

# TOTAL OVERDOSE™

A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO



MATURE 17+  
JEUNES ADULTES  
M  
CONTENT RATED BY  
CONTENU ÉVALUÉ PAR  
ESRB

DEADLINE GAMES

eidos

**AVERTISSEMENT : LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE PLAYSTATION®2  
CONSOLE DE JEU VIDÉO.**

Un très faible pourcentage de personnes peuvent subir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certains motifs ou arrière-plans sur l'écran d'un téléviseur ou dans un jeu vidéo, incluant des jeux sur la console PlayStation 2, peuvent déclencher des crises d'épilepsie chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques jusqu'alors non détectés, même chez les personnes n'ayant pas d'antécédents de crises ou d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille souffre d'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer. Si vous ressentez l'un des symptômes suivants pendant que vous jouez — étourdissements, vision brouillée, spasmes oculaires ou musculaires, perte de conscience, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions — cessez IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin avant de recommencer.

**AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEUR À PROJECTION :**  
Ne branchez pas votre console PlayStation 2 à votre téléviseur à projection sans d'abord consulter le guide de l'utilisateur de celui-ci, à moins que votre téléviseur ne soit à cristaux liquides. Dans le cas contraire, vous pourriez endommager l'écran de votre téléviseur de façon permanente.

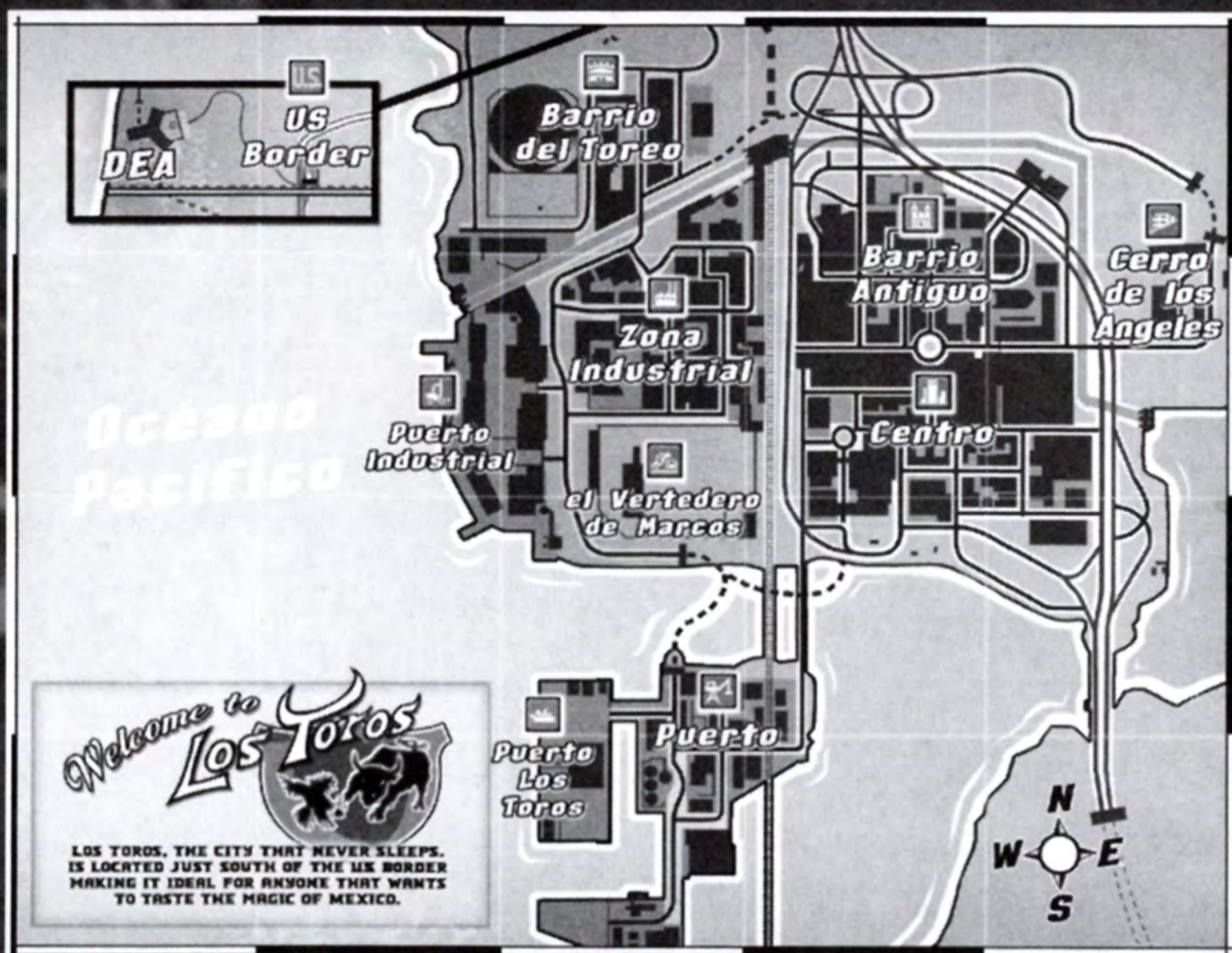
**UTILISATION D'UN PRODUIT NON AUTORISÉ :**

L'utilisation de logiciels ou de périphériques non autorisés par Sony Computer Entertainment America pourraient endommager votre console et invalider votre garantie. Seuls les périphériques officiels ou licenciés doivent être introduits dans les ports de contrôleurs ou les fentes pour carte mémoire.

**MANIPULATION DU DISQUE DE FORMAT PLAYSTATION 2 :**

- Ce disque est conçu pour être utilisé uniquement avec les consoles PlayStation 2 portant la désignation NTSC U/C.
- Ne pas plier, écraser ou immerger le disque.
- Ne pas laisser le disque à la lumière directe du soleil, ni près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle lorsque vous jouez longtemps.
- Garder ce disque propre. Toujours tenir le disque par les bords et le ranger dans son étui protecteur lorsqu'il n'est pas utilisé. Nettoyer le disque avec un linge doux, propre et non pelucheux, en essuyant depuis le centre vers le rebord. Ne jamais utiliser de solvant ou de nettoyant abrasif.

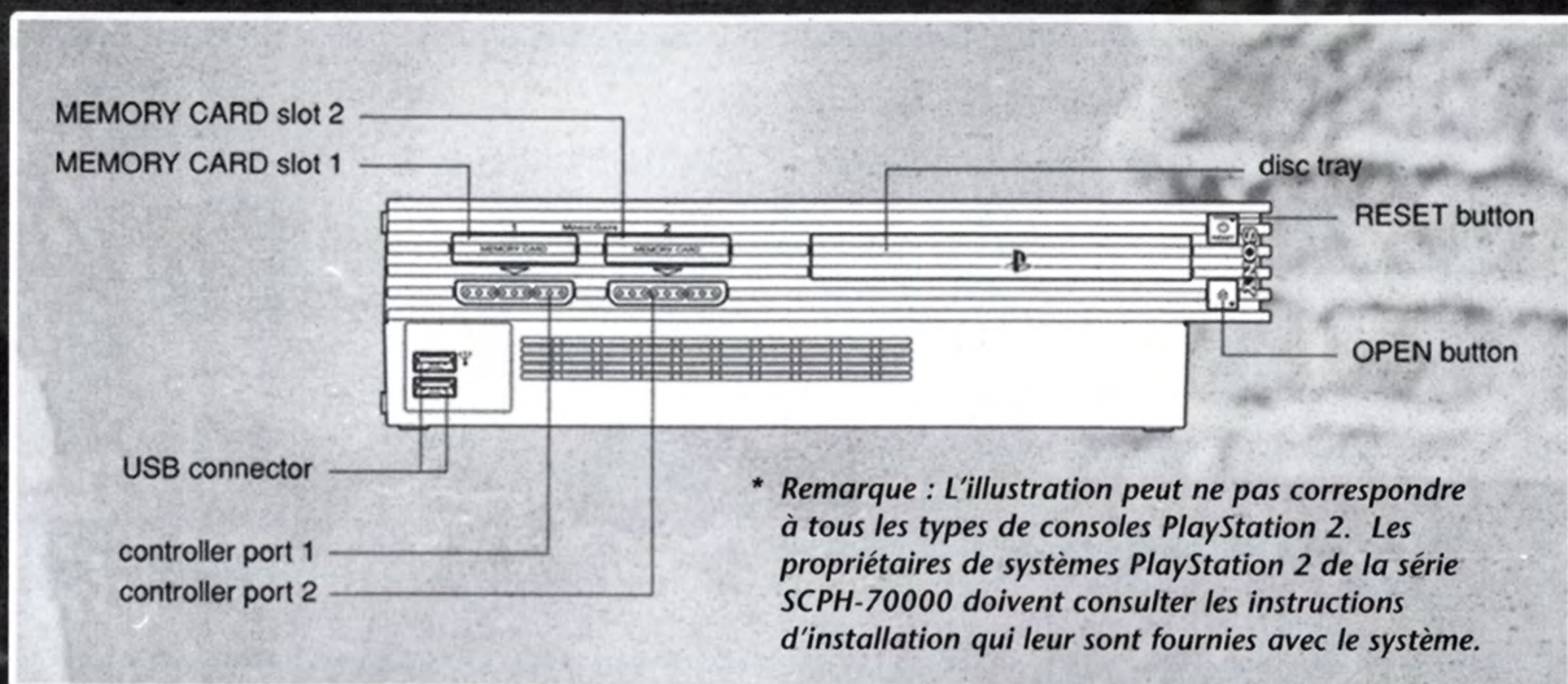
# CONTENU



INSTALLATION . . . . .	2
LA MANETTE . . . . .	3
LA DEA ... OU LA MORT . . . . .	4
LES COMMANDES DU JEU . . . . .	5
CONFIGURATION DE LA PARTIE . . . . .	7
L'ÉCRAN DE JEU . . . . .	8
LES MISSIONS . . . . .	11
EXPLORATION DE L'UNIVERS DU JEU	12
LES TECHNIQUES D'EXÉCUTION . . . . .	13
LE SYSTÈME COMBO . . . . .	16
LES PRISES . . . . .	17
LES TECHNIQUES LOCO MOVES . . . . .	18
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT . . . . .	19
L'ARMEMENT TOTAL OVERDOSE . . . . .	20
CRÉDITS . . . . .	22
CRÉDITS - MUSIQUE . . . . .	23

Merci d'avoir acheté le jeu TOTAL OVERDOSE™ pour le Système de loisir interactif PlayStation®2. Avant de jouer, lisez attentivement ce manuel pour connaître les caractéristiques du jeu et obtenir des conseils de jeu.

# INSTALLATION\*



Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 conformément au mode d'emploi. L'interrupteur MAIN POWER situé à l'arrière de la console doit être allumé (ON).

Appuyez sur le bouton RESET.

Quand l'indicateur de mise sous tension s'allume, appuyez sur le bouton OPEN pour ouvrir le compartiment à disque. Placez le disque TOTAL OVERDOSE™ dans le compartiment, face imprimée sur le dessus. Appuyez de nouveau sur le bouton OPEN pour fermer le compartiment à disque.

Branchez les manettes et les autres périphériques, le cas échéant. Suivez les instructions à l'écran et consultez le présent manuel pour savoir comment utiliser le logiciel.

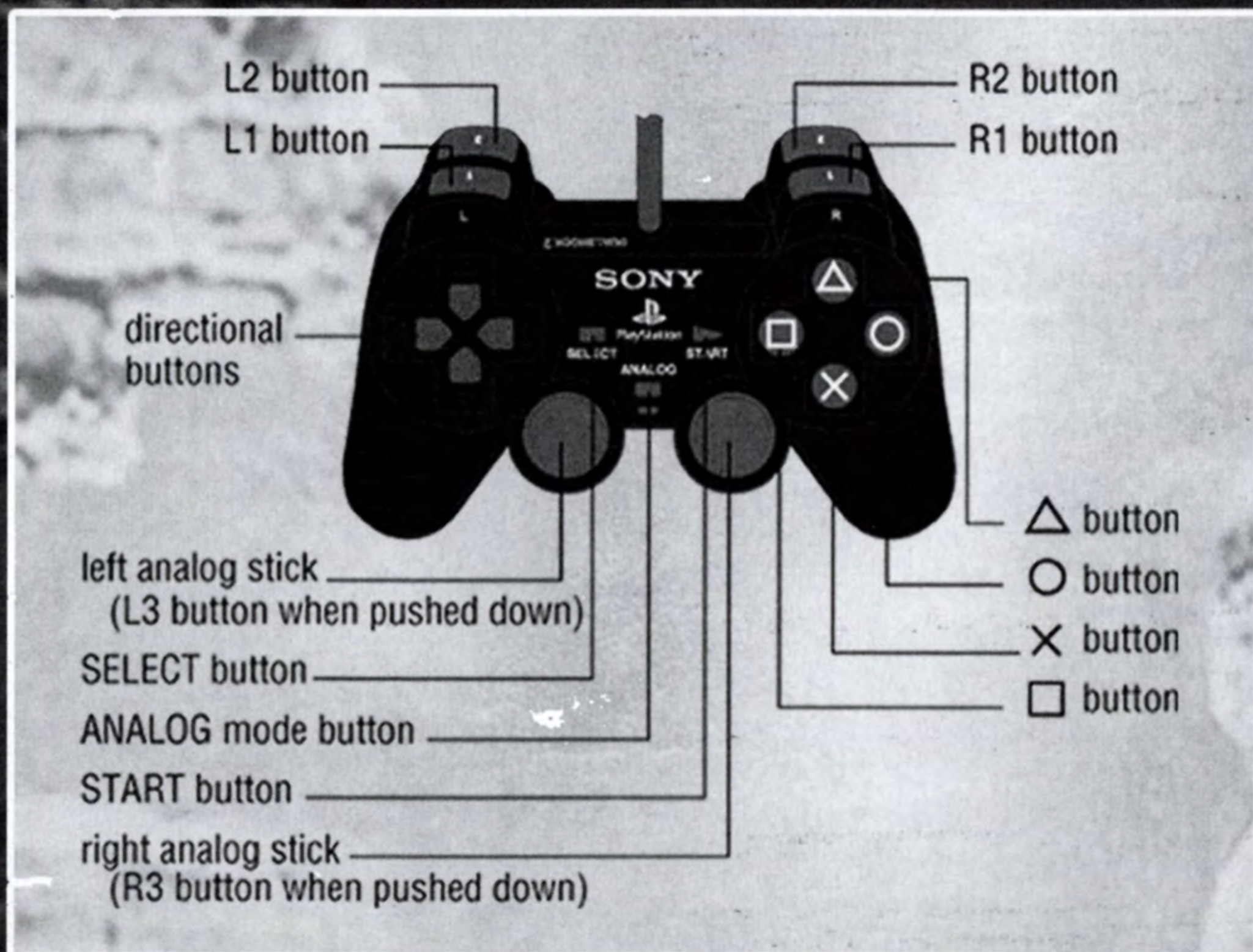
## MEMORY CARD (8 Mo) (POUR PLAYSTATION®2)

Pour sauvegarder la configuration et votre progression, insérez une MEMORY CARD (8 Mo) pour PlayStation®2 dans la fente pour MEMORY CARD 1 avant de brancher la console.

- Vous avez besoin d'un espace libre d'au moins 720 Ko sur la carte mémoire pour sauvegarder les données du jeu.
- Ce jeu n'est adapté qu'à la sauvegarde (et au chargement) des données du jeu avec la fente pour MEMORY CARD 1. Vous pouvez charger les données d'une partie sauvegardée sur la même carte ou sur toute autre carte mémoire contenant des parties TOTAL OVERDOSE sauvegardées antérieurement.
- Pour faire en sorte que la partie d'un autre joueur n'efface pas vos données, nous recommandons que chaque joueur sauvegarde ses données sur une carte mémoire distincte.

# LA MANETTE

## CONFIGURATIONS DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK®2



Branchez la manette analogique DUALSHOCK®2 au port de manette 1 avant de commencer à jouer.

- Lorsque la fonction de vibration est sur ON, la manette vibre en réponse aux actions du joueur.
- Vous pouvez reconfigurer les commandes par défaut et faire passer la fonction de vibration à OFF, ou inversement, en mode Options (page 8).

# LA DEA... OU LA MORT

“Eh Ramolito! Tu as toujours été le mouton noir de la famille, mais maintenant, tu y es jusqu’au cou et tu peux t’attendre à passer le reste de ta vie à l’ombre! Jamais tu ne sortiras, hombre! Je ne veux pas de tes excuses, garde-les pour le juge — mais puisque je suis ton frère jumeau, je vais t’en dire une belle!



Tu sais aussi bien que moi que les cartels de la drogue contrôlent le sud de Los Angeles et la grande majorité du Mexique, empoisonnant les deux pays et attirant de plus en plus de gens vers le crime. Les drogues dures, les armes et la rivalité entre gangs sont monnaie courante et seuls les barons de la drogue semblent toujours s’en tirer. Je sais que ça a l’air fou, mais puisque je suis hors circuit, mes amis de la DEA ont besoin de quelqu’un pour me remplacer... Avant que tu me fiches dehors, écoute-moi. Si tu ne le fais pas pour toi, fais-le au moins en souvenir de papa...

On raconte qu’il est mort d’une overdose dans les ruelles de Los Toros, au Mexique, mais quelque chose ne colle pas. Si c’est une overdose, ses blessures ont bien été provoquées par une lourde chute. Et pourtant les crétins de la DEA ont eu vite fait d’étouffer l’affaire en prétendant qu’il était un flic surmené et accro qui ne pouvait pas supporter la pression.

C’était un excellent agent. Il a donné sa vie pour faire respecter la loi et l’ordre et qu’est-ce que je l’admire d’avoir pénétré si loin dans le cartel avant de perdre sa couverture — à cause d’un traître, quelqu’un de la DEA. Si tu en es, peut-être que nous pourrions réhabiliter papa et faire sauter tout le cartel en mettant du même coup les barons de la drogue sous les verrous.

Puisque que tu n’es pas officiellement de notre bord, tu n’as pas à suivre les règles! Assure-toi seulement d’être de taille pour te mesurer à ces charognards avant d’être sous le feu. Ces banditos sont là pour gagner et ils écraseront quiconque se met en travers de leur chemin.

Est-ce que j’ai mentionné que tu pouvais t’entraîner au Pistoleros Asociados, au centre-ville de Los Toros, au sud de la frontière? J’avais commencé mon infiltration du cartel quand cette grenade m’a forcé à abandonner. Reprends là où j’en suis resté et utilise tous les moyens nécessaires pour écraser ces ordures de pendejos!

Alors, est-ce que tu es des nôtres? Je l’espère, hombre, je l’espère.”

Visitez le site Web officiel de TOTAL OVERDOSE à l’adresse  
<http://www.totaloverdose.com/>

# LES COMMANDES DU JEU











REMARQUE: La manette numérique n'est pas adaptée à ce jeu.

## LES COMMANDES DU MENU

Débuter/Faire une pause/ Passer des scènes	Touche  (START)
Surligner une option du menu	Touches directionnelles  / 
Régler une option	Touches directionnelles  / 
Menu de la partie/Objectifs	Touche  (SELECT)
Confirmer/Écran suivant	Touche 
Annuler/Écran précédent	Touche 

## LES COMMANDES DES PERSONNAGES

Contrôler Ram peut faire la différence entre la mort et la gloire.

Avancer/reculer	Manette analogique gauche  / 
Faire un pas de côté à gauche/droite	Manette analogique gauche  / 
Courir à fond	Appuyer deux fois sur la manette analogique gauche 
Tourner/regarder en haut, en bas	Manette analogique droite
Sauter	Touche 
Grimper	Manette analogique gauche  (face à l'objet sur lequel vous voulez monter)
Esquiver et riposter	Appuyer sur la touche <b>L1</b> tout en se déplaçant dans n'importe quel sens (utiliser la manette analogique droite pour pivoter en l'air)
Esquiver et riposter en sens inverse	Appuyez deux fois sur la touche <b>L1</b> tout en se déplaçant dans n'importe quel sens (utiliser la manette analogique droite pour pivoter en l'air)
Action	Touche  (quand l'invite  apparaît)
Revenir en arrière	Touches directionnelles  (après avoir pris l'icône REWIND)

## Les commandes des armes

On vous a peut-être dit que la violence n'arrangeait jamais rien. On voit que vous n'avez jamais été en première ligne dans la guerre contre la drogue!



Apprenez le maniement de la plupart des armes à feu au Pistoleros Asociados (c'est le club de tir, gringo!).

Tirer avec l'arme choisie	Touche <b>R1</b> (la tenir enfoncée pour un tir automatique avec certaines armes)
Utiliser les armes disponibles les unes après les autres	Touches <b>L2</b> / <b>R2</b>
Recharger l'arme choisie	Touche
Viser la tête de l'ennemi	Appuyer sur la touche  et la tenir enfoncée (quand la cible passe au JAUNE, appuyer sur la touche <b>R1</b> ) <i>REMARQUE:</i> Les armes à feu ne sont pas toutes assez précises pour viser la tête (voir les détails des armes les plus précises aux pages 20-21.)
Viser un objet	Appuyer sur la touche  et la tenir enfoncée (si l'objet visé est destructible)
Lancer une grenade	Choisir la grenade, appuyer sur la touche <b>R1</b> , la tenir enfoncée puis la lâcher pour lancer la grenade
Viser	Manette analogique droite <i>REMARQUE:</i> Si une cible ROUGE apparaît à l'écran, c'est là que vous tirez. Si aucune cible ROUGE n'apparaît, utilisez le point blanc ou le viseur.

## Raccourcis de choix rapide des armes






Saisissez-vous rapidement de la bonne arme!

Touches  →	Meilleure arme automatique
Touches  →	Meilleur explosif
Touches  →	Meilleur fusil
Touches  →	Meilleur fusil à un coup
Touches  →	Cocktail Molotov
Touches  →	Grenade
Touches  →	Dynamite



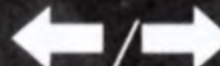
## LES COMMANDES DES VÉHICULES


Vous pouvez conduire la plupart des véhicules que vous voyez s'ils ne sont pas totalisés.

Monter dans un véhicule à l'arrêt	Touche  (approcher de la porte du véhicule jusqu'à ce que l'invite de la touche apparaisse)
Sortir d'un véhicule à l'arrêt	Touche 
Braquer	Manette analogique gauche
Accélérer	Touche 
Freiner/Faire marche arrière	Touche 
Enclencher le frein à main	Touche 
Se pencher hors du véhicule	Touche <b>L1</b> enfoncée
Sauter du véhicule	Touche <b>R1</b> lorsque l'on est penché hors du véhicule
Tirer	Touche <b>R1</b> (véhicules décapotés uniquement)
Klaxonner	Touche <b>R3</b> (appuyer sur la manette analogique droite)

## LES COMMANDES DES TECHNIQUES LOCO MOVES



Les techniques *LOCO MOVES* sont des actions uniques et fantastiques que vous pouvez gagner de plusieurs manières. Faire une série d'exécutions avant que le compteur combo (page 16) se soit écoulé ou remplir des missions en obtenant un excellent score sont de bons moyens de gagner l'une de ces techniques.

Faire défiler les techniques loco moves Touches directionnelles 

Se servir de la technique loco move choisie Touche directionnelle 

**CONSEIL:** Vous pouvez apprendre bien d'autres techniques acrobatiques encore. Rendez-vous à Los Toros pour les découvrir au Pistoleros Asociados.

## CONFIGURATION DE LA PARTIE

1. Appuyez sur la touche  pour ouvrir le menu principal.
2. À l'aide des touches directionnelles, surlignez *NEW GAME* et appuyez ensuite sur la touche  pour progresser. La partie commence et vous contrôlez l'agent de la DEA (et le père de Cruz et de Ram) dans les jungles de l'Amérique Centrale du milieu des années -80.

**REMARQUE:** La prochaine fois que vous jouerez, si vous avez sauvegardé la partie, choisissez *LOAD GAME* pour la charger (page 19).

## Menu Principal

Vous accédez à tous les modes de jeu à partir du menu principal et y revenez quand vous quittez la partie. Les options du menu principal sont les suivantes:



**NEW GAME** — Débuter une nouvelle partie.

**LOAD GAME** — Charger une partie sauvegardée antérieurement (page 19).

**OPTIONS** — Modifier les paramètres.

**CREDITS** — Faire défiler les crédits du jeu.

## Options

Choisissez **OPTIONS** dans le menu principal pour accéder au menu Options où vous pouvez configurer la partie. Pendant la partie, appuyez sur la touche  puis sur la touche  pour ouvrir le menu de la partie. Servez-vous des commandes du menu (page 5) pour choisir les options et modifier les paramètres.

Les options sont regroupées dans deux sous-menus:


**SETTINGS** – Modifiez les paramètres de la partie, y compris **GORE**, **DIFFICULTY**, **SUBTITLES**, **VIBRATION**, **AUTOSAVE** et l'inversion des axes X et Y (**INVERT**).

**SOUND** – Réglez les niveaux sonores **MUSIC**, **SPEECH**, **EFFECTS** et **AMBIENCE** et revenez aux paramètres par défaut.

**REMARQUE:** Le niveau de difficulté établi par défaut est **NORMAL**. Si vous êtes novice, choisissez **EASY** pour que les banditos vous épargnent un petit peu.

## L'ÉCRAN DE JEU




200

**MISSION SCORE (SCORE DE LA MISSION)** — Affiche le score total pour la mission en cours. Qui dit scores élevés dit plus de récompenses : des missions, des objets et des points supplémentaires. Chaque point marqué lors d'une mission scénarisée ou d'un défi à points est automatiquement ajouté à ton score global.

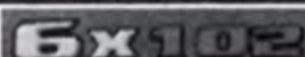
21

**STYLE POINTS (POINTS DE STYLE)** — Ces points évaluent ton style lors d'une mission effectuée avec classe ! Enchaîne rapidement des acrobaties et des mouvements spéciaux pour obtenir des scores élevés. Gagne des points de style qui récompensent ton talent pour expédier soigneusement les racailles en Enfer et savourer ta vengeance.




**AIMING/DIRECTION CURSOR (CURSEUR DE CIBLE / DIRECTION)** — Ce curseur (le point blanc au centre de l'écran) est présent en permanence. Il indique la direction dans laquelle Ram évolue ainsi que l'orientation de son tir lorsque la cible automatique est désactivée.


- Utilise le joystick analogique droit pour placer le curseur sur un ennemi. Si ce dernier est à ta portée, l'icône de cible automatique apparaît.

6x102

**KILL MULTIPLIER (MULTIPLICATEUR DE VICTIMES)** — Indique le nombre d'ennemis que tu as tués à la chaîne (page 16).




**RADAR** — Utilise le radar pour repérer des objectifs, des ennemis et des objets relatifs à la mission, représentés sous forme d'icônes spécifiques (page 10).




**COMBO TIMER (CHRONO COMBOS)** — À chaque fois tu élimines un bandito, le combo timer commence son compte à rebours. Lorsqu'il atteint zéro, le combo en cours est calculé (nombre de victimes multiplié par les points de style) et est ajouté au score de ta mission.


- C'est pas en te tournant les pouces que tu vas décrocher le gros lot. On n'a pas besoin de voir quelqu'un jouer les ninjas à Mexico, pendejo !



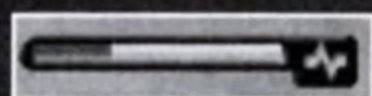
**WEAPON/AMMO (ARME / MUNITIONS)** — Affiche l'arme que tu as sélectionné et le nombre de munitions dans le chargeur (voir page 6 pour les contrôles et les raccourcis permettant d'utiliser les armes ; voir pages 20 et 21 pour une description des armes).



**LOCO MOVES (MOUVEMENTS LOCO)** — Le mouvement loco sélectionné est indiqué par une bordure noire (voir page 18 pour plus de détails sur les mouvements loco).



**REWIND (RETOUR EN ARRIÈRE)** — Tu peux trouver ces icônes au cours de ta mission et les ramasser. Utilise un rewind (touche directionnell ↓ pour revenir en arrière lorsque les choses ne se déroulent pas à ton avantage. (Tu dois d'abord ramasser une icône REWIND.)



**ADRÉNALINE** — L'adrénaline te permet de réaliser de véritables exploits en terme de carnage acrobatique lorsque plusieurs adversaires t'affrontent. À condition évidemment que tu connaisses le mode d'emploi.

- Assure-toi que des sales types sont à proximité, puis appuie sur la touche **L1** pour exécuter un **SHOOTDODGE (PLONGEON AU RALENTI)**. La barre d'adrénaline s'active et le temps ralentit tandis que Ram s'élève dans les airs.



**HEALTH (SANTÉ)** — La section **ROUGE** de la jauge diminue au fur et à mesure que Ram prend des coups. Ram meurt lorsque la jauge est vide.

- Les health boosts (stimulants de santé) (page 18) guérissent Ram. La body armor (armure corporelle) (page 18) empêche Ram de perdre sa santé provisoirement.

## Lecture du Radar



Utilise le radar pour te frayer un chemin dans l'univers du jeu. Ram est au centre du radar. Le segment ombré du radar indique le champ de vision de Ram. Les icônes indiquent l'emplacement ou la direction des objets et des informations utiles à Ram.



**STORY MISSION (MISSION SCÉNARISÉE)** — Tu dois effectuer des missions scénarisées (page 11) pour poursuivre ton aventure.



**POINT CHALLENGE (DÉFI À POINTS)** — Réussis des défis à points (page 11) pour gagner de l'expérience, améliorer la façon dont tu manies ton arme et parfaire tes capacités acrobatiques. Si ton score est élevé, tu peux gagner des bonus supplémentaires et même des points de bonus.



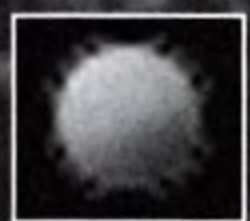
**TUTORIAL MISSION (MISSION D'ENTRAÎNEMENT)** — *Yo pistolero !* Si tu as besoin d'entraînement, la carte de membre de Tommy au sein des Pistoleros Asociados pourra t'aider. Des entraîneurs sont disponibles pour t'apprendre les différentes aptitudes nécessaires pour réussir les nombreuses missions du jeu.



**ENEMY (ENNEMI)** — Mon pote, on doit se débarrasser des ordures.



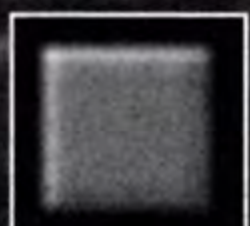
**BOSS ENEMY (BOSS ENNEMI)** — Tu dois vaincre un boss ennemi pour terminer de nombreuses missions. Une simple pluie de balles ne suffit pas à venir à bout de ces madres, indiqués par des points ROUGES sur le radar. Une tempête de plomb ferait plutôt l'affaire.



**FRIEND (AMI)** — Les points VERTS indiquent tes amis ! Prends contact avec des associés : ils devraient pouvoir te tirer d'affaire, te conseiller et te permettre d'avancer dans ta mission.



**FRIENDLY OBJECT (OBJET AMI) (véhicule ou personnage)** — Approche de ces carrés VERTS pour récupérer des éléments précieux, des informations primordiales, des potins utiles, ainsi que des véhicules que tu devras utiliser.



**COKE AND CHECKPOINTS (COKE ET CHECKPOINT)** — Ce carré BLEU représente un paquet de cocaïne ou un checkpoint. Qu'il s'agisse de l'un ou de l'autre, atteins-les !

## AREA ICONS (ICÔNES DES ZONES)



Barrio Antiguo



Quartier central des Affaires (centro)



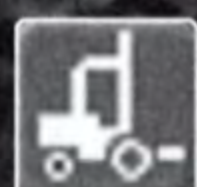
Appartement d'Angel (cerro de Los Angeles)



Zone industrielle (zona industrial)



Arène Los Toros



Quartier de l'abattoir



La décharge



Le port (puerto Los Toros)



L'usine de viande



Pyramides




Rancho Virgillo



Frontière américaine




## Menu Objectives (Objectifs)

Appuie sur la touche  pour ouvrir le menu Objectives. Utilise le menu pour avancer dans ton aventure via une mission scénarisée ou pour choisir des missions parallèles supplémentaires, appelées **POINT CHALLENGES (DÉFIS À POINTS)** (voir plus bas dans cette page).

Dans le menu Objectives, tu peux également accéder au menu du jeu pour régler les options de la partie et charger des parties sauvegardées.

## MISSIONS

Dans **TOTAL OVERDOSE**, il ne s'agit pas seulement de jouer les touristes. Si le bord de ton radar est couvert d'icônes et d'étoiles jaunes, cela signifie que tu as du pain sur la planche. Alors concentre-toi sur le boulot le plus proche, homme !

Appuie sur la touche  pour ouvrir le menu Objectives ; appuie sur la touche  pour passer en revue les missions ; sélectionne une de ces missions et appuie sur la touche  pour commencer.



**STORY MISSIONS (MISSIONS SCÉNARISÉES)** — Il est primordial de terminer ces missions pour progresser dans l'histoire et l'ensemble du jeu. Utilise l'écran du radar pour te frayer un chemin jusqu'à elles ou sélectionne-les rapidement à partir de la section **CHOOSE MISSION (CHOIX DE LA MISSION)** du menu Objectives.



**POINT CHALLENGES (DÉFIS À POINTS)** — — Il s'agit de missions parallèles qui te permettent d'améliorer tes aptitudes et de gagner des points, de l'expérience, ainsi que de soigner ton image de marque. Tu dois terminer au moins un de ces défis après chaque mission scénarisée. Si tu t'en tires comme un chef, tu peux déverrouiller d'autres défis de ce type.

# EXPLORATION DE L'UNIVERS DU JEU

Juste au sud de la frontière américano-mexicaine s'étend Los Toros, une ville tentaculaire, chaotique et poussiéreuse, refuge des meurtriers, des bandits, des prostitués, des narco-trafiquants et, éventuellement, de deux ou trois civils innocents.

## PARCOURIR LA VILLE

Tu peux explorer Los Toros et ses environs de différentes façons :




**ON FOOT (À PIED)** — Le moyen le plus simple de se balader.



**HITCHING A RIDE (EN STOP)** — Pourquoi ne pas arrêter une voiture et faire un tour gratuit ? Tu dois savoir conduire et faire attention aux civils !






**BY TAXI (EN TAXI)** — Essaie de héler un taxi pour faire un tour. Monte dans le taxi, choisis une destination et appuie sur la touche .

## VOYAGER ENTRE LES DIFFÉRENTES ZONES

Au fur et à mesure de ta progression dans le jeu, tu remarqueras des icônes de zone **VERTES** plus grandes en bordure du radar. Ces icônes indiquent que des missions sont disponibles dans d'autres zones du jeu.

Pour te déplacer vers une autre zone, dirige-toi vers la limite de ta zone. Tu sauras que tu as atteint le bord lorsque l'icône apparaîtra suspendue au-dessus de la route, de l'allée ou de l'égout dans un brouillard transparent **BLEU**. Déplace-toi sous les icônes pour entrer dans la zone suivante. Si plus d'une icône est visible, un écran **City Map Select** (Sélection du plan de la ville) s'affiche.



- **CITY MAP SELECT (SÉLECTION DU PLAN DE LA VILLE)** — Appuie sur les touches directionnelles  /  pour choisir une destination, puis sur la touche  pour prendre cette sortie.

## LES PISTOLEROS ASOCIADOS

C'est l'endroit où aller pour maîtriser les méthodes de contrôle, le système du score, les mouvements spéciaux et l'armurerie de **TOTAL OVERDOSE**.



Nous te recommandons vivement de terminer les cinq zones de l'entraînement chez les Pistoleros Asociados avant de t'aventurer plus loin dans le jeu. Ces missions d'entraînement fournissent des instructions relatives au jeu qui te permettront de connaître toutes les ficelles du système de combat et du contrôle des acrobaties exceptionnels de **TOTAL OVERDOSE**.

# L'adrénaline !

L'adrénaline permet à Ram de défier les lois de la gravité et du temps pour quelques instants. Les ennemis, les voitures et autres objets évoluent plus lentement lorsque Ram effectue une rotation et tire à vitesse normale. Cela signifie qu'il peut exécuter plus de mouvements avant de remettre les pieds sur le sol. L'objectif est clair : utilise l'énergie procurée par l'adrénaline pour éliminer autant de sales pendejos que possible pour des scores de style élevés !



## UTILISATION DE L'ADRÉNALINE

1. Assure-toi qu'il y a des sales types dans les parages. Si la cible automatique fonctionne, c'est que tu es assez près !
2. Effectue alors n'importe quel mouvement fatal, tel qu'un shootdodge (touche **L1**) ou un wall walk (marche contre un mur) (joystick analogique gauche et touche **L1** une fois sur le mur) lorsque l'ennemi est proche. Le temps est très ralenti mais Ram peut toujours tirer et viser à volonté.
3. Utilise le joystick analogique droit pour viser les sales types et appuie sur la touche **R1** pour tirer avec l'arme sélectionnée. Le temps ralentit uniquement si les ennemis peuvent être pris pour cible automatiquement.



**ADRENALINE ENERGY (ADRÉNALINE)** — Tu ne peux pas passer ta vie en mode arrêt sur image. La jauge d'adrénaline indique l'énergie qui reste pour tes acrobaties qui défient la gravité et le temps. Le temps passé au ralenti réduit l'adrénaline ; plus le mouvement au ralenti est long, plus il consomme d'énergie.

- Si la jauge d'adrénaline est vide, un mouvement d'adrénaline est impossible. Attends un peu que la jauge se remplisse.
- Si la jauge d'adrénaline n'apparaît pas, c'est qu'elle est au maximum.

## KILL MOVES (MOUVEMENTS FATALS)

Ce type de mouvement est primordial dans ta mission qui consiste à débarrasser Mexico des cartels de la drogue et à réhabiliter le nom de ton père. Les mouvements suivants peuvent être exécutés en toute sécurité chez les Pistoleros Asociados.

### SHOOTDODGE (PLONGEON AU RALENTI)


Ce mouvement est LE mouvement à utiliser lorsqu'il s'agit de donner la mort dans *TOTAL OVERDOSE*. Le temps passé sur une planche de surf a permis à Ram d'acquérir l'équilibre et l'agilité d'un crack des acrobaties urbaines. En position de shootdodge, Ram est une cible plus petite pour les tueurs à ses trousses. Le fait d'exécuter un shootdodge à proximité d'ennemis active l'adrénaline de Ram, ce qui lui offre la possibilité d'envoyer les banditos dans l'autre monde !

- Pour effectuer un shootdodge, oriente le joystick analogique gauche dans la direction de ton choix, puis appuie sur la touche **L1**.
- Tu peux faire un shootdodge dans n'importe quelle direction.
- Utilise le joystick analogique droit pour effectuer une rotation au milieu du shootdodge. Tu peux ainsi viser plusieurs ennemis en un seul shootdodge.
- Pour faire un shootdodge en arrière, appuie doucement deux fois sur la touche **L1** en bougeant dans n'importe quelle direction.

## HEADSHOT (TIR DANS LA TÊTE)


Ce tir élimine la plupart des ennemis (sauf les boss des racailles) avec une seule balle. Il s'agit d'un mouvement de précision. De ce fait, la synchronisation est primordiale.

**REMARQUE** : toutes les armes ne sont pas assez précises pour ce type de tir (voir pages 20-21 pour plus de précisions).

1. Maintiens la touche  enfoncée pour viser la tête de l'ennemi qui se trouve face à Ram.
2. Appuie sur la touche **R1** seulement lorsque la cible orientée sur la tête de l'ennemi devient **JAUNE**.



**ASTUCE** : écoute les effets sonores. Ils te permettront de synchroniser le mouvement correctement à une plus grande distance. Un timing d'une demi-seconde permet un headshot parfait. Si tu appuies sur la touche trop tôt ou trop tard, tu dois réessayer.

## HAVOC KILL (MORT VIOLENTE)

Ce type de coup est une façon stylée d'utiliser des éléments instables et explosifs pour éliminer tes adversaires. Utilise la touche  pour viser un élément explosif, puis appuie sur la touche **R1** pour faire feu dessus.

## WALL WALK (MARCHE CONTRE UN MUR)

Ce mouvement est une acrobatie dans laquelle Ram fait quelques pas sur le mur, puis s'élève et fait une roue en l'air avant de retomber sur ses pieds.

1. Appuie sur le joystick analogique gauche  /  pour marcher en direction d'un mur, puis appuie sur la touche **L1**. Assure-toi de ne pas appuyer sur la touche trop tôt, sinon, tu exécuteras un shootdodge.
2. Dès que la cible automatique est enclenchée, appuie sur la touche **R1** pour commencer à tirer.

**ASTUCE** : si tu vises rapidement avec le joystick analogique droit, tu peux atteindre plusieurs cibles qui te permettront de gagner des points de style supplémentaires.



## WALL BOUNCE (REBOND SUR UN MUR)

Ce mouvement consiste à courir presque tout droit vers un mur, puis à rebondir contre le mur d'en face pour se préparer à un shootdodge en avant.

1. Cours vers un mur et appuie sur la touche **L1** pour faire un wall bounce.
2. Une fois en l'air, utilise le joystick analogique droit pour régler le champ de vision de Ram et tire (touche **R1**) quand la cible **ROUGE** apparaît sur chaque ennemi. Une utilisation adroite des joysticks analogiques gauche et droit et le plein d'adrénaline devraient te permettre de faire plusieurs wall bounce pour tirer.

## Twister Kills (TORNADE FATALE)

Lors d'un shootdodge, appuie sur le joystick analogique droit ←/→ pour faire pivoter Ram à 120, 180, 270 ou 360 degrés. Lorsqu'une cible apparaît, appuie sur la touche **R1** pour tuer des ennemis et gagner des points de style supplémentaires. Le twister kill consiste à pivoter des deux côtés avant de tirer : un mouvement pour frimer difficile à exécuter !

## KILL MULTIPLIERS (MULTIPLICATEURS DE VICTIMES)

Si tu veux tuer plusieurs ennemis en un seul mouvement, le kill multiplier (**DOUBLE**, **TRIPLE**, **QUAD**, etc.) s'affiche à l'écran et te garantit des points supplémentaires !

## PLUS DE MOUVEMENTS FATAUX

- **GRINGO FRENZY (DELIRE DU GRINGO)** — Élimine plusieurs ennemis en un temps limité pour l'alerte et le bonus gringo frenzy.
- **POINT BLANK (BOUT PORTANT)** — Tire sur un ennemi à bout portant.
- **DIRTY (COUP BAS)** — Achève une crapule alors qu'elle est au sol.
- **BRAWL MOVES (BASTON A MAINS NUES)** — Lorsque tu tues un ennemi à mains nues, le nom du mouvement correspond au mode d'attaque. Par exemple, en frappant un ennemi en face de toi, tu donnes un elbow smash (coup de coude).
- **DODGE THIS (CONTRE-PLONGEON)** — Si tu descends un ennemi en plein shootdodge, tu gagnes un bonus dodge this.
- **BUTCHER KILL (BOUCHERIE)** — En tuant un ennemi avec l'une des armes de mêlée, tu gagnes un bonus butcher kill.
- **EXIT VEHICLE KILL (SAUT MEURTRIER D'UN VEHICULE)** — Fais des victimes avec un exit vehicle kill à bord d'un véhicule en marche. Appuie sur la touche **L1** pour te pencher à l'extérieur, puis sur **R1** pour sauter de la voiture. Il faut d'abord être sûr d'avoir des ennemies en vue !
- **VEHICLE KILL/DOOR SWEEP (TUERIE PAR VOITURE/COUP DE PORTIERE)** — Si tu commences à manquer de munitions ou que tu veux changer ta façon de faire la justice dans les cartels, rien ne t'empêche d'utiliser un véhicule ou une portière comme arme !

# SYSTÈME DE COMBOS

*TOTAL OVERDOSE*, c'est descendre les méchants à la mode pistolero sans perdre une seconde. À chaque fois que tu supprimes un ennemi, tu gagnes des points de style et déclenche le combo timer.

## COMBO TIMER (CHRONO COMBOS)



Dès que tu tues un ennemi, le décompte du combo timer commence. Tu dois tuer un autre ennemi dans le peu de temps imparti pour faire une *STRING* (chaîne).

- Quand le rythme de la musique change, cela signifie que le compte à rebours du combo timer a commencé.
- Dépêche-toi de descendre un autre ennemi pour continuer la chaîne. Tu peux ainsi augmenter le nombre de points gagnés par ennemi tué. Ce nombre s'affiche au-dessus du combo timer.



Quand le décompte du combo timer est terminé, la fête prend fin. Les points gagnés par ennemi tué sont multipliés par le nombre total de victimes et ajoutés à ton score total pour la mission. Qui dit score élevé dans les missions dit meilleures récompenses, *amigo*.

## ASTUCES DU SYSTÈME DE COMBOS

Plus les mouvements d'une combinaison sont nombreux et difficiles, plus tu gagnes de points : c'est simple et efficace !

- Si tu traînes, tu perds tous les points que tu aurais pu gagner en tuant des ennemis à la chaîne avec des combos.
- Utilise ton imagination ! Plus tu varies les mouvements pour tuer tes ennemis et plus tu gagnes de points.

## LA RÈGLE DE TROIS



Tu gagnes une récompense à chaque fois que tu tues trois ordures.

- Pour les trois premiers ennemis éradiqués, tu gagnes des points de santé.


**ASTUCE** : tue avec encore plus de combos pour gagner d'autres récompenses d'enfer. Tu gagnes des récompenses supplémentaires au 6e, 9e, 12e, 18e, 24e et 30e ennemi tué, puis par lot de 10 ennemis éliminés.

## COMBOS UNIQUES


Les combos uniques te permettent de gagner des points de style supplémentaires en plus de ceux gagnés par les tueries à la chaîne. En exécutant une suite de mouvements prédéfinie, tu gagnes le respect et des points ! Tu trouveras quelques exemples plus bas... mais il y en a encore plein à découvrir par toi-même, *hombre* !

**REMARQUE** : les points gagnés lors des combos uniques sont indiqués par les nombres qui s'élèvent du corps de tes victimes !


**BULL'S-EYE KILL (DANS LE MILLE)** — Combine un shootdodge et un headshot et tu pourras peut-être faire un bull's-eye kill qui te fera gagner 50 points.

1. Cours près d'un ennemi, puis appuie sur la touche **L1** pour faire un shootdodge.
2. Oriente le joystick analogique droit pour que Ram regarde l'ennemi, puis appuie sur la touche  pour viser sa tête.
3. Quand la cible devient **JAUNE**, appuie sur la touche **R1** pour tirer ! Si tu le fais pile à temps, tu reçois l'alerte bull's eye et 50 points !



**TEQUILA TAKEDOWN (DESCENTE TEQUILA)** — Approche-toi pour faire un headshot (touche ) sur un ennemi sans faire de shootdodge pour gagner 100 points.

**FLY-ON-THE-WALL (SAUT DE L'ANGE EXTERMINATEUR)** — Le fly-on-the-wall est la combinaison épatante d'une roue de wall walk et d'un headshot. Facile à expliquer, mais moins facile à réaliser.

1. Utilise le joystick analogique gauche et la touche **L1** pour commencer le wall walk.
2. Pendant le mouvement, appuie sur la touche  pour viser la tête. Lorsque la cible devient **JAUNE**, appuie sur la touche **R1** pour tirer !

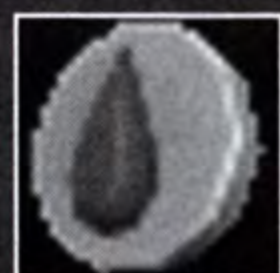


## BONUS À RAMASSER

Des bonus à ramasser sont éparpillés partout dans le monde virtuel du jeu. Soyez à l'affût, dès que vous en trouvez, passez dessus et choppez-les.



**GOUTTES DE SANG BLANC** — Ramassez-en 10 pour augmenter de façon permanente la barre d'adrénaline de Ram.



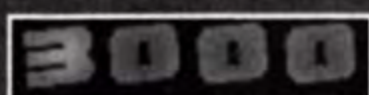
**GOUTTES DE SANG ROUGE** — Ramassez-en 10 pour augmenter de façon permanente la barre de santé de Ram.



**BONUS APTITUDE AUX ARMES** — Ramassez 10 de ces petites gâteries pour permettre à Ram de faire feu avec deux armes simultanément (fonctionne seulement avec certaines armes). Double ciblage et double puissance de feu ! Ramassez un paquet de ces bonus pour gagner un nombre infini de munitions pour différentes armes.



**REMARQUE** : Allez donc jeter un coup d'œil aux pages 20-21 pour connaître la liste complète d'armes qui peuvent être utilisées avec l'aptitude maniquement double des armes.



**BONUS CHRONO COMBO** — Ces petites merveilles vous doublent la durée de vos combos afin de supprimer le premier ennemi que vous trouverez.



**BONUS POINTS** — Des bonus de points sont éparpillés partout. Un petit peu de tourisme et d'exploration pourrait vous rapporter quelques points supplémentaires. De gros scores se traduisent par des missions bonus et des bonus à ramasser supplémentaires.



**GILET PARE-BALLES** — Ramassez un gilet pare-balles pour augmenter de façon temporaire la résistance de Ram aux coups de feu. Quand l'enveloppe BLEUE diminue et disparaît, vous n'êtes plus protégé.

**BONUS DE SOINS** — Trouvez ces bonus de vie — disponibles en petites et grandes tailles — pour soigner les blessures.

## MOUVEMENTS LOCO

Les mouvements loco sont des coups spéciaux extravagants uniques qui sont activés avec les touches directionnelles, une fois que vous les avez gagnés ou trouvés. Ils donnent des pouvoirs spéciaux de courte durée, alors ne traînez pas une fois que vous en avez activé un !

- Appuyez sur les touches directionnelles ←/→ pour sélectionner un mouvement loco et sur ↑ pour l'utiliser. (Apprenez à vous servir des mouvements loco dans la fosse aux mouvements loco au Pistoleros Asociados.)



**PISTOLET EN OR** — Supprimer vos ennemis en un seul coup en pleine tête. Vous disposez seulement de quatre coups et cette arme ne tuera pas les Boss en un seul coup, bien qu'elle inflige de sérieux dégâts.



**TORNADE** — Déchaîner une furie meurtrière avec ce coup spécial en tourbillon.



**EL TORO** — Ram jouit de la force et de la vitesse d'un taureau enragé, il devient temporairement invulnérable par la brume ROUGE devant les yeux. Utilisez le joystick analogique droit pour percuter vos ennemis. Rentrez-leur dedans pour les anéantir instantanément.



**EL MARIACHI** — Les Mariachis exercent leur métier à travers tout le Mexique, jouant de la musique douce aux populations. El Mariachi interprétera la dernière chanson qu'un gangster entendra de sa vie.



**CATCHEUR FOU** — Ram est temporairement accompagné par un gros catcheur mexicain très en colère qui joue de la batte et qui frappe d'abord et parle après.



**PIÑATA** — Balancez cette effigie traditionnelle en papier mâché dans un groupe de voyous et regardez-les (de loin) revivre leur jeunesse et se réjouir de la surprise qui se cache à l'intérieur.



**SOMBRERO DE LA MORT** — Ram est temporairement accompagné du Sombrero de la Mort, qui sème la mort et la destruction partout autour de lui !

## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

**TOTAL OVERDOSE** sauvegarde automatiquement aux endroits clefs du jeu. Si Ram meurt, vous pouvez utiliser un rembobinage ou accéder au menu de chargement d'une partie où la sauvegarde la plus récente (ou la sauvegarde automatique) est sélectionnée automatiquement.

### Sauvegarde d'une partie

Des points de sauvegarde se trouvent partout dans le monde virtuel du jeu. Si vous apercevez un de ces piliers de lumière BLEUE, sauvegardez votre partie de cette façon :

1. Pénétrez à l'intérieur du point de sauvegarde et appuyez sur la touche . Le menu de sauvegarde s'ouvre.
2. Sélectionnez un emplacement vide et appuyez sur la touche pour sauvegarder la partie.



Vous pouvez effacer une partie déjà sauvegardée, mais les données seront perdues. Quand vous effacez une partie, sélectionnez OUI et appuyez sur la touche pour confirmer.

### Chargement d'une partie

Vous pouvez charger une partie sauvegardée à partir du menu principal ou du menu accessible pendant la partie (touche et ensuite la touche pendant la partie).

1. Sélectionnez **CHARGEZ UNE PARTIE** dans le menu et appuyez sur la touche .
2. Sélectionnez une partie sauvegardée, appuyez sur la touche pour confirmer, sélectionnez OUI et appuyez à nouveau sur la touche pour charger la partie.

# L'ARSENAL DE TOTAL OVERDOSE

## ARMES A FEU



### PISTOLET

Pistolet automatique modèle standard.

Dégâts : FAIBLES  
Portée : MOYENNE  
Précision : MOYENNE  
Cadence de tir : MOYENNE  
Taille du chargeur : 10  
Maniement double : OUI  
Tir en pleine tête : OUI



### PISTOLET LOURD

Un pistolet plus puissant avec une capacité de six cartouches.

Dégâts : ELEVES  
Portée : MOYENNE  
Précision : ELEVÉE  
Cadence de tir : FAIBLE  
Taille du chargeur : 6  
Maniement double : OUI  
Tir en pleine tête : OUI



### FUSIL

Fusil de base souvent utilisé dans les clubs de tir et pour protéger son foyer.

Dégâts : MOYENNE  
Portée : MOYENNE  
Précision : MOYENNE  
Cadence de tir : MOYENNE  
Taille du chargeur : 10  
Maniement double : OUI  
Tir en pleine tête : OUI



### FUSIL DE CHASSE

Utilisé très souvent pour éradiquer les animaux nuisibles — les renards, les loups, les cafeteurs, les agents gringo....

Dégâts : MOYENNE  
Portée : LONGUE  
Précision : ELEVÉE  
Cadence de tir : MOYENNE  
Taille du chargeur : 5  
Maniement double : NON  
Tir en pleine tête : OUI



### FUSIL A CANON SCIE

Arme populaire de courte portée qui ne laisse pas grand-chose derrière elle.

Dégâts : ELEVES  
Portée : FAIBLE  
Précision : FAIBLE  
Cadence de tir : FAIBLE  
Taille du chargeur : 2  
Maniement double : OUI  
Tir en pleine tête : NON



### FUSIL DE COMBAT

Plus grande précision que le fusil à canon scié et plus grande capacité de munitions.

Dégâts : ELEVES  
Portée : MOYENNE  
Précision : MOYENNE  
Cadence de tir : MOYENNE  
Taille du chargeur : 6  
Maniement double : NON  
Tir en pleine tête : NON



### MITRAILLETTE

Idéal pour une utilisation à une main. Puissance de feu impressionnante avec une arme de la taille d'un revolver.

Dégâts : FAIBLES  
Portée : MOYENNE  
Précision : FAIBLE  
Cadence de tir : ELEVÉE  
Taille du chargeur : 30  
Maniement double : OUI  
Tir en pleine tête : NON



### MITRAILLETTE MILITAIRE

Mitraillette plus précise et plus puissante, l'arme de choix pour faire régner l'ordre.

Dégâts : MOYENS  
Portée : MOYENNE  
Précision : ELEVÉE  
Cadence de tir : ELEVÉE  
Clip Size: 20  
Dual-wielding: NO  
Headshot: YES



### FUSIL D'ASSAUT

Fusil d'assaut modèle standard 7.62mm fabriqué en Chine.

Dégâts : MOYENS  
Portée : LONGUE  
Précision : MOYENNE  
Cadence de tir : ELEVÉE  
Clip Size: 30  
Dual-wielding: NO  
Headshot: YES



### FUSIL D'ASSAUT MODERNE

Fusil d'assaut modèle spécial 5.56mm fabriqué aux Etats-Unis.

Dégâts : ELEVES  
Portée : LONGUE  
Précision : MOYENNE  
Cadence de tir : ELEVÉE  
Clip Size: 20  
Dual-wielding: NO  
Headshot: YES

## ARMES LOURDES



**LANCE-GRENADE**  
Lanceur de grenades antipersonnel à chargement par le canon.

Dégâts : TRES ELEVES  
Portée : MOYENNE  
Précision : MOYENNE

Cadence de tir : MOYENNE  
Taille du chargeur : AUCUN



**LANCE-ROQUETTES**  
Lance-roquettes à deux coups. Idéal pour la destruction de gros véhicules ou de truands notoires.

Dégâts : EXTREMES  
Portée : ELEVÉE  
Précision : ELEVÉE

Cadence de tir : FAIBLE  
Taille du chargeur : AUCUN

## EXPLOSIFS DE LANCER

Les explosifs de lancer peuvent provoquer un carnage de grande échelle dans un groupe de banditos. Faites quand même attention que ça ne vous explose pas en pleine face !

1. Utilisez les touches **L2** / **R2** pour sélectionner la grenade, le cocktail Molotov ou le bâton de dynamite.
2. Maintenez la touche **R1** enfoncée pendant que la barre de puissance de lancer se remplit. Pendant que la barre se remplit, utiliser le joystick analogique droit pour viser.
3. Relâchez la touche **R1** pour lancer l'objet sélectionné et dégagez au plus vite !



**Cocktail Molotov**  
Cette bouteille remplie d'essence provoque de vilaines brûlures.

Dégâts : FAIBLES  
Portée : MOYENNE  
Précision : FAIBLE  
Cadence de tir : ELEVÉE



**DYNAMITE**  
Décoiffe méchamment. À ne pas garder trop longtemps dans les mains...

Dégâts : ELEVES  
Portée : MOYENNE  
Précision : MOYENNE  
Cadence de tir : MOYENNE



**GRENADE**  
Pas comestible. Lancée correctement, c'est un moyen infailible de couper l'appétit des truands.

Dégâts : TRES ELEVES  
Portée : MOYENNE  
Précision : FAIBLE  
Cadence de tir : FAIBLE

**BARRE DE PUISSANCE DE LANCER** — Vous permet de juger visuellement de la force que vous voulez mettre dans votre lancer. Entraînez-vous au Pistoleros Asociados avec un nombre illimité d'explosifs.



## ARMES DE MÊLÉE

Une variété d'instruments sont à votre disposition si vous venez à manquer de munitions ou si vous aimez le contact. Vous pouvez seulement en porter une, donc la dernière que vous avez ramassée est celle que vous utiliserez. Toutes les armes de mêlée infligent des dégâts importants, mais elles peuvent être seulement utilisées à courte portée.



## COMBAT À MAINS NUES

Parfois, quand les armes se font rares ou que vous êtes à l'étroit, des techniques de combat rapproché deviennent indispensables. Les mouvements de combat rapproché que Ram utilise dépendent de l'angle de Ram par rapport à un ennemi. Il peut exécuter différents coups de poing, coups directs, coups de coude, coups de tête et coups de pied, alors entraînez vous à partir de tous les angles possibles.



# CREDITS

## SCI GAMES LTD.

Présidente-Directrice Générale  
Jane Cavanagh

Directeur Commercial  
Bill Ennis

Directeur Financier  
Rob Murphy

Directeur du Développement  
Darren Barnett

Directeur de Création  
Patrick O'Luanaigh

Directeur du Marketing  
Dave Clark

Producteur Exécutif  
Lee Singleton

Concepteur  
Dax Ginn

Responsable AQ  
Marc Titheridge

Chef senior AQ  
Ian Roswell

Chef AQ  
Allen Elliott

Ingénieurs AQ  
Germaine Mendes, George Wright,  
Matt Poon, Naomi Westlake, James Tripp,  
Tim Dunn, Neil Delderfield, Joe Best,  
Damian Bennett, David Klein,  
Jason Claridge, Joseph Pirocco

Responsable Produit  
Fabien Rossini

Responsable de la Création  
Quinton Luck

Responsable du site web  
Olaf Siebert

Secrétaire Général  
Anthony Price

RP  
Chris Glover, Gareth Ramsay, Emily Britt

Ventes  
Justin Gaffney, Trudy Hilary, Chris Walton,  
Karin Pabon

Opérations  
Callum Jay, Richard Lever, James Bailey

Remerciements Spéciaux  
Luke Timms, Helen Clark, Caspar Gray,  
Katie Blundell, Emily Jackson,  
Simon Hewitt, Marie Shingfield,  
Matthew Freeman, James Cox,  
Winnie Leung, Tosin Sobukania, Andy Judd,  
Julia Atkinson

Rédaction du Manuel  
James Lenoël @ Lenoël Creative

## DEADLINE GAMES

Réalisé par  
Simon Andreasen

Producteur Exécutif  
Chris Mottes

Producteur  
Per Kyed Laursen

Assistante de Production  
Eva Larsen

Conception du Jeu  
Simon Andreasen, Mikkel M. Pedersen,  
Søren Lundgaard, Mads Salicath,  
Thomas Colding-Jørgensen, Carsten Brandt

Conception Supplémentaire du Jeu  
Stephen Cavalier

Programmeur Principal  
Søren Lundgaard

Programmation  
Anders Thernøe Jensen,  
Katrin Lyngby Kristensen,  
Anders Kjærgaard Kring,  
Søren Trautner Madsen, Jakob Sillesen

Programmation Supplémentaire  
Monty Melbye, Mogens Hvidtfeldt

Concepteur Principal des Niveaux  
Mikkel M. Pedersen

Conception des Niveaux  
Ruddi B. Dal, Rob Peterson,  
Christian Güttler

Conception Supplémentaire des Niveaux  
Mattias Thorsen, Søren Lund,  
Signe Bruhn Ebbesen

Animateur Principal  
Thomas Colding-Jørgensen

Animation  
Kenneth Jensen, Annika Strömquist,  
Mark Griffiths, Veno Prendergast,  
Robin Butler, Radek Jakubiak

Direction Artistique  
Mads Salicath

Art Supplémentaire  
Jonas Springborg

Infographiste Principal  
Carsten Brandt

Graphismes  
Sune Jensen, Martin Ciborowski,  
Lars Johansson, Seamus Flanagan,  
Jonathan Derby, Peter Villumsen,  
Adam Riishede, Michael Schierup,  
Morten Olsen, Pekka Järventaus,  
Wayne Elliot

Son et Musique  
Manuel Espasandin

Histoire de  
Simon Andreasen, Mikkel M. Pedersen

Script  
Stephen Cavalier

Programmeur Technologie Principal  
Finn Nielsen

Technologie  
Jacob Marner, Jakob Schou Jensen,  
Kim Steen Riber, Adrien Hernot,  
Henrik Weide, Simon Morris,  
Kasper Fauerby, Carsten Kjær

Technologie Supplémentaire  
Søren Lundgaard

Responsable IT/AQ  
Jonas Chonovitsch

Testeur Principal  
Claus Petersen

Testeur Senior  
Lars Birch

Testeurs Platinium  
Laust Christensen, Mikkel Eriksen,  
Peter Josef Kuczynski, Anders Højsted

Testeurs Gold  
Jens Chr. Harder, Thomas M. Andersen,  
Michael Bo Magling, Christopher Thisted,  
Ole Steiness, Morten Jacobsen,  
Bjørn Meldal, Jacob Herold Nielsen,  
Carsten Andersen, Jack Lundberg Andersen,  
Jamal Khan, Jakob S. Andersen

Testeurs Supplémentaires  
Morten Bavngaard, Nils Lukas Jensen,  
Jonathan Soper, Kim Sørensen, Sune Fengel,  
Mads Petersen, Anders Rutkjær,  
David Warmind, Mikkel Christensen,  
Jonas Gauguin, Mads Grathe, Anders Kofod,  
Peter Bech Erikstrup, Søren Andersen,  
Brian Lund Mølgaard, Martin Flensborg,  
Asbjørn Jannik, Nordby Kjeldsen,  
Alexander Romanoff, Steinar Sigurdsson,  
Kristian Nørregaard, Mikael Schiffmann,  
Jan Holdgaard Dissing,  
Kristian Redhead Ahm, Jens Falkesgaard,  
Kai Ejler Rasmussen, Caspar Gregers,  
Jensen, Hodja Berlev,  
Danni Stentoft Hermansen,  
Stine Ejsing-Duun, Martin Voola Bak,  
Dennis Lyth Frederiksen,  
Mickey Duvander Ølholm,  
Jens Peter Johansen, Jens Peter Johansen,  
Christian Sivertsen,  
Palle Himmelstrup Møller,  
Mikael Stub Nielsen,  
Peter Oberländer Jensen, Martin Schmidt,  
Lars Dawa Kalsang, Oliver Mieke Renard,  
Simon Skovgaard Jensen,  
Philip Fredericia Sacht, Torsten H. Nielsen



## ENREGISTREMENT DES DIALOGUES

Réalisation/Réécriture  
Alonso Mayo

Productrice  
Nina Leidersdorff

Mixage et Montage des Dialogues  
Mark Mercado

Dialogues Enregistrés à  
Salami Studios, LLC Audio/  
Video Post Production

### Doubleurs

Angel, Prostituée : **Yeni Alvarez**  
Cesar Morales, Papa Muerte : **Simon Isaacson**  
Marco/Rat, Mendez, Guard, 2nd in Command,  
Marco/Rat, Mendez, Garde, No 2, Routier :  
**Carlos Carrillo**  
Tommy, Ram, Ernesto : **Daniel E. Mora Jr.**  
Johnson, Montanez : **Frank Davids**  
Trust, Elvez, Agent Pierson : **Paul Eiding**  
Montanez 2 : **Paul Eiding**  
Prostituée 2 : **Claudia Velarde**

### Doubleurs Supplémentaires

Manuel Espasandin, Søren Trautner Madsen,  
Anders Thernøe Jensen,  
Henrik Lunardi Weide, Jonas Chonovitsch,  
Katrin Lyngby Kristensen, Rob Peterson  
  
Remerciements Spéciaux  
Maja Berså, Mikael Klempel,  
Mike Liebenberg, Bill Gerald Haan,  
Hans Abildstrøm, Pam Dalton, Malene,  
Gitte, Iben, Tandi, Janos, Luke, Rups,  
et un grand merci à Graeme

## EIDOS INC.

P-DG, Eidos Amérique du Nord  
Bill Gardner

Vice Président du Marketing Produit  
Chip Blundell

Vice Président du Développement Produit  
John Spinale

Directeur de Marque  
Jefferson Dong

Directeur Adjoint de Marque  
Maly Ly

Directrice des Relations Publiques  
Michelle Seebach Curran

Responsable des Relations Publiques  
Kjell Vistad

Coordinatrice des Relations Publiques  
Loretta Stevens

Spécialistes en Marketing Relationnel  
Janty Sumimoto, Ilana Budanitsky

Directrice de la Communication Marketing  
Stephanie Lipetzky

Chef de Projet Services Création  
Eileen Buenviaje

Spécialiste Média  
Michael Tran

Conception Graphique  
James Song

Responsable Produit  
Gregory Wu

Directeur des Opérations Produit  
Richard Tsao

Responsable Adjoint des  
Opérations Développement  
Colby McCracken

Responsable AQ/SC  
Mark Cartwright

Coordinateur Test Produit  
Erik Kennedy

Assurance Qualité

Richard Campbell, Stephen Cavoretto,  
Nick Coopriider, Ergin Dervisoglu,  
Richard Hartzell, Mackenzie Hume,  
Elizabeth Rutlin, Daniel Franklin

Remerciements Spéciaux  
Hanshaw Ink & Image

# CREDITS MUSIQUE

Musique choisie par Deadline Games, sous licence accordée par  
Rob Sawyer pour Couchlife Ltd, [www.couchlife.com](http://www.couchlife.com) et SCi Games.

### KARMARA

Interprété par **Molotov** Écrit par **De Garay**  
Edité par **Universal / MCA Music Ltd**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé  
sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une  
division d'Universal Music Group.

### STEP OFF

Interprété par **Molotov** Écrit par **Wideman**  
Edité par **Universal / MCA Music Ltd**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé  
sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une  
division d'Universal Music Group.

### EL MUNDO

Interprété par **Molotov** Écrit par **De Garay & Gutierrez**  
Edité par **Universal / MCA Music Ltd**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé  
sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une  
division d'Universal Music Group.

### CERDO

Interprété par **Molotov** Écrit par **De Garay**  
Edité par **Universal / MCA Music Ltd**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé  
sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une  
division d'Universal Music Group.

### MOLOTOV COCKTAIL PARTY

Interprété par **Molotov** Écrit par **Wideman**  
Edité par **Universal / MCA Music Ltd**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé  
sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une  
division d'Universal Music Group.

### QUE NO TE HAGA BOBO JACOBO

Interprété par **Molotov** Écrit par **Micky Huidobro**  
© 1997 by **Peermusic Ltd. (BMI)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé  
sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une  
division d'Universal Music Group.

### MATATE TETE

Interprété par **Molotov** Écrit par **Micky Huidobro**  
© 1997 by **Peermusic Ltd. (BMI)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé  
sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une  
division d'Universal Music Group.

### NO MANCHES MI VIDA

Interprété par **Molotov** Écrit par **Micky Huidobro**  
© 1999 by **Peermusic Ltd. (BMI)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé  
sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une  
division d'Universal Music Group.

### **APOCALYPSHIT**

Interprété par **Molotov**  
Écrit par **Micky Huidobro**  
© 1999 by **Peermusic Ltd. (BMI)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Latin America Inc. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **BEIJING**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **Alejandro Martinez, Ivan Scott Martin**  
Édité par **Windswept Music (London) Ltd. o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **DOWNTOWN**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez**  
Édité par **Windswept Music (London) Ltd, o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Move Something Music (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Keimonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **FREEDOM BAND**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez**  
Édité par **Windswept Music (London) Ltd, o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Move Something Music (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Keimonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **HOUSE OF THE RISING DRUM**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez, Leroy Hutson**  
Édité par **Windswept Music (London) Ltd. o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP) Keimonti Music (ASCAP), Graveyard Shift Music (ASCAP) & Silent Giant Music Publishing Company (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **I CAN'T FORGET IT**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez**  
Édité par **Windswept Music (London) Ltd, o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Move Something Music (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Keimonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **IT'S THE DELINQUENTS**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez, Senen Reyes (BMG)**  
Édité par **Windsept Music (London) Ltd. o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Kiemonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **MERRY GO ROUND**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez**  
Édité par **Windsept Music (London) Ltd. o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Kiemonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **RETURN OF THE TRES**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez**

Édité par **Windsept Music (London) Ltd. o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Kiemonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **SICK SYDE DROP**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **Ivan Scott Martin, David Thomas, Alejandro Martinez**  
Édité par **Windsept Music (London) Ltd. o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Kiemonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **STATION THIRTEEN**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez**  
Édité par **Windsept Music (London) Ltd. o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Kiemonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **THIS IS LA**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez**  
Édité par **Windsept Music (London) Ltd. o/b/o Music of Windswept (ASCAP) Memory Lost Music (ASCAP), Kiemonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **HEY TELL 'EM**

Interprété par **Delinquent Habits**  
Écrit par **David Thomas, Ivan Scott Martin, Alejandro Martinez**  
Édité par **Windswept Music (London) Ltd, o/b/o Music of Windswept (ASCAP), Move Something Music (ASCAP), Memory Lost Music (ASCAP), Keimonti Music (ASCAP) & Graveyard Shift Music (ASCAP)**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music International. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **HUMANOS MEXICANOS**

Interprété par **Control Machete**  
Édité par **EMI Music Publishing Limited**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Mexico. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **COMPRENDES MENDES**

Interprété par **Control Machete**  
Édité par **EMI Music Publishing Limited**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Mexico. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **CHEVE**

Interprété par **Control Machete**  
Édité par **EMI Music Publishing Limited**

Avec l'aimable autorisation d'Universal Music Mexico. Utilisé sous licence avec la permission de Film & TV licensing Division. Une division d'Universal Music Group.

### **LA CUCARACHA**

Par **Alvero Gomez Orozco (Arr)** **BMG Zomba Production Music**

### **DUELO DE PISTOLAS**

Par **Steve John** **BMG Zomba Production Music**

### **MEXICAN NIGHTS**

Par **David Snell (Arr)** **BMG Zomba Production Music**

### **RIO GRANDE**

Par **David Snell (Arr)** **BMG Zomba Production Music**

### **EL REY**

Écrit et Interprété par **Jose Alfredo Jimenez Con La Banda El Recodo De Cruz Lizarraga**

Avec l'aimable autorisation de BMG Music Publishing Ltd et de Sony BMG Mexico. Sous licence, accordée par Sony BMG Special Markets UK.

### **LIBRARY MUSIC**

Music Clearance par **Jens C Ringdal** pour Musikforlaget Apollo.

## LICENCE ET GARANTIE LIMITÉE DE EIDOS, INC.

Eidos, Inc. garantit à l'acheteur original de ce disque que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat, ce disque sera exempt de tout défaut de matériau et de main-d'œuvre. Si, au cours de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, vous percevez que cette garantie limitée a été enfreinte, Eidos, Inc. s'engage, à son propre choix, à réparer ou à remplacer sans frais tout disque défectueux, à condition que ce disque, accompagné d'une preuve de la date d'achat, soit retourné port payé au centre de service de Eidos, Inc. Cette garantie limitée ne s'applique pas à l'usure normale et sera nulle en cas de défectuosité découlant d'un abus ou d'une utilisation excessive, impropre ou négligente du disque. Ce disque est vendu «tel quel» sans aucune garantie exprès ou implicite, incluant les garanties de qualité marchande ou de pertinence pour une utilisation particulière, autre que la garantie limitée expressément décrite précédemment. Aucune autre réclamation découlant de votre achat et de votre utilisation de ce disque n'engagera ni n'obligera Eidos Inc. d'aucune manière que ce soit. Eidos, Inc. ne sera pas responsable envers vous pour toute perte ou tout dommage subis dans le cadre de votre utilisation de ce disque incluant, mais ne se limitant pas à, tout dommage particulier, accessoire ou indirect découlant de votre possession ou utilisation de ce disque ou de son mauvais fonctionnement. Cette garantie limitée exprime toutes les obligations de Eidos, Inc. concernant l'achat de votre disque. Si l'une au l'autre des parties de cette garantie limitée est identifiée comme étant nulle ou contraire à la loi, le reste demeurera en pleine vigueur. Pour un soutien de garantie, communiquez avec notre service de soutien à la clientèle au (415) 615-6220. Notre personnel est disponible du lundi au vendredi de 9 h à 12 h et de 13 h à 17 h. ((HNP). Vous serez responsable des frais d'interurbain. **Les représentants du soutien à la clientèle ne fournissent pas de trucs, de stratégies ou de codes de jeu.**

## PROCÉDURE DE RETOUR DU PRODUIT

Si nos agents de soutien déterminent que votre disque est défectueux, vous devrez nous l'envoyer directement. Veuillez inclure une courte lettre expliquant les pièces jointes et les raisons de votre envoi. L'agent à qui vous parlerez vous fournira un numéro d'autorisation, que vous devrez inclure ainsi qu'un numéro de téléphone où nous pourrions vous joindre pendant la journée si nécessaire. Tout matériel ne portant pas de numéro d'autorisation sera retourné, sans avoir été traité ni ouvert.

Envoyez votre paquet, port payé, à l'adresse suivante :  
Eidos, Inc. Customer Services  
RMA# (insérez votre numéro d'autorisation ici)  
651 Brannan Street, Suite 400  
San Francisco, CA 94107

**Vous êtes responsable des frais postaux pour l'envoi de votre jeu vers notre centre de service.**

Logiciel et documentation © 2005 SCi Games Ltd. Total Overdose © 2005 SCi Games Ltd. Total Overdose et le logo Total Overdose logo sont des marques déposées de SCi Games Ltd. Développé par Deadline Games A/S. Deadline Games et le logo Deadline Games sont des marques déposées de Deadline Games A/S. Eidos et le logo Eidos sont des marques déposées du groupe Eidos. RenderWare est une marque déposée de Criterion Software Ltd. Des portions de ce logiciel sont sous Copyright 1998-2005 Criterion Software Ltd. et ses autorisants.

**ENREGISTREMENT EN LIÈNE : [WWW.EIDOSREGISTRATION.COM](http://www.eidosregistration.com)**

# 25 TO LIFE™



## coming soon



PlayStation 2



[WWW.25TOLIFE.COM](http://WWW.25TOLIFE.COM)

Game Experience May Change During Online Play. L'expérience de jeu pourrait varier en jouant en ligne.

25 to Life © 2005 Eidos. Developed by Avalanche Software, LLC and Ritual Entertainment, Inc. Published by Eidos, Inc. Creative direction by Hwy1 Productions. Avalanche and the Avalanche logo are trademarks of Avalanche, LLC. 25 to Life, Eidos and the Eidos logos are registered trademarks of the Eidos Group of Companies. This product contains copyrighted material owned by and distributed under license from Quazal Technologies, Inc. © 1998-2005, Quazal Technologies, Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Game experience may change during online play. All rights reserved.

25 to Life © 2005 Eidos. Développé par Avalanche Software, LLC et Ritual Entertainment, Inc. Publié par Eidos, Inc. Direction artistique : Hwy1 Productions. Avalanche et le logo Avalanche sont des marques déposées de Avalanche, LLC. 25 to Life, Eidos et les logos Eidos sont des marques déposées du groupe Eidos. Ce produit contient du matériel protégé par des droits d'auteur possédés et distribué sous licence par Quazal Technologies, Inc. © 1998-2005, Quazal Technologies, Inc. L'icône de classification est une marque déposée de la Entertainment Software Association. «PlayStation» et le logo «PS» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Le jeu en ligne requiert une connexion internet et une carte mémoire (8 Mo) (pour PlayStation 2) (vendues séparément). L'icône en ligne est une marque déposée de Sony Computer Entertainment America Inc. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. L'expérience de jeu pourrait varier en jouant en ligne. Tous droits réservés. PTOTASCA03