

PLAYZONE SPECIAL 11/04

PLAYZONE

A black and white photograph of Tony Hawk and Steve Margera. Tony Hawk is on the left, holding a skateboard high in his right hand. Steve Margera is on the right, making a rock-on hand gesture with both hands. They are both looking towards the camera. The background is a vibrant, abstract collage of orange, yellow, and red geometric shapes and splatters.

Tony Hawk's Underground 2

TEAM HAWK GEGEN TEAM MARGERA: SEIEN SIE BEI DER WORLD DESTRUCTION TOUR DABEI!
Keine Spur von Altersschwäche: Das sechste Tony-Hawk-Spiel bietet jede Menge Neuerungen!

DREAMWORKS[®] Grosse Haie-Kleine Fische[™]

Hinter jedem kleinen Fisch
steckt 'ne große Notlüge

Kämpfe mit einzigartigen
Angeboten gegen den
furchterregenden weißen Hai

Erkunde völlig neue
Stadtteile von Riff City

Jage als Oscar schneller
Ruhm und Reichtum hinterher

Tanze zu den coolen Grooves
- bist du der neue Superstar?

Ab Oktober
erhältlich!



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



ACTIVISION

DreamWorks' Große Haie - Kleine Fische[™] © 2004 DreamWorks LLC. Veröffentlichung durch Activision Publishing, Inc. Spielcode © 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Edge of Reality. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE und THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

* Nur Konsole und GBA.

www.activision.de



PLAYZONE-Special 11/04

Tony Hawk's Underground 2



Grind on! – Tony Hawk und Kollegen kehren zurück und wir präsentieren Ihnen im Vorfeld einen umfassenden Ausblick auf das Spiel – und zwar wie schon beim ersten THUG in Form eines 28-Seiten-Sonderhefts! Aufgrund einer spielbaren Version konnten wir uns schon jede Menge Eindrücke von den zahlreichen Gameplay-Neuerungen verschaffen und bieten Ihnen bereits einen Ausblick auf einen großen Teil des Spiels, bevor in der nächsten PLAYZONE-Ausgabe dann der endgültige Test ansteht. Ein Interview mit Hip-Hop-Star

Kool

Savas, der als erster deutschsprachiger Künstler ein Stück zu einem Tony Hawk-Soundtrack beisteuert, und ein exklusives Gewinnspiel ergänzen unseren Vorschau-Bericht im XXL-Format.

Spaß beim Lesen wünscht Ihnen

Michael Pruchnicki
Leitender Redakteur

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de
Internet: www.play-zone.de

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch
Leitende Redakteure:
Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.),
Michael Pruchnicki (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Maik Bütelfür, Robert Léval, Alexander Funke
Bildredaktion:
Albrecht Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff

Textchefin:
Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin:
Claudia Brose
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz,
Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Layout:
Britta Rasp, Matthias Schöffel

Urheberrecht: Alle in der PLAYZONE-Sonderbeilage veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

INHALT

DAS SPIEL

- 04 Der Spielablauf
- 08 Die Levels
- 12 Die Profi-Skater
- 18 Der Skater- & Trick-Editor
- 20 Der Grafik- & Deck-Editor
- 21 Der Park-Editor

HINTERGRUND

- 22 Der Soundtrack –
Interview mit Kool Savas
- 24 Rückblick auf
die Tony-Hawk-Reihe

SPECIAL

- 13 Poster
- 26 Gewinnspiel



Am 7. Oktober erscheint Tony Hawk's Underground 2. Von Altersschwäche keine Spur: Es bietet **mehr Motivation als alle Vorgänger zusammen!**

Der Spielablauf

Sie sind der Star!

Wie schon im ersten Teil von *Tony Hawk's Underground* übernehmen Sie nicht während des gesamten Spiels die Rolle eines bekannten Profi-Skaters, sondern spielen zu Anfang sich selbst im Team Hawk, welches zur so genannten World Destruction Tour aufbrechen will, um unbedingt gegen Team Margera zu gewinnen. Sie beginnen als absoluter Laie mit

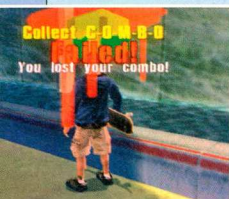
niedrigen Charakterwerten, gewinnen aber schnell an Erfahrung und verbessern Schritt für Schritt Ihre Fähigkeiten bis hin zum Profirang. Neu hierbei ist, dass Sie schon während des Story-Modus wechselnd die Kontrolle über Ihr digitales Alter Ego, die Pro-Skater Ihres Teams und einige skurrile Gäste, die erst gefunden werden müssen, übernehmen dürfen. Mit jeder dieser Figuren haben Sie unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen, um so die wichtigen Punkte zu sammeln, die es der Truppe rund um Tony Hawk erlauben, eine neue Stadt zu bereisen. Natürlich gibt es auch bei *THUG 2* wieder die Möglichkeit, den eigenen Skater im Detail zurechtzubasteln, bevor die World Destruction Tour beginnt. Besonders interessant wird dies durch die Option, Ihr eigenes Gesicht ins Spiel einzuscannen, was dieses Mal direkt über die EyeToy-Kamera funktioniert. Wenn Sie Ihr Gesicht auf dem Bildschirm sehen wollen, finden Sie mehr dazu auf den Seiten 18-19 dieses Sonderhefts.



STYLISCH Die Pro-Skater strahlen eine unglaubliche Coolness aus.

AMATEUR Unser Brettartist wartet auf seinen ersten großen Auftritt.

Zwei Spiele in einem



LOSER Nicht einmal Buchstaben kann er sammeln ...

Der Clou an *THUG 2* ist, dass man wahlweise den Story- bzw. den Classic-Modus spielen kann. Wie schon oben erwähnt, handelt der Story-Modus von der World Destruction Tour des Herrn Hawk und Herrn Margera, die zusammen mit ihren Teamkollegen eine Weltmeisterschaft der etwas anderen Art abhalten. Im Classic-Modus hingegen grindet, flüpft und grabbt man sich in guter, alter Pro-Skater-Manier durch die diversen Spots. Es gilt, die Buchstaben S-K-A-T-E bzw. C-O-M-B-O, das versteckte Tape oder Tapas (!) zu finden bzw. diverse Highscores zu schlagen. Dafür hat man logischerweise eine zeitliche Begrenzung, die wie üblich zwei Minuten beträgt. Wenn man es nicht innerhalb dieser zwei Minuten schafft, alle Aufgaben zu erfüllen, hat man unbegrenzt oft die Möglichkeit, einen neuen Versuch zu starten. Erst wenn man eine bestimmte Anzahl an Missionen abgeschlossen hat, kann man sich zum nächsten Ort auf lustige Buchstabenhatz begeben.



SEX, LÜGEN & VIDEO Tonys schmutzige Geheimnisse und Vorlieben auf Tape!

Das Wandern ist des Skaters Lust ...

Seit *Tony Hawk's Underground* wissen wir ja, dass Skater ihre Beine auch zum Laufen benutzen können. Sobald man L1 und R1 gleichzeitig drückt, springt unser Brettartist vom Board und erkundet per pedes die Stadt. Dadurch eröffnen sich ihm ganz neue Möglichkeiten, mittels derer unlösbar scheinende Aufgaben leicht zu meistern sind. So kann man auf Schusters Rappen Häuserdächer erklimmen, sich an Vorsprüngen oder Stromleitungen entlanghangeln und über Abgründe springen. Wenn man einen Punkt in enormer Höhe erreicht hat, steigt man gar wieder auf sein Brett und nimmt waghalsige Combos in Angriff. Um Wände mit Graffiti zu verzieren, müssen Sie generell vom Skateboard steigen, aber auch diverse Passanten lassen sich nur dann ansprechen, wenn Sie zu Fuß bei ihnen auftauchen. Wenn man jedes Geheimnis und jeden Gag bei *THUG 2* sehen will, wird man nicht umhinkommen, auch mal ohne Skateboard loszuziehen.



KLETTERMAXE Manche Aufgaben lassen sich nur zu Fuß erledigen.



FAULHEIT Skater hängen doch auch gerne mal rum.

... aber manchmal reitet er lieber einen Bullen!

Auch bei *THUG 2* ist der Einsatz diverser Fahrzeuge wieder essenziell. Einerseits ist es des Öfteren erforderlich, sich von Autos oder ähnlichen Vehikeln ziehen zu lassen (in Skater-Fachkreisen auch „Skitchen“ genannt), um bestimmte Level-Aufgaben zu lösen. Andererseits hat man glücklicherweise diesmal auf die nervigen Renneinlagen in Blechschleudern mit unrealistischer Fahrphysik verzichtet und legt mehr Wert auf den Fun-Faktor. Beispielsweise kann der Spieler Krankenbetten umherschleppen, mit Hotdog-Ständen grinden oder mit Mofas die Spots unsicher machen. Auch die verschiedenen versteckten Gast-Skater begnügen sich nicht mit einem handelsüblichen Rollbrett, sondern bevorzugen lieber Rasenmäher oder Plastikbullen, die sie als Skateboards zweckentfremden. Aber keine Sorge: Diese mehr oder weniger skurrilen Fortbewegungsmöglichkeiten sind lediglich nette Zusatzfeatures, die Hauptrolle spielt immer noch eindeutig das Skaten!



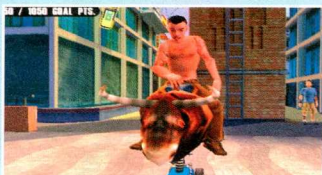
Stars and Stripes, äääh Guests

MR. PRESIDENT
Hätte George Bush mal lieber geskatet!



Neben dem Protagonisten, der man ja bekanntlich selbst ist, erfüllt man einen Großteil seiner Aufgaben mit Pro-Skatern aus seinem Team, mit versteckten Gästen oder geheimen Skater-Größen. Die Pro-Skater sind allesamt recht leicht ausfindig zu machen, da sie meistens gut sichtbar am Straßenrand postiert sind. Bei den anderen Charakteren gestaltet sich die Suche viel schwieriger. Um beispielsweise Steve-O mit seinem Plastikbullen zu finden, muss man zunächst ein Gebäude in Barcelona betreten und die verschiedenen Ebenen absuchen. Mit den Gästen verhält es sich ähnlich, Benjamin Franklin lässt sich nur freischalten, wenn man über eine Quarterpipe in den ersten Stock seiner Residenz gelangt und ihn zur Flucht mit dem Fahrstuhl veranlasst. Auf diese Art und Weise gibt es bei *THUG 2* auch noch einen Matador und Jesse James auf dem Rasenmäher zu entdecken.

JAHRMARKT
Sogar mit einem Stier kann man grinden.



Neue Combos braucht das Land

Ellenlange Combos sind ja schon seit dem ersten Teil der *Tony Hawk-Reihe* Standard. *THUG* hat den so genannten „Caveman“ vorgestellt, mit dem man seine Kombinationen nicht mehr nur durch Grinds und Manuals in die Länge ziehen kann, sondern auch vom Skateboard absteigen darf, um innerhalb eines bestimmten Zeitlimits eine neue Line zu finden. *Tony Hawk's Underground 2* bietet dem Spieler neben dem Caveman nun weitere Möglichkeiten, geschickt zu kombinieren: War man bis dato verärgert darüber, wenn man gestürzt ist und seine Punkte verloren hat, so kann man jetzt mittels „Freak Out!“ seine Combo fortsetzen. Nach einem Sturz muss wiederholt die Dreieck-Taste gedrückt werden, um die Freak-Out-Leiste zu füllen und das Missgeschick in die Kombination zu integrieren. Das zweite neue Feature ist die Zeitlupentechnik, die es einem erlaubt, Tricks in verlangsamer Geschwindigkeit zu perfektionieren oder noch spektakulärer zu gestalten und in die Combo einzubauen. Und natürlich gibt es auch wieder neue Special Moves. Zum Beispiel grindet Benjamin Franklin mittels Paragleitschirm und der Matador schwingt den Taktstock.



SLOWMOTION
Die Zeitlupe sieht einfach genial aus.

Von Tomaten und Kanonen

Der Untertitel *World Destruction Tour* darf bei *Tony Hawk's Underground 2* ruhig wörtlich genommen werden: Zerstört man nämlich Teile der Umgebung ausreichend genug, eröffnen sich einem viele neue Skate-Möglichkeiten wie Halfpipes, Rails und Ebenen. So kann der Spieler im Boston-Level beispielsweise sein Skateboard in Brand (!) setzen und über zwei Kanonen gründen, die dann im Anschluss das im Bau befindliche Hochhaus zum Einsturz bringen lassen. Und schon steht einem ein völlig veränderter Spot zur Verfügung. In Barcelona hingegen muss man einen Stier befreien, indem man seinen Käfig mit Tomaten bewirft. Das zu neuer Freiheit gelangte Tier rast daraufhin wutentbrannt los und wirft einen Turm aus Ziegelsteinen um. So entstehen auch hier wieder eine neue Quarterpipe und ein Geländer zum Grinden. Teilweise ist es sogar Pflicht, etwas zu zerstören, da ansonsten bestimmte Aufgaben nicht erledigt werden können.



BOMBIG Kanonen werden per Skateboard abgefeuert.

Wer sprayt, muss auch stickern!

Neben dem Skaten an verbotenen Spots überschreitet *THUG 2* mit dem Graffiti-Sprühen und dem Plakatieren die letzten Grenzen der Rechtmäßigkeit. Häufig muss man die Tags eines Rivalen mit dem eigenen Markenzeichen per Spraydose unkenntlich machen oder das Teamlogo in schwindelerregenden Höhen an Werbetafeln sprühen. Auch „Skatenverboten“-Schilder hasst unser Brettartist wie die Pest. Deshalb zückt er gern Sticker und pappt sie flugs per Wallpush über die unfreudlichen Warmhinweise, was sogar in Combos integriert werden kann. Ansonsten lässt sich so gut wie alles zerstören und man erhält sogar noch Punkte dafür. Ob Mülltonnen, Fensterscheiben oder Zäune: Vor unserem Skater ist so gut wie nichts sicher!



Weitere Details



SONNENAUFGANG Das wird ein guter Tag zum Skaten.

Es gibt in *Tony Hawk's Underground 2* derlei viel zu entdecken, dass es den Rahmen sprengen würde, alles aufzuführen. Hier nur einige Beispiele der zahlreichen Features, die dieses Spiel zu bieten hat. So kann man sich in Barcelona von einem Katapult und diversen Ventilatoren in die Lüfte befördern lassen, um aus enormen Höhen gewaltige Combos in Angriff zu nehmen. In Boston hingegen gilt es, einen Perversen zu finden, der in seinem Apartment mit einer Ziege (!) seine Spielchen treibt. Kurzweilig sind auch die Textnachrichten, die Sie im Laufe des Spiels immer wieder erhalten und die allesamt im *Jackass*-typischen Stil gehalten sind. Toll wirkt ferner der Tageszeitenwechsel, wenn die verschiedenen Städte bei Nacht in einem ganz anderen Licht erscheinen als bei Tag: Vom Neonlichtermeer bis hin zur aufgehenden Sonne gibt es so einiges zu bestaunen.



SODOMIE Die Ziege kann einem nur Leid tun.

Darf's ein bisschen schwieriger sein?

Da sich an der grundsätzlichen *Tony Hawk*-Steuerung auch diesmal nichts geändert hat, werden sich alte Hasen sofort zurechtfinden und Neulinge meistern sicher schon nach kurzer Zeit die schwersten Moves. Dennoch soll- te man als Anfänger im Easy- oder Normal-Modus beginnen, da dort die Mis- sionen wesentlich einfacher zu erfüllen sind und nicht jeder Trick immer opti- mal gelandet werden muss. Profis hingegen stürzen sich gleich auf den Sick-

Schwierigkeitsgrad, gehen knackige Highscores an und kämpfen mit einer ultrarealistischen Skate-Physik. Wenn eine Aufgabe misslingt, kann man sie im Menü umgehend neu starten. Nur leider ist es nicht mehr möglich, bereits abgeschlossene Missionen noch einmal anzugehen. Dafür bieten die zwei Spiel-Modi, Editoren und Geheimnisse aber genug Material für wochenlangen Rollbrettspaß!



STATS Je nach Schwierigkeitsgrad wird auch das Aufleveln komplizierter. **TRAINING** Auch hier gilt: Übung macht den Meister!

Multiplayer- & Online-Spiel-Modi

Tradition verpflichtet – auch der neueste Teil der Serie macht mit mehreren Mitspielern richtig viel Spaß!

Trick-Turnier

Ein vorher festgelegtes Zeitlimit läuft gadenlos ab und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Punkte-Challenge

Hier wird die zu erreichende Punktzahl festgelegt. Wer den Highscore zuerst schafft, gewinnt.

Kombo-Mambo

Auch hier läuft ein Zeitlimit gadenlos ab, doch nicht die Gesamtpunktzahl ist entscheidend. Der Spieler mit der höchsten Kombo gewinnt.

Elimiskate (NEU)

Hier fliegt nach jeder zeitbegrenzten Runde der Spieler mit den wenigsten Punkten raus.

Lord of the Board (Abb. 1)

Wer eine Krone aufnimmt, wird von den anderen Mitspielern gejagt, sammelt aber kräftig Punkte.

Ziel-Turnier (nur online)

Kreative Spieler bitte vortreten! Ob selbst erstellte oder aus dem Story-Modus bekannte Ziele, hier kommt viel Abwechslung auf.

Feuergescheit

Jede Combo gibt Ihnen in diesem Modus neue Munition und erhöht die Stärke der abfeuerbaren Feuerbälle. Fast schon wie *Twisted Metal*.

Slap!

Der ultimative Streitschlichter! Beide Spieler sammeln kräftig Punkte. Wenn sie aufeinander treffen, bleibt der Spieler mit der größeren Power stehen.

Losers (nur offline)

Zwei Spieler treten nacheinander an und kämpfen gegeneinander um die höchste Combo. Der Verlierer erhält einen Buchstaben und am Ende das ganze Wort „Losers“.

Skate for Fun

So beginnen die meisten Online-Spiele. Man cruise ein wenig auf dem Brett durch die Gegend und kommt mit anderen Spielern ins Gespräch.

Graffiti (Abb. 2)

Jeder Trick auf einem Objekt der Umgebung färbt dieses in der Farbe des Spielers ein. Wer am Ende die meisten Objekte eingefärbt hat, gewinnt.

Capture the Flag (nur online)

Bereits aus Ego-Shootern bekannt. Jedes Team besitzt eine Flagge, die vom gegnerischen Team erobert werden muss.

Schnitzeljagd (NEU)

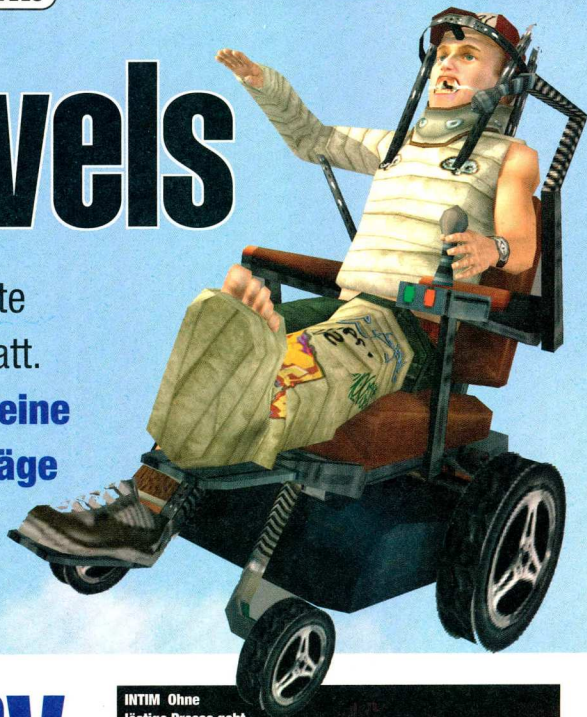
Jeder Spieler verteilt vor Beginn des Spiels fünf Münzen im Level. Wer anschließend alle Münzen (inklusive der eigenen) aufgesammelt hat, gewinnt die Schnitzeljagd.



Die Levels

Dieses Jahr findet die erste World Destruction Tour statt.

Spaßgetränkte Levels, eine witzige Story und schräge Charaktere sind dafür die wichtigsten Zutaten.

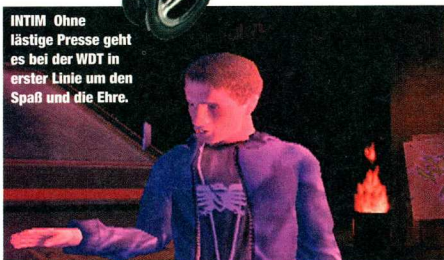


Die Story

Stellen Sie sich vor, es ist ein Tag wie jeder andere. Sie machen als aufstrebender Skateboard-Rookie noch ein paar Kunststücke in der Halbpipeline und plötzlich werden Sie von Fremden in einen Wagen gezerrt und an einen Ort gebracht, an dem Sie das Idol aller Boarder treffen: Tony Hawk. Schon sind Sie mittendrin in DER Mission Ihres Skaterlebens. Der wenig sympathische und zum Sadismus neigende Bam Marge- ra hat Tony zu einer „World Destruction Tour“ herausgefordert, die sich über Metropolen der ganzen Welt erstreckt, und bei der an Ort und Stelle verschiedene Aufgaben gelöst und verrückte Stunts durchgeführt werden müssen. Der Verlierer der Tour übernimmt alle Kosten. Als die Teams gewählt werden, bleiben Sie als einziger Unbekannter und Neuling zwischen den ausgefuchsten Pro-

fis hängen. Das ist aber nicht so schlimm, im Gegenteil: Dadurch werden Sie Mitglied in Tonys Team. Nun müssen Sie Ihren Beitrag zum Sieg von Tonys Mannschaft leisten und erhalten damit einen weiteren netten Zusatzeffekt: Sie können sich nebenbei einen großen Namen in der Szene machen. Da diese Wettbewerbe wirklich Aufgaben verschiedenster Art beinhalten, verlangen sie wirklich alles von Ihren Skaterfähigkeiten ab. Um Ihnen einen Eindruck dieser durchgeknallten Aufgaben zu verschaffen, beleuchten wir auf den nächsten drei Seiten die interessantesten Ziele, die Sie für den Sieg Ihres Teams erfolgreich bestreiten sollten. Auch wenn Sie nicht alle Aufgaben erfüllen müssen, empfiehlt es sich dennoch, um tatsächlich alles zu sehen und alle Überraschungen kennen gelernt zu haben. Auch davon gibt es bei *Tony Hawk's Underground 2* einige.

INTIM Ohne lästige Presse geht es bei der WDT in erster Linie um den Spaß und die Ehre.



REKRUTIERUNG Als aufstrebender Skater sollen Sie an der WDT teilnehmen.



LOS GEHT'S Mit einem entsprechend gestylten Bus machen sich alle auf den Weg.



Boston

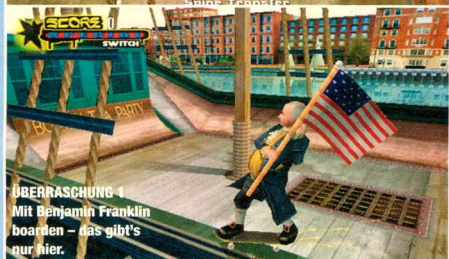
Die erste Station im Wettbewerb ist die amerikanische Stadt Boston. Schon hier kann man den Einfallsreichtum der Entwickler bewundern.



KUNSTVOLL Mit vorher definierbaren Graffiti's muss man sein Territorium markieren.



SEGELN GEHT ... kann man leider nicht, aber skaten dafür umso besser.



ÜBERRASCHUNG 1 Mit Benjamin Franklin boarden – das gibt's nur hier.



ÜBERRASCHUNG 2 Nein, das Schaf spricht nicht, wohnt aber trotzdem hier.

Neulinge werden sich wundern, was man alles auf einem Skateboard machen kann, Veteranen erfreuen sich an der unerschöpflichen Kreativität der Entwickler. Während wie üblich einige wenige Aufgaben eher einfacher Natur sind, ist bei den meisten anderen wesentlich mehr Können gefordert. Einen kranken Jungen in seinem Bett mal bei Tony innerhalb eines Zeitlimits vorbeizufahren, gehört dabei sicher nicht zu den ganz anspruchsvollen Aufgaben. Auch das Köpfen von Steinstatuen stellt Pad-Artisten nicht vor unlösbare Probleme. Herausfordernder sind da schon andere Aufgaben. So müssen Sie den Level sehr genau durchforsten, um zum Beispiel versteckte Personen zu finden, so genannte Special Guests. Auch hier erwartet Sie eine Überraschung, denn die

Entwickler geben Ihnen die Möglichkeit, einmal in die Haut von Benjamin Franklin zu schlüpfen und mit ihm wilden Trendsport in Boston zu zelebrieren. Vor lauter Freude über den Gründervater Amerikas dürfen Sie die anderen Aufgaben nicht aus dem Auge verlieren. Ganz im Stil der Franklin-Zeit sollten Sie die Kanonen auf dem Hauptplatz zünden, danach können Sie andere Aufgaben lösen. Eine weitere Location ist auch das am Hafen liegende Segelboot, das ebenso neue Aufgaben bereithält wie der andere zu suchende Special Guest des Abschnitts. Leichtere Aufgaben, wie Tanzen mit dem Board zu Musik, lockern die mitunter schwierigeren Wettbewerbssteile auf. Nach Erreichen der erforderlichen Punktzahl kann man zur nächsten Stadt voranschreiten.

Special Guest: Jesse James

Wenn Sie Jesse James in einer Kneipe Bostons aufgetrieben haben, erhöht sich nicht nur Ihr Punktekonto, sondern Ihnen steht in dieser Stadt auch ein neuer Skater mit vollkommen eigenen Aufgaben zur Verfügung. So muss Jesse zum Beispiel ein Rennen mit dem eingepigsten Paulie aus Barns Team bestreiten. Das ist aufgrund seines fahrbaren Untersatzes, einem frisierten Rasenmäher, aber kein größeres Problem.



ABGEFAHREN Auch ein getunter Rasenmäher muss in THUG 2 herhalten.



STIER BEI NACHT Ist zwar nicht romantisch, bringt aber Punkte.



TO INFINITY AND BEYOND Hoch hinaus: Auch so hat man einen tollen Blick auf Barcelona.



BALANCE HALTEN Hier finden sich viele Möglichkeiten für Grinds.

Barcelona

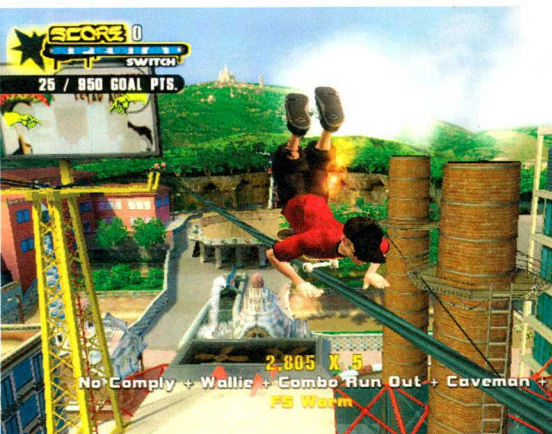
Barcelona steht unter anderem für Stierkämpfe und spanisches Temperament. Zumindest die Stiere wurden berücksichtigt.

Unter der heißen Sonne Barcelonas müssen Sie sich allerhand Problemen stellen. In einer Stadt, in der sich Toreros noch Stieren in einer Arena gegenüberstehen, liegt es fast auf der Hand, dass sich auch der Spieler mit Stieren auseinander setzen muss. Dazu, so die ent-

sprechend gestellte Aufgabe, muss ein Stier befreit werden. Das aufgebrachte Tier bahnt sich dann einen Weg durch die Stadt und verliert dabei überall Häufchen. Doch tierische Wettbewerbe sind nur ein kleiner Bruchteil der auch hier vielfältig gestellten Prüfungen an unseren aufstrebenden Boarder. Die über der

Stadt verlaufenden Seilbahnen sind eine weitere Plattform für attraktive Aufgaben. Die integrierte Seilbahn ist für jene zwar nicht wichtig, aber das Grinden über deren Seile verschafft einen tollen Überblick aus der Luft über die Stadt. Wie in Bosten übrigens auch sollte man hier mit Graffiti an den Wänden

sein Territorium markieren. Das gibt weitere wichtige Punkte auf dem Weg in die nächste Stadt. Die Fähigkeiten als Müllmann müssen ebenso unter Beweis gestellt werden, weil ein Müll-eimer überfüllt ist und entleert werden muss. Wenn genügend Punkte erzielt wurden, geht es weiter in die nächste Stadt.



GEFÄHRlich Solche Stunts in luftiger Höhe bringen Punkte.

Special Guest: Steve-O

Obwohl sich Jackass-Star Steve-O in Barcelona gut versteckt, lohnt es sich, ihn zu finden. Wer gedacht hat, ein Rocker auf einem frisierten Rasenmäher wäre ein Hingucker, der sollte in die Haut von Steve-O schlüpfen und mit seinem mechanischen Bullen durch die Gegend fahren. Abgedrehte Special Moves und Stunts machen ihn in jedem Fall zu einem wirklich humorvollen Highlight des Spiels. Natürlich kann man auch mit ihm kleine Aufgaben im Spiel lösen und so weiter Punkte sammeln.



BULLRIDING Mit diesem Gefährt fällt man auch in Barcelona auf.

Berlin und der Rest

Darüber hinaus bietet THUG 2 natürlich **weitere Städte auf dem Weg zum World Destruction Champion.**



KLISCHEE So werden Deutsche wohl im Ausland gesehen.



WAHRZEICHEN Trotz Paulle beachte man bitte die Kirche im Hintergrund.



BEKANNT Dieses Gebäude sollte Berlin-Kennern bekannt vorkommen.

Die ersten beiden Städte liefern bereits einen guten Eindruck davon, was den Spieler in den anderen Städten erwartet. Allerdings ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht offiziell bekannt, welche Städte genau in der finalen Version des Spiels enthalten sein werden. Sicher ist im Moment nur, dass Berlin der dritte Level sein wird. Gemäß dem Verlauf der World Tour werden auch dort verrückte Aufgaben und halsbrecherische Stunts für das Weiterkommen notwendig sein. Berlin-Kundige sollten auch einige

Wahrzeichen der Metropole wiedererkennen können. Die anderen Städte sind noch nicht offiziell bestätigt, insgesamt werden wohl sechs bis acht zur Verfügung stehen, was im Klartext heißt, dass weitere Städte aus Frankreich – wahrscheinlich Paris – und Russland folgen. Jeder Schauplatz wird über einen Special Guest verfügen und weitere Geheimnisse beinhalten. Insgesamt erwarten Fans und solche, die es werden wollen, abwechslungsreiche Levels und durchgeknallte Aufgaben, die den Spieler für lange Zeit ans Pad fesseln werden.



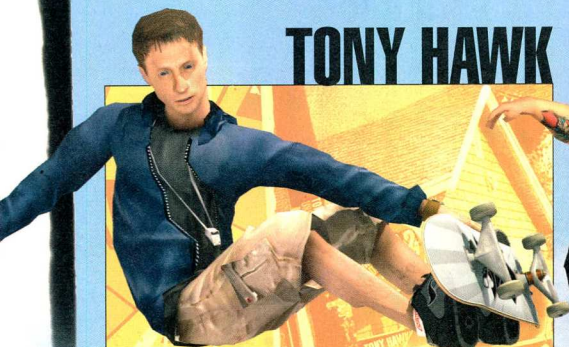
CLUBSKATING Wir skaten in der Hauptstadt in einem alten Club.



STUNTS TOTAL In Berlin geht es ebenfalls nur um Punkte und das Weiterkommen.

Die Profi-Skater

TONY HAWK



Internet:
Heimatstadt:
Aktueller Wohnort:
Geburtsdatum:
Körpergröße:
Gewicht:

www.tonyhawk.com
San Diego, CA
Carlsbad, CA
12. Mai 1968
1,88 m
77 kg



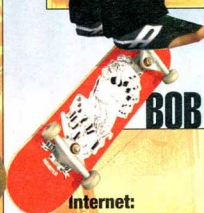
JASON „WEE-MAN“ ACUNA



Internet:
Heimatstadt:
Aktueller Wohnort:
Geburtsdatum:
Körpergröße:
Gewicht:

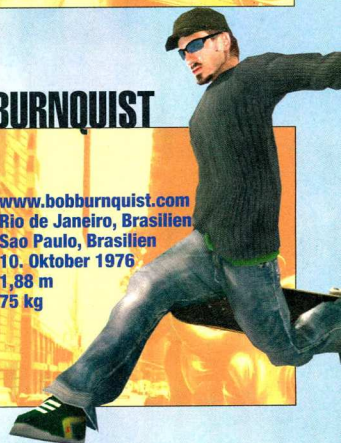
www.wee-man.tk
Venice, CA
Torrance, CA
16. Mai 1973
1,37 m
54 kg

BOB BURNQUIST



Internet:
Heimatstadt:
Aktueller Wohnort:
Geburtsdatum:
Körpergröße:
Gewicht:

www.bobburnquist.com
Rio de Janeiro, Brasilien
Sao Paulo, Brasilien
10. Oktober 1976
1,88 m
75 kg



ERIC KOSTON



Internet:
Heimatstadt:
Aktueller Wohnort:
Geburtsdatum:
Körpergröße:
Gewicht:

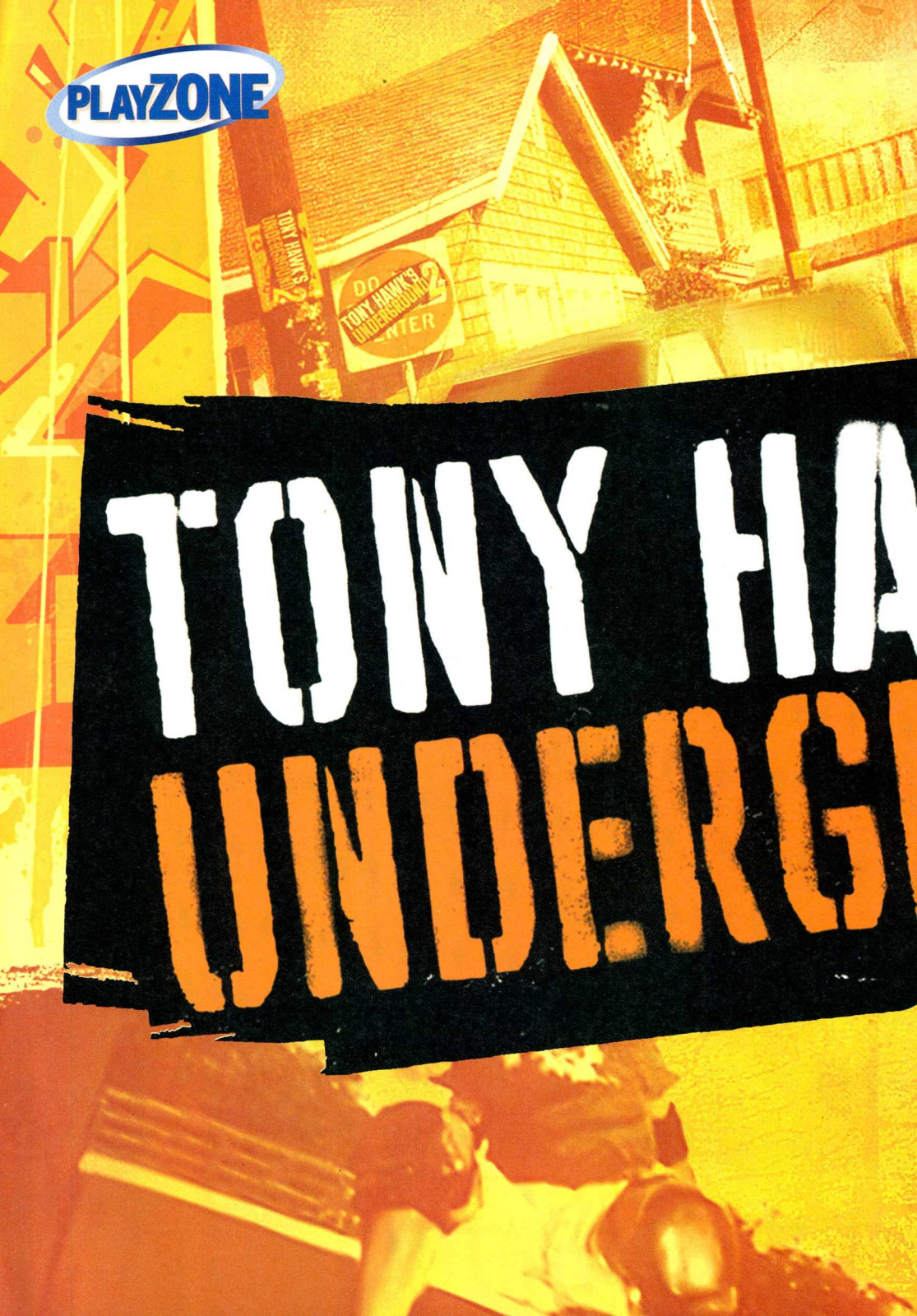
erickoston-ofs.tripod.com
San Bernardino, CA
Hollywood, CA
29. April 1975
1,83 m
73 kg

PLAYZONE



PLAYZONE

TONY HIA UNDERGROUND



ANK'S

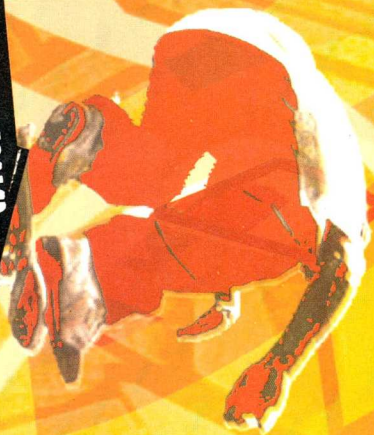
ROUNDED

2

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2



THUG 2 entfernt sich noch weiter vom alten Pro-Skater-Ansatz der Tony-Hawk-Reihe. **Diesmal stehen weniger Profis zur Wahl**, dafür wird es mehr (zum großen Teil noch geheime) witzige Bonuscharaktere geben. Insgesamt werden mindestens 16 Skater spielbar sein.

BAM MARGERA

Internet:

www.bamargera.com
(kein Tippfehler!)
Philadelphia, PA
West Chester, PA
28. September 1979
1,80 m
68 kg

Heimatstadt:

Aktueller Wohnort:

Geburtsdatum:

Körpergröße:

Gewicht:



RODNEY MULLEN

Internet:

<http://mitglied.lycos.de/RodneyMullen2001>

Heimatstadt:

Gainesville, FL

Aktueller Wohnort:

Hermosa Beach, CA

Geburtsdatum:

26. September 1967

Körpergröße:

1,80 m

Gewicht:

81 kg



Internet:

<http://www.muskabeatz.com>

Heimatstadt:

Loraine, OH

Aktueller Wohnort:

Woodland Hills, CA

Geburtsdatum:

20. Mai 1977

Körpergröße:

1,80 m

Gewicht:

75 kg

CHAD MUSKA

MIKE VALLEY

Internet:

www.mikevalley.com

Heimatstadt:

Edison, NJ

Aktueller Wohnort:

Long Beach, CA

Geburtsdatum:

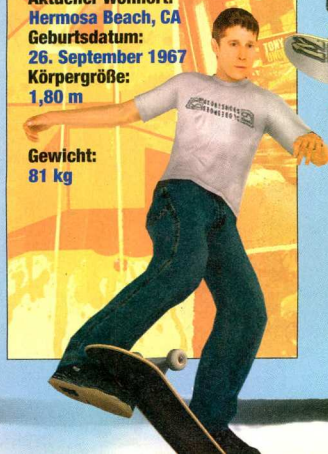
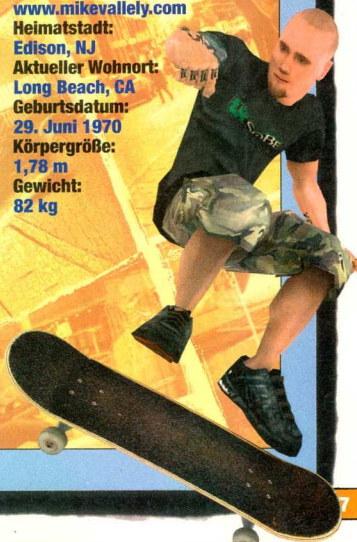
29. Juni 1970

Körpergröße:

1,78 m

Gewicht:

82 kg



Der Skater-Editor

Ob per EyeToy, Handy oder Internet – **auch in THUG 2 spielen Sie wieder die Hauptrolle!**

Ähnlich wie bei *Tony Hawk's Underground* können Sie auch bei *THUG 2* mittels Face-Mapping Ihr Gesicht von einem Ihrer selbst kreierten Skater tragen lassen. Bei der Erstellung des Körpers stehen Ihnen gewohnt viele Möglichkeiten offen. Ob Hautfarbe, Kleidung oder Körperproportionen: Alles will und soll nach Laune verändert und angepasst werden. Dann soll man sich nicht wundern, wenn man schließlich als Skelett mit Zylinder durch die Spots skatet oder plötzlich das Dreifache an Eigengewicht auf die Waage bringt und grüne Haare hat. Wenn man dann seine Kreation noch mit dem eigenen Gesicht schmückt, sollte man sie per Netzwerkadapter unbedingt online schicken, um auf dem virtuellen Skater-Catwalk seinen verdienten Applaus abzuholen. Für die Integration des eigenen Antlitzes ins Spiel stehen einem bei *THUG 2* diesmal drei Optionen zur Verfügung, die wir auf diesen Seiten genauer erläutern.

GESICHT IM SPIEL
So einfach ist man selbst Teil von *THUG 2*. (I.)

KGB Das letzte Überbleibsel aus Geheimdienstzeiten. (r.)



Per EyeToy-Kamera

1. ANSCHLUSS

Zuerst schließt man die EyeToy-Kamera logischerweise an den USB-Steckplatz der PS2 an.

2. AUSWAHL

Dann wählt man im „Mach Dir Den Skater“-Menü die Option „Face Mapping per EyeToy“ an.

3. RICHTIGE POSITION

Dann setzt man sich zentriert vor die Kamera und aktiviert mit dem X-Knopf den Auslöser.

4. IMPORT

Dann lädt man das geschossene Bild in das „Mach Dir Den Skater“-Menü und verändert sein Äußeres nach Lust und Laune.

Via Internet

1. FOTOGRAFIEREN

Machen Sie von Ihrem Gesicht ein gestochen scharfes Bild per Digitalkamera oder scannen Sie einfach ein bereits existierendes Foto ein.

2. SAVE

Speichern Sie das Foto als JPEG-Datei.

3. EINSCHICKEN

Senden Sie die Datei als E-Mail-Anhang an faces@thug2online.com. In wenigen Minuten erhalten Sie von Activation eine Antwort-Mail mit einem Passwort.

4. DOWNLOAD

Gehen Sie im Spiel auf die Option „Lade dein Gesicht herunter“ und wählen Sie „Gesicht runterladen“.

5. FERTIG

Stellen Sie sicher, dass Ihr PS2-Netzwerkadapter angeschlossen ist und geben Sie das Passwort ein. Nun steht Ihnen eine überarbeitete, im Spiel nutzbare Version Ihres Fotos zur Verfügung.



Mit dem Foto-Handy

1. FOTO MACHEN

Knipsen Sie mit einem Handy, das eine eingebaute Kamera hat, ein Bild von Ihrem Gesicht.

2. E-MAIL

Schicken Sie das gespeicherte Foto per MMS oder E-Mail an faces@thug2online.com.

3. PASSWORT

Per E-Mail und wahrscheinlich auch SMS erhalten Sie das Passwort, um Ihr überarbeitetes Foto runterladen zu können.

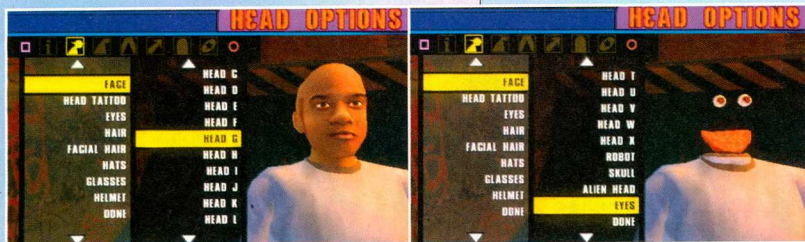
4. EINBAU

Laden Sie Ihr Foto im Menüpunkt „Lade dein Gesicht herunter“ mittels Passwort auf ihre PS2 und bearbeiten Sie es nach Ihrem Geschmack weiter.



Nachbearbeitung & rechtliche Hürden

Im „Mach Dir Den Skater“-Menü kann man sein frisch importiertes Gesicht nach Belieben verändern. Zunächst müssen Sie auf dem Foto aber festlegen, wo sich Mund, Nasenspitze und Augen befinden, damit Ihr Antlitz im Spiel und in den Zwischensequenzen auch in den richtigen Proportionen erscheint. Danach kann man sich noch auf etliche Spielereien einlassen und Hautfarbe, Frisur und Gesichtsformen verändern. Ob Hakennase, Doppelkinn oder rote Augen: Auch hier macht **THUG 2** Unmögliches möglich. Es wird wird in der Anleitung ausdrücklich darauf hingewiesen, dass es urheberrechtlich verboten ist, Bilder von Stars und anderen Persönlichkeiten einzuschicken. Aber mal ehrlich: Will man wirklich Schwarzenegger oder Jennifer Lopez skaten sehen, wenn man sein eigenes Gesicht auf dem Bildschirm haben kann?



SCHWARZ ODER WEISS Auch die Hautfarbe kann bestimmt werden. (l.)

SELTSAM Wie kommt so etwas zustande? (r.)

Der Trick-Editor

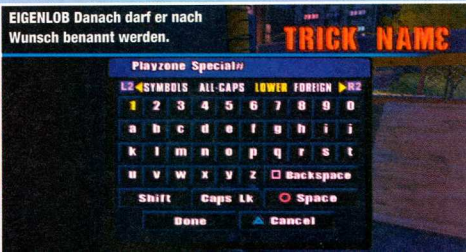
THUG 2 bietet Ihnen **eine Fülle von Möglichkeiten**, Tricks zu entwerfen oder bestehende zu überarbeiten.

Wenn Sie alle Tricks im Schlaf ausführen können und der letzte Special-Trick freigespielt ist, können Sie im Skate-Shop oder während des Spiels neue Moves kreieren oder schon existente modifizieren. Falls Ihnen die Tastenbelegung für Grab-, Flip-, Lip- oder Special-Tricks nicht mehr gefällt, wählen Sie ein-

fach einen neuen Slot aus und geben Sie die neue Tastenkombination ein. Einen völlig neuen Trick zu erstellen ist schon etwas komplexer. Zunächst müssen Sie immer auf die Dauer eines Tricks achten. Als Faustregel gilt hier: Je länger die Dauer, in desto größerer Höhe oder längerem Sprung muss er ausgeführt werden, um gestanden zu werden.

Optisch wird im Menü diese Dauer durch die so genannte „Timeline“ dargestellt. Hier können Sie Features wie Moves, Animationen, Körperdrehung und Soundeffekte hinzufügen. So können Sie bestimmen, wie lange ein Grab-Trick gehalten wird, ob er rückwärts ausgeführt wird und wie viele Punkte man für ihn erhält. Abschließend benennt

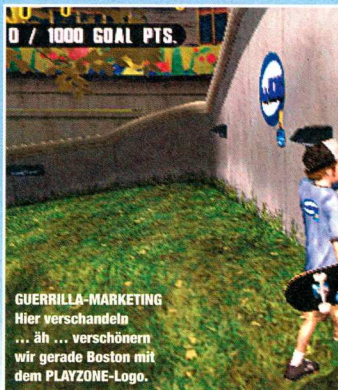
man den neuen Trick und fährt eine Vorschau, um festzustellen, ob er überhaupt realisierbar ist. Gefällt er einem, speichert man den Trick ab und kann ihn von nun an im Spiel verwenden. Ihre Freunde werden staunen, wenn Sie einen der spektakulärsten Tricks vorführen und dann verlauten lassen, dass er Ihrer Kreativität entspringen ist.



Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

Bei THUG 2 können Sie nicht mehr bloß Ihr Skateboard bemalen, sondern mit Ihren selbst gestalteten Graffiti gleich ganze Städte zusprayen.

Der Grafik- & Deck-Editor



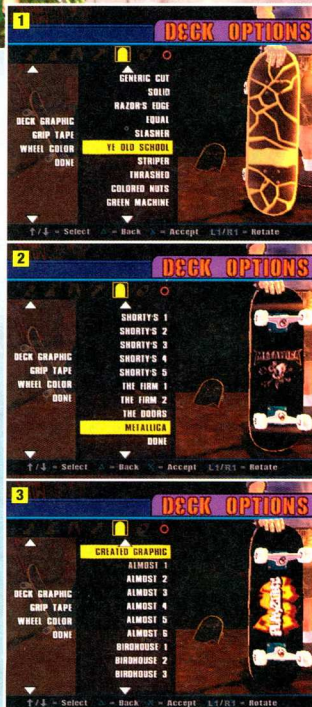
Der Grafik-Editor baut auf dem Deck-Editor aus dem Vorgänger auf. Hierbei können Sie mehrere Grafik-Schichten übereinander legen und diese jederzeit untereinander austauschen, um bestimmte Details nach vorne zu holen und größere Flächen als Hintergrund zu verwenden. Die einzelnen Bestandteile Ihrer Grafik können Sie nicht nur in der Farbe verändern, sondern sie auch stufenlos drehen und vergrößern oder verkleinern. Zwar ist es nicht möglich, selbst neue Einzelelemente anzulegen, doch ist die Auswahl an vorgefertigten Grafiken relativ groß und Sie haben immerhin freie Hand, was mögliche Schriftzüge angeht. Besonders die Schriftart „3D“ erweist sich diesmal als nützlich, denn die von Ihnen gefertigten Grafiken können nicht nur auf das T-Shirt Ihres

Skaters oder auf sein Skateboard gedruckt werden! Wer nämlich im Spiel vom Brett steigt und die Dreieck-Taste drückt, der zückt die Spraydose und bereichert das Stadtbild um die Grafik seiner Wahl. Der Deck-Editor wurde übrigens zu einem Unterpunkt des Skater-Editors, blieb ansonsten aber fast unverändert. So können Sie diverse Grafiken und Designs für die Unter- und Oberseiten Ihres Skateboards aussuchen und die Farbe der Räder festlegen.



DER GRAFIK-EDITOR Neben vorgefertigten Grafikelementen (1) können Sie auch eigene Schriftzüge verwenden (2).

DER DECK-EDITOR Erst gestalten wir die Oberseite unseres Boards (1), dann wählen wir zwischen dem Metallica-Design (2) und unserem selbst gemachten PLAYZONE-Logo (3).



Der Parkeditor

Never change a winning system! Der aus Tony Hawk's Underground bewährte Park-Editor wird nahezu 1:1 für THUG 2 übernommen. Dies gilt auch die Bilder auf dieser Seite, da in unserer Vorabversion der Park-Editor noch nicht integriert war.

Das Grundprinzip

Die gute alte Editor-Steuerung bleibt uns auch bei *THUG 2* erhalten: Man wählt eine der fünf Umgebungen, sucht sich dann ein Objekt wie Halfpipe, Bank oder Gebäude aus und platziert dieses mit dem linken Analogstick und X. Mit O kann man die Objekte in jede beliebige Richtung drehen, mit Δ entfernt man sie wieder. Natürlich besteht auch wieder die Möglichkeit, nicht nur in der Horizontale, sondern auch in der Vertikale zu bauen: Mit den L-Tasten hebt und senkt man den Boden unter dem angewählten Bauteil und erreicht so ganz individuelle Levelstrukturen. Wenn Sie mit dem Grundgerüst des Skateparks zufrieden sind, die Zusammenstellung aber noch nicht ganz funktioniert, besteht immer noch die Möglichkeit, Teile vom bestehenden Park auszuschneiden und an anderer Stelle wieder einzufügen.



GRÖßENWAHN Der Umfang des Skateparks ist frei bestimmbar (1).
DEKORATION Der Park muss natürlich gefüllt werden (2).
HOCH HINAUS Kann noch eine Rail angebracht werden kann? (3)

Die Feinheiten

Sobald man sich endlich einen Skate-Park nach Wunsch kreiert hat, muß man diesen auch bestücken. Die wichtigsten Bestandteile eines Spots, um Punkte zu sammeln, sind Gaps und Rails. Gaps sind die Verbindungen zwischen zwei Objekten, die dem Skater Extra-Punkte verschaffen. Gesetzt werden können sie nur, wenn sie vom Spieler innerhalb einer Aktion gemeistert werden können, sei es durch einen Sprung, einen Grind oder einen Transfer. Rails hingegen sind die Schienen, auf denen gegrindet werden kann. Sie können im gesamten Park positioniert werden und ermöglichen dem Rollbrettartisten spektakuläre Kombos. Weiterhin können die Größe des Parks, die maximale Anzahl der Spieler und die Ziele bestimmt werden. Leider gibt es nicht mehr die Option, die Tageszeit auszuwählen, aber da der Tag-und-Nacht-Wechsel bei *THUG 2* ohnehin fließend ist, fällt es nicht weiter störend auf. Abschließend kann man seinen selbst erstellten Park bei einer Testfahrt auf Fehler hin überprüfen und ihn danach stolz seinen Freunden präsentieren.



EINFACH Dieser Gap ist keine besonders große Herausforderung.



RAIL-PARADIES Hier kann man sich totgrinden.

Kein Skate-Park ohne Ziele

Das Wichtigste an einem Spot bei *Tony Hawk* sind immer die Aufgaben, die man zu erfüllen hat. Das ist bei einem selbst erstellten Park natürlich auch nicht anders. Man wählt zunächst die zu erledigende Mission, platziert danach den Passanten, der einem das Ziel erteilt, und bestimmt sogar seinen Namen und den Text, den er von sich gibt, sobald er angesprochen wird. Neben altbekannten Aufgaben wie Buchstaben sammeln, Highscores erzielen oder an Trickwettbewerben teilnehmen, gibt es bei *THUG 2* auch zwei völlig neue Ziele: Zum einen das spaßige „Trick to beat“, bei dem man Tricks nach dem Takt eines Ghetto-Blasens absolvieren muss, zum anderen der „Checkpoint Race“, der für sich selbst spricht. Als ob das nicht schon genug wäre, kann der Spieler natürlich noch das Zeitlimit, die Siegesmeldung und die benötigten Tricks bzw. Gaps für die diversen Missionen selbst bestimmen. Mehr Aktionsfreiheit geht nun wirklich nicht!



AUFGABENWAHL Zunächst entscheidet man sich für ein Ziel ... (1)
ZIELPERSON ... platziert dann den Passanten, ... (2)
ERFÜLLUNG ... und spricht ihn schließlich an. (3)

Die Devise heißt: online!

Bei *THUG 2* kann man nicht nur Menschen aus aller Welt zu spannenden Skateduellen herausfordern oder das selbst erstellte Skater-Antitz online präsentieren, es wird einem auch freigestellt, alles ins Netz zu stellen, was man per Editor erstellt hat. Ob man zuschaut, wie sich andere Spieler auf dem selbst kreierten Skate-Park schlagen oder Spots mit Freunden tauscht und „Capture the Flag“ und Trick-Turniere austrägt. Die Möglichkeiten, das eigene Leveldesigner-Talent unter Beweis zu stellen, sind nahezu unbegrenzt!



ONLINEDEUILL Im Netz geht es heiß her!

Der Soundtrack

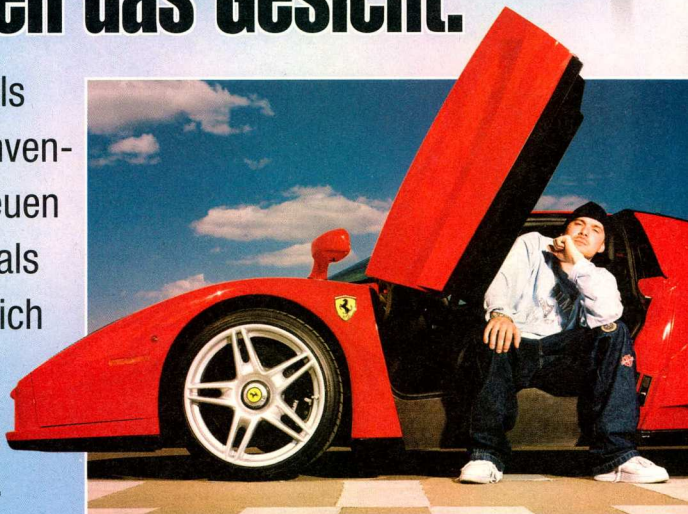
Wie gewohnt wird das neue Tony-Hawk-Spiel einen Rock- und Hip-Hop-Soundtrack bieten. **Erstmals ist dabei auch ein deutschsprachiger Künstler vertreten:** Kool Savas.

Leider erlaubte es uns Activision diesmal nicht, die komplette Liste an Songs vorab abzudrucken, da diese zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlicht werden soll. Wir unterhielten uns dafür mit Kool Savas über seinen in *THUG 2* integrierten Song „Grind On“ und seine Begeisterung für die *Tony Hawk*-Serie.



„Eine Hand wäscht die andere, zwei waschen das Gesicht.“

Inmitten des Messetrübels der Leipziger Games Convention, auf der er seinen neuen Song „Grind On“ mehrmals live präsentierte, nahm sich **der Berliner Hip-Hop-Star Kool Savas** Zeit für ein Interview mit uns.



PLAYZONE: Du steuerst ein Stück zum neuen *Tony Hawk's Underground* bei. Wie hat sich das ergeben? Bist du auf Activision zugekommen oder umgekehrt?

Kool Savas: Eigentlich war es einfach nur Schicksal und Zufall. Ich war schon immer ein Fan der *Tony Hawk*-Spiele und *Tony Hawk's Underground* hat mich dann dazu inspiriert, einen Song zu machen, in dem ich dieses ganze Skater-Vokabular benutzt habe und die Sachen aus dem Spiel in meine Raps eingebaut habe. Davon hat Lulu (Stefan Luludes, Marketing Manager bei Activision, Anm. d. Red.) gehört und alles ihm Mögliche getan, um dieses Stück auf den Soundtrack des neuen Spiels zu bekommen – weil es einfach was Freshes ist und weil in diesem Teil der Serie auch ein Berlin-Level vorkommt. Und da ich aus Berlin komme und die Stadt repräsentiere, war's einfach der Move. Ehrlich gesagt haben wir alle nicht so wirklich dran geglaubt, weil es natürlich ein großer Move ist, da drauf zu sein. 2,5 Millionen Stück sollen

weltweit verkauft werden. Jetzt hat es geklappt und ich bin dankbar dafür, das ist auf jeden Fall eine ganz große Möglichkeit, mal was Neues auszuprobieren.

PLAYZONE: Hat man dir vielleicht auch gleich eine kleine Gastrolle im Spiel spendiert?

Kool Savas: Ich glaube, Lulu hat wirklich alles versucht, was möglich war, aber das wäre wohl etwas zu viel verlangt gewesen. Da sind ja Stars wie Bam dabei und auf dem Level bin ich ja nun nicht. Aber allein schon, dass mein Song da drauf ist, dass man meine Stimme in Amerika, in Polen, wo auch immer hört – das ist für mich schon so ein Move, mehr brauch ich gar nicht. Das ist schon so krass für mich.

PLAYZONE: Vielleicht klappt's ja nächstes Mal. Wie fandest du denn bisher die Soundtracks der Spiele?

Kool Savas: Sehr gut. Also, die Sache ist die: Ich höre normalerweise gar keinen Rock oder Crossover, aber es ist einfach so, dass die Songs im Spiel

zueinander passen. Irgendwann läuft's einfach auf Random und man hört einfach alles automatisch. Und es war nie so, dass ich den Soundtrack ausgemacht hätte. Ich habe mir sogar die Rock-Dinger im Hintergrund angehört. Dann passt es einfach. Beim Spielen ist die Konzentration ohnehin mehr auf dem Spiel selbst. Unterbewusst kriegt man dann die Songs mit und fängt irgendwann auch an, sie mitsingen. Ich hoffe, dass in Amerika irgendwann auch die Leute meinen Chorus mitsingen.

PLAYZONE: Ist das Stück in Deutsch oder in Englisch?

Kool Savas: Komplett in Deutsch. Aber es heißt „Grind On“, ein englischer Name halt. Aber „Grinden“ ist ja ein allgemeiner Begriff.

PLAYZONE: Hast du das neue *Underground* schon gespielt?

Kool Savas: Ich hab's gespielt. Wir haben's im Hotel in Chemnitz angezockt. Wir haben den Berlin-Level gesehen und der ist auf jeden Fall sehr gut. Wie gesagt, ich möchte bis jetzt

jeden Teil der Serie. Leider habe ich nicht soooo viel Zeit zum Spielen, ich bin jetzt nicht der beste Spieler, aber in meinem Freundeskreis reicht es, um ein paar Punkte zu machen.

PLAYZONE: Wird das Stück jetzt nur als Teil des Soundtracks von *THUG 2* erhältlich sein oder hast du noch andere Pläne damit?

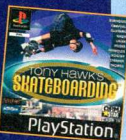
Kool Savas: Wir haben ausgemacht, dass wir es jetzt im Oktober als Single von Melbeatz rausbringen. Es läuft unter Melbeatz feat. Kool Savas – sie hat halt den Beat gemacht. Wir werden ein Video dazu machen, für das wir Skater einladen, und wir werden auch Sequenzen aus dem Spiel drinhaben. Ich hoffe halt, dass nicht nur das Spiel etwas für meine Popularität tut, sondern ich auch was für's Spiel tun kann, weil's einfach fresh ist, es ist authentisch. Ich denke, dass der Song abgeht und dass die Leute durch den Song auf das Spiel aufmerksam werden. Eine Hand wäscht die andere, zwei waschen das Gesicht.

1999 Tony Hawk's Skateboarding

Erschienen für: PSone

Weitere Umsetzungen: Sega Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Color, N-Gage

Das Geburtsjahr des meistverkauften Skateboarding-Spiels der Welt. Schon vor fünf Jahren konnte der Titel Akzente im Trendsportbereich setzen und eine glänzende Skate-Physik vorweisen. Als einer von insgesamt zehn Profi-Skatern konnte man aufs Brett steigen und die Spots mit seiner Halbpipes, Rails und Benches meistern – von San Francisco bis Chicago. Für Deutschland wurde der Titel des ersten Spiels von Tony Hawk's Pro Skater, wie es in den USA hieß, in Tony Hawk's Skateboarding geändert.



RAILFIEBER Der coolste Grinder!



HANDSTAND Wenn die Füße einmal schlapp machen ...

2000 Tony Hawk's Pro Skater 2

Erschienen für: PSone

Weitere Umsetzungen: Xbox, Sega Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Color, Game Boy Advance, PC, Macintosh

Mit *Tony Hawk's Pro Skater 2* ging die beliebte Trendsportserie in die nächste Runde. Im Vergleich zum ersten Teil hatte man Verbesserungen in fast allen Bereichen vorgenommen, besonders bezüglich der Grafik, des Sounds und der Anzahl an Tricks sowie der Rollbrettarten. Zum ersten Mal gab es auch die Möglichkeit, per Manuals seine Combos in die Länge zu ziehen und seine eigenen Skate-Parks und Skater zu entwerfen. Somit hat das Spiel in allen Belangen die Reihe einen Schritt nach vorne gebracht.



HÖHENANGST Wie komm ich hier bloß wieder runter?



YEEHAW Gleich fleg ich auf die Fresse ...



Rückblick auf die Tony-Hawk-Reihe

2001 Tony Hawk's Pro Skater 3

Erschienen für: PlayStation 2, PSone

Weitere Umsetzungen: Xbox, Nintendo GameCube, Nintendo 64, Game Boy Color, Game Boy Advance, PC, Macintosh

3 ein *Tony Hawk*-Spiel auch für die Next-Generation-Konsole PS2. Neben verbesserter Optik und Sound hatte man nun die Möglichkeit, einige Skate-Videos zu bestaunen. Mit dem Revert-

Feature, wesentlich interaktiveren Levels und dem Netzwerk-Modus bot auch der dritte Teil massig Abwechslung. Das gleichnamige PSone-Spiel unterschied sich im Wesentlichen nur durch modifizierte Gaps, abgeänderte Level-Ziele und etwas schlechtere Grafik von der PS2-Fassung.



ROMANTISCH So kann man auch Blumen pflücken.

2002 Tony Hawk's Pro Skater 4



DESASTER Wie krieg ich diese verdammten Rollen ab?



MASSIVE ATTACK Der Angriff der Skate-Krieger!

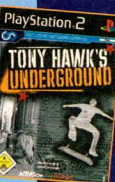
Erschienen für: PlayStation 2, PSone

Weitere Umsetzungen: Xbox, Nintendo GameCube, Game Boy Advance, Tapwave Zodiac (nur USA), PC, Macintosh, Handy

Der vierte Teil von *Tony Hawk* konnte das Genre der Trendsport-Spiele erneut revolutionieren, indem er einfach die sonst gängige Zwei-Minuten-Begrenzung pro Level abschuf

und einen Karriere-Modus einführte. Hier konnte man zum ersten Mal die Spots frei befahren und Passanten ansprechen, die einem Aufgaben zuteilen. Zusätzlich waren die Levels wesentlich komplexer, es gab mehr Minispiele und einen erweiterten Mehrspieler- bzw. Online-Modus. Ein weiterer Schritt in Richtung der heutigen *Tony Hawk*-Spiele und der letzte Teil, der für die PSone erschienen ist.

2003 Tony Hawk's Underground (auch THUG)

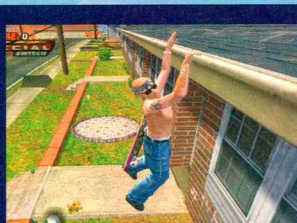


Erschienen für: PlayStation 2

Weitere Umsetzungen: Xbox, Nintendo GameCube, Game Boy Advance, PC

THUG erwies sich einmal mehr als bahnbrechend für den Trendsport-Spielbereich und verwies alle Genrekollegen in ihre Schranken. Erstmals übernahm man nicht

die Rolle eines bekannten Profi-Skaters, sondern spielte selbst die Hauptrolle. Sogar sein eigenes Antlitz konnte man per Netzwerkadapter ins Spiel einladen. Hinzu kamen riesige Spots sowie die Möglichkeit, vom Skateboard abzustiegen und diverse Fahrzeuge zu benutzen. Eine Fülle an Editoren, Tricks und Spiel-Modi befriedigte jeden Skate-Fanatiker und erhob THUG zum umfangreichsten Tony-Spiel aller Zeiten.



HILFLOS Wo ist denn nur mein Skateboard?

2004 Tony Hawk's Underground 2: World Destruction Tour (auch THUG 2)



Geplant für: PlayStation 2, PSP, Xbox, Nintendo GameCube, GameBoy Advance, PC

Wie will man ein nahezu perfektes Spiel noch verbessern? THUG 2 macht es vor und überrascht die Fangemeinde mit neuen Features, verbesserter Optik und einer feineren Skate-Physik. Neu ist die Wiederein-

führung des Classic-Modes, der Retro-Zockern Tränen in die Augen treiben wird, sobald sie die Zwei-Minuten-Begrenzung am oberen Bildschirmrand entdecken. Ansonsten bietet das Spiel eine unglaubliche Interaktivität, erweiterte Editoren sowie die Möglichkeit, per Eye-Ton-Kamera sein Gesicht auf den Bildschirm zu bannen. Die Konkurrenz mag längst aufgegeben haben, THUG 2 wird aber auch ohne direkte Konkurrenz wieder neue Höchstleistungen in Sachen Spielspaß erzielen.



DRAHTSEILAKT Immer schön die Balance halten!

Neben unzähligen Konsolenauftritten skatet Tony Hawk mittlerweile sogar auf Handhelds und Handys!

Tony Hawk hat es geschafft, mit seiner Trendsport-Serie selbst bekennende Skate-Gegner vor den Bildschirm zu fesseln. So hat sich das Spiel im Laufe der Jahre zu einer der eta-

bliertesten Reihen in der Konsolengeschichte entwickelt und jeder Teil beeindruckt mit zahlreichen Innovationen und zusätzlichen Features. War der erste Tony noch recht spartanisch und mußte noch auf

Manuals und Reverts verzichten, so schöpft man mittlerweile aus einem enormen Fundus an Combo-Möglichkeiten und Tricks. Auch die eigene Kreativität kommt nicht mehr zu kurz, da der Spieler sich mit zahlreichen

Editoren, vom Park-Editor bis hin zum Board-Editor, zu Genüge austoben kann. Wer lieber unterwegs spielt: Tony Hawk wird auch auf dem neuen Handheld von Sony, der PSP, einen Auftritt haben.

Tony für unterwegs – Handheld- und Handy-Spiele

Neben den verschiedenen Konsolenumsetzungen verdienen die Handheld- und Handy-Varianten der Tony Hawk-Reihe besondere Aufmerksamkeit. So muss man nicht einmal mehr unterwegs auf das Skaten verzichten. Die Anzahl der Tricks und die Grafik sind natürlich dem schwächeren System angepasst, aber selbst auf den tragbaren Unterhaltungsmaschinen waren Mehrspielerduelle möglich. Man darf gespannt sein, wie THUG 2 auf Sonys PSP aussehen wird!



2D-OPTIK Die Grafik ist wahrlich nicht spektakulär, aber äußerst zweckmäßig!



TASCHENSKATER Auch im Mini-Format macht das Skaten Spaß.



SKATEZWERGE Wenn ich doch bloß größer wär!



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Gewinnspiel

Gewinnen Sie ein THUG-2-Fanpaket!

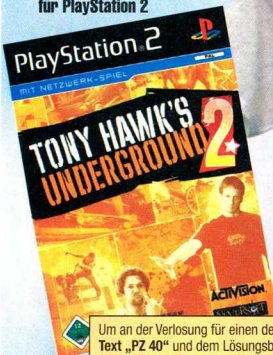
In Zusammenarbeit mit Activision verlosen wir fünf exklusive Fanpakete zu *Tony Hawk's Underground 2*. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

Welches der folgenden Spiele haben wir uns nur ausgedacht?

- a) Tony Hawk's Pro Skater 4
- b) Kelly Slater's Pro Surfer
- c) Mat Hoffman's Pro BMX 2
- d) Shaun Palmer's Pro Snowboarder 3

**5x THUG 2-Fanpaket,
bestehend aus:**

Tony Hawk's Underground 2
für PlayStation 2



T-Shirt

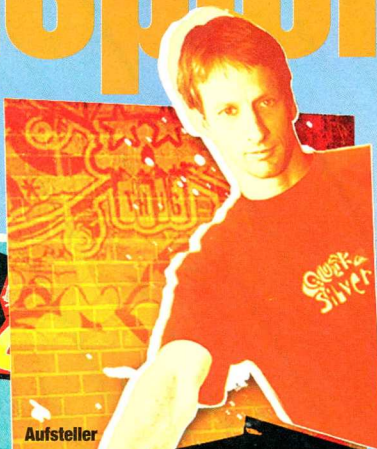


TONY HAWK'S
UNDERGROUND

Poster



Aufsteller



TONY HAWK'S
UNDERGROUND

2



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ 40“ und dem Lösungsbuchstaben (PZ 40 C) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81 114; € 0,49*/SMS, Alle Netze! (*VF-D2-Anteil, € 0,12)

CH: 72 444; sfr 0,70/SMS; **A:** 0900 101 010; € 0,60/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 650; € 0,41/Min.

CH: 0901 210 211; sfr 0,50/Min.

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort und dem Lösungsbuchstaben an:

**PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort PZ 40,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte und SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 19. Oktober 2004.



VERRÜCKT, DIESE WELT... ABER SIE MACHT SPASS!!!



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Oktober 2004

www.thug2online.com



PlayStation 2



XBOX

PC
CD
ROM



NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

ACTIVISION

© 2004 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und THUG ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2, GameCube- und Xbox-Versionen von Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von Vicarious Visions. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen und DNAS ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz verwendet. GameSpy und das "Powered by GameSpy"-Design sind Warenzeichen von GameSpy Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



POWERED BY:
gameSpy

NEVERSOFT

www.activision.de

GANZ MANHATTAN IST DEIN NETZ.

SPIDER-MAN 2 THE GAME

Erhältlich auf allen Plattformen
www.activision.com/spider-man



Tu alles, was Spider-Man™ kann mit atemberaubenden neuen Moves und erstaunlichen Kombos.



Begib dich, wohin du willst, und interagiere mit was und wem du willst.



Wähle deinen Weg: Kämpfe gegen Doc Ock, verhindere Straßerverbrechen und triff auf bekannte Gegner!



Schwing dich durch ein lebendiges und höchst detailliertes Manhattan.



Netzschwingen ohne Ende – von der Straße bis über die Dächer quer durch die ganze Stadt.

PC
CD
ROM

PlayStation 2



XBOX

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO
GAMECUBE

MARVEL

SPIDER-MAN
REMASTERED

COLUMBIA
PICTURES

Spider-Man und alle zugehörigen Marvel Charaktere: TM & © 2004 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, der Film © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spiel-Codes © 2004 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. „PlayStation“ und das „PS“-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox und die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden mit Lizenz von Microsoft verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

N-GAGE
NOKIA

TECHNICAL

ACTIVISION
activision.com