



PlayStation

PAL

RAYMAN



Ubi Soft

PlayStation™

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque Wii, lordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

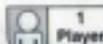
À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le numéro du service clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel.

© 1995 Ubi Soft. All Rights Reserved. For home use only. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, resale, resale, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Ubi Soft. Distributed by Lutefide.



1

Player

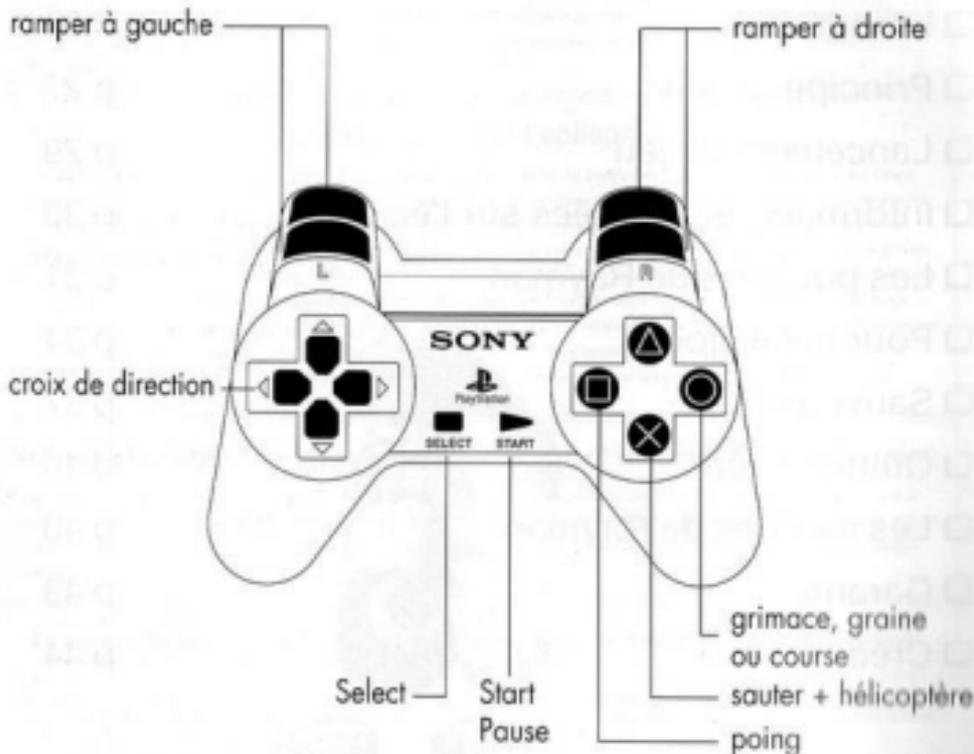
Memory Card
3 blocks

SOMMAIRE

<input type="checkbox"/> Commandes	p 25
<input type="checkbox"/> Introduction	p 26
<input type="checkbox"/> Principe du jeu	p 27
<input type="checkbox"/> Lancement du jeu	p 29
<input type="checkbox"/> Informations affichées sur l'écran	p 30
<input type="checkbox"/> Les pouvoirs de Rayman	p 31
<input type="checkbox"/> Pour mieux jouer	p 34
<input type="checkbox"/> Sauvegardes	p 37
<input type="checkbox"/> Quitter le jeu	p 40
<input type="checkbox"/> Les mondes de Rayman	p 40
<input type="checkbox"/> Garantie	p 43
<input type="checkbox"/> Crédits	p 44



COMMANDES



INTRODUCTION

“Salut à tous !

Vous voulez savoir ce qui se trame ici ?

Laissez-moi vous raconter l'histoire de Rayman...

Dans le monde de Rayman, la nature et les habitants vivent en paix... Le Grand Protoon maintient l'équilibre et l'harmonie de ce monde.

Désolé, les amis, apparemment ça ne va pas durer! ... car un funeste jour, l'horrible Mister Dark dérobe le Grand Protoon, et neutralise les pouvoirs de Betilla la Fée qui cherchait à le protéger! Les Electoons, qui gravitaient autour du Protoon, perdent soudain leur stabilité naturelle, et s'éparpillent dans tout le pays!

Préoccupant, non? Et en plus, ça fait désordre.

Dans le monde à présent déséquilibré, d'étranges phénomènes se produisent: des créatures hostiles apparaissent, et elles capturent tous les Electoons qu'elles peuvent trouver!

Seul un héros peut sauver la situation maintenant, non?

Rayman, à la rescousse!

Va, Rayman, trouve et délivre tous les Electoons, puis reprends le Grand Protoon à son mystérieux ravisseur!

Mais les créatures malfaisantes le laisseront-elles faire?”



PRINCIPE DU JEU

Au départ, les actions de Rayman sont simples: il peut marcher, sauter, s'accrocher aux lianes et ramper.

En progressant dans le jeu, Rayman pourra bénéficier de nouveaux pouvoirs et utiliser son poing télescopique, s'accrocher au bord des plates-formes, courir, utiliser son poing-grappin, et même faire l'hélicoptère!



C'est la Fée Betilla qui le dote de ces pouvoirs très spéciaux, et vous aurez quand il est nécessaire une explication à l'écran pour apprendre la manipulation.

Lorsque vous aurez acquis un nouveau pouvoir, il vous servira pour la suite du jeu, mais il faudra aussi retourner sur vos pas pour explorer minutieusement les niveaux que vous avez déjà traversés, car vous n'avez pas tout vu! Ils vous réservent des surprises qui n'étaient pas accessibles lors de votre premier passage...



Au début de chaque partie, une carte du monde de Rayman sera affichée. Dès que vous avez terminé une pastille, les nouveaux chemins accessibles seront indiqués sur l'écran. Dans la plupart des cas, vous aurez le choix entre deux directions.



Les sorties sont indiquées par un panneau de sortie.

Logique, non?

Mais attention, celui-ci n'est pas toujours situé en fin de niveau!

Vous pouvez parfois ressortir du premier stage d'un niveau en repassant sur le panneau d'entrée; mais si vous le faites, vous perdrez tout ce que vous avez récupéré dans ce niveau (tings, pouvoirs temporaires, etc.)

Rayman doit libérer les Electroons emprisonnés pour rétablir l'équilibre dans son monde. Chaque pastille est représentée sur la carte par un médaillon avec 6 espaces vides, chacun d'entre eux correspondant à une cage d'Electoons que vous devez trouver.



Dès que vous libérez les Electroons d'une cage, un espace se remplit sur le médaillon. Pour pouvoir accéder au monde du

Château des Délices, vous devez d'abord libérer tous les Electroons emprisonnés dans les cinq premiers mondes.



LANCEMENT DU JEU

Insérez votre disque RAYMAN dans la console PlayStation. Pressez le bouton **POWER**. A partir de l'écran-titre "RAYMAN", pressez le bouton **START** sur chacun des écrans qui suivent pour arriver au début du jeu, en validant toutes les options pré-sélectionnées. Si vous souhaitez modifier quelque chose dans ces écrans de sélection, suivez la marche à suivre indiquée à l'écran et les explications ci-dessous. Si vous n'opérez aucune action dans l'écran-titre "RAYMAN" pendant quelques secondes, une démo automatique montrant différentes séquences du jeu se met en route. Vous pouvez l'interrompre à n'importe quel moment et revenir à l'écran-titre "RAYMAN" en pressant le bouton **START** ou **X**.

☆ Si vous avez une Carte Mémoire Sony PlayStation: vous pouvez choisir d'utiliser le système de sauvegarde sur Carte Mémoire, ou bien d'utiliser des mots de passe. Reportez-vous au chapitre "Sauvegarde" pour plus de détails sur ces 2 possibilités, ainsi que sur l'utilisation de l'écran "Choix des parties" qui suit si vous utilisez la Carte Mémoire.

☆ Si vous n'avez pas de Carte Mémoire Sony PlayStation: vous pouvez choisir de démarrer le jeu au début, ou bien d'utiliser un mot de passe... si vous en avez un! Reportez-vous au chapitre "Sauvegarde" pour plus de détails sur les mots de passe.

A partir des écrans de sélection, vous pouvez revenir à l'écran-titre "RAYMAN" en pressant sur le bouton **SELECT**.



INFORMATIONS AFFICHEES SUR L'ECRAN

Barre de "power"

Nombre de vies

Nombre de tings



LES POUVOIRS DE RAYMAN

Dès le début du jeu, Rayman peut ramper. Appuyez sur le bouton **R (1 ou 2)** pour ramper vers la droite, et sur le bouton **L (1 ou 2)** pour ramper vers la gauche.

Il y a deux types de pouvoirs dans le jeu: les pouvoirs permanents (ceux que vous gardez en permanence tout au long du jeu), et les pouvoirs temporaires.

☆ Les pouvoirs permanents vous sont transmis par la Fée Betilla:

Poing télescopique

Appuyez sur le bouton **■** (par défaut) pour envoyer le poing. Plus vous maintenez le bouton enfoncé longtemps, plus le poing ira loin pour frapper vos ennemis.



Accrochage au bord des plates-formes

Quand Rayman saute ou tombe, il s'accroche automatiquement au bord des plates-formes qu'il frôle.

L'hélicoptère

Appuyez sur le bouton **X** (par défaut) pour sauter, puis appuyez à nouveau dessus pour ralentir votre descente avec les cheveux-hélicoptère.



Course

Ce pouvoir vous permet non seulement d'aller plus vite (évidemment!), mais aussi de prendre de l'élan pour sauter plus loin. Pour l'activer, appuyez sur la touche ● (par défaut) pendant que vous marchez.



Poing-grappin

Grâce à ce pouvoir, Rayman pourra s'accrocher aux anneaux volants et se balancer; le poing-grappin lui permet également d'attirer à lui certains objets.

Il est activé par le même bouton que le poing télescopique ■ (par défaut).

☆ Les autres amis de Rayman lui donnent des pouvoirs temporaires:

Graine magique

Tarayzan donne à Rayman une graine magique qui fait instantanément pousser une plante. Pour planter une graine, appuyez sur la touche ● (par défaut).

Super hélicoptère

Ce pouvoir est accessible quand le Musicien vous donne la fiole magique qui vous permet de l'activer; vous volez alors en vous déplaçant librement. Pour l'enclencher, appuyez sur le bouton X (par défaut). Pour gagner de l'altitude, appuyez plusieurs fois.

Un conseil: le super-hélicoptère est aussi très utile dans le monde des Montagnes Bleues: les mèches bien coupantes ne servent pas seulement à voler quand elles tournent!



Luciole

Joe l'Extraterrestre donne à Rayman ce pouvoir pour l'aider à éclairer le sombre royaume des Cavernes de Skops. La luciole suivra le poing télescopique de Rayman, et vous devez donc lancer le poing devant lui pour éclairer son chemin.

Elfes volants

Ces minuscules créatures donnent à Rayman le pouvoir de réduire sa taille, ce qui l'aidera à passer dans les passages les plus étroits du jeu. Passez sur un elfe pour rapetisser, et repassez sur lui ou un autre elfe pour reprendre votre taille normale.



POUR MIEUX JOUER

Non, nous n'allons pas vous livrer tous les secrets du jeu (il faut bien garder un peu de suspense!), mais ces quelques conseils vous seront très utiles.

Powers

Ils symbolisent les réserves d'énergie de Rayman. Il commence le jeu avec 3 powers, mais il pourra en récupérer en cours de route... ou en perdre au cours des combats! Si vous n'avez plus de powers, vous perdez une vie.



Un **Power Simple** vous donne un point d'énergie supplémentaire.
Un **Double Power** vous donne deux points d'énergie.



Un **Big Power** vous donne le maximum de points d'énergie, augmentant la jauge à 5.

Vies

Vous devez bien les chercher, elles seront très utiles quand vous devrez affronter des ennemis plus coriaces!



Speed-ups



Ils augmentent la vitesse du poing, et 3 vitesses différentes sont disponibles.



Le poing d'or

Il augmente la puissance des coups de Rayman.



Attention: Votre poing perdra sa surpuissance et sa vitesse chaque fois qu'un ennemi vous touchera.

Tings

Si Rayman en récupère 100, il gagne une vie supplémentaire.

Mais il peut aussi les utiliser pour payer le Magicien (qui vous donne l'accès aux niveaux de bonus).

Mais soyez prudents!

S'il meurt, il perdra tous les Tings collectés jusque là.

Continue

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, les "continues" vous permettent de reprendre la partie au début du dernier niveau traversé, et avec un crédit de 5 vies. L'écran "Continue" est affiché quand Rayman perd sa dernière vie.

Si vous voulez utiliser un Continue, vous devez faire sonner le réveil en appuyant sur le bouton **X** ou **START** pour faire sortir Rayman de sa torpeur avant qu'il n'arrive au panneau "Game Over". Le nombre de "continues" est limité à 5.



Le Magicien

Il est caché dans les décors. Avec son aide, Rayman pourra entrer dans les mondes secrets. Dans ces niveaux-bonus, votre vitesse et votre agilité vous permettront de gagner des Tings ou même une vie supplémentaire. Mais n'oubliez pas que vous devez mériter cette épreuve magique, et il vous faudra déboursier 10 Tings pour pouvoir en profiter.



Remarque: Vous pourrez gagner une vie si vous réussissez un "PERFECT" dans le niveau-bonus. Cela veut dire que vous devrez récupérer tous les Tings dans un laps de temps limité.



Le Photographe

Il est là pour immortaliser vos exploits! Si vous perdez une vie, vous reviendrez à l'endroit où il vous a photographié pour la dernière fois.



SAUVEGARDES

Si vous n'avez pas de Carte Mémoire Sony PlayStation

A chaque fois que vous avez terminé un niveau, un mot de passe vous est donné lorsque vous êtes sur la carte des mondes. Pour l'obtenir, déplacez Rayman jusqu'à une pastille de sauvegarde (signalée par le chapeau du magicien), et validez avec le bouton **X**: le mot de passe apparaît alors à l'écran.

Le système de mot de passe sauvegarde les informations suivantes: nombre de vies restantes, nombre de Continues, pouvoirs permanents obtenus, niveaux accessibles. Si vous avez trouvé les 6 cages d'Electoons dans un niveau (c'est-à-dire rempli un médaillon sur la carte), ce niveau sera enregistré tel quel, terminé. Mais si vous avez trouvé moins de 6 cages (entre 1 et 5), le niveau sera enregistré comme étant accessible, mais toutes les cages réapparaîtront lorsque vous y rentrerez avec le mot de passe: il vous faudra à nouveau trouver et casser toutes les cages que vous aviez déjà trouvées.

La prochaine fois que vous commencez une partie, entrez le mot de passe dans l'écran prévu à cet effet au démarrage du jeu.

Si vous n'avez pas (ou pas encore !) de mot de passe, ou si vous ne voulez pas en utiliser, validez simplement la commande "Démarrer" avec le bouton **START** ou **X** dans l'écran "Entrer mot de passe/Démarrer".



Si vous avez une Carte Mémoire Sony PlayStation

A la fin de chaque niveau, quand vous êtes sur la carte des mondes, vous pouvez sauvegarder votre partie: déplacez Rayman jusque sur une pastille de sauvegarde (signalée par le chapeau du magicien), et validez avec le bouton **X**. Confirmez que vous souhaitez bien remplacer l'ancienne version sauvegardée par la version en cours de votre partie. Si vous confirmez, votre partie en cours est alors sauvegardée sur la Carte Mémoire. Si vous ne confirmez pas, un mot de passe correspondant à l'état d'avancement de votre partie vous est donné, et l'ancienne version sauvegardée subsiste sur la Carte Mémoire. Mais attention, si vous démarrez une partie en utilisant un mot de passe, vous ne pourrez pas ensuite faire de sauvegarde sur la Carte Mémoire. **NB:** la sauvegarde par mot de passe n'enregistre pas les cages d'Electoons que vous avez ouvertes si vous n'avez pas la totalité des 6 cages d'un niveau. Il faut pour cela utiliser la Carte Mémoire.

Lorsque vous démarrez le jeu, vous avez le choix entre 2 systèmes:

- ☆ Utiliser votre Carte Mémoire, c'est à dire sélectionner une ancienne partie sauvegardée pour la continuer, ou reprendre une nouvelle partie à zéro, et pouvoir la sauvegarder plus tard sur votre Carte Mémoire;
- ☆ Utiliser le système de mot de passe. Si vous faites ce choix, entrez alors votre mot de passe dans l'écran prévu à cet effet. Souvenez-vous que vous ne pourrez alors pas faire de sauvegarde sur Carte Mémoire au cours de cette partie.



Chargement d'une partie sauvegardée

Écran de Sauvegarde/Chargement

Quand vous lancez RAYMAN, vous pouvez choisir de continuer une ancienne partie sauvegardée (trois parties sauvegardées possibles).

Les options de l'écran de Sauvegarde/Chargement vous permettent de faire deux choses: EFFACER ou COPIER une partie.

☆ EFFACER permet d'effacer la partie sauvegardée de votre choix.

☆ COPIER permet de copier une sauvegarde: vous pouvez ainsi continuer cette partie ou recommencer à l'endroit de la sauvegarde copiée.

Pour utiliser l'option COPIER:

1. Choisissez l'option COPIER
2. Choisissez la partie sauvegardée à copier.
3. Confirmez votre choix en appuyant sur un des boutons d'action.
Un poing d'or sera affiché devant la partie que vous avez choisie pour la copie, et un poing blanc devant l'emplacement où elle sera copiée.
Si vous le désirez, vous pouvez placer le poing blanc sur un autre emplacement pour y copier la partie sauvegardée.
4. Confirmez à nouveau votre choix et entrez le nouveau nom de la sauvegarde copiée.

L'écran de Chargement/Sauvegarde contient des informations sur les parties sauvegardées: le nom, le nombre de vies disponibles, le nombre de Continues disponibles, et le pourcentage du jeu que vous avez visité.



QUITTER LE JEU

Au cours d'une partie, si vous êtes sur la carte des mondes, vous pouvez quitter le jeu en appuyant sur le bouton **SELECT**. Vous arrivez à l'écran des Options. Vous pouvez modifier les options puis retourner au jeu en validant la commande "EXIT" avec le bouton **START**. En appuyant deux fois sur **SELECT**, vous quittez définitivement et arrivez à l'écran-titre "RAYMAN".

Attention, si vous utilisez une Carte Mémoire: la partie que vous quittez ainsi n'est pas sauvegardée par cette manipulation (elle ne l'est que si vous l'avez sauvegardée vous-même sur la carte des mondes juste avant de faire **SELECT** une première fois).

LES MONDES DE RAYMAN



Dans les différents mondes du jeu décrits plus loin, vous risquez de rencontrer les "boss" plusieurs fois! Et restez toujours sur vos gardes avec les Antitoons, les soldats de Mister Dark: ils sont petits, mais dangereux!

La forêt des songes

Rayman doit avancer dans la jungle sans tomber une seule fois dans les marécages. Il y affrontera des chasseurs et des explorateurs.

C'est là qu'il rencontrera Tarayzan, son premier ami.

Aidez donc Tarayzan à s'habiller, et regardez ce qui se passe!

Le big boss est Moskito, le redoutable moustique géant...



Le ciel chromatique

Dans un décor plein de nuages et de portées de musique bien glissantes,

Rayman doit avancer au milieu des instruments de musique (tamtams, maracas, cymbales...) et éviter les fausses notes.

Ce n'est qu'après avoir échappé aux trompettes qu'il se retrouvera nez à nez avec l'assourdissant Mister Sax...



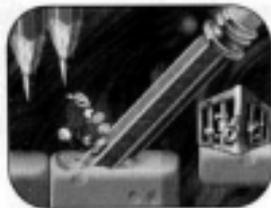
Les montagne bleues

Rayman doit avancer en évitant les éboulements de rochers et les créatures de pierre. C'est dans ces montagnes que Rayman rencontrera le Musicien, et qu'il l'aidera à retrouver sa guitare. Le big boss à vaincre est Mister Stone, un monstre taillé dans la pierre.



La cités des images

C'est le monde des images, mais aussi celui des mirages. En arrivant sur la scène d'un théâtre, Rayman va rencontrer des créatures sorties tout droit d'un film de pirates ou de science-fiction. Il affrontera notamment Space Mama, une imposante mégère armée de son redoutable rouleau à pâtisserie.



Les caves de skops

C'est un monde souterrain inquiétant auquel on accède par la sympathique crêperie-buvette de Joe l'extraterrestre, un des amis de notre héros. Rayman doit d'abord rebrancher l'enseigne de Joe tout en évitant les araignées, pour ensuite se frayer un chemin entre les stalactites et essayer de trouver le repaire de Skops le Scorpion.

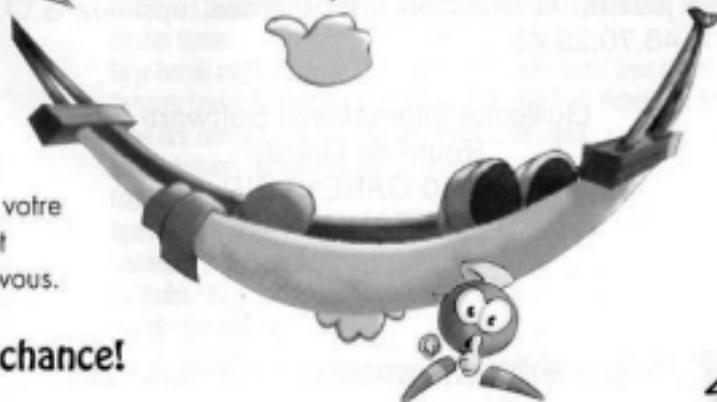


Le château des délices



Bienvenue dans le royaume des sucreries où se cache Mister Dark, protégé par des clowns aux tours surprenants. Mais attention, Mister Dark est une créature vraiment diabolique!

Alors,
qu'est-ce
que vous
attendez?
Branchez votre
manette et
préparez-vous.



Bonne chance!



GARANTIE

Guillemot International Software garantit le présent disque pour console PlayStation contre tout défaut durant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication est constaté pendant cette période de garantie, Ubi Soft réparera ou remplacera gratuitement le disque défectueux. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner le disque à Guillemot International Software avec votre preuve d'achat. Les disques renvoyés sans preuve d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de Guillemot International Software, réparés ou remplacés à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si le disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif, ou s'il a été modifié après son acquisition. Pour toute information concernant ce disque et les autres jeux de la sélection Ludi Games, appelez S.O.S Ludi au: 16 (1) 48.70.29.45

Guillemot International Software
Route de Gacilly
56910 CARENTOIR
FRANCE



CREDITS

- Idée originale: Michel Ancel et Frédéric Houde.
- Création des personnages: Alexandra Steible.
- Conception: Michel Ancel, Serge Nascoët avec Bruno Bouwret, Sacha Gentilhomme, Michaël Guez, Christophe Thibaut.
- Animation: Alexandra Steible avec Hamal Alimihoub, David Gilson, Sophie Eshargie, Jacques Exerfié, Grégoire Pons, Véronique Rondello, Béatrice Sauferau, Philippe Vindolet, Christian Volckman.
- Création des décors: Eric Pelafon, Sylvaine Jenq.
- Graphismes: Jean-Christophe Alessandri, Sophie Ancel, Nicolas Bocquillon, Jean-Marc Geffrou, Laurent Reltig, Olivier Saleil.
- Programmation: Vincent Gréco, Yann Le Tonsor, Daniel Paix avec Olivier Couvreur, Pierrick Cregy, Antoine Dadens, Eric Donnet, António Ferreira, Philippe Fuentes, Benoît Germain, Bertrand Hellas, Frédéric Houde, Frédéric Laudel, François Mahieu, Cristian Miholache, Sébastien Marin, Bogdan Rodasi, Daniel Raviart, Olivier Rozier, Gilles Vanuallèghem.
- Musique et effets sonores: Stéphane Bellanger, Didier Lord avec Sylvain Brunet, Nathalie Drouet, Dominique Dumont, Hamel Feunas, RémY Gazel, Didier Légliše, Jean-Marc Lichtmann, Frédéric Louvre, Olivier Mortier, Frédéric Prados, Stéphane Ronse, René De Waet, Olaf Zalczman.
- Voix: Chris Bénard, Emmanuelle Casso, Douglas Rand, Steve Perkinson, Shannon Wolfe, Patrice Dozier, Christian Stonner.
- Tests: Serge Nascoët avec Bruno Barone, Thomas Belmont, Nicolas Bocquillon, Bruno Bouwret, Christophe Cavelet, Gunther Gallpot, Sacha Gentilhomme, Marc Gloan, Michaël Guez, Benoît Maçon, Lionel Rico, Emmanuel Texandier, Christophe Thibaut, Dorian Thibaut.
- Marketing: Nathalie Deshayes, Isabelle Lacroix.
- Packaging: Fred. Le Moal.
- Responsable de Projet: Agnès Hoegel.
- Production: Ludimedia - Gérard Guillemot.
- Développement: Ibi Studios - Michel Guillemot.
- Édition: Ibi Soft - Yves Guillemot.

Et avec nos remerciements à tous ceux qui ont participé à ce projet!



RAYMAN

SLES-00049

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

0362500490000