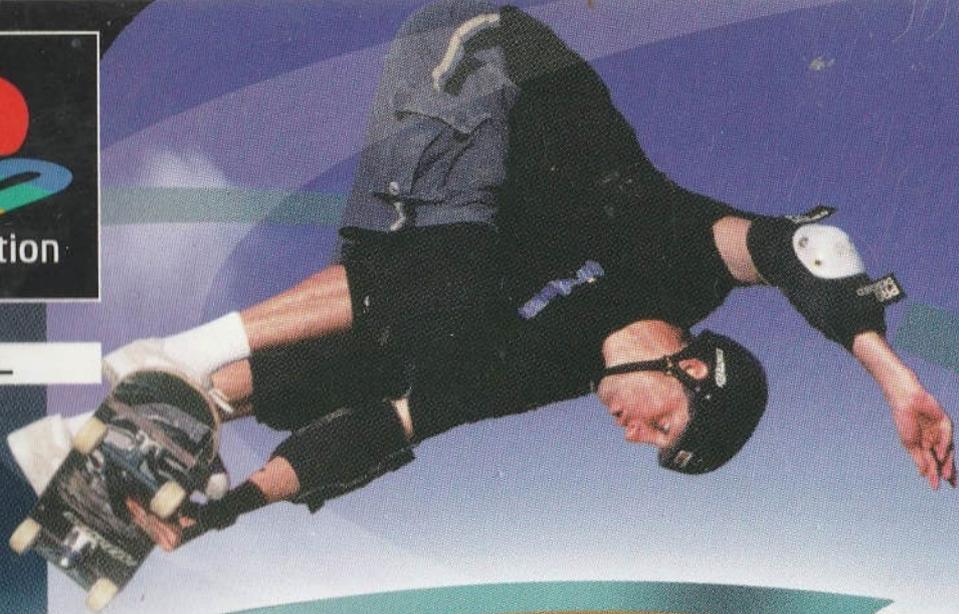




PlayStation

PAL



BURNQUIST
CAMPBELL
GLIFBERG
HAWK
LASEK
MUSKA
REYNOLDS
ROWLEY
STEAMER
THOMAS

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

NEVER SOFT

ACTIVISION

PlayStation®

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

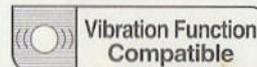
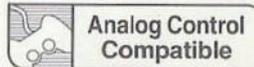
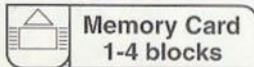
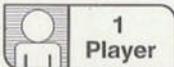
- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

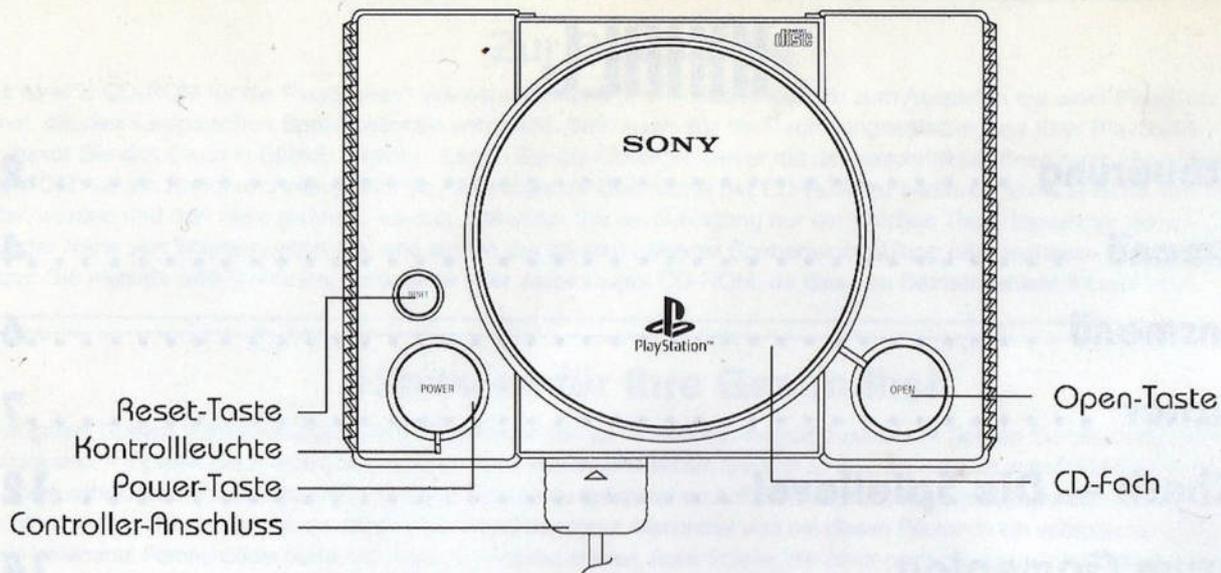
Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 1999 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Activision. Entwickelt von Neversoft.



INHALT

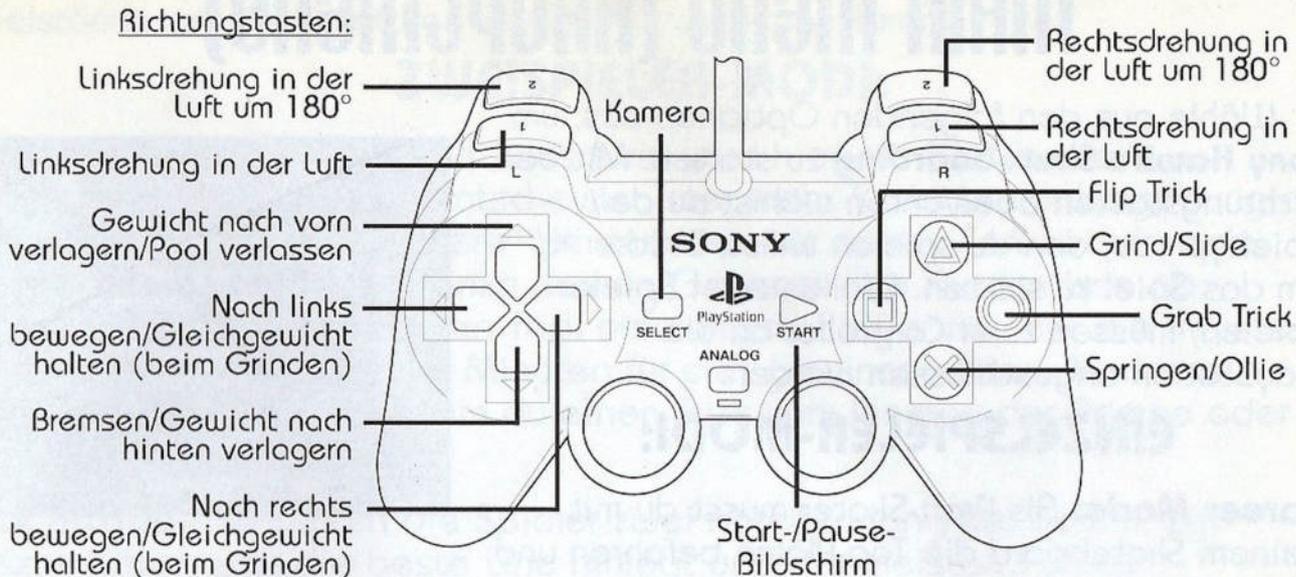
Spielsteuerung2
Hauptmenü4
Optionsmenü6
Die Skater7
Spot Check — Die Spiellevel12
Tipps zum Gameplay14
Tricksteuerung15
Spezialtricks16
Glossar17
Credits20
Kundendienst23
Produkt-Lizenzvereinbarung24



- Schließe die PlayStation® gemäß den Anweisungen in der mitgelieferten Bedienungsanleitung an.
- Achte darauf, dass das Gerät ausgeschaltet ist, bevor du eine CD einlegst oder entfernst.
- Lege die Tony-Hawk's-Skateboarding™-CD ein und schließe das CD-Fach.
- Schließe den/die Controller an, stecke eine Memory Card ein und schalte die PlayStation ein. Du solltest keine Peripheriegeräte oder Memory Cards anschließen bzw. einstecken, wenn das Gerät eingeschaltet ist. Vergewissere dich, dass sich genügend freie Speicherblöcke auf deiner Memory Card befinden, bevor du mit dem Spiel beginnst.
- Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu starten.

SPIELSTEUERUNG

Hier findest du die Standardbelegung des Controllers. Alle nachfolgenden Verweise auf Tasten beziehen sich immer auf diese Konfiguration. Tony Hawk's Skateboarding unterstützt Dual Shock™ Analog Controller. Wenn die Analog-Funktion aktiviert ist, hat der linke Stick die gleichen Funktionen wie die Richtungstasten.



Mit den Richtungstasten oben/unten bewegst du dich durch die Menü-Optionen. Markiere die gewünschte Option und bestätige mit der X-Taste. Auf Bildschirmen ohne Menüs befinden sich am unteren Rand des Bildschirms Hinweise auf Tasten, die für bestimmte Optionen gedrückt werden müssen.

SPIEL ZURÜCKSETZEN

Um das aktuelle Spiel abubrechen, drücke die Start-Taste und das Spiel wird pausiert. Wähle "End Run" (Durchgang beenden) und dann "Quit" (Verlassen). Hier wirst du gefragt, ob du das Spiel speichern willst. Wähle "Yes" (Ja), wenn du das Spiel speichern willst, oder "No" (Nein), wenn nicht. Daraufhin erscheint das Hauptmenü.

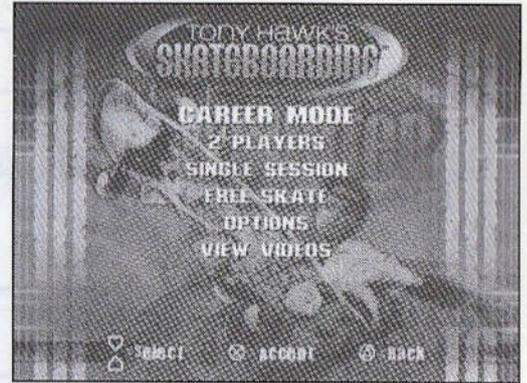
SPIEL "SANFT" ZURÜCKSETZEN

Du kannst jederzeit während des Spiels zum Hauptmenü von Tony Hawk's Skateboarding zurückkehren, indem du die Select-Taste gedrückt hältst und dann die Start-Taste drückst und zwei Sekunden lang gedrückt hältst.

MAIN MENU (HAUPTMENÜ)

Wähle aus den folgenden Optionen aus, um **Tony Hawk's Skateboarding** zu starten. Mit den Richtungstasten oben/unten wählst du den Spieltyp aus, den du spielen willst. Drücke X, um das Spiel zu starten. Wollen zwei Spieler spielen, müssen zwei Controller an die PlayStation angeschlossen werden.

EINZELSPIELER-MODI:



Career Mode: Als Profi-Skater musst du mit deinem Skateboard die Top-Plätze befahren und versuchen, deine besten Fahrten auf Videokassette aufzunehmen. Sammle Videokassetten, indem du die Aufgaben erfüllst, die auf dem Ladebildschirm angegeben sind. Mit diesen "Tapes" (Videokassetten) kannst du im Laufe des Spiels Level, Ausrüstungsgegenstände sowie Einladungen zu Wettbewerben freispielen.

Single Session: Wähle einen Level und skate zwei Minuten lang, um neue Highscores herauszufahren. Zu Beginn ist nur ein Level freigeschaltet. Die restlichen Level musst du im Career Mode freispielen.

Free Skate: Hier gibt es keine Zeitlimits, keine Highscores, keine Bullen, keinen Druck. Wähle einen Level und skate so lange du willst. Übe so oft an den Hindernissen, bis deine Tricks sitzen. Zu Beginn ist nur ein Level freigeschaltet. Die restlichen Level musst du im Career Mode freispielen.

Um ein neues Spiel zu speichern, vergewissere dich, dass sich ein freier Speicherblock auf deiner Memory Card befindet, da du in dem Spiel keine bereits gespeicherte Datei aus dem Career Mode überschreiben kannst. Mit Hilfe des Memory Card Managers deiner PlayStation kannst du sehen, wie viele Speicherblöcke auf deiner Memory Card frei sind, und/oder Spielstände löschen.

Wenn du das Spiel mit "Continue" im Career Mode fortsetzt, kannst du deine Spielstände auf dem gleichen Speicherblock aktualisieren.

ZWEISPIELER-MODI:

Graffiti: Auf einem geteilten Bildschirm wird hier ein Wettbewerb ausgetragen, der darüber entscheidet, wer mehr Tricks in der Umgebung an den Tag legen kann. "Markiere" Hindernisse mit deiner Farbe, indem du Tricks an ihnen ausführst. Nimm deinen Gegnern ihre Hindernisse ab, indem du mit einem besseren Trick aufwartest. Sieger ist, wer die meisten Objekte innerhalb von zwei Minuten für sich gewinnen kann. Markiere Pipe- und Pool-Ränder, indem du einen Trick vom Inneren der Rampe oder des Pool heraus ausführst.

Trick Attack: Hier fahren die Spieler zwei Minuten lang frei herum, um auszumachen, wer die beste Line hinlegt und die meisten Punkte herausfahren kann. Versuche dabei, deine Gegner plattzumachen, indem du ihnen in die Quere fährst.

HORSE: Hierbei handelt es sich um einen Wettbewerb, bei dem zwei Spieler um den besten Trick wetteifern. Präsentiere einen Trick und beobachte dann, wie dein Gegner versucht deine Punktzahl an der gleichen Stelle zu überbieten. Wenn er oder sie die gleiche Punktzahl erreicht, geht es abwechselnd so weiter, bis ein Spieler hinfällt. Wer verliert, erhält einen Buchstaben – der erste Spieler, der alle Buchstaben erhalten hat (H-O-R-S-E), verliert!

OPTIONS (OPTIONEN)

Wähle "Options", um zum Optionsmenü zu gelangen.

VIEW VIDEOS (VIDEOS ANSEHEN)

Wähle diese Option, um eine zuvor gespeicherte Wiederholung von einer Memory Card zu laden oder um die Videos anzuschauen, die du in dem Spiel freigespielt hast. In diesem Menü kannst du auch zu den Spiel- und Musik-Credits gelangen.

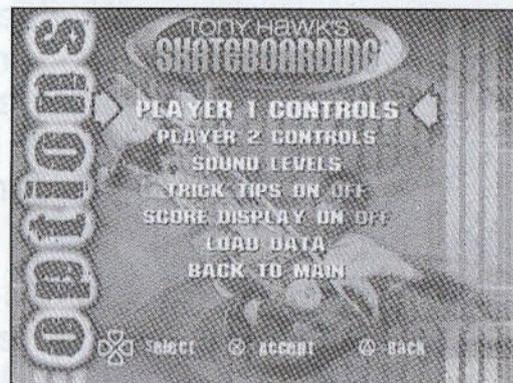
OPTIONSMENÜ

Player 1/Player 2 Controls (Steuerung Spieler 1/Spieler 2)

Anhand der Richtungstasten links/rechts/oben/unten kannst du die Spielsteuerung selbst einstellen.

Vibration: Wähle "On" (Ein), um die Vibration einzuschalten und "Off" (Aus), um die Vibration auszuschalten.

Auto Kick (Autom. Beschleunigung): Wähle "On" (Ein), wenn du eine automatische Beschleunigung des Skaters wünschst. Wähle "Off" (Aus), wenn du die Beschleunigung manuell steuern willst. Ist die Funktion ausgeschaltet, benutze die ■-Taste, um dein Board zu beschleunigen.



Sound Levels (Audio)

Music Level (Musik-Lautstärke): Mit den Richtungstasten links/rechts kannst du die Musik-Lautstärke regeln.

Sound FX Volume (SFX-Lautstärke): Mit Hilfe der Richtungstasten links/rechts kannst du die Lautstärke der Soundeffekte einstellen.

Trick Tips (Tipps zu Tricks): Wähle "On" (Ein), wenn du Pop-Up-Hilfen während des Spiels wünschst. Wähle "Off" (Aus), um diese Hinweise auszuschalten.

Score Display (Punkteanzeige): Wähle "On" (Ein), wenn du willst, dass nach einem Trick der Trickname und die Punktzahl angezeigt werden. Wähle "Off" (Aus), um diese Option auszuschalten.

Load Data (Daten laden): Um zuvor gespeicherte Optionseinstellungen zu öffnen, musst du erst eine Memory Card laden.

DIE SKATER

Tony Hawk

Der Ehemann und Vater von zwei Kindern ist in Südkalifornien geboren und aufgewachsen. Tony Hawk ist zweifellos der einflussreichste Skateboarder aller Zeiten und hat sicher schon mehr Tricks vergessen als die meisten Leute in ihrem Leben lernen. Sein Beitrag zu dieser Sportart ist einzigartig – erst vor kurzem drang er zum Heiligen Gral des Skateboard-Sports vor und ist nun der einzige Mensch, der es bisher geschafft hat, einen 900° perfekt zu landen.



Ollie	/ / /
Speed	/ / / / / / /
Air	/ / / / / / /
Balance	/ / / /
Age (Alter)	31
Born (Geburtsland)	USA
Hometown (Wohnort)	Carlsbad
Years Pro (Profi-Jahre)	16
Stance (Fußstellung)	Goofy
Height (Größe)	6'2 (1.88m)

Bob Burnquist

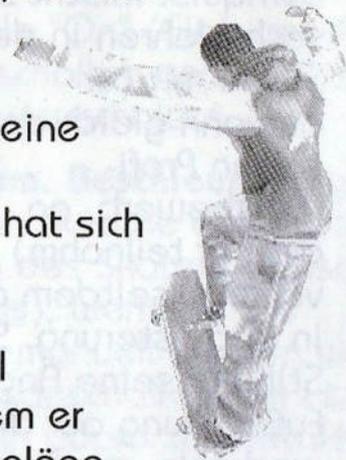
Der in Brasilien geborene Bob Burnquist mischt seit sechs Jahren in der Szene mit (er gewann gleich den ersten Profi-Wettbewerb, an dem er teilnahm) und versetzt seitdem die Zuschauer in Begeisterung. Sein einzigartiger Stil und seine Angewohnheit, die Fußstellung auf dem Skateboard zu wechseln, machen Bob zu einem der außergewöhnlichsten und originellsten Skater seit Jahrzehnten.



Ollie	/ / / /
Speed	/ / / / / / /
Air	/ / / / / / /
Balance	/ / / /
Age (Alter)	22
Born (Geburtsland)	Brazil
Hometown (Wohnort)	Encinitas
Years Pro (Profi-Jahre)	7
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	5'10 (1.80m)

Kareem Campbell

Der in New York City geborene und in Los Angeles aufgewachsene Kareem Campbell durchbrach endgültig sämtliche Ost-West-Barrieren, die bei seinen Vorgängern eventuell noch bestanden. Durch seine Doppelküsten-Staatsbürgerschaft hat sich Kareem einen ausgeglichenen weltstädtischen Stil angeeignet, mit dem er sämtliche Straßenbeläge meistern kann.



Ollie	/ / / / / / / /
Speed	/ / / /
Air	/ / / /
Balance	/ / / / / /
Age (Alter)	25
Born (Geburtsland)	USA
Hometown (Wohnort)	Los Angeles
Years Pro (Profi-Jahre)	6
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	6'0 (1.83m)

Rune Glifberg

Als gebürtiger Däne aus Kopenhagen lebt Rune Glifberg heute in Huntington Beach, Kalifornien. Er fühlt sich auf allen Belägen wohl und strahlt stets ein Gefühl der Sicherheit aus. Obwohl es nicht ungewöhnlich ist, ihn beim Pool- oder Street-Skaten zu sehen, liegt sein wahres Talent in den großen Tiefen der Halfpipe.



Ollie	/ / / /
Speed	/ / / / / / / /
Air	/ / / / / / / /
Balance	/ / /
Age (Alter)	25
Born (Geburtsland)	Dänemark
Hometown (Wohnort)	Costa Mesa
Years Pro (Profi-Jahre)	7
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	5'11 (1.80m)

Bucky Lasek

Aufgewachsen auf den rauhen Belägen der Ostküste – seine Skatekünste hat er in Baltimore, Maryland perfektioniert – ist Bucky Lasek der Konkurrenz leicht einen Schritt voraus. Vor kurzem hat er all sein Können, seine Originalität und seinen Stil nach Carlsbad, Kalifornien verlegt, um der ganzen Welt zu zeigen, wo er herkommt und was er draufhat.



Ollie	/ / / / /
Speed	/ / / / / / /
Air	/ / / / / /
Balance	/ / /
Age (Alter)	26
Born (Geburtsland)	USA
Hometown (Wohnort)	Carlsbad
Years Pro (Profi-Jahre)	9
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	5'11 (1.80m)

Chad Muska

Ob auf den Boulevards seines Geburtsortes Las Vegas oder seinen geliebten Großstadtstraßen – Chad Muska ist überall zu Hause. Dieser Profi mit seinem ausgeprägten Stil hat das Streetskaten in ganz Amerika bekannt gemacht und durch seinen Einfallsreichtum neue Maßstäbe in dieser Sportart gesetzt. Muska zeigt einen Enthusiasmus für den Skateboarding-Sport, der nur noch durch seine Fähigkeiten auf dem Board übertroffen wird.



Ollie	/ / / / / / /
Speed	/ / / /
Air	/ / / /
Balance	/ / / / / / /
Age (Alter)	22
Born (Geburtsland)	USA
Hometown (Wohnort)	Los Angeles
Years Pro (Profi-Jahre)	5
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	5'10 (1.78m)

Andrew Reynolds

Andrew Reynolds ist erst seit drei Jahren Profi, aber das hat gereicht, um alle, die sich auch nur halbherzig für den Skateboard-Sport interessieren, für sich einzunehmen. "Turtle Boy" wohnt in Huntington Beach, Kalifornien, wo er aufgrund seiner Vorliebe, über gewaltige Gaps, lange Treppen und Flugzeug-Hangars zu springen, den Status des Superhelden genießt.

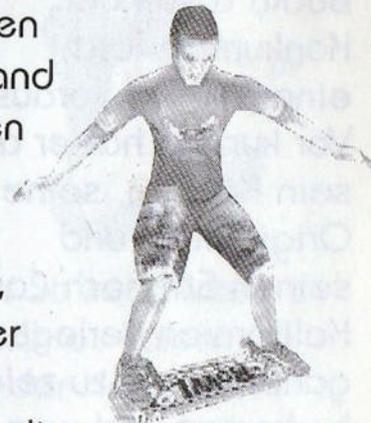


Wowwww!

Ollie	/ / / / / /
Speed	/ / / / /
Air	/ / /
Balance	/ / / / / / /
Age (Alter)	20
Born (Geburtsland)	USA
Hometown (Wohnort)	Huntington Beach
Years Pro (Profi-Jahre)	3
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	6'2 (1.88m)

Geoff Rowley

Als Engländer, der höchsten Wert auf Präzision legt, gehört Geoff Rowley zu den geschmeidig fahrenden Skateboardern, die ausschließlich über Rails und riesige Treppen springen. Geoff fand vor ein paar Jahren ebenfalls seinen Weg nach Huntington Beach, Kalifornien, wo der junge Kerl aus Liverpool seitdem die Straßen unsicher macht.



Ollie	/ / / / / / /
Speed	/ / / / /
Air	/ / /
Balance	/ / / / / /
Age (Alter)	23
Born (Geburtsland)	England
Hometown (Wohnort)	Huntington Beach
Years Pro (Profi-Jahre)	5
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	5'8 (1.73m)

Elissa Steamer

Die in Ft. Myers, Florida geborene Elissa Steamer ist die erste Frau mit einem Profi Skateboard, das ihren Namen trägt. Wie kommt's? In den letzten sechs Frauenwettbewerben, an denen Elissa teilnahm, ist sie stets als Siegerin vom Platz gegangen. Im diesjährigen Frühjahrsturnier, dem Profi-Wettbewerb im Skatepark von Tampa, durfte sie das erste Mal gegen die männliche Skate-Gemeinde antreten. Nicht übel, was?



Ollie	/ / / / / /
Speed	/ / / /
Air	/ / / / /
Balance	/ / / / / /
Age (Alter)	Keine Angabe
Born (Geburtsland)	USA
Hometown (Wohnort)	Fort Myers
Years Pro (Profi-Jahre)	1
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	5'4 (1.63m)

Jamie Thomas

Der in Alabama geborene Jamie Thomas sorgt ebenfalls für Aufsehen. Als zugereister Bürger von Encinitas, Kalifornien ist dieses Allround-Talent seit sechs von zwölf Jahren, die er bereits skatet, Profi. Während dieser Zeit hat er sechs Videos gedreht, auf denen er Tausende der weltweit längsten und größten Rails auf seine ganz spezielle Weise überwindet.



Ollie	/ / / / /
Speed	/ / / / /
Air	/ / / /
Balance	/ / / / / / / /
Age (Alter)	24
Born (Geburtsland)	USA
Hometown (Wohnort)	Encinitas
Years Pro (Profi-Jahre)	6
Stance (Fußstellung)	Regular
Height (Größe)	5'10 (1.80m)

SPOC CHECK – DIE SPIELLEVEL

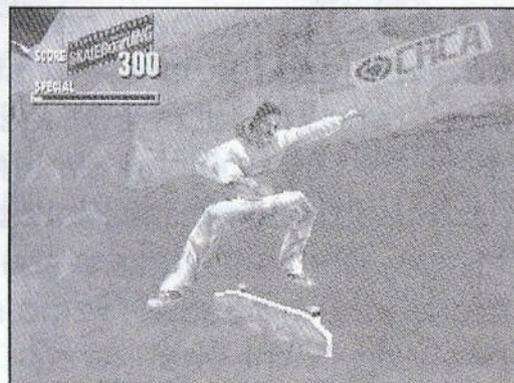
Warehouse (Lagerhalle): Woodland Hills — Dreh deine Übungsrunden in einer verlassenen Lagerhalle, in der es vor Rampen, Pipes, Rails und Gaps nur so wimmelt. Dies ist der beste Ort, um an seinen Grundlagen zu feilen, bevor es im Rest des Spiels so richtig zur Sache geht.

School (Schule): Miami — Müllcontainer, Essenstische und lange Rails. Ahhh ... diese verlassene Schule ist das Paradies! Vergiss nicht, ein paar elegante Sprünge in den Pools hinzulegen und die Pools gekonnt wieder zu verlassen! Oder hast du Lust auf 'ne Runde Basketball in der Turnhalle?

Mall (Einkaufszentrum): New York — Sieh dich nach Ladenschluss mal ein bisschen im Einkaufszentrum um. Dieser Ort strotzt voll gigantischer Treppen und Rolltreppen, die nur danach schreien, befahren zu werden. Begib dich ins Obergeschoss und sieh dir die fetten Gaps an!

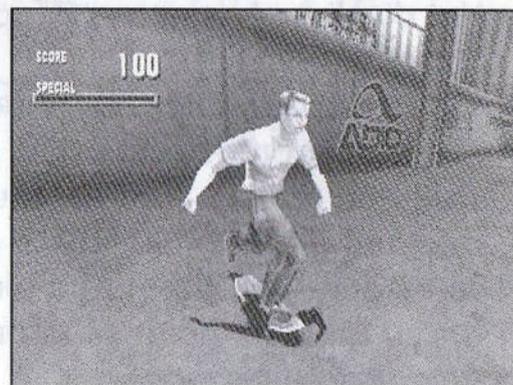
Contest 1 (Wettbewerb 1): Skate Park, Chicago — Im "Windy City Slam"-Wettbewerb muss es dir innerhalb von drei Durchgängen gelingen, die anderen Profi-Skater auf die hinteren Plätze zu verweisen. Fünf Preisrichter werden jeden Durchgang nach Variationen, Schwierigkeit und Stil bewerten. Am Ende werden die drei besten Profis mit glänzenden Medaillen behängt.

Downtown (Innenstadt): Minneapolis — Weiche dem Verkehr aus und spring über den Brunnen in der Mitte des Platzes. Hier befindet sich eine schöne offene Szenerie mit vielen Flachrampen und Feuertreppen, die wie geschaffen für waghalsige Grindkombos sind. Und wer sagt, dass man auf dem Boden bleiben soll? Wag dich an alles in deinem Blickfeld und versuch die Gaps hoch oben auf den Dächern zu meistern.



Downhill Jam (Abfahrt): Phoenix — Schneller, höher, noch schneller, noch höher! Hat's gefunkt? Diese verrückte Abfahrt in einer Schlucht ist der perfekte Ort, wenn man rekordverdächtige Geschwindigkeiten und Sprünge an den Tag legen will. Mach dich an die hohen Rails und steilen Wege und Sorge damit für Punktzahlen, bei denen sogar den Profis das Lachen vergeht. Hat da irgendjemand was von schneller und höher gesagt?

Contest 2 (Wettbewerb 2): Burnside, Portland — Hierbei handelt es sich um den letzten Wettbewerb, bevor du dich ins Skatemekka San Francisco begeben kannst. Die Regeln sind die gleichen wie im ersten Wettbewerb (Contest 1). Fünf Preisrichter, drei Durchgänge, zehn Teilnehmer und drei Medaillen. Dieser bekannte Spot unter einer Brücke in Oregon wartet mit ein paar brutalen Lines auf, die für hohe Punktzahlen sorgen können. Also, weck den Erfindergeist in dir und zeig die Kombos, die dir Gold beschere können.



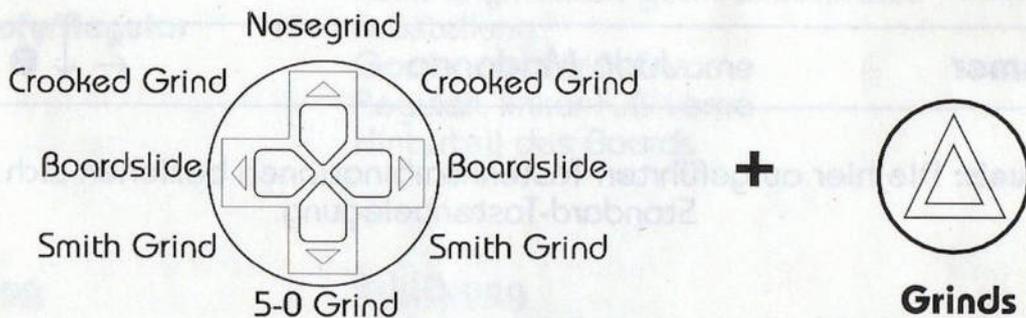
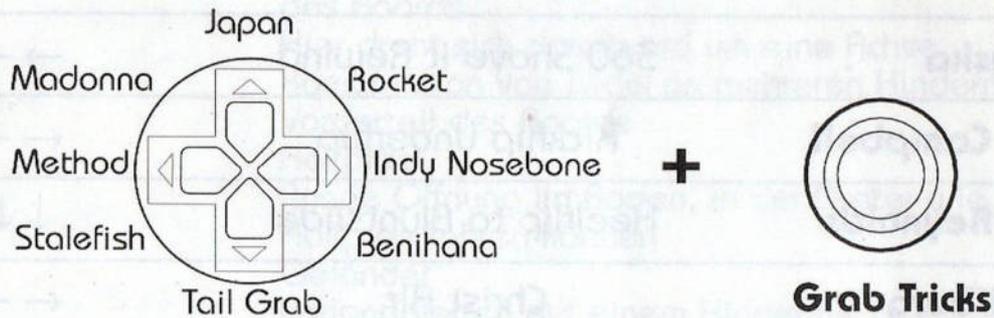
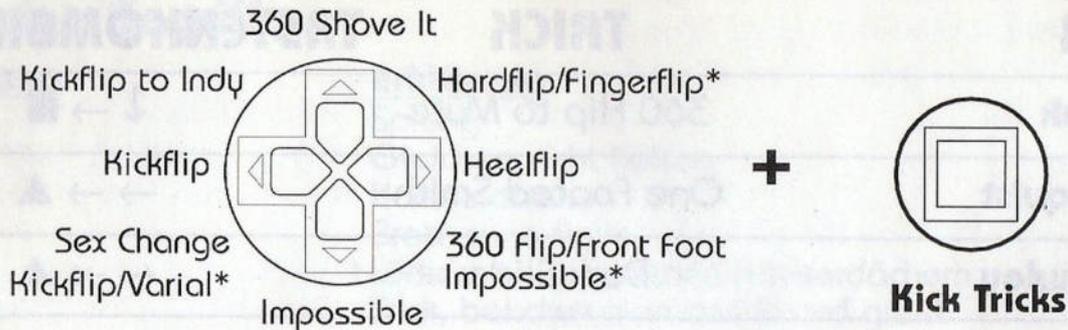
Streets (Straßen): San Francisco — Skater werden Spots wie Hubba Hideout und Embarcadero wiedererkennen, während Touristen sich an die Lombard Street und Chinatown halten können. Grinde auf allem und überall und achte darauf, dass du auf dem Weg die langen Rails und zahlreichen Gaps nicht auslässt. Nur die Besten werden es schaffen, am Ende eine mysteriöse Einladung zu einem rätselhaften Land in nicht allzuweiter Ferne zu erhalten. Hmmm ...

Contest 3 (Wettbewerb 3) — Hast du ihn gesehen? Tja, und wenn du gedacht hast, das Ding damals vor zehn Jahren war cool, dann lass dir sagen: das war noch gar nichts!

TIPPS ZUM GAMEPLAY

- Halte X gedrückt, um in die Hocke zu gehen und schneller zu fahren.
- Lass die X-Taste los, wenn du dich auf einer Rampe befindest, um zu springen.
- Versuch gerade zu landen, damit du nicht hinfällst.
- Hol dir Videokassetten ("Tapes"), indem du die in den Leveln angegebenen Aufgaben erfüllst.
- Videokassetten spielen neue Level und Decks frei.
- Halte X gedrückt, um in die Hocke zu gehen, und lass die Taste los, um zu springen (Ollie). Drücke X und drücke ↑ für einen Nollie. Drücke X und zweimal die Richtungstaste oben für einen Fastplant.
- Je länger du in der Hocke bleibst, desto höher wird dein Ollie ausfallen.
- Um zu grinden, halte ▲ gedrückt, wenn du dich in der Luft an einem Rail oder einer Kante befindest.
- Halte ↑ gedrückt, um einen Pool zu verlassen.
- Um zu grinden, drücke ▲, wenn du dich an Rails befindest.
- Mit Hilfe der Richtungstasten kannst du dein Gleichgewicht halten während du grindest.
- Zeige Ollies aus Grinds heraus, indem du X drückst.
- Wenn du dich in der Luft befindest, drücke ● oder ■ und eine Richtungstaste, um Tricks durchzuführen. (Beispiel: ● + ← für einen Kickflip).
- Variiere deine Tricks, um höhere Punktzahlen herauszufahren.
- Höhere Punkte sorgen für mehr Energie.
- Versuch dich an Spezialtricks, wenn du volle Energie besitzt.
- Versuche Tricks mit Hilfe der Richtungstasten zustandezubringen, um deine Punktzahl zu multiplizieren.
- Benutze die Taste L1, um dich schneller zu drehen.
- Mach einen Ollie an einer Wand und drücke ▲, um an der Wand entlangzufahren.

GRICKSTEUERUNG



50-50 Grind – Fahr direkt auf das Rail zu und drücke ▲.

*Der Trick ist vom Skater abhängig.

SPEZIALCRICKS

SKATER	TRICK	TASTENKOMBINATION
Tony Hawk	360 Flip to Mute	↓ → ■
Bob Burnquist	One Footed Smith	→ → ▲
Geoff Rowley	Dark Slide	← → ▲
Bucky Lasek	Fingerflip Airwalk	← → ●
Chad Muska	360 Shove it Rewind	→ → ■
Kareem Campbell	Kickflip Underflip	← → ■
Andrew Reynolds	Heelflip to Bluntslide	↓ ↓ ▲
Rune Glifberg	Christ Air	← → ●
Jamie Thomas	540 Flip	← ↓ ■
Elissa Steamer	Judo Madonna	← ↓ ●

Hinweis: Die hier aufgeführten Tastenkombinationen beziehen sich auf die Standard-Tastenbelegung.

GLOSSAR

Allgemeine Begriffe:

Bezeichnung

Air	Sprung
Balance	Gleichgewicht halten
Combos	Kombinationen
Deck	Brett ohne Rollen
Gaps	Lücken, z. B. zwischen Häuserdächern
Grab Trick	Trick, bei dem man ans Board greift
Grinds	Entlangschlittern an einem Geländer auf der Achse des Boards
Flip Trick	Hier dreht sich das Board um eine Achse
Line	Kombination von Tricks an mehreren Hindernissen
Nose	Vorderteil des Boards
Pipe	Halfpipe
Pool	Runde Öffnung im Boden, in der Skater wie in der Halfpipe fahren können
Rail	Geländer
Slide	Entlanggleiten auf einem Hindernis
Speed	Geschwindigkeit
Spot Check	Ausfindigmachen guter Skateplätze
Stance: Goofy/Regular	Fußstellung Goofy: rechter Fuß vorne Regular: linker Fuß vorne
Tail	Hinterteil des Boards

Tricks:

Bezeichnung

360 Flip	Drehung des Boards um die Längs- und Vertikalachse
360 Shove It	Drehung des Boards um die Vertikalachse
5-0 Grind	Grind auf der Hinterachse

900°	2 1/2 Drehungen in der Luft
50/50 Grind	Grind auf beiden Achsen
Benihana	Die hintere Hand greift ans Tail, der hintere Fuß wird vom Brett gezogen und ausgestreckt
BS Boardslide	Hier schlittert der Skater auf dem Brett, das Gesicht zeigt in Fahrtrichtung
Crooked Grind	Grind auf Nase und Vorderachse
Fastplant	Ollie mit Grab; man drückt sich nach dem Absprung mit dem hinteren Fuß von einem Hindernis ab
Fingerflip	Ollie, bei dem das Board mit der Hand um die Längsachse gedreht wird
Front Foot Impossible	360°-Drehung des Boards um die Querachse; das Brett dreht sich um den vorderen Fuß
FS Boardslide	Entlangrutschen, z.B. auf einem Geländer; die Zehen des Skaters sind hierbei in Fahrtrichtung nach hinten ausgerichtet
Hardflip	Frontside Varial Kickflip
Heelflip	Flip um die Längsachse, die Ferse gibt den Impuls für die Drehung
Impossible	360°-Drehung um die Querachse, wobei sich das Board um den hinteren Fuß dreht
Indy Nosebone	Hier greift die hintere Hand an die Zehen-Kante, das vordere Bein wird durchgestreckt
Japan	Die vordere Hand greift an die frontside-Kante, wobei das Board nach hinten weggedrückt wird
Kickflip	360°-Drehung um die Längsachse, der Fußballen gibt den Drehimpuls
Kickflip to Indy	Kickflip; anschließend greift der Skater mit der hinteren Hand an die Zehenkante
Madonna	Frontside Air; die vordere Hand greift an der Nase,

Method

der vordere Fuß wird vom Board gezogen und nach unten durchgestreckt; Reentry mit Aufsetzen des Tails
Hier greift die Vorderhand an die

McTwist

Backside-Kante, das vordere Bein wird angewinkelt und das hintere durchgestreckt
540°-Drehung mit Überschlag, d.h. der Skater dreht sich kopfüber

Nollie

Ollie über die Nase

Nosegrind

Grind auf der Vorderachse

Ollie

Grundlage des modernen Skateboardings; durch gleichzeitiges Abspringen und „Poppen“ des Tails können Skater und Board ohne Greifen des Boards eine bestimmte Höhe erreichen

Rocket

Air; man zieht beide Füße auf das Tail und hält das Board mit beiden Händen an der Nase

Smith Grind

Grind; die Hinterachse und das Mittelteil des Boards schleifen über das Hindernis

Stalefish

Hier greift die hintere Hand an die Fersenkante

Tail Grab

Air; hintere Hand greift ans Tail

Varial

Drehung um die Vertikalachse

CREDITS

DEVELOPED BY

Neversoft Entertainment

Lead Programmer Mick West

Programming Jason Keeney,

Ryan McMahon, Christer Ericson

Additional Programming Dave Cowling,
Kendall Harrison, Mike Day

Lead Artist Silvio Porretta

Artists Johnny Ow, Darren Thorne

Characters and Animation Noel Hines

Production Director Jason Uyeda

Designers Aaron Cammarata, Chris Rausch

Associate Producer Ralph D'Amato

Producer Scott Pease

Executive Producer Joel Jewett

Executive Art Director Chris Ward

Human Resources Sandy Newlands,

Lisa Edmison

Support Souris Hong

Everyone at SkateStreet

PUBLISHED BY

Activision, Inc.

Producer Dave Stohl

Associate Producer Nicole Willick,

Jenny Park

Programmer Gary Jesdanun

In-Game Sound FX

Tommy Tallarico Studios, Inc.

Joey Kuras

Video Editing Christopher Hepburn

Intro Movie Larry Paolicelli

Additional Music Brian Bright

Activision Skater Gary Brunetti

Additional Art Danny Matson

ACTIVISION STUDIOS

Executive VP Worldwide Studios

Mitch Lasky

Senior VP Studios Steve Crane

MARKETING & P.R.

VP of Marketing Marc Metis

Product Manager William Kassoy

Marketing Associate Serene Chan

Senior Publicist Amy King

QUALITY ASSURANCE

QA Manager Marilena Morini

Senior Project Lead Joe Favazza

Project Lead Christopher Toft

QA Testers Chad Bordwell, Tanya Oviedo,
Mike Stephen, Brian Ullmer, Eric Koch,

Rajeev Joshi, Leonel Zuniga, Tomas
Hernandez, Seth Williams, Angelo Federizo

QA Special Thanks Jim Summers,

Gary Bolduc, Jason Wong,
Tanya Langston, Nicholas Favazza

ACTIVISION UK

Sr. V.P. International Bob Dewar
Managing Director UK/ROE John Burns
UK Product Manager Matti Kuorehjarvi
Localisation Supervisor Nathalie Dove
Localisation Assistant Mark Nutt
Artwork Manager Jackie Whale
Artworker David Ashton

ACTIVISION GERMANY:

Localisation Natascha Conrad,
Bettina Bucher
Product Manager Christian Streil
Marketing Manager Andreas Stock
PR Manager Markus Wilding

IGNITED MINDS, LLC

Copywriter Lori Ellison
Package Design Erik Jensen
Manual Writing & Layout
Belinda M. Van Sickle

SPECIAL THANKS

Linus Chen—penultimate gamer,
Jay Halderman—mixmaster,
Bryant Bustamante, Sarah Cigliano,
Murali Tegulapalle, Brian Clarke,
Stacey Ytuarte, Ryan Sinnock, Chris Archer,
Maddie Nervous, Logan Stormbringer

Everyone at:

Skatestreet,

Transworld Skateboarding, 411VM, Adio,
Axion, Birdhouse, Circa, City Stars, Diakka,
Dwindle Distribution, Emerica, Es, Etnies,
The Firm, Flip, Four Star Distribution,
Hot Rod, Hurley International, Innes,
Mountain Dew, Oakley's, Shorty's,
Sole Technologies, Tech Deck, Toy Machine,
Tum-Yeto, Zero

Music

"Police Truck"
Performed by: Dead Kennedys
Written by: Jello Biafra and East Bay Ray
Published by: Decay Music (BMI)
Music Video Footage Courtesy of: Dirk Dirksen
Presents & Rhino Home Video
"Police Truck" available on the Dead Kennedys
album "Give Me Convenience or Give Me
Death" Appears Courtesy of: Decay Music

"Here & Now"
Performed by: The Ernies
Written by: Will Hummel
Published by: Mojoman/
Ernie World Publishing (BMI)
Video Footage courtesy of: Mojo Records
Mojo Records, J. V.

"Here & Now" available on The Ernies album
"Meson Ray"
The Ernies appear courtesy of:
Mojo Records Records, J. V.
Under license from Universal Music Special
Markets

"Superman"
Performed by: Goldfinger

Written by: John Feldmann
Published by: Mojo Music, Inc./
Mojoland (ASCAP)
Video Footage courtesy of: Mojo Records
Mojo Records, J.V.
"Superman" available on the Goldfinger album
"Hang-Ups"
Goldfinger appears courtesy of:
Mojo Records, J. V.
Under license from Universal Music Special
Markets

"Jerry Was a Race Car Driver"
Performed by: Primus
Written by: Primus
Published by: Sturgeon (BMI)
"Jerry Was a Race Car Driver"
available on the Primus album
"Sailing the Seas of Cheese"
Appears courtesy of: Interscope Records
Under license from Universal Music Special
Markets

"Cyco Vision"
Performed by: Suicidal Tendencies
Written by: Mike Muir and Mike Clark
Published by: BHG Musick (BMI)
Video Footage courtesy of: Suicidal Records
"Cyco Vision" available on the
Suicidal Tendencies album "Freedumb" Appears
courtesy of: BHG Musick and Suicidal Records.
www.suicidaltendencies.com

"New Girl"
Performed by: The Suicide Machines
Written by: The Suicide Machines
Published by: Zomba Enterprises, Inc./No Face
Music (administered by Zomba Enterprises,
Inc.) (ASCAP)
Video Footage courtesy of:

Hollywood Records, Inc.
"New Girl" available on The Suicide Machines
album "Destruction by Definition"
Appears courtesy of: Hollywood Records, Inc.

"Committed"
Performed by: Unsane
Written by: Chris Spencer, Vinnu Signorelli, and
Dave Curran
Published by: Relapse Release Publishing
(ASCAP)
All rights administered by Rykomusic, Inc.
Music Video Footage courtesy of:
Relapse Records
"Committed" is taken from the Unsane album
"Occupational Hazard" courtesy of: Relapse
Records. www.relapse.com

"Ain't Got Time to Waste"
Performed by: AIM
Published by: Grand Central Records

"Le Hot"
Performed by: Grand Unified
Published by: Second Skin.

"Blue Thunder"
Performed by: Aquasky
Composed by: K. Bailey,
B. Dewston-Hewitt and D.Wallace
Published by: Moving
Shadow Ltd.

Videos

"The End" video footage courtesy of Birdhouse

"Jump Off a Building" video footage courtesy
of Toy Machine

"Misled Youth" video footage courtesy of Zero.

KUNDENDIENST IN DEUTSCHLAND

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

- Hotline:** 01 90/51 00 55 (Tipps & Tricks zum Spielablauf – 1,21 DM/0,62 Euro pro Minute*)
Technische Hotline: 0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen – 0,24 DM/0,12 Euro pro Minute*)
E-Mail: support@activision.de
Deutsche Website: www.activision.de

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

PRODUKT-LIZENZVEREINBARUNG

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN

DIE VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS UNTERLIEGT DEN IM FOLGENDEN AUFGEFÜHRTEN BEDINGUNGEN DIESER PRODUKT-LIZENZVEREINBARUNG. DER BEGRIFF "PROGRAMM" STEHT FÜR DIE SOFTWARE, DIE MIT DIESER VEREINBARUNG GELIEFERT WIRD, DIE DAZUGEHÖRIGEN DATENTRÄGER, JEDLICHES GEDRUCKTES MATERIAL, ONLINE- UND ELEKTRONISCHE DOKUMENTATIONEN JEDLICHER ART SOWIE SÄMTLICHE EXEMPLARE UND ABLEITUNGEN DIESER SOFTWARE UND MATERIALIEN. MIT DEM ÖFFNEN DER VERPACKUNG BZW. DER VERWENDUNG DES PROGRAMMS ERKENNEN SIE DIE BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG MIT ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION") AN.

LIZENZ FÜR EINGESCHRÄNKTE VERWENDUNG

Activision gewährt Ihnen das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte Recht sowie die Lizenz, ein Exemplar dieses Programms ausschließlich für den privaten Gebrauch zu installieren und zu verwenden. Alle Rechte, die in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich gewährt werden, liegen bei Activision. Dieses Programm wird von Ihnen unter Lizenz verwendet und wurde nicht käuflich erworben. Mit dieser Lizenz werden weder Eigentums- oder Besitzansprüche an dem Programm übertragen noch jegliche Art von Rechten an dem Programm erworben.

EIGENTUMSANSPRUCH

Alle Arten von Besitz- und Eigentumsansprüchen sowie Ansprüche auf das geistige Eigentum an oder im Zusammenhang mit diesem Programm oder weiterer Exemplare (einschließlich, aber nicht beschränkt auf alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Namen von Charakteren, Handlungen, Dialoge, Schlagworte, Orte, Konzepte, künstlerische Darstellung, Animation, Klänge, Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Handlungsweisen, moralische Ansprüche, mitgelieferte Dokumentationen und "Applets", die zu diesem Produkt gehören) liegen bei Activision oder seinen Lizenzgebern. Dieses Programm ist durch die Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten von Amerika, internationale Urheberrechtsvereinbarungen und -übereinkünfte sowie andere Gesetze geschützt. Die Verletzung dieses Urheberrechts kann zivilrechtliche und unter Umständen auch strafrechtliche Folgen haben. Das Programm umfasst bestimmte lizenzierte Materialien, und Activisions Lizenzgeber können ihre Rechte im Falle einer Verletzung dieser Vereinbarung schützen.

ES IST UNTERSAGT

- dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft, ist jedoch nicht beschränkt auf die Verwendung in Cyber-Cafés, Computerspielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Activision kann eine gesonderte Lizenz für solche Einrichtungen vergeben, die es Ihnen gestattet, das Produkt kommerziell zu verwenden (s. Kontaktadresse am Ende dieser Vereinbarung). Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vermietet werden.
- Kopien inkl. Sicherungskopien dieses Programms bzw. von Teilen des Programms oder Begleitmaterials zu erstellen.
- das Programm oder Kopien davon zu verkaufen, vermieten, leasen, lizenzieren, vertreiben oder auf andere Weise weiterzuleiten oder öffentlich vorzuführen, ohne vorher die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Activision eingeholt zu haben.

- das Programm oder Teile des Programms zurückzuentwickeln, abzuleiten, zu verändern, dekompileieren, disassemblieren oder Quellcodes abzuleiten.
- jegliche Art der Eigentumskennzeichnung auf oder im Programm zu entfernen, deaktivieren oder umgehen.
- dieses Programm oder Kopien davon in Nichtübereinstimmung mit den entsprechenden Gesetzen und Abkommen zu exportieren oder reexportieren.

GEWÄHRLEISTUNG

Activision gewährleistet, dass während eines Zeitraums von 6 Monaten nach dem Kauf des Programms der Datenträger, auf dem das Programm gespeichert ist, frei von Material und Verarbeitungsmängeln ist. Alle konkludenten Gewährleistungen für das Programm sind auf den Zeitraum von 6 Monaten beschränkt, sofern eine Begrenzung der Dauer der konkludenten Gewährleistung zulässig ist.

Bei inhaltlichen Mängeln des Programms ist Activision, sofern der Käufer das Programm unter Beifügung der Rechnung zurückgibt, zur Ersatzlieferung verpflichtet. Im Falle, dass das Programm nicht mehr erhältlich sein sollte, ist Activision mit Einverständnis des Käufers berechtigt, diesem ein ähnliches Softwareprodukt zu liefern.

Im Falle des Fehlschlagens der Ersatzlieferung innerhalb angemessener Frist kann der Käufer nach seiner Wahl Herabsetzung des Kaufpreises (Minderung) oder Rückgängigmachung des Kaufvertrages (Wandelung) verlangen. Ein Anspruch auf Beseitigung des Mangels besteht nicht. Im übrigen gelten die §§459 ff., 480 BGB.

Der Käufer hat Activision einen offensichtlichen Mangel innerhalb von zwei Wochen nach Erhalt des Programms schriftlich mitzuteilen. Bei Versäumnis dieser Frist sind Gewährleistungsansprüche gegenüber Activision wegen des betreffenden offensichtlichen Mangels ausgeschlossen.

Die Gewährleistung ist ferner ausgeschlossen, sofern die Fehlfunktion des Programms durch höhere Gewalt oder missbräuchliche oder fehlerhafte Anwendung verursacht wird.

AUSSCHLUSS WEITERER GARANTIE

DAS PROGRAMM UND DIE DAZUGEHÖRIGEN HANDBÜCHER UND ANLEITUNGEN WERDEN WIE VORLIEGEND ÜBERGEBEN. ACTIVISION SCHLIESST AUSDRÜCKLICH JEDE GARANTIE BEZÜGLICH DES PROGRAMMS UND ALLER BEGLEITENDEN SCHRIFTLICHEN UNTERLAGEN, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTIE BEZÜGLICH HINREICHENDER ART UND GÜTE UND BEZÜGLICH DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS.

KEINE HAFTUNG FÜR FOLGESCHÄDEN ACTIVISION, SEINE ZULIEFERER UND/ODER LIZENZGEBER ÜBERNEHMEN KEINE HAFTUNG FÜR SCHÄDEN, DIE SICH IN IRGEND EINER ART AUS DER ANWENDUNG ODER DER UNGEEIGNETHEIT ZUR ANWENDUNG DER OBEN GENANNTE ERZEUGNISSE ERGEBEN. DIES GILT INSBESONDERE FÜR SCHÄDEN AUS GESCHÄFTSVERLUSTEN, AUS GESCHÄFTSUNTERBRECHUNGEN, AUS VERLUSTEN VON UNTERNEHMENSINFORMATIONEN ODER IRGEND EINEM ANDEREN VERMÖGENSSCHADEN AUS DER BENUTZUNG DIESER PRODUKTE ODER DER TATSACHE, DASS DIE PRODUKTE NICHT BENUTZT WERDEN KONNTEN. DIES GILT NICHT, WENN DIESE SCHÄDEN AUF GROSSER FAHRLÄSSIGKEIT VON ACTIVISION ODER AUF EINER FAHRLÄSSIGEN VERLETZUNG DER VERTRAGLICHEN KARDINALPFLICHTEN DURCH ACTIVISION BERUHEN. IM LETZTEN FALL IST DIE HAFTUNG VON ACTIVISION JEDOCH AUF DEN TYPISCHEN VORHERSEHBAREN SCHADEN BEGRENZT.

RÜCKGABE DES PROGRAMMS

Im Falle der Rückgabe einer mangelbehafteten CD zum Zwecke der Ersatzlieferung innerhalb der Garantiefrist wird der Käufer gebeten, die CD gegen Vorlage des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung direkt beim Händler umzutauschen. Dieser ist zu einer Ersatzlieferung verpflichtet.

Im Falle einer Rücksendung des mangelbehafteten Produktes nach Ablauf der 6-monatigen Gewährleistungsfrist, aber innerhalb eines Jahres nach Kauf, erfolgt eine Ersatzlieferung nur gegen Zahlung eines Betrages von 25 DM (12,78 Euro) per Verrechnungsscheck. In diesem Fall kann die Sendung direkt an die Activision Deutschland GmbH gerichtet werden:

Activision Deutschland GmbH
Service und Support
Gutenbergstraße 1
D-85737 Ismaning

Bitte senden Sie an diese Adresse keine mangelbehafteten Produkte innerhalb der Garantiefrist, sondern tauschen Sie diese beim Händler um.

Der Versand per Einschreiben wird empfohlen. Bitte versenden Sie das Spiel nur in einer schützenden Verpackung. Beizufügen sind außerdem:

Eine Fotokopie der Rechnung, des Kassenzettels oder der Zahlungsquittung;

Name des Absenders und Adresse, an die die Ersatzlieferung gesandt werden soll (leserlich geschrieben);

Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der von dem Käufer benutzten Hardware.

In keinem Fall kann Activision für spezielle, zufällige oder Folgeschäden verantwortlich gemacht werden, die sich aus dem Besitz, Gebrauch oder Fehlfunktionen dieses Programms ergeben, Sachschäden und, in gesetzlich vorgesehenem Rahmen, Personenschäden eingeschlossen, selbst wenn Activision von der Möglichkeit solcher eventueller Schäden Kenntnis hatte. Activision ist maximal in Höhe des Betrags haftbar, der für die Lizenz zur Verwendung des Programms gezahlt wurde. In einigen Ländern sind Garantiebeschränkungen bzw. die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden nicht zulässig, so dass die oben aufgeführten Beschränkungen bzw. eine Haftungsbeschränkung oder ein Haftungsausschluss keine Anwendung finden. Diese Garantie sichert Ihnen spezifische Rechte zu. Ihre eventuellen weiteren Rechte variieren je nach gültiger Gesetzgebung.

ERLÖSCHEN DER VEREINBARUNG

Unbeschadet aller weiteren Rechte von Activision läuft diese Vereinbarung automatisch aus, wenn irgendeine der hier aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt wird. In einem solchen Fall müssen alle Exemplare des Programms sowie sämtlicher Bestandteile umgehend vernichtet werden.

GERICHTLICHE MASSNAHMEN

Activision würden irreparable Schäden entstehen, falls die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht strikt eingehalten werden. Daher erklären Sie sich damit einverstanden, dass Activision berechtigt ist, bei Brüchen dieser Vereinbarung gerichtliche Schritte einzuleiten, abhängig von der jeweiligen Rechtsprechung, ohne Bürgschaften bzw. andere Sicherheiten zu erbringen oder der Beweispflicht nachzukommen.

FREISTELLUNG

Sie erklären sich einverstanden, an Activision, seine Partner, Tochtergesellschaften, Vertragspartner, Angestellte, Direktoren, Mitarbeiter und Handlungsbevollmächtigte keine Schadensersatzansprüche zu stellen und weder Verluste noch Kosten einzufordern, die direkt oder indirekt aus Ihren Handlungen oder unterlassenen Handlungen bei der Verwendung des Programms gemäß den Bedingungen dieser Vereinbarung resultieren.

DIVERSES

Diese Lizenzvereinbarung ist ein vollständiges Übereinkommen zwischen den Parteien und ersetzt alle vorherigen Vereinbarungen und Übereinkommen zwischen ihnen. Änderungen können in schriftlicher Form durch beide Parteien erfolgen. Sollte eine der Bedingungen dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund nicht durchsetzbar sein, so wird diese Bedingung nur in dem Ausmaß abgeändert, das erforderlich ist, um sie durchsetzbar zu machen. Alle weiteren Bedingungen dieser Vereinbarung werden dadurch nicht berührt. Diese Vereinbarung besteht nach Kalifornischem Recht, das bei Vereinbarungen zwischen den Einwohnern Kaliforniens gültig ist, wird in Kalifornien geschlossen und dort ausgeführt, sofern nicht die Bundesrechtsprechung Anwendung findet und Sie der ausschließlichen Rechtsprechung durch die staatlichen bzw. Bundesgerichte von Los Angeles, Kalifornien zustimmen.

Bei Fragen bezüglich dieser Lizenzvereinbarung wenden Sie sich bitte an:

Activision, Business and Legal Affairs, 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, Tel. 001/310/255/2000, E-Mail legal@activision.com.

Customer Service Numbers

• **Australia** _____ 1902 262 662 _____

Calls charged at \$1.50 per minute.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Österreich** _____ 0450 199 000 500 _____

Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** _____ 011 301 306 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Danmark** _____ +45 33 26 68 20 _____

Åben Man-Tors 16.00-19.00

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** _____ 0600 411 911 _____

"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.

• **France** _____ 0803 843 843 _____

Veillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation.

• **Ireland** _____ (01) 4054022 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Italia** _____ 848 828384 _____

Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• **Nederland** _____ 0495 574 817 _____

Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• **New Zealand** _____ (09) 415 2447 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• **Norge** _____ 2336 6600 _____

• **Portugal** _____ (01) 318 7450 _____

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.

• **España** _____ 902 102 102 _____

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• **Sverige** _____ 08-587 610 00 _____

Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.

• **Schweiz/Suisse** _____ 0900 55 20 55 _____ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.

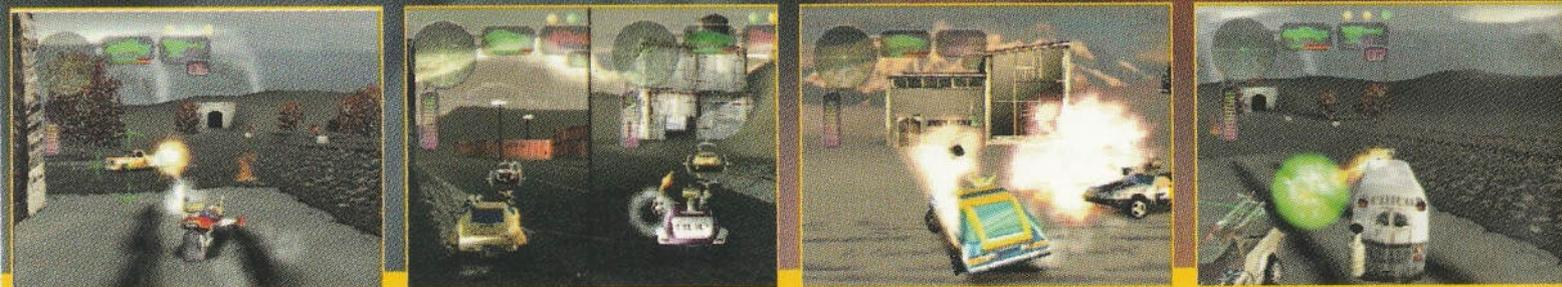
• **UK** _____ 08705 99 88 77 _____

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Der Auto-Combat gibt noch mal richtig Gas ...

VIGILANTE 8 TM 2 HERAUSFORDERUNG

Ab Herbst 1999



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Tony Hawk's Skateboarding und Vigilante 8 sind Warenzeichen von Activision, Inc.
© 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Luxoflux ist ein Warenzeichen der Luxoflux Corp.
Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

1000804.221.GM

SLES-02055



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030917008665

Luxoflux

ACTIVISION

www.activision.com