SOMMAIRE

Installation 3
Dernières informations 3
Bienvenue à la D.O.E. 4
Les membres de la D.O.E. 4
Commandes 6
Conduite 6
A pied 6
Combat 7
Tir 7
Discrétion 7
Menu principal 8
Nouvelle partie 8
Multijoueur 8
Reprendre la partie 8
Ecran de jeu 9
Ecran Pause 12
Options 12
Affichage 12
Commandes 12
Son 13
Langue 13
Bonus 13
Crédits 13
Fusillades 14
Viser avec précision 14
Se mettre à couvert 15
Rester en mouvement 15
Améliorations 15

Ramasser des armes 15
Médikits 15
Conséquences des actions 15
Conduire en ville 16
Descendre de voiture 16
Crimes de rue 16
Arrestations 17
Points et insignes 17
Lieux 24h/24 17
Promenade bonus et patrouille 17
Garages 18
Cliniques 18
Parkings 18
Combat au corps à corps 19
Terminer avec un combo 19
Prises 20
Améliorations 20
Discrétion 20
Multijoueur 20
Autres informations 21
Lobby multijoueur 21
GameSpy® Arcade 22
Crédits 26
Assistance clientèle 43
Accord de licence 44

Remarque : la carte de Los Angeles se trouve en pages 24-25



INSTALLATION

Insérez le Disque 1 de *True Crime™: Streets of L.A.™* dans votre lecteur de CD-ROM. Au bout de quelques instants, l'écran de lancement apparaît. Cliquez sur Installer pour lancer l'installation et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si l'écran de lancement n'apparaît pas, il se peut que la fonction d'exécution automatique de votre lecteur de CD-ROM soit désactivée. Double-cliquez sur l'icone **Poste de travail** de votre bureau. Ouvrez le lecteur de CD-Rom dans lequel vous avez inséré le CD de *True Crime™: Streets of L.A.™*. Double-cliquez sur **Setup.exe** pour lancer l'installation. Pour plus d'informations, consultez les fichiers d'aide.

DERNIERES INFORMATIONS

Vous trouverez les dernières informations concernant le jeu dans le fichier **LisezMoi** qui se trouve sur le CD. Sélectionnez Voir LisezMoi dans l'écran principal puis choisissez **LisezMoi**. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou en cours de partie, vous pouvez également obtenir des informations dans les fichiers d'aides qui se trouvent dans le répertoire du jeu.

BIENVENUE A LA D.O.E.

Fondée en 2003, la Division d'Opérations d'Elite (D.O.E.) a été créée pour se charger des affaires les plus violentes et les plus controversées de Los Angeles.

La D.O.E est dirigée par l'un des détectives les plus respectés de L.A. Cette organisation est une branche totalement indépendante du département de police et son objectif est aussi simple que bref : protéger à tout prix les citoyens de Los Angeles.

En tant que membre de la D.O.E., vous affronterez certains des criminels les plus dangereux que la ville ait jamais connus.

Pour endiguer cette menace, vous serez équipé de puissantes armes à feu, entraîné dans différentes techniques de combat au corps à corps et habitué aux courses poursuites à grande vitesse. Les agents de la D.O.E. sont des experts dans tous les domaines de l'application de la loi et ont reçu l'autorisation de combattre le crime en employant tous les moyens nécessaires.

LES MEMBRES DE LA D.O.E.

NICK KANG



Même s'il a été récemment suspendu indéfiniment des forces de police en raison d'accès de violence répétés et destruction de propriétés, Nicholas Kang (Wilson) a été recruté par la D.O.E. et représente maintenant le meilleur élément du groupe. Les mêmes méthodes extrêmes qui lui ont valu son renvoi de la police sont la clé de son succès au sein la D.O.E., sa liste d'arrestation parle d'elle-même. Rien n'égale les talents de Kang en arts martiaux, hormis sa capacité à manier une arme dans chaque main et à conduire tel un cascadeur hollywoodien.

LE CHEF

Wanda Parks est le chef des détectives et la dirigeante de la D.O.E. Avec vingt années d'expérience dans les forces de l'ordre, elle s'impose parmi les officiers les plus respectés des forces de police. Parks supporte le comportement effronté et chaotique de Nick car elle sait qu'en cas de catastrophe, il sera toujours l'homme de la situation.





ROSIE

Ancienne membre d'un gang, Rosie Velasquez est un flic coriace. Elle a connu la vie des deux côtés de la loi et sait s'occuper d'elle-même. Elle vient juste d'avoir été choisie comme partenaire de Nick Kang et ne se réjouit pas spécialement d'effectuer ses missions avec un franc-tireur. Rosie a peur d'être prise dans les tirs croisés qui entourent constamment le plus dangereux détective de LA... et elle a raison.

COMMANDES

BGS = bouton gauche de la souris
BDS = bouton droit de la souris

CONDUITE

Tourner à gauche	Q
Tourner à droite	D
Accélérer	Z
Freiner/marche arrière	S
Frein à main	BDS, 6 du pavé numérique
Rétroviseur	Maj gauche
Monter/Descendre/Réquisitionner un véhicule	Tab
Tirer	BGS, Espace
Activer/Désactiver la sirène	E
Klaxon	F
Changer la vue	C
Passer la piste audio actuelle	V
Carte de la ville	G

A PIED

Avancer	Z
Reculer	S
Aller à gauche	Q
Aller à droite	D
Sauter	BDS
Passer en mode Combat	1
Passer en mode normal	2
Passer en mode Tir	3
Carte de la ville	G
Appréhender	X
Fouiller	E

COMBAT

Coup de pied	6 du pavé numérique, BDS
Coup de poing	4 du pavé numérique, BGS
Coup de pied sauté	5 du pavé numérique, Bouton 3 de la souris
Attraper/Jeter une arme/Ramasser une arme	E
Parer	Maj gauche
Appréhender	X
Fouiller	E

TIR

Tirer	BGS, Espace
Se mettre à couvert	C
Roulade	Appuyer brièvement sur le BDS et une direction
Saut/Plongeon	Appuyer sur le BDS et une direction
Plongeon au ralenti	Maintenir le BDS et une direction
Ramasser une arme	E
Visée de précision/Salve	Maintenir le BGS
Recharger pistolets/Lâcher automatiques	R

DISCRÉTION

Se mettre à couvert	C
Roulade	5 du pavé numérique
Assommer	BGS, 4 du pavé numérique, BDS, 6 du pavé numérique
Attaque mortelle	E
Pistolet à fléchettes tranquillisantes	Espace/bouton central de la souris

MENU PRINCIPAL

Dans le menu principal, quatre choix s'offrent à vous : Nouvelle partie, Reprendre la partie, Options et Quitter.



NOUVELLE PARTIE

Suivez les indications à l'écran pour commencer une nouvelle partie. Vous pouvez choisir de commencer une nouvelle partie solo ou de mettre vos talents à l'épreuve au cours d'une partie multijoueur.

MULTIJOUEUR

Sélectionnez une partie multijoueur parmi les choix suivants : Course de rue, Maître du dojo, Maître du combat, Course-poursuite ou Patrouille (voir la section Multijoueur en page 20).

REPRENDRE LA PARTIE

Sélectionnez cette option pour charger une partie sauvegardée précédemment. Les sauvegardes apparaissent sous forme de plaques d'immatriculation portant le nom de la sauvegarde. Faites défiler les sauvegardes de gauche à droite pour trouver celle de votre choix. Choisissez ensuite votre position de départ dans l'arborescence de l'histoire. Vous pouvez reprendre la partie là où vous l'avez interrompue ou charger un niveau précédent pour revenir en arrière et essayer de débloquer une branche différente de l'histoire.

ECRAN DE JEU



ATH en conduite

Icone de voiture : cet icone situé dans le coin supérieur gauche de l'écran indique les dégâts que votre voiture a subis. Les zones rouges sur l'icone représentent les parties endommagées du véhicule. Plus l'icone est rouge, plus votre voiture est endommagée. Lorsqu'il commence à clignoter, il est grand temps de faire réparer le véhicule ou il pourrait bien exploser !

Icone de la voiture ennemie : lorsque vous filez ou pourchassez une autre voiture, les dégâts qu'elle encaisse sont indiqués dans le coin supérieur droit de l'écran.

Points et insignes : en coffrant des criminels et en résolvant des affaires, vous obtenez des points à utiliser pour entrer dans les lieux 24/24, vous faire soigner dans des cliniques ou faire réparer votre voiture dans des garages. A chaque fois que vous accumulez 100 points, vous recevez un insigne qui vous permet d'entrer dans des lieux 24/24 où vous pouvez améliorer vos compétences. Si vous faites des erreurs ou blessez des civils innocents, vous perdez des points. Si votre nombre de point tombe en dessous de zéro, vos insignes sont reconvertis en points.

Distance : indique la distance qui vous sépare de votre destination.

Jauge de filature : vous devrez parfois filer la voiture d'un suspect. Lors de ces missions, la jauge de filature apparaît sur le côté droit de l'écran et vous indique la distance qui vous sépare de votre cible. Essayez de rester suffisamment loin pour que le suspect ne se rende pas compte qu'il est suivi, mais ne le perdez pas complètement de vue. Si vous vous approchez trop, la jauge passera au rouge et le suspect essaiera de prendre la fuite.

Jauge de soupçon : si votre jauge de filature passe souvent dans la zone rouge, vous aurez beaucoup plus de chances d'effrayer le suspect. A chaque fois que les points d'interrogation grisés et situés près de la jauge de filature s'allument, le suspect devient plus méfiant à votre égard avant de tenter de vous semer.

Santé de Nick : dans le coin supérieur gauche de l'écran, près de l'icone de votre voiture ou de votre tête, se trouve la barre de santé. Une barre entièrement blanche représente une santé à 100%. Lorsque vous êtes blessé, la barre diminue progressivement jusqu'à disparaître complètement lorsque Nick perd connaissance.

Santé de l'ennemi : lorsque vous engagez un combat ou une fusillade contre un suspect, sa barre de santé et l'icone de son visage apparaissent dans le coin supérieur droit de l'écran. Si vous êtes entouré de plusieurs ennemis, toutes leurs barres de santé s'alignent sur la droite, celle de la cible actuellement sélectionnée se trouvant tout en haut.

Jauge de bon flic/mauvais flic : en exerçant vos fonctions d'officier de police, votre comportement sera jugé comme étant bon ou mauvais. Vous marquerez des points négatifs en tuant des innocents, en abattant des ennemis d'une balle dans la tête ou en vous faisant tirer dessus. Mais si vous arrêtez des criminels, neutralisez les ennemis à l'aide de coups bien placés et non mortels ou en résolvez divers crimes, vous obtiendrez des points positifs. A certains points clé du jeu, l'histoire suivra différentes branches selon votre classement de bon ou mauvais flic.

Jauge d'agitation des civils : en plus de vous rapporter des points négatifs, un comportement répréhensible fera augmenter l'agitation des civils. Si vous continuez à vous conduire de cette manière, la jauge se remplira et finira par clignoter. Les civils se montreront alors violents envers Nick. Si la jauge atteint son niveau maximum, les forces de l'ordre essaieront de mettre un terme à vos activités. Calmez-vous et gagnez des points positifs pour permettre à l'agitation des civils de se dissiper avec le temps.

Chronomètre : dans certaines missions, Nick disposera d'une durée limitée pour atteindre une destination, indiquée par le compte à rebours. Vos performances au cours de ces missions affectent le déroulement de l'histoire.

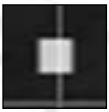
Piste audio : indique la piste audio qui passe actuellement. Le nom de l'interprète et de la chanson apparaissent brièvement au début de chaque morceau.

Indicateur de rue : vous informe de la rue sur laquelle vous vous trouvez. Les carrefours apparaissent momentanément dans une deuxième fenêtre, sous la principale.

Mini-carte : utilisez cette carte située dans le coin inférieur gauche de l'écran pour vous repérer dans Los Angeles.



Flèche/Point vert : la destination de votre prochaine mission dans l'histoire.



Petit point rouge : le lieu d'un crime en cours.



Gros point rouge : la position de la voiture ennemie que vous pourchassez ou filez.



Pompe à essence jaune : les stations service où vous pouvez faire réparer votre voiture.



Croix jaune : les cliniques où vous pouvez vous faire soigner et récupérer des points de santé.



Garage jaune : entrez dans ces garages pour prendre l'un des véhicules que vous avez débloqués.



Cible bleue : améliorez votre maîtrise des armes à feu 24h/24 dans ces stands de tir.



Barre d'athlète bleue : entraînez-vous aux arts martiaux et apprenez de nouveaux coups dans l'un de ces dojos ouverts sans interruption.



Voiture bleue : faits montre de vos talents de pilote automobile pour passer l'un de ces tests de conduite disponibles 24h/24.

ECRAN PAUSE

Statistiques : pour voir comment vous vous en sortez dans le jeu. Cet écran vous informe des arrestations effectuées, des améliorations débloquées et d'autres statistiques.

Carte de la ville : indique votre position actuelle dans Los Angeles.

Options : permet de modifier les différents paramètres du jeu.

OPTIONS

AFFICHAGE

- *Carte graphique :* pour sélectionner une carte graphique si vous en avez plusieurs.
- *Résolution :* pour choisir de jouer à *True Crime™: Streets of L.A.™* avec une résolution différente, selon la qualité de votre carte graphique.
- *Nb couleurs :* pour choisir entre des couleurs 16 bits ou 32 bits.
- *Appliquer :* pour confirmer vos choix et valider les modifications des paramètres graphiques.
- *Détails graphiques :* pour choisir entre des détails graphiques faibles, moyens ou élevés.
- *Type de radar :* si vous sélectionnez un **radar rotatif**, la mini-carte affichée sur l'écran de jeu tourne lorsque vous changez de direction. Si vous sélectionnez un **radar fixe**, la carte conserve son orientation géographique correcte et seule la flèche représentant Nick tourne.
- *Sous-titres :* pour activer ou désactiver les sous-titres lors des cinématiques et des crimes aléatoires.

COMMANDES

- *Clavier :* pour reconfigurer les commandes du clavier. Sélectionnez l'une des actions dans la liste avec les touches fléchées ou la souris. Appuyez ensuite sur la touche à laquelle vous souhaitez affecter cette action.



- *Souris :* pour configurer les commandes de votre souris (Marche, Combat, Conduite, Tir et Discrétion). Sélectionnez l'une de ces actions dans la liste à l'aide des touches fléchées ou de la souris. Cliquez ensuite sur le bouton de la souris auquel vous souhaitez affecter cette action.
- *Paramètres souris :* pour ajuster la sensibilité des armes, de la conduite et de la caméra et modifier la forme et la couleur du réticule en utilisant les touches fléchées ou le curseur de la souris et en appuyant sur **Entrée**.
- *Visée inversée :* pour inverser la visée haut/bas en mode Visée avec précision. La visée inversée est désactivée par défaut. Lorsque vous avancez la souris vers l'écran en visant, le réticule se déplace donc vers le haut.
- *Conduite souris :* pour activer ou désactiver la conduite avec la souris.

SON

- *Volume général :* pour ajuster le volume des musiques, des effets sonores et des dialogues en déplaçant les réglettes vers la gauche (pour baisser le son) ou vers la droite (pour le monter).
- *Pistes audio :* pour choisir les titres de la bande originale de True Crime que vous écouterez pendant le jeu. Vous pouvez sélectionnez de pistes pour les phases Promenade, Action rapide et Action lente du jeu. Dans chaque liste, vous pouvez activer ou désactiver individuellement les chansons que vous souhaitez entendre dans ces parties du jeu.
- *Radio :* pour activer/désactiver les appels radio lorsque vous conduisez en ville.

LANGUE

Vous pouvez modifier la langue des sous-titres et des textes en anglais pour les afficher en Français, Allemand, Espagnol ou Italien.

Remarque : Les voix et cinématiques du jeu restent en anglais quelle que soit la langue sélectionnée.

BONUS

Comme son nom l'indique, cette option vous permet d'accéder à quelques bonus supplémentaires. Admirez toutes les cinématiques d'entraînement de la D.O.E., les vidéos promotionnelles et les démos et la légendaire "Leçon perdue" de Nick Kang, officier de police.

CREDITS

Pour connaître la talentueuse équipe qui a créé le jeu.

FUSILLADES

Les agents de la D.O.E sont officiellement "encouragés" à arrêter les suspects sans avoir recours à la force, mais la réalité de la rue prouve que l'utilisation d'une arme est tout simplement inévitable. Un réticule de visée apparaît alors au centre de l'écran. Utilisez la souris pour placer le réticule sur vos ennemis, puis tirez. N'oubliez pas que vous devrez précéder certaines cibles en mouvement pour pouvoir les toucher. La quantité de munitions qu'il vous reste est indiquée dans le coin supérieur gauche de l'écran, à côté de votre barre de santé. Lorsque les chargeurs de vos pistolets sont vides, ils se rechargent automatiquement. En revanche, cela n'est pas le cas pour certaines armes que vous pouvez récupérer.



Shootout HUD

VISER AVEC PRÉCISION

Maintenez le **bouton gauche** de la souris ou la **barre d'espace** enfoncé pour passer en mode Visée de précision. Dans ce mode, l'écran effectue un zoom avant sur votre cible. Utilisez la souris pour déplacer le réticule sur votre cible et cliquez avec le **bouton gauche** pour tirer. Vous restez dans ce mode jusqu'à ce que vos armes n'aient plus de munitions.



Cliquez avec le **bouton droit** de la souris pour quitter ce mode.

SE METTRE A COUVERT

De nombreux agents de police débutants sont morts dans l'exercice de leurs fonctions en se lançant imprudemment dans le combat. Votre gilet pare-balles n'est pas infaillible, alors utilisez l'environnement à votre avantage. Maintenez la touche **C** enfoncée lorsque vous vous trouvez près d'un mur ou d'une voiture pour vous mettre à couvert. Tout en maintenant la touche **C**, visez votre adversaire et cliquez avec le **bouton gauche** de la souris pour vous relevez rapidement et tirer.

RESTER EN MOUVEMENT

Si vous vous faites tirer dessus à découvert, appuyez légèrement sur le **bouton droit** de la souris pour effectuer une roulade rapide dans la direction dans laquelle vous vous déplacez. Maintenez le **bouton droit** de la souris enfoncé pour effectuer un plongeon au ralenti. Continuez à appuyer sur le **bouton gauche** de la souris pour tirer au cours de votre saut.

AMELIORATIONS

Allez faire un tour dans les stands de tir ouverts 24h/24 pour gagner des améliorations comme la visée laser, un réticule plus rapide et une visée de précision améliorée. Les améliorations nécessitent un insigne bleu (100 points d'insigne).

RAMASSER DES ARMES

Une fois vaincus, les suspects lâchent leurs armes. Placez Nick près de l'arme et appuyez sur la touche **E** pour qu'il la récupère. Elle remplace alors l'un de vos pistolets. Ramassez une deuxième arme pour que Nick range son autre pistolet. Essayez différentes combinaisons d'armes pour en faire vraiment baver à vos ennemis. Appuyez sur la touche **R** pour lâcher les armes ennemies et ressortir les pistolets de Nick.

MÉDIKITS

Vous trouverez des kits de premiers secours parsemés à travers tous les niveaux de fusillade.

Avancez simplement jusqu'à la boîte blanche ornée d'une croix rouge et appuyez sur la touche **E** pour la récupérer.

CONSEQUENCES DES ACTIONS

Lorsque vous jouez à *True Crime™ : Streets of L.A.™*, toutes vos actions affectent le dénouement du jeu. Si vous perdez toute votre santé ou échouez lors d'une mission, vous continuez à avancer dans l'histoire, mais souffrez des conséquences de cet échec. Si vous laissez un criminel prendre la fuite, il pourrait revenir plus tard pour se venger. Selon vos réussites ou échecs au cours du scénario, vous atteindrez l'une des trois fins du jeu, toutes différentes les unes des autres.

CONDUIRE EN VILLE

Lorsque vous patrouillez la ville dans une *mission de conduite*, vous êtes libre de circuler où bon vous semble. Il n'y a aucune limite de temps dans ce genre de mission, ce qui vous permet d'explorer la ville ou de passer à l'objectif suivant. En conduisant, vous recevrez des appels radio vous informant des crimes se déroulant à proximité. Explorez la ville et trouvez les lieux d'entraînement 24/24 cachés, ouverts sans interruption, pour améliorer vos compétences de conduite, combat et tir.





DESCENDRE DE VOITURE

Appuyez sur la touche **Tab** lorsque le véhicule est à l'arrêt pour que Nick en descende. Vous pouvez également appuyer sur la touche Tab lorsque la voiture est en marche pour que Nick en saute rapidement et continue la poursuite à pied. Remarque : sauter de la voiture en marche peut s'avérer très dangereux pour Nick. Alors soyez prudent !

CRIMES DE RUE

Lorsque vous êtes en patrouille, vous recevez des appels radio vous informant des crimes qui se déroulent dans le secteur. Il peut aussi bien s'agir de simples pickpockets que de fusillades entre gangs. A vous de décider comment neutraliser les criminels. Des points rouges apparaissent sur la mini-carte pour vous indiquer où ces crimes se déroulent. Si vous ne répondez pas aux appels, les points finiront pas disparaître et les affaires ne seront pas résolues. Résoudre des crimes vous donne des points qui débloquent des lieux d'entraînement 24h/24 dans toute la ville.

ARRESTATIONS

La plupart des suspects se rendent si vous montrez votre insigne (touche **F**). D'autres situations nécessitent un tir de semonce (touche **A**). Cependant, de nombreux criminels n'hésiteront pas à en venir aux mains ou à prendre la fuite. Après avoir neutralisé un adversaire, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche **X** pour lui passer les menottes et l'arrêter, ce qui vous rapporte des points supplémentaires. Vous pouvez également essayer d'identifier des civils transportant de la marchandise illégale. Appuyez sur la touche **E** pour fouiller des civils.

POINTS ET INSIGNES

A chaque fois que vous arrêtez ou éliminez un suspect, vous remportez des points selon la manière dont vous avez géré la situation. Lorsque vous avez obtenu 100 points, ceux-ci sont transformés en "insigne". Ces derniers vous permettent d'accéder aux lieux d'entraînement 24h/24. Au contraire, si vos actions tuent des passants innocents, vous perdrez des points d'insigne et de "Bon flic".



LIEUX 24H/24

Des lieux d'entraînement spéciaux sont dispersés dans la ville de Los Angeles. Ils permettent aux agents de police d'améliorer leurs compétences en combat, tir et conduite. De nouvelles armes, nouveaux mouvements de combat et de conduite peuvent être obtenus ici. En explorant la ville, ouvrez bien l'oeil pour repérer les lieux 24h/24, indiqués sur la mini-carte par des icones circulaires bleus. Une cible représente un stand de tir où votre maîtrise des armes à feu sera mise à l'épreuve. Une barre d'athlète représente un gymnase d'arts martiaux où vous pouvez apprendre de nouvelles techniques d'autodéfense. Une voiture indique l'emplacement d'un circuit automobile sur lequel vous pouvez améliorer vos techniques de conduite à grande vitesse.

PROMENADE BONUS ET PATROUILLE

Lorsque vous avez complètement terminé un épisode, vous débloquez une promenade bonus jusqu'à la mission suivante. Dans ce cas, des icones verts s'affichent sur votre mini-carte. Vous pouvez améliorer votre voiture dans une course de rue, obtenir de nouvelles armes dans un stand de tir ou apprendre de nouvelles prises en défiant un maître en arts martiaux. Si vous ignorez ou échouez à la dernière mission d'un épisode que vous n'avez pas entièrement terminé,

vous débloquez une mission de patrouille. Pour passer la mission de patrouille et avancer dans l'histoire, vous devrez résoudre un certain nombre de crimes de rue. Plus vous échouez à des missions dans un épisode et plus vous aurez de crimes de rue à résoudre. N'oubliez pas que vous pouvez toujours revenir en arrière pour recommencer des missions et finir l'épisode complètement pour débloquer des bonus.

GARAGES



Lorsque vous circulez en ville, votre voiture peut être endommagée par des collisions avec les autres véhicules ou les bâtiments. Si les dégâts sont trop importants et que la voiture commence à fumer ou à prendre feu, cherchez une station service. Conduisez simplement votre voiture dans le garage de la station et les mécaniciens qui s'y trouvent la répareront. Plus vous subissez de dégâts, plus la réparation vous coûtera cher.

CLINIQUES

Faire respecter la loi peut être une entreprise très risquée. Si vos blessures sont trop sérieuses et votre santé faible, essayez de trouver l'une des cliniques de la ville. Pas la peine de prendre rendez-vous, contentez-vous d'y entrer et votre barre de santé sera de nouveau remplie. L'utilisation d'une clinique consomme des points, selon la gravité des blessures qui doivent être soignées.

PARKINGS

Des garages spéciaux sont dispersés dans la ville. Inside, you'll find any new vehicles you've unlocked. Si jamais vous perdez une voiture au cours d'une mission, vous lui trouverez peut-être une remplaçante identique à cet endroit.

COMBAT AU CORPS A CORPS

Lorsque vous vous trouvez face à un suspect sans être en mode de tir, vous pouvez l'attaquer avec une série de coups de poing ou de pied. Appuyez sur **4**, **5** et **6** du **pavé numérique** pour effectuer des combos. Maintenez la touche **Maj** enfoncée ou déplacez-vous dans la direction opposée à votre adversaire pour parer. En obtenant des améliorations, Nick devient de plus en plus fort et peut donc infliger davantage de dégâts. N'oubliez pas que vous pouvez débloquer des attaques supplémentaires en vous rendant dans les dojos.



Fighting HUD

TERMINER AVEC UN COMBO

Dans le coin supérieur droit de l'écran, à côté de la barre de santé de l'ennemi, se trouve une représentation de sa résistance formée de 3 - 6 points d'exclamation. Quand vos poings ou pieds touchent votre adversaire, ces points d'exclamations se colorent en gris. Lorsqu'il n'en reste plus, votre adversaire est assommé temporairement. A ce moment, vous pouvez appuyez sur les touches de **coup de pied**, **coup de poing** et **coup de pied sauté** pour lancer un puissant combo final. Gardez un oeil sur les icones qui apparaissent à l'écran lorsque vous effectuez une attaque finale. En mémorisant des combinaisons spéciales, vous pouvez exécutez des coups dévastateurs.

5 pavé num, 4 pavé num = saut du singe

4 pavé num, 6 pavé num = coup de poing du singe

6 pavé num, 5 pavé num = coup de pied du singe

PRISES

Vous pouvez également agripper vos adversaires en appuyant sur la touche **E**. Appuyez sur **E** et d'autres touches d'attaque à la suite pour activer différentes prises.

AMELIORATIONS

Allez faire un tour dans les dojos 24h/24 pour obtenir de nouvelles techniques de combat comme des attaques en courant, des attaques au sol et de puissants coups finaux.

DISCRETION

La discrétion est parfois votre meilleure arme. Au cours de vos missions en tant qu'agent de la D.O.E., vous devrez parfois infiltrer des lieux sans vous faire repérer par les criminels qui s'y trouvent. Avancez discrètement en utilisant la touche **C** pour vous plaquer contre un mur ou vous mettre à couvert. Vous pouvez assommer des gardes en appuyant sur les boutons gauche ou droit de la souris. Appuyez sur la touche **E** pour leur asséner un coup encore plus redoutable. Si vous avez besoin de neutraliser silencieusement un garde à distance, vous pouvez appuyer sur la **barre d'espace** pour utiliser votre pistolet à fléchettes tranquillisantes. N'oubliez pas que vous disposez d'une quantité de munitions limitée et que vos actions influencent votre niveau Bon/Mauvais.

Lorsque vous explorez un tel endroit, évitez de bousculer des objets comme des chaises ou de marcher sur du verre brisé pour ne pas alerter les gardes. Si vous vous faites repérer, vous n'aurez que quelques secondes pour vous mettre à couvert ou éliminer les gardes avant qu'ils n'appellent des renforts. Si un garde vous repère et sonne l'alarme, votre mission d'infiltration est un échec.

MULTIJOUEUR

Pour jouer en ligne, sélectionnez l'option **Multijoueur** dans le menu principal Nouvelle Partie;

Les choix suivants vous y sont proposés :

- **Profil :** pour définir les paramètres propres au mode multijoueur dont le Nom du joueur, l'Immatriculation, les Skins des persos et véhicules.
- **Internet :** pour ouvrir l'écran du navigateur Internet et héberger une partie, rejoindre une partie ou discuter avec d'autres joueurs de True Crime.
- **Réseau local :** pour héberger une partie multijoueur en réseau local ou rejoindre une partie disponible dans la liste de serveurs.



AUTRES INFORMATIONS

- **Rejoindre :** pour rejoindre l'une des parties disponibles en cliquant sur son nom dans la liste des serveurs.
- **Héberger :** pour configurer et héberger votre propre partir multijoueur.
- **Envoi :** pour communiquer avec d'autres joueurs en attente d'une partie ou pour échanger des astuces ou stratégies.
- **Serveur :** pour consulter la liste de toutes les parties en cours. Cherchez le nom de l'un de vos amis et cliquez sur sa partie ou hébergez votre propre partie.
- **Ping :** pour connaître le temps de connexion au serveur. Plus le ping est élevé, plus la connexion est lente. Essayez toujours de rejoindre des parties ayant un ping peu élevé.
- **Mode :** pour connaître le type de partie choisi par un serveur en particulier.
- **Actualiser :** pour actualiser la liste des serveurs.
- **Joueurs :** pour connaître le nombre de joueurs qui ont déjà rejoint la partie.
- **Quitter :** pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Echap ou cliquez avec le **bouton droit** de la souris.
- **Connexion par IP :** pour saisir manuellement l'adresse IP d'un autre joueur en cliquant sur Connexion par IP et en saisissant l'adresse correspondante.
- **Annuler mission :** l'hôte peut mettre fin à la partie à tout moment en sélectionnant Annuler mission dans le menu Pause.
- **Connectés :** pour connaître le nombre de joueurs se trouvant actuellement dans le lobby (partie Internet uniquement).

LOBBY MULTIJOUEUR

Dans le lobby multijoueur, l'hôte peut définir ses préférences pour l'un des cinq modes de jeu disponibles. Tous les modes de jeu peuvent accueillir de 2 à 4 joueurs. Vous pouvez éditer votre profil dans le lobby en cliquant sur **Editer profil**. Confirmez en cliquant sur la case à côté de votre nom. L'hôte a la possibilité d'exclure des joueurs en saisissant /kick suivi de 1, 2 ou 3 (ex. "/kick 1).

GAMESPY ARCADE

True Crime™: Streets of L.A.™ est également compatible avec GameSpy Arcade. Le logiciel de GameSpy Arcade est fourni avec *True Crime™: Streets of L.A.™* et peut être installé en insérant le disque 1 et en cliquant sur le bouton **GameSpy Arcade**. Vous pouvez également télécharger GameSpy Arcade sur le site Internet de GameSpy Arcade (www.gamespyarcade.com). Une fois que vous avez installé GameSpy Arcade, lancez le programme et suivez les instructions pour trouver le lobby de *True Crime™: Streets of L.A.™*.

PATROUILLE

Pour savoir qui est le meilleur flic. Jouez en équipe ou chacun pour soi et tâchez de résoudre des crimes à travers toute la ville. Gagnez des points en arrivant en premier sur les lieux du crime et en neutralisant les criminels avant que d'autres flics ne se pointent pour vous voler la vedette. Attention néanmoins à ne pas agresser d'innocents civils car il vous en coûtera des points. Le joueur ou l'équipe ayant le plus de points d'insigne à la fin de la partie l'emporte.

COURSE-POURSUITE

Lorsque l'hôte choisit ce type de partie, il désigne l'un des joueurs comme étant le suspect. Tous les autres joueurs de la partie incarnent alors des policiers. Pour l'emporter, le suspect doit maintenir une certaine distance entre lui et ses poursuivants. Cette distance apparaît dans un indicateur de votre ATH. Les autres joueurs doivent neutraliser le véhicule du suspect en lui fonçant dedans ou en lui tirant dessus et tuer le criminel pour l'emporter. Les poursuivants peuvent également remporter la partie en restant dans la limite de la "distance d'arrestation" représentée sur l'indicateur de l'ATH.

MAITRE DU DOJO

Participez à un combat d'arts martiaux pour savoir qui mérite la ceinture noire. Battez-vous au sein d'une équipe ou seul pour savoir qui sera couronné Maître du dojo. Tous les combos et coups de grâce sont débloqués dans ce mode.

REMARQUE : les attaques au sol ne sont pas disponibles en mode multijoueur.

MAITRE DU COMBAT

Contrairement au mode Maître du dojo, vous serez armé jusqu'aux dents dans ce mode où chacun joue pour sa peau. Les arènes regorgent d'armes à feu en tout genre que vous pouvez utiliser pour anéantir vos adversaires. Passez maître dans le maniement des armes et terrasser tous vos ennemis et vous serez couronné Maître du combat.



COURSE DE RUE

- **Parcours :** choisissez l'un des cinq parcours prédéfinis, placés à travers tout Los Angeles. Les points de passages sont indiqués par des flèches vertes sur votre radar. Passez par chaque point de passage pour que le suivant s'affiche. Le joueur à passer la ligne d'arrivée après avoir franchi tous les points de passage l'emporte.
- **Perso. :** Vous (l'hôte) pouvez également choisir de créer votre propre parcours en cliquant sur Perso. dans l'écran Course. Vous pouvez alors placer jusqu'à 10 points de passage, y compris le départ et l'arrivée. Utilisez les touches fléchées pour placer le curseur sur une zone spécifique. Placez le point de passage à l'endroit de votre choix en appuyant sur **Entrée**. Les deux premiers points de passage que vous placez sont respectivement le départ et l'arrivée. Tous les points placés par la suite seront les points de passage entre le départ et l'arrivée. Si vous pensez vous être trompé en plaçant un point de passage, cliquez simplement sur **Supprimer dernier point de passage** et recommencez.
- **Options :** dans le mode Course de rue, l'hôte peut activer ou désactiver les armes dans le menu de sélection de la partie. Activer les armes permet aux joueurs de contrer leurs adversaires en tirant dans les pneus, les réservoirs ou sur eux !

REMARQUE : Le contenu du jeu peut être modifié lors de parties en ligne. Lorsque vous jouez en ligne, vous quittez l'environnement contrôlé par Activision dans *True Crime™: Streets of L.A.™*. Le contenu du jeu a été classifié pour un public mature mais peut être modifié dans les parties en ligne, lors, notamment, d'échanges interactifs. Activision et LTI Gray Matter se dégagent de toute responsabilité quant à tout contenu étranger au jeu lui-même.



Ce produit contient une technologie logicielle sous licence de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc.

Tous droits réservés.


Bel Air
Beverly Hills
Pacific Palisades
Brentwood
Westwood
405
Century City
1
Santa Monica
10
Culver
Venice
90
Marina del Rey


Los Feliz
Hollywood
US 101
Chinatown
Hancock Park
Korea Town
110
Downtown
10
Jefferson Park

NGELES

CREDITS

PC CONVERSION

LTI GRAY MATTER

Programming
Mike Livesay
Jason Maynard
Daniel Zahn
Chris Farrar

EXAKT ENTERTAINMENT, INC.

Programming
Paul Ashdown
Eran Rich

Conceived, Designed and Developed by

LUXOFLUX

Programming / Technology
Cary Hara
Adrian Stephens
Jeff Lander
Zach Baker
Adam Morawiec
Bob Schade
Johan Köhler

Game Design
Peter Morawiec
Richard Yeh

City Design
Micah Linton
Daksh Sahni
Rick Ruiz

Art
Chris Otcasek
Nick Marks
Kent Draeger
Lia Tijong
Irina Polishchuk
Gabe Garrison
Dan Bickell

ART PRODUCTION

Supervision
Dan Padilla

In-Game Animation
Jim Sedota

Cinematic Direction
Aaron James Erimez

Cinematics
Denis Trofimov
Duane Stinnet
Jim Sedota

Original Concept/ Screenplay
Peter Morawiec
Micah Linton

Producer
Bryant "El Busto" Bustamante

Additional Programming
Matt Whiting
Carl-Henrik Skårstedt
Denis Trofimov

Additional Art
Joby Rome Otero
Adam Yeager
Khang Pham
Edvard Toth
Andrew Marquis
Troy Paradise

Additional City Design
Chris Senn

Additional Animation
Justin Rasch
Craig Harris

Additional Sound Design
Brian Tuey

Production Testers
Art Usher
Lip Ho

Special Thanks
Luxoflux Team Panda
Jeremy Engleman
Jacob Weinstein
Erick Pangilinan
Noel Lim
Jun Reyes

EXTRA-EXTRA SPECIAL THANKS

Our Families and Friends

Cast

Russell Wong ..... Nick Kang
Christopher Walken ..... George
Gary Oldman ..... Rocky, FBI Agent Masterson
Michael Madsen ..... Rafferty, Additional Voice
Michelle Rodriguez ..... Rosie
CCH Pounder ..... Chief
Ron Perlman ..... Misha, Additional Voices
Mako ..... General Kim
James Hong ..... Ancient Wu, Additional Voices
Keone Young ..... Big Chong, Jimmy Fu, Additional Voices
Ryun Yu ..... Cary Kang
Grey Delisle ..... Jill, Lola, Additional Voices
Vernee Johnson-Watson ..... Dispatcher
Yuji Okumoto, Kevin M. Richardson, Andre Sogliuzzo, ... Additional Voices
Daran Norris, Debi Mae West, Michael Gough,
Nick Jameson, Edward Yin, Greg Cipes, Margaret Tang,
Vanessa Marshall, Gene Bahng, Josh Paskowtiz, Nik Frost

Casting and Voice Direction
Margaret Tang
(WOMB MUSIC)

Voice Over Recording/Engineering/ Editing/Voice FX Design
Rik W. Schaffer
(WOMB MUSIC)

Cinematic Script Writers
Marc Goff
Richie Porter
Yael Swerdlow

Post Production Sound
THE AUDIO GROUP

Supervising Sound Designer
Tim Gedemer

Co-Supervisor
Bryan "The Kyler" Jerden

Sound Effects Editors
Tom Brewer
Harry Snodgrass

Cinematic Re-recording Mixer
Gordon D. Hookailo

In-Game Sound Design
Paul Menichini

Audio Consultant
Charles Deenen

Additional Sound Design
Christian Sayler

Cinematic Music Composer
Sean Murray

Vehicle Modeling
Conte Digital

Additional Art Services
Creat Studio
Treanor Brothers Animation
New Pencil, Inc.

Additional Programming
TREYARCH
Dimiter "Malkia" Stanev

Motion Capture
Giant Studios, Inc.

Mo Cap Talent
Aaron Erimez
Jay Gordon
Justin Rasch
Kasey Goivea
Kelly Stark
Kirk Pynchon
Timothy Santos
Will Leong
Peter Morawiec



Uses Bink Video. Copyright © 1991–2004 by RAD Game Tools, Inc.

Additional Character Modeling By
TREANOR BROTHERS ANIMATION
Todd Treanor
www.tbanimation.com

LUXOFLUX, INC.
Dan Padilla

ACTIVISION

President, Activision Publishing, Inc.
Kathy Vrabeck

PRODUCTION

Executive Producer
Chris Archer

Senior Producer
Brian Clarke

Producer
T. Quincey Jefferson

Production Coordinator
Peter Muravez

Production Tester
Victor Durling

VP, North American Studios
Mark Lamia

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead
Evan Button

Senior Project Lead
Glenn Vistante

QA Manager
Marilena Rixford

Foor Lead
Nathaniel "Thantastic" McClure

Multiplayer Coordinator
John Lagerholm

Single Player Coordinator
Robert Alvarez

Day Test Team
Sean "Upper Deck" Berrett
Peter "Tester of the Year" McKernan
Kevin "ChuckTown K" Dandridge
Jeff "Burdman" Burda
Jason Jackson
Vyente Ruffin
Dylan Leong
Jeremy Richards
Maxwell Porter
Scott Soltero
Victor Durling
Jesse Heinig
Christoper Lee
Eric "Cric" Haiser
Edward Rehr
Derrick Martin
Edward Highfield
Joshua Gill
Jeff Grant
Carlos Sempre
Dov Carson
Thom "Touch Down" Denick
Jerimiah Jones
Francis Jimenez
Robert Telmar
Lawrence Wong

Manager, Code Release Group
Tim Vanlaw

Lead, Code Release Group
Jef Sedivy

Sr. Manager, Customer Support
Bob McPherson

Customer Support Leads
Gary Bolduc
Phone Support
Michael Hill
Email Support

CS/QA Special Thanks
Jim Summers
Jason Wong
Joe Favazza
Adam Hartsfield
Jason Levine
Nadine Theuzillot
Matt McClure
Indra Yee
Vyente Ruffin
Todd Komesu
Joule Middleton
Chris Keim
Neil Barizo
Willie Bolton
Jennifer Vitiello
Mike Rixford
Tyler Rivers
Nick Favazza
Joanne Kayo Shinozaki
Andrea Anderson
Tori Anderson
Sara Rose

MARKETING

VP, Global Brand Mgmt.
Will Kassoy

Director, Global Brand Management
Jeff Kaltreider

Global Brand Manager
Byron Beede

Director, Market Research
Chris Langlois

Director, Public Relations
Michelle Schroder

Public Relations Manager
Peter Binazeski

VP, Public Relations
Maryanne Lataif

CREATIVE SERVICES

VP, Creative Services & Operations
Denise Walsh

Marketing Creative Director
Matthew Stainner

Creative Services Manager
Jill Barry

Assistant Mgr., Creative Services
Shelby Yates

Packaging and Manual Design
Ignited Minds LLC

LEGAL

Senior Counsel
Greg Deutsch

Administrative Assistant
Danielle Kim

ACTIVISION UK

Senior VP European Publishing
Scott Dodkins

General Manager – UK
Roger Walkden

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

Marketing Manager
Tim Woodley

Brand Manager
Grant Gie

Localisation Project Managers
Simon Dawes, Mark Nutt

Creative Services Manager
Jackie Sutton

Creative Services Coordinator
Philip Bagnall

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planners
Victoria Fisher
Lynn Moss

Head of European Corporate Communications
Tim Ponting

PR Manager UK/ROE
Suzanne Panter

PR Executive
Bo Eatwell

PR Executive
Vicky Cayzer

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizey

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Gautier Ormancey

Senior Publicist
Diane de Domecy

Sales Manager
Antoine Seux

PR Manager
Stephanie Oustry

Translation Services
Exequo

SPECIAL THANKS

Mom
Dad
Jay "MoCap" Gordon
Blaine "Mech Respect" Christine
Neven "Hotness" Dravinski
Nick "You did what?" Falzon
Ken "Sticky" Fox
Eric "Hardcore" Grossman
Chris "Quickclaw" Hewish
Andre "Jo Jo Dancer" Kinnebrew
Brian "The Cheat" Pass
Matt "I've got the" Powers
Ryan "Cusses Loudly" Rucinski
Juan "Lt. Pistolas" Valdes
Alex "I Like Comics" Garcia
Chris "Mai-Tai" Hepburn
Kenny "Percussion" Ramirez
Nancy "Just Nancy" Matson
Deanna "Random" Natzke
Jamie "Fantastic" Bafus
Paula "Rock-On" Cuneo
Jennifer "Bananas" Daniels
Brent "Terminal" Boylen
Christian "Excalibur" Astillero
Lalie "Ooh Shiny!" Fisher
Robert "Mon Frere" Berger
John "Shadowcat" Sweeney
Irwin "Ikuzoo" Chen
Kelly "Arts and Crafts" Byrd
Melissa "Sparkly" Webster
Gene "Gh3ngis" Bahng
Marc "Lil Jimmy" Turndorf
Pam Dawber
Stacey "Goonies" Drellishak
Dusty "Dustman" Welch
Tabitha "Kunoichi" Hayes
Rachel "The Valkyrie" Silverstein
Steffanie "Off-Road" Bullis
Shawn "The Hammer" Capistrano
Stacy "Sandwiches" Sooter
Neversoft
Troika
White Wolf
K2
Edge of Reality
Infinity Ward
The Downtown Standard
The Larchmont

MUSIC

6 'N THE MORNING
(Tracy Marrow, Charles Glenn)
© 1987 Colgems-EMI Music, Inc.
and Rhyme Syndicate Music
All rights controlled and administered by
Colgems-EMI Music, Inc. and
Rhyme Syndicate Music
All rights reserved. International
copyright secured. Used by permission.
Performed by Ice-T
Courtesy of Sire Records
By arrangement with
Warner Strategic Marketing Inc.
℗ 1987 Sire Records

I'M YOUR PUSHER
(Curtis Mayfield, Tracy Marrow, Charles Glenn)
© 1988 Colgems-EMI Music, Inc.,
Rhyme Syndicate Music and Warner-Tamerlane
Publishing Corp. (BMI). Samples "THE PUSHER
MAN" by Curtis Mayfield – Warner Bros. Music
All rights reserved. International copyright secured.
Used by permission.
Performed by Ice-T
Courtesy of Sire Records
By arrangement with Warner Strategic
Marketing Inc.
℗ 1987 Sire Records

FOR THA LOVE OF $
(S. Howse, B. McCane, C. Scruggs,
A. Henderson, S. Howse, E. Wright,
M. Green, A. Carraby, Y. Smith)
© WB Music Corp. (ASCAP), Constructive Points
Music (ASCAP), Ruthless Attack Muzick (ASCAP),
Songs Of Universal, Inc. (BMI), D.J. Yella Muzick
(BMI) & Dollarz N Sense Muzick (BMI)
All rights on behalf of Constructive Points Music
Administered by WB Music Corp.
All rights reserved. Used by permission.
Performed by Bone Thugs N Harmony
Courtesy of Ruthless Records

PEACE SELLS
(Dave Mustaine)
© 1986 Dave Mustaine Music and Theory Music
All rights for Dave Mustaine Music controlled and
administered by EMI Blackwood Music. (BMI)
All rights reserved. International copyright
secured. Used by permission.
Performed by Megadeth
Courtesy of Capitol Records
Under license from EMI Film & Television Music

SYMPHONY OF DESTRUCTION
(Dave Mustaine)
© 1992 Dave Mustaine Music and Theory Music
All rights for Mustaine Music controlled and
administered by EMI Blackwood Music. (BMI)
All rights reserved. International copyright
secured. Used by permission.
Performed by Megadeth
Courtesy of Capitol Records
Under license from EMI Film & Television Music

BRUISES
(J. Duenas, V. Escareno, P. Navarrette,
M. Serrano)
Published by Unloco Music (ASCAP).
All rights reserved. Used by permission.
Performed by Unloco
Courtesy of Maverick Recording Company
By arrangement with
Warner Strategic Marketing Inc.
℗ 2001 Maverick Recording Company
www.unloco.com

NOT LIKE YOU
(T. Narducci, A. Ruppell)
Published by 2003 Big Music for Little People/
Corporatejerkoffmoney (ASCAP).
All rights reserved. Used by permission.
Performed by Systematic
Courtesy of Elektra Entertainment Group
By arrangement with
Warner Strategic Marketing Inc.
℗ 2002 Elektra Entertainment Group
www.systematic1.com

THE FORMULA
(Marvin Gaye, James Nyx, Tracy Curry)
© 1990 Jobete Music Co., Inc. and
Dollarz N Sense Muzick
All rights for Jobete Music Co., Inc. controlled and administered by EMI April Music, Inc. (ASCAP)
All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.
Performed by The D.O.C
Courtesy of Elektra Entertainment Group
By arrangement with
Warner Strategic Marketing Inc.
℗ 1989 Atlantic Recording Corp.

POEM
(M. DeWolf, P. Lipscomb, J. Montagne, S. Richards)
Universal Polygram International Publishing/ Taproot Publishing (ASCAP)
Performed by Taproot
Courtesy of Atlantic Recording Group
By arrangement with Warner Strategic Marketing Inc.
℗ 2000 Atlantic Recording Corp.
www.taprootmusic.com

FLASHLIGHT
(W. Collins, G. Clinton Jr., B. Worrell)
Universal Songs of Polygram International/Rubber Band Music (BMI), Bridgeport Music Inc. (BMI)
Performed by Parliament
Courtesy of The Island Def Jam Music Group
Under license from Universal Music Enterprises

MINERVA
(Camilo 'Chino' Moreno, Stephan Carpenter, Chi Cheng, Abran Cunningham, Frank Delgado)
© 2003 WB Music Corp. (ASCAP)
and My Rib Is Broke (ASCAP)
All rights on behalf of My Rib Is Broke (ASCAP) Administered by WB Music Corp. (ASCAP)
All rights reserved. Used by permission.
Performed by The Deftones
Courtesy of Maverick Recording Company
By arrangement with
Warner Strategic Marketing Inc.
℗ 2003 Maverick Recording Company

(NOT JUST) KNEE DEEP
(G. Clinton III, Philippe Wynn)
Published by Bridgeport Music Inc. (BMI)
All rights reserved. Used by permission.
Performed by Funkadelic
Courtesy of Funk Mob Music
Under license from Funk Mob Music, LLC

THUGGISH RUGGISH BONE
(B. McCane, C. Scruggs, A. Henderson, S. Howse, T. Middleton, K. McCloud)
Ruthless Attack Muzick (ASCAP), Dollarz N Sense Muzick, Keenu Songs (BMI) Black Hole West Publishing (BMI)
All rights reserved. Used by permission.
Performed by Bone Thugs N Harmony
Courtesy of Ruthless Records

SAINT TROPEZ IS NOT FAR
(Alejandro Rosso Gonzales
Juan Jose Gonzales Reyes)
© 2000 EMI April Music Inc.
and P. Mosh Publishing
All rights controlled and administered by EMI April Music Inc. (ASCAP)
All rights reserved. International copyright secured. Used by permission.
Performed by Plastina Mosh
Courtesy of Astralwerks
Under license from EMI Film & Television Music

IT'S FUNKY ENUFF
(Leon F. Sylvers III, Tracy Curry)
All rights reserved. Used by permission
Performed by The D.O.C
Courtesy of Elektra Entertainment Group
By arrangement with
Warner Strategic Marketing Inc.
℗ 1989 Atlantic Recording Corp.

AFROMAN
(Alejandro Rosso Gonzales,
Juan Jose Gonzales Reyes)
© 1999 EMI April Music Inc.
and P. Mosh Publishing
All rights for P. Mosh Publishing
Controlled and administered by EMI April
Music Inc. (ASCAP)
All rights reserved. International copyright secured.
Used by permission.
Performed by Plastina Mosh
Courtesy of Capitol Records
Under license from EMI Film & Television Music

ROCK STAR
(Pharrell Williams, Chad Hugo)
© 2002 EMI Blackwood Music, Inc.,
Waters of Nazareth, EMI April Music, Inc.,
Chase Chad Music
All rights for Waters of Nazareth controlled and
administered by EMI Blackwood Music, Inc (BMI)
All rights for Chase Chad Music controlled and
administered by EMI April Music, Inc. (ASCAP)
All rights reserved. International copyright secured.
Used by permission.
Performed by N.E.R.D.
Courtesy of Virgin Records
Under license from EMI Film & Television Music

LAPDANCE
(Pharrell Williams, Chad Hugo,
Malice from Clipse)
© 2002 EMI Blackwood Music Inc.,
Waters Of Nazareth, EMI April Music Inc.,
Chase Chad Music, GEMARC
All rights for Waters Of Nazareth controlled and
administered by EMI Blackwood Music Inc. (BMI)
All rights for Chase Chad Music and GEMARC
Controlled and administered
by EMI April Music Inc. (ASCAP)
All rights reserved. International copyright secured.
Used by permission.
Performed by N.E.R.D.
Courtesy of Virgin Records
Under license from EMI Film & Television Music

LET ME KNOW
(R. Tooker, D. Tooker)
Bloodyknucks Music, administered by
Abba-Cadaver Music (ASCAP)
Performed by Grade 8
Courtesy of Lava Records LLC
By arrangement with
Warner Strategic Marketing Inc.
℗ 2003 Lava Records LLC
www.grade8music.com

FOE LIFE
(O. Jackson, D. Rolison)
© 1997 WB Music Corp. (ASCAP), Gangsta Boogie
Music (ASCAP)
and Real N Ruff Muzik (NS)
All rights on behalf of itself and Gangsta Boogie
Music. Administered by WB Music Corp.
All rights reserved. Used by permission.
Performed by Mack 10
Courtesy of Priority Records
Under license from EMI Film & Television Music

LEVITATE
(Edwin Ghazal, Franz Masini,
Andrew Koshowski, Christopher Koshowski)
© 1993 EMI April Music Inc. and
Purpleberries Music
All rights controlled and administered by EMI April
Music Inc. (ASCAP)
All rights reserved. International copyright secured.
Used by permission.
Performed by I Mother Earth
Courtesy of Capitol Records
Under license from EMI Film & Television Music

RAIN WILL FALL
(Edwin Ghazal, Franz Masini, Andrew Koshowski,
Christopher Koshowski)
© 1993 EMI April Music Inc. and
Purpleberries Music
All rights controlled and administered by
EMI April Music Inc. (ASCAP)
All rights reserved. International copyright secured.
Used by permission.
Performed by I Mother Earth
Courtesy of Capitol Records
Under license from EMI Film & Television Music

THE SNOW
(Simon Franks, Tom Dinsdale,
Barry De Vorzon)
© 2001 EMI Music Publishing Ltd.
and EMI Gold Horizon Music Corp.
All rights for EMI Music Publishing Ltd. controlled and administered in the U.S. and Canada by EMI Blackwood Music Inc. (BMI)
Contains elements of "S.W.A.T. Theme"
(De Vorzon) © 1975
EMI Gold Horizon Music Corp.
All rights reserved. International copyright secured.
Used by permission.
Performed by AudioBullys
Courtesy of Astralwerks
Under license from EMI Film & Television Music

THEM BONES
Performed by Alice N Chains
Written by Jerry Cantrell
1992 Buttnugget Publishing (ASCAP)
Courtesy of Optic Noise Licensing
Courtesy of Columbia Records by arrangement with Sony Music Licensing

WOULD
Performed by Alice N Chains
Courtesy of Columbia Records by arrangement with Sony Music Licensing

CITY OF ANGELS
Performed by the Distillers
Written by Brody Dalle
Published by Chrysalis Songs/
Distilla Nation Music (BMI)
Produced under license from Sire Records by arrangement with Warner Strategic Marketing

HALL OF MIRRORS
Performed by the Distillers
Written by Brody Dalle
Published by Chrysalis Songs/
Distilla Nation Music (BMI)
Produced under license from Sire Records by arrangement with Warner Strategic Marketing

YOU WANNA GET ME HIGH
Performed by The Donnas
By Maya Ford, Allison Robertson, Brett Anderson and Torrence Castellano
Courtesy of Atlantic Recording Corp. by arrangement with Warner Strategic Marketing
© 2002 EMI Blackwood Music Inc.,
Horns R Us Music, Inc .
All rights for Horns R Us Music, Inc.
Controlled and administered by
EMI Blackwood Music Inc. (BMI)
℗ 2002 Atlantic Recording Corp.
All rights reserved. International Copyright Secured.
Used By Permission.
www.thedonnas.com

WHO INVITED YOU
Performed by The Donnas
By Maya Ford, Allison Robertson, Brett Anderson and Torrence Castellano
Courtesy of Atlantic Recording Corp. by arrangement with Warner Strategic Marketing
© 2002 EMI Blackwood Music Inc.,
Horns R Us Music, Inc.
All rights for Horns R Us Music, Inc.
Controlled and administered by
EMI Blackwood Music Inc. (BMI)
℗ 2002 Atlantic Recording Corp.
All rights reserved. International Copyright Secured.
Used By Permission.
www.thedonnas.com

PAPER TIGER
Music by Jason Bozzi & Phil Arcuri
Lyrics by Cliff Rigano
Performed by Dry Kill Logic
© 2003 DKL Industries
www.drykilllogic.com

LOST
Music by Phil Arcuri & Jason Bozzi
Lyrics by Cliff Rigano
Performed by Dry Kill Logic
© 2003 DKL Industries
www.drykilllogic.com

200 YEARS
Music by Jason Bozzi & Phil Arcuri
Lyrics by Cliff Rigano
Performed by Dry Kill Logic
© 2003 DKL Industries
www.drykilllogic.com

POINTS WEST
Written and Performed by The Explosion
Courtesy of Jade Tree Records
Published by Radical X (SESAC), Youth Explosion Music (SESAC), Contra Contra (SESAC), BostonDaz Music (SESAC), Blue Alarm (SESAC)

SIN CITY
(Gen, Evil D, V. Saletto)
Performed by Genitorturers
Produced under license from Retribution Music
Copyright 1998 Fetish Hymns (ASCAP)
God of Perverse (ASCAP)
Administered by Retribution Music
All rights reserved. Used by permission.

4 WALLS BLACK
(Gen, V. Saletto)
Performed by Genitorturers
Produced under license from Retribution Music
Copyright 1998 Fetish Hymns (ASCAP)
Administered by Retribution Music
All rights reserved. Used by permission.

PUBLIC ENEMY #1
(Gen, Chains)
Performed by Genitorturers
Produced under license from Retribution Music
Copyright 2001 Fetish Hymns (ASCAP) Prehistoric Forehead (ASCAP)
Administered by Retribution Music
All rights reserved. Used by permission.

MY LAST SERENADE
Performed by Killswitch Engage
Produced by Adam Dutkeiwicz
Mixed by Andy Sneap
Lyrics: Jesse Leach
Music: Mike D Antonio, Adam Dutkeiwicz, Tom Gomes, Jesse Leech, Joel Stroezel,
Published by 800-Pound Gorilla Music (SESAC) administered by Bicycle Music Company
℗ 2002 The All Blacks B.V.
Used by permission of Roadrunner Records
www.roadrunnerrecords.com

FIXATION ON THE DARKNESS
Performed by Killswitch Engage
Produced by Adam Dutkeiwicz
Mixed by Andy Sneap
Lyrics: Jesse Leach
Music: Mike D Antonio, Adam Dutkeiwicz, Tom Gomes, Jesse Leech, Joel Stroezel,
Published by 800-Pound Gorilla Music (SESAC) administered by Bicycle Music Company
℗ 2002 The All Blacks B.V.
Used by permission of Roadrunner Records
www.roadrunnerrecords.com

LOWLIFE
Performed by Mojo Rib
Written by Jay Sosnicki and Drew Simon
Published by Mighty Kickass Music (BMI)
© 2003 Mojo Rib & Nuthing Sacred Records
www.mojorib.com

KALIFORNIA KINGSNAKE
Performed by Mojo Rib
Written by Robert Oriol, Jay Sosnicki and Joe Favazza
Published by Mighty Kickass Music (BMI)
© 2003 Mojo Rib & Nuthing Sacred Records
www.mojorib.com

TOO MUCH MONEY
Performed by Mojo Rib
Written by Jay Sosnicki
Published by Mighty Kickass Music (BMI)
© 2003 Mojo Rib & Nuthing Sacred Records
www.mojorib.com

DADDY SHAPESHIFTER
Performed by Mojo Rib
Written by Jay Sosnicki, Drew Simon,
Joe Favazza, Robert Oriol and Matt Castleberry
Published by Mighty Kickass Music (BMI)
© 2003 Mojo Rib & Nuthing Sacred Records
www.mojorib.com

SNAKEBITE
Performed by Mojo Rib
Written by Jay Sosnicki, Drew Simon
and Joe Favazza
Published by Mighty Kickass Music (BMI)
© 2003 Mojo Rib & Nuthing Sacred Records
www.mojorib.com

OPEN
Performed by Queensryche
Written by Geoffery Tate, Michael Wilton
and Chris DeGarmo
Published by Queensryche Publishing (BMI)
and Tenfoot Penguin Music (BMI)
℗ 2003 Sanctuary Records
Courtesy of Sanctuary Records Group

TRINITY
Performed by Prototype
From the album Trinity
Music by Kragen Lum and Vince Levalois
Lyrics by Vince Levalois
Published by Prototype (BMI)
© 2003 Prototype
www.prototypeonline.com

SHINE
Performed by Prototype
From the album Trinity
Music by Kragen Lum and Vince Levalois
Lyrics by Vince Levalois
Published by Prototype (BMI)
© 2003 Prototype
www.prototypeonline.com

MIND IN MOTION
Performed by Prototype
From the album Trinity
Music by Kragen Lum and Vince Levalois
Lyrics by Vince Levalois
Published by Prototype (BMI)
© 2003 Prototype
www.prototypeonline.com

RELATIVITY
Performed by Prototype
From the album Trinity
Music by Kragen Lum and Vince Levalois
Lyrics by Vince Levalois
Published by Prototype (BMI)
© 2003 Prototype
www.prototypeonline.com

PURE
Performed by Prototype
From the album Trinity
Music by Kragen Lum and Vince Levalois
Lyrics by Vince Levalois
Published by Prototype (BMI)
© 2003 Prototype
www.prototypeonline.com

TEAR ME DOWN
Performed by Spineshank
Produced by Ggarth,
Co-Produced by Mike Sarkisyan and
Tommy Decker
Mixed by Jay Baumgardner
Lyrics by Tommy Decker and Jonny Santos
Music by Jonny Santos, Mike Sarkisyan,
Tommy Decker and Rob Garcia
Published by Roadblock Music, Inc./
Cheffrey Dahmer Music c/o BMG Songs, Inc.
(ASCAP) and Boxing Joe Music (ASCAP)
℗ 2003 The All Blacks B.V.
Used by permission of Roadrunner Records
www.roadrunnerrecords.com

SELF-DESTRUCTIVE PATTERN
Performed by Spineshank
Produced by Ggarth,
Co-Produced by Mike Sarkisyan
and Tommy Decker
Mixed by Jay Baumgardner
Lyrics by Tommy Decker and Jonny Santos
Music by Jonny Santos, Mike Sarkisyan,
Tommy Decker and Rob Garcia
Published by Roadblock Music, Inc./
Cheffrey Dahmer Music c/o BMG Songs, Inc.
(ASCAP) and Boxing Joe Music (ASCAP)
℗ 2003 The All Blacks B.V.
Used by permission of Roadrunner Records
www.roadrunnerrecords.com

SO
(Wayne Wells, Tripp Eisen,
Antonio Campos, Kenneth Lacey)
Produced under license from
Warner Bros. Records Inc. by arrangement with
Warner Strategic Marketing
℗ 2003 Warner Bros. Records Inc.
© 2003 Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI),
Static-X (BMI), Heka 41 Music (BMI),
WB Music Corp. (ASCAP), Buttmunch Music
(ASCAP) and Brother, You Asked For It!
Publishing (NS). All rights reserved on behalf of
itself, Static-X, Heka 41 Music and Brother,
You Asked For It! Publishing
Administered by Warner-Tamerlane
Publishing Corp.
All rights on behalf of itself and Buttmunch Music
administered by WB Music Corp.
All rights reserved. Used by permission.
www.static-x.com

THE ONLY
(Wayne Wells, Tripp Eisen, Antonio Campos, Kenneth Lacey)
Produced under license from
Warner Bros. Records Inc. by arrangement with
Warner Strategic Marketing
℗ 2003 Warner Bros. Records Inc.
© 2003 Warner-Tamerlane Publishing Corp. (BMI),
Static-X (BMI), Heka 41 Music (BMI), WB Music
Corp. (ASCAP), Buttmunch Music (ASCAP) and
Brother, You Asked For It! Publishing (NS).
All rights reserved on behalf of itself, Static-X, Heka
41 Music and Brother,
You Asked For It! Publishing
Administered by Warner-Tamerlane
Publishing Corp.
All rights on behalf of itself and Buttmunch Music
administered by WB Music Corp.
All rights reserved. Used by permission.
www.static-x.com

GET INSIDE
Performed by Stone Sour
Music and Lyrics by Corey Taylor, James Root,
Josh Rand, Shawn Economaki and Joel Ekman
© 2002 EMI April Music Inc. and
Stone Sour Music, LLC
All rights for Stone Sour Music, LLC controlled and
administered by EMI April Music Inc. (ASCAP).
Produced by Tom Tatman and Stone Sour
Mixed by Toby Wright
℗ 2002 The All Blacks A.V.
All rights reserved. International Copyright Secured.
Used by permission of Roadrunner Records
www.roadrunnerrecords.com

IDLE HANDS
Performed by Stone Sour
Music and Lyrics by Corey Taylor, James Root,
Josh Rand, Shawn Economaki and Joel Ekman
© 2002 EMI April Music Inc. and
Stone Sour Music, LLC
All rights for Stone Sour Music, LLC controlled and
administered by EMI April Music Inc. (ASCAP).
Produced by Tom Tatman and Stone Sour
Mixed by Toby Wright
℗ 2002 The All Blacks A.V.
All rights reserved. International Copyright Secured.
Used by permission of Roadrunner Records
www.roadrunnerrecords.com

VIDEO GAME MUSIC CREDITS

Music Supervision: Bright Riley & DeMonica Plummer for MULODICX Music/M.A.S.
Snoop Dogg (the character) appears courtesy of: Snoop Dogg Productions & Vybe Squad Ent.

SOUNDTRACK CREDITS

Executive Producers: Bright Riley & Bigg Swoop
Co-Executive Producer: Chris Archer/Activision
Executive Production Supervisor: Suamana (Bigg Swoop) Brown
Production Supervisors: Christian Salyer/ SND ELEMENTS & K. (Caviar) Cross
Administration Director: DeMonica Plummer
Project Coordinator(s): Leon Lee, Keysha Abdelkator, Shama Davis, Donte Ballard, Paul Holt
Executive Thanks: Bigg Snoop Dogg, Shanté Broadus, Black Tone, Paul Ring, Mac10, J. Urie, Paragon Management, Muggs, Jeff Turner, Baby Ree Productions, Good Game Entertainment, Jack Nelson, Benny Medina, Brad "Backroom," Mattias & Christian Lehman, Tommy St. Julian, Nani & Kanani Riley, Andrew Drayton, Peanut Ellis
Mix Engineers: Andrew "Pimpleade" Slade, Chris Puram, Richard Niles and Brad Gilderman
Assistant Engineer: "Snacks"
Studios: Backroom, Blue Palm Studios, Pacific Studios and Future Disc

WE DON'T STOP
Performed By: Soul Star
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
Soul Star appears courtesy of: Vybe Squad Entertainment
(K. Riley, S Brown, Rock Star, Beat Walker)
My Damn Music (ASCAP)

LIVE AND LEARN
Performed By: Ha Loco "Pomona City Rydaz"
Produced By: Unrestricted Music, R. Feemster
Unrestricted Music (ASCAP)

COMPTON
Performed By: Cavie
Produced By: Caviar for Ft. Knox Productions

PLAY LIKE WE DO
Performed By: Casino Mafia feat. Baby S.
Produced By: Baby S.

RING KING
Performed By: Mausberg (RIP)
Produced By: DJ Quick for Euphonic
Courtesy of Laneway Records
Q Baby Music (ASCAP) Laneway Music (ASCAP)
Special Thanks to Black Tone

LET ME SEE SUMP-THIN' (THUG NIGHT)
Performed By: Jay O Felony
Produced By: Da Neckbones
Jay O Felony appears courtesy of: Loco Entertainment
Published by: Windswept Publishing, Bullet Loco Music Publishing (ASCAP)
Chilled Out music (ASCAP) His Hyms Music (SESAC)

THUG THE CLUB
Performed By: South Central Cartel feat. Tha Flock
Produced By: Big Prodeje for GangstaMade/ Hooded Out Entertainment

WATCH OUT NOW!
Performed By: Chyneezy feat. Ms.Toi and Sylk-E-Fyne
Produced By: Da Neckbones
Published by: Windswept Publishing, Toy's World Music Publishing (ASCAP), Crystal Piece Music Publishing (ASCAP), Chilled Out Music publishing (ASCAP),
His Hyms Music (SESAC)

DON'T FIGHT THE PIMPIN'
Performed By: Suga Free
Produced By: DJ Quik
Courtesy of Laneway Records/
Bungalo Records/Universal (UMVD)
Sample Interpellation: Don't fight the feeling
(Kevin McCord)
Published By: Universal Duchess Music Corp/
Perks Music (BMI)
Laneway music (ASCAP) Q baby Music (ASCAP)
Special Thanks to Black Tone

MO MONEY
Performed By: Styliztik Feat. Dirty Rat
Produced By: Tian for SND ELEMENTS
4 Tian Music (BMI)

CALI FOLKS
Performed By: Styliztik
Produced By: Tian for SND ELEMENTS
4 Tian Music (BMI)

DON'T U FEEL LIKE A MARK
Performed By: Jay O Felony
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
My Damn Music (ASCAP) Bullet Loco Music
Publishing (ASCAP)

TERRORIST THREAT
Performed By: WestSide Connection
(Ice Cube, Mac 10 & WC)
Produced By: Big Tank
Westside appears courtesy of:
HooBangin' Records/Priority/Capitol Records
Big Tank appears courtesy of:
1X/Good Game Entertainment

HEY BABY
Performed By: N.U.N.E
Produced By: Bear for Baby Ree Productions
N.U.N.E. appears courtesy of:
Baby Ree Productions
Baby Ree Toonz (BMI) P Y O Publishing (ASCAP)

DANGEROUS
Performed By: Dr. Stank
Produced By: Damizza for Baby Ree Productions
Baby Ree Toonz (BMI)

CRIMIES
Performed By: Goon Squad
Produced By: Caviar for Ft. Knoxx Productions

ANGRY
Performed By: Suga Free
Produced By: DJ Quik
Suga free appears courtesy of Laneway Records
Laneway Music (ASCAP) Q baby music (ASCAP)
Special Thanks to Black Tone & Euphonic

POP A BOTTLE
Performed By: "Hollywood" feat. Tad Baddlez
& Ill Gates
Produced By: Bigg Swoop & B.Husslyn
My Damn Music (ASCAP) I.B. Husslyn Music
(ASCAP)

TRUE CRIME
Performed By: KAM feat. Cavie and
Above The Law
Produced by: Caviar and OverDose for
Ft. Knoxx Productions

I'LL DO ANYTHING
Performed By: Damizza feat. N.U.N.E.
Produced by Damizza for Baby Ree Productions
Baby Ree Toonz (BMI) P Y O Publishing (ASCAP)

THA TRUTH
Performed By: Bad Azz, E- White And NONSTOP
Produced By: Caviar & OverDose
for Ft. Knoxx Productions

FLOW
Performed By: Sly Boogy
Produced By: King Tech.
Sway & Tech's BOLO Entertainment

BITCH A$$ NI—AZ
Performed By: GOON Squad
(Mano, Cavie, N-M-E)
Background Vocals By: Hollywood
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
My damn Music (ASCAP) Caviar Music (ASCAP)

FU-K WITH US
Performed By: BIG TRAY DEEE, Threat,
Short Khop and Kokain
Produced By: Caviar & OverDose for
Ft. Knoxx Productions
Additional Production: Bigg Swoop for V S Q

DRINKS IN THE AIR
Performed By: "Hollywood"
(Unique, Janelle and Bigg Swoop)
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
"Hollywood" appears courtesy of:
Vybe Squad Entertainment

THEY DON'T KNOW
Performed By: Dee Dimes Feat. Bigg Swoop
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
My Damn Music (ASCAP)
Donte T. Ballard Music (ASCAP)
Bigg Swoop appears courtesy of:
Vybe Squad Entertainment

LIFE
Performed By: Coolio
Background Vocals By: Hollywood
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
"Hollywood" appears courtesy of:
Vybe Squad Entertainment

ROLL WITH ME
Performed By: Young Billionaires
(Mista Bo & T- Bone) feat. Unique/Hollywood
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
(Mano Cavie, Bigg, Swoop)
Young Billionaires & Hollywood
appear courtesy of: Vybe Squad Entertainment

THIS IS HOW WE LIVE IN LA (HEEEY)
Performed By: Lil 1/2 Dead, Showtime,
Kontroversy and Quik-2 Mac
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
Lil 1/2 Dead & Showtime appear courtesy of:
1/2 Time Entertainment

GOTTA GET AWAY
Performed By: Lil 1/2 Dead, Showtime
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
Lil 1/2 Dead & Showtime appear courtesy of:
1/2 Time Entertainment

UH-OH
Performed By: Young Billionaires feat. "Hollywood"
Produced By: Bigg Swoop for VSQ
Young Billionaires & Hollywood appear courtesy of:
Vybe Squad Entertainment
(DVD, D. Ballard, B. Husslyn, S. brown)

SOMEBODY STEAL THE SHOW
Performed By: Shade Sheist
Produced By: Damizza for Baby Ree Productions
Shade Shiest appears courtesy of:
Baby Ree Productions
N With The Words Music (ASCAP)
Baby Ree Toonz (BMI)

T.R.U.E
Performed By: Pomona City Rydaz feat.
BIG TRAY DEEE
Produced By: Mike Smooth

FLICK WIT YOU
Performed By: Snoop Dogg
Produced By: Joseph Leimberg
Courtesy of: Doggy Style Records

CONSEQUENCES
Performed By: Lil Eazy E
Produced By: Caviar for Ft Knoxx Production

BREATH ON UM
Performed By: Pomona City Rydaz
Produced By: Bigg Swoop for VSQ

ASS & TITTIES
Performed By: S. Class & Black Chill
Produced By: Da Kneckbones

MURDA MURDA
Performed By: Mano, Cavie, Kontroversy, B-12
Produced By: Bigg Swoop For VSQ

HOLLYWOOD
Performed By: Hollywood
(Unique, Janelle, Bigg Swoop)
Produced By: Bigg Swoop For VSQ

PLEASE BELIEVE LIGHTS OUT
Performed By: RBX and Mr. Tan feat. S. Class
Produced By: Da Neckbones

DO TIME - TRUE CRIME
Performed By: Pomona City Rydaz
Produced By: Big Swoop for VSQ

IN AND OUT
Performed By: E- 40
Produced By: Caviar and OverDose for
Ft. Knoxx Productions
Background Vocals: Lavidi

IN DA STREETZ
Performed By: Dee Dimes, Bishop, B-12,
Caviar, Lil Eazy E
Produced By: Bigg Swoop

YU WHO
Performed By: Kam
Produced By: Jinx

LIGHTS OUT
Performed By: Westside Connection feat. Nocturnal
Produced By: Damizza for Baby Ree Productions

ROYAL BLUNT
Performed By: Goon Squad (Mano,
CornBread, Cavie, Mobo-Ced)
Produced By: Big Swoop for VSQ

BACK SEAT DRIVER
Performed By: Pomona City Rydaz
Produced By: T.Bone & Kokane

WAR
Performed By: NONSTOP feat. Manishflatz
Produced By: NONSTOP

G'Z MOVIN'
Performed By: BIG TRAY DEEE
Produced By: KMG from Above the law
Chorus By: Pomona City Rydaz

DOING IT BIG
Performed By: Young Billionaires
(Mista Bo & T- Bone)
Produced By: Bigg Swoop For VSQ

LET'S GET IT POPPIN'
Performed By: Bishop feat. Trek Life
& Bokey Loc
Intro by: Fuzzy
Produced By: Diverse for Vatiquinn Entertainment

IS IT GONNA BE ALRIGHT
Performed By: Brown Liquer
Vocals By: RockStar & Bigg Swoop
Produced By: Bigg Swoop & RockStar for VSQ

GOON SQUAD
Performed By: Goon Squad
Produced By: Bigg Swoop for. VSQ & Caviar
for Ft. Knoxx Productions

DON'T BLAME ME
Performed By: Pimpin' Young
Produced By: Pimpin' Young, Kokane
Co-Produced By: T- Bone

LEGENDS
Performed By: Boo Yaa Tribe
Produced By: Battlecat for Sarinjay Entertainment

SOO WOO
Performed By: Reservoir Dogs
Produced By: I-Funk Productions

EXTRA SPECIAL THANKS

Monica Loya
Jennifer Archer
Mia Pearlman
Dana Coffey
Kim Regan
The "Ampersand"
Cottage Cheese
Matt and Mike Chapman
at Homestarrunner.com

PACKAGING & MANUAL DESIGN

Ignited Minds LLC

THANKS FOR PLAYING!!!



SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

Sur notre site web : "http://www.activision.com/support", si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider

dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

HOTLINE TECHNIQUE

0825 15 00 24* ou par e-mail : **activision@loisir.net**

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce programme.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationaux de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies , sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.

- Supprimer, désactiver ou circonvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS: ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUITE ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES. SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £10,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)870 241 2148

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS. LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision , si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphes (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilité, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.



INSTANTMOTO

- Color Internal Display
- Caller ID External Display
- Built-in Two-way Radio
- Integrated AGPS
- Built-in Speakerphone
- Built-in Internet Microbrowser
- Downloadable Java™ Games and Applications
- Downloadable MIDI Ring Tones & Wallpapers
- Voice Activated Dialing & Voice Record
- 600 Entry Phonebook



i730

Visit: www.boostmobile.com
to find out more about the Motorola
i730 features, specs and available accessories.



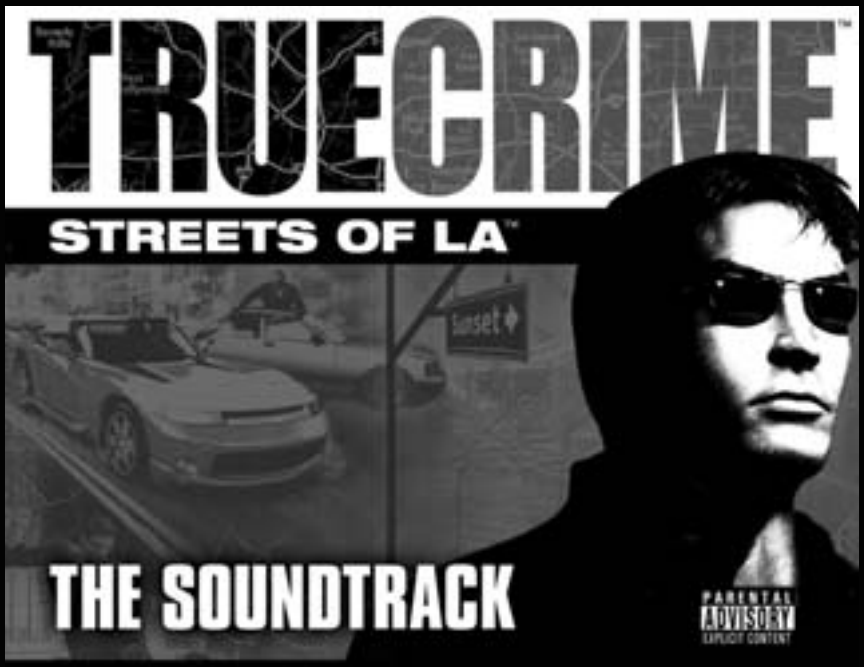
MOTOROLA

MOTOROLA and the Stylized M logo are registered in the US Patent & Trademark office.
All other product or service names are the property of their respective owners.
© 2003 Motorola, Inc.



PUMA®

puma.com



The Most Exclusive Soundtrack Compilation of the Year!

IN STORES NOW

Includes 20 brand new songs from SNOOP DOGG feat. MARVIN GAYE, WESTSIDE CONNECTION (MAC 10, ICE CUBE & WC), WARREN G, SUGA FREE feat. DJ Quik, SOUL STAR, LIL EAZY E. and much more...

EXCLUSIVE BONUS: Buy the Soundtrack and get the secret code to unlock Snoop Dogg as a playable character!!

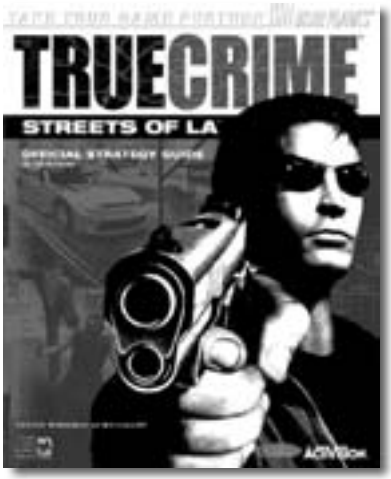
VIBE SOUND

www.truecrime-thesoundtrack.com
www.kochrecords.com

KOCH records

TAKE YOUR GAME FURTHER BRADYGAMES

RULE THE STREETS OF L.A. ON YOUR PC...



With the Official Strategy Guide from BradyGames!

- Comprehensive walkthrough with detailed street maps.
- Multiplayer strategies for all 5 different multiplayer games.
- Upgrade section covers all vehicles, fighting skills and new weapons.
- Game secrets, cheats, and tips for finding all unlockable character skins.
- **All in FULL COLOUR!**



To purchase BradyGames' *True Crime™: Streets of L.A.™* Official Strategy Guide, visit your local electronics, book or software retailer. Also available online at bradygames.com.

ISBN: 0-7440-0385-7

UPC: 7-52073-00385-2

PRICE: $19.99 US / $28.99 CAN / £12.99 Net UK

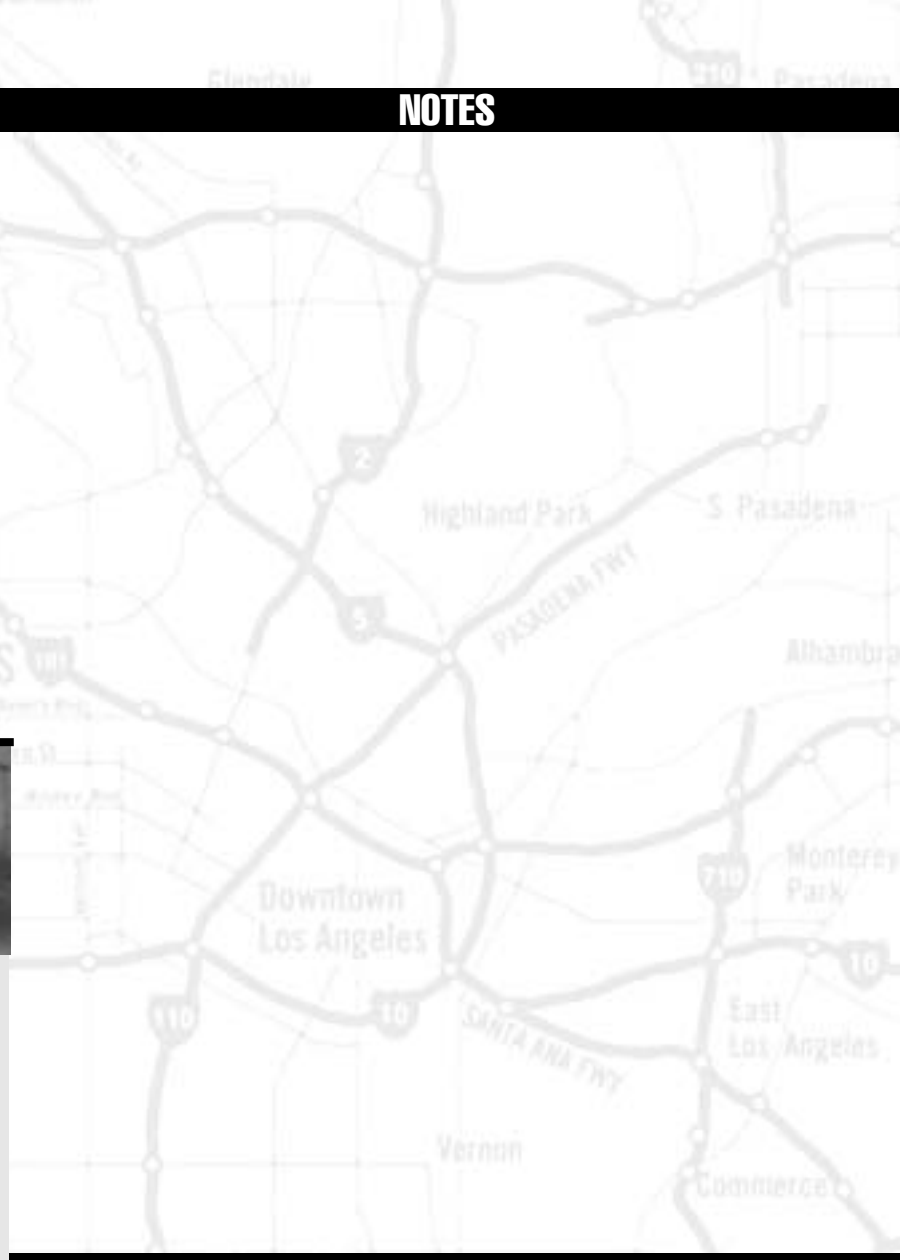
ACTIVISION®

Luxoflux

BRADYGAMES®
TAKE YOUR GAME FURTHER

© 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux and ported to PC by LTI Gray Matter/Livesay. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

NOTES


Highland Park
S Pasadena
PASADENA FWY
Alhambra
Downtown
Los Angeles
Monterey
Park
East
Los Angeles
SANTA ANA FWY
Vernon
Commerce

NOTES

