОСТИ, ПОТЕРЮ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНОГО ОБОРУДОВАНИЯ И, В ПРЕДУСМОТРЕННЫХ ЗАКОНОМ ПРЕДЕЛАХ, УЩЕРБ ЖИЗНИ И ЗДОРОВЬЮ, ДАЖЕ В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ КОМПАНИЯ ACTIVISION И/ИЛИ ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ БЫЛИ ПОСТАВЛЕНЫ В ИЗВЕСТНОСТЬ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ACTIVISION НЕ МОЖЕТ ПРЕВОСХОДИТЬ ФАКТИЧЕСКОЙ ЦЕНЫ, УПЛАЧЕННОЙ ЗА ЛИЦЕНЗИЮ НА ПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЯЩЕЙ ПРОГРАММОЙ. ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВА РЯДА СТРАН И ШТАТОВ НЕ ДОПУСКАЮТ ОГРАНИЧЕНИЙ НА СРОК ДЕЙСТВИЯ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ ГАРАНТИЙ И/ИЛИ ИСКЛЮЧЕНИЯ ЛИБО ОГРАНИЧЕНИЯ СЛУЧАЙНОГО ИЛИ КОСВЕННОГО УЩЕРБА, ПОЭТОМУ ПРИВЕДЕННЫЕ ВЫШЕ ОГОВОРКИ ОБ ОТКАЗЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ И/ИЛИ ЕЕ ОГРАНИЧЕНИИ МОГУТ НЕ ИМЕТЬ СИЛЫ В ВАШЕМ СЛУЧАЕ. НАСТОЯЩАЯ ГАРАНТИЯ ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ЮРИДИЧЕСКИЕ ПРАВА, В ДОПОЛНЕНИЕ К КОТОРЫМ ВЫ МОЖЕТЕ ОБЛАДАТЬ ДРУГИМИ ПРАВАМИ, ЗАВИСЯЩИМИ ОТ ЮРИСДИКЦИИ.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ СОГЛАШЕНИЯ: Без ущерба для любых других прав Activision и/или ее лицензиаров, настоящее Соглашение автоматически прекращает свое действие при несоблюдении Вами его условий. В таком случае Вы обязаны уничтожить все копии Программы и всех ее составных частей.

СУДЕБНЫЕ НОРМЫ: Поскольку компания Activision и/или ее лицензиары могут понести непоправимый ущерб в случае, если они не будут принимать специальные меры по соблюдению настоящего Соглашения, Вы соглашаетесь с тем, что компания Activision и/или ее лицензиары имеют право на принятие справедливых мер в случае нарушения настоящего Соглашения, в дополнение к мерам, которые компания Activision и/или ее лицензиары могут иметь в соответствии с действующим законодательством.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ: Вы соглашаетесь оградить компанию Activision, ее партнеров, лицензиаров, аффилированных лиц, контракторов, администраторов, директоров, сотрудников и агентов от какого бы то ни было ущерба, убытков и расходов, возникших прямо или косвенно в результате Вашего действия и бездействия при использовании настоящим Продуктом в соответствии с условиями настоящего Соглашения.

РАЗНОЕ: Настоящее Соглашение представляет собой полное соглашение касательно настоящей лицензии между сторонами и заменяет собой все предыдущие договоренности и соглашения между ними. Оно может быть изменено или дополнено только по письменной договоренности обеих сторон. В случае, если какое бы то ни было положение настоящего Соглашения по какой бы то ни было причине потеряет силу, такое положение должно быть изменено только в степени, необходимой для того, чтобы оно снова приобрело силу, при этом все остальные положения настоящего Соглашения останутся без изменения. Настоящее Соглашение должно толковаться в соответствии с законодательством штата Калифорния в той его части, которая регулирует договоры с участием резидентов штата и договоры, связанные с деятельностью на территории штата, за исключением положений, подпадающих под юрисдикцию федерального законодательства США. Все судебные споры, возникшие в связи с настоящим соглашением, должны рассматриваться в соответствии с законодательством штата Калифорния федеральными судами в г. Лос-Анджелес, Калифорния. По всем вопросам относительно настоящего лицензионного соглашения обращайтесь в компанию Activision по адресу: 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, USA, + (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.