



PAL



UNE FAIM DE LOUP



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 fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

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

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

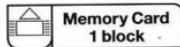
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

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

© 2001 INFOGRAMMES. LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 2001. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, 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 and developed by INFOGRAMMES.



SOMMAIRE

ALLONS VOLER DES MOUTONS !	4
PRESENTATION DES PERSONNAGES	5
DEMARRER LE JEU	6
COMMANDES	7
 JOUER A UNE FAIM DE LOUP	8
 ZONE D'ENTRAINEMENT	8
 LE PLATEAU TELE	9
 COMMANDER RALPH	9
 COMMANDER LA CAMERA	10
 PARLER AVEC LES PERSONNAGES	11
 LIRE LES PANNEAUX	11
 UTILISER LES OBJETS	12
 COMMANDER DES OBJETS	12
 UTILISER LE MENU INVENTAIRE	13
 SAM	15
 TERMINER LES NIVEAUX	16
 SAUVEGARDER ET TELECHARGER	17
 MENU PAUSE	17
 MENU OPTIONS	18
 CREDITS	20



ALLONS VOLER DES MOUTONS !

Bienvenue dans le monde laineux de ton nouveau jeu Une Faim de Loup !

Tu es Ralph, voleur professionnel de moutons, et tu es l'invite du jeu televise timbre de Daffy Duck pour faire ce que tu preferes le plus au monde voler des moutons !

Sois a la hauteur de ce defi et tu seras submerge de prix - sans compter que tous ces moutons te ravitailleront en cotelettes d'agneau pendant des annees. Echoue et tu serviras de punching-ball a Sam, ce chien de berger au poil herisse.

Montre-toi ruse, deplace-toi a pas de loup et reste vigilant. Sam est aux aguets et ces moutons ont l'air doux comme des agneaux, dodus et pas tres futes alors, veux-tu tenter ta chance ?

Chiche !



PRESENTATION DES PERSONNAGES

Une Faim de Loup est truffé de personnages farfelus. La plupart d'entre eux te sont familiers et te permettront d'accomplir ta mission. Faisons cependant les présentations pour les novices.

⊗ Ralph

Tu vas devoir utiliser toute ton ingéniosité pour aider Ralph à voler tous les moutons, car cela fait des années qu'il tente sa chance et il finit invariablement par aller s'écraser sur le poing de Sam. Toutefois, cette ultime tentative connaîtra peut-être une fin "heureuse" !

Il est le cousin de cet autre célèbre loser, Vil Coyote, et tout comme lui, il n'abandonne jamais.

Il a été aplati, explosé, lâché dans le vide et ramassé à la petite cuillère, mais il en redemande...



⊗ Sam

Il a une frange d'enfer et depuis sa plus tendre enfance, personne n'a jamais pu entrapercevoir ses yeux. Cependant, il s'arrange toujours d'une façon ou d'une autre pour repérer Ralph avant qu'il ne s'empare de l'un de ses moutons. Decontracté, calme et maître de lui, il veille immobile sur son troupeau laineux avec tous ses sens en alerte. Il n'imagine pas un instant qu'un de ses moutons puisse disparaître quand il est en service. Ralph va donc devoir faire appel à toutes ses qualités de loup pour mettre le grappin sur le troupeau entier !



Les moutons



Ils sont gnangnan, betas, et legerement abrutis. Contents de brouter de l'herbe a longueur de journee sous l' il vigilant de Sam, ils ne courraient meme pas s'ils voyaient Ralph s'approcher d'eux salivant de faim. En realite, ils ne voient pas plus loin que le bout de leur museau. Ainsi, si tu cherches a les leurrer pour les eloigner de leurs compagnons laineux, tu peux essayer de faire appel a leur sens de l'odorat. Et rappelle-toi, ils sont egalement tres friands de bonnes salades.

DEMARRER LE JEU

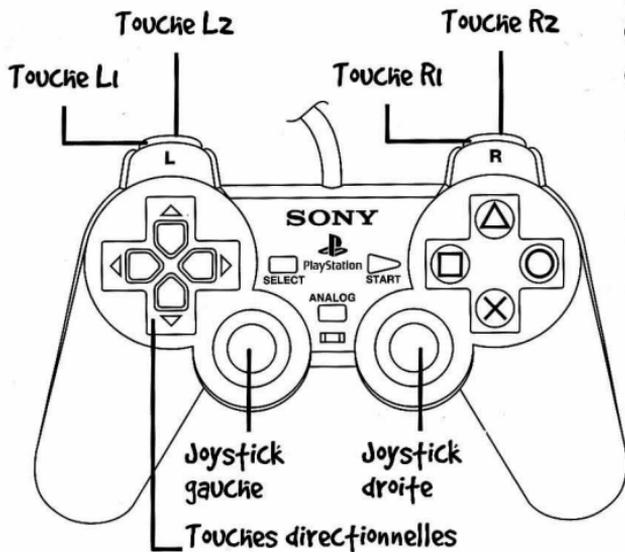
- Installe ta console en suivant les instructions indiquees dans le manuel d'instructions.
- Verifie que la console est eteinte avant d'insérer ou de retirer un DISQUE.
- ouvre le couvercle du compartiment a disque.
- Insere le DISQUE "Une Faim de Loup Looney Tunes" et referme le couvercle du compartiment a disque.
- Insere ta MEMORY CARD (Carte Memoire) dans la fente pour MEMORY CARD (Carte Memoire) N1, si tu souhaites telecharger une partie sauvegardee ou sauvegarder une nouvelle partie.
- Assure-toi que tu as assez de blocs libres sur ta MEMORY CARD (Carte Memoire) avant de commencer le jeu.
- Une Faim de Loup Looney Tunes necessite un bloc libre pour la sauvegarde.
- Branche une Manette sur le port de Manette N1 et allume la console en appuyant sur le bouton POWER (d'alimentation).



⚠ Attention !

Il est déconseillé d'insérer ou de retirer tout périphérique ou MEMORY CARD (Carte Mémoire) une fois que la console est allumée.

COMMANDES



- courir
- × commander / Utiliser / Porter
- Saut / Double saut
- △ Vue interne

Touche Li:
Inventaire

Touche Ri:
Marcher à pas de loup

Touche Lz:
Tourner la camera à gauche

Touche Rz:
Tourner la camera à droite

Touche SELECT (de sélection):
Ecran Inventaire

Touche START (de mise en marche):
Menu Pause

Joystick gauche:
Marcher

Joystick droite:
Tourner la camera

Haut: avancer Bas: reculer

Gauche: aller à gauche Droite: aller à droite

Remarque : En mode ANALOG (analogique), (LED (DEL-Diode électroluminescente) : ROUGE), le joystick gauche peut être utilisé pour remplacer les fonctions des touches directionnelles.

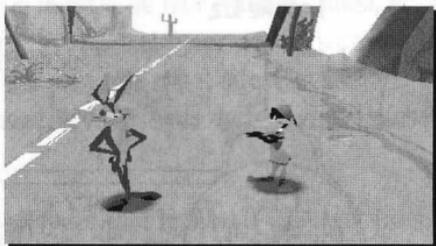


JOUER A UNE FAIM DE LOUP

Tu es a present pret pour penetrer dans l'univers delirant des voleurs de moutons, mais tu devras tout d'abord t'entraîner un petit peu.

ZONE D'ENTRAINEMENT

Tu ne t'attendais tout de meme pas a ce qu'un voleur de moutons de renommee internationale batte le record du siecle sans avoir d'abord effectue quelques exercices d'assouplissement, n'est ce pas ?



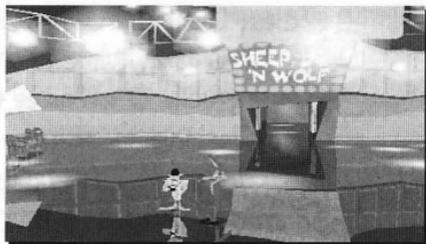
C'est pour cette raison que Daffy Duck va guider tous les nouveaux joueurs dans la zone d'entraînement ACME avant que la partie commence réellement. Tu pourras ainsi acquérir quelques notions de base comme marcher, courir et utiliser la camera pour obtenir la meilleure vue sur tout ce qui se passe. Suis avec attention cet entraînement, sinon Sam pourrait bien te couper la faim avec un coup de poing dans la figure plus tôt que tu ne le pensais.

Une fois la zone d'entraînement terminée, tu es fin prêt pour démarrer la partie. Mais ne t'inquiète pas, tu bénéficieras d'astuces tout au long du chemin quand tu tomberas sur de nouveaux objets ou que de nouvelles compétences te seront nécessaires.



LE PLATEAU TELE

Après avoir parcouru la zone d'entraînement, tu retourneras au plateau tele par lequel tu pourras accéder au niveau suivant. Pour l'atteindre, passe par la porte entrouverte et appuie ensuite sur la touche ⊗.



Quand tu finiras un niveau, une porte apparaîtra sur le plateau tele qui te ramènera à ce niveau et te permettra d'y rejouer ultérieurement.

COMMANDER RALPH

⊗=Marcher

Utilise les touches directionnelles pour évoluer dans le paysage. Cela suffit si tu veux te diriger n'importe où sans te presser ou que tu n'as pas besoin d'être particulièrement discret. Si, au contraire, Sam est en patrouille, il te faudra ruser pour passer incognito...

⊗=Marcher à pas de loup

À plusieurs occasions, tu ne pourras plus marcher normalement sans attirer l'attention de Sam. Ainsi, pour roder discrètement aux alentours tel le loup sournois que tu es, il te suffira de maintenir la touche Ri enfoncée tout en marchant.



☞ Courir



C'est bien joli de se promener tout le temps sans se presser.

Cependant, quand tu auras besoin d'accélérer le rythme, maintiens la touche **○** enfoncée tout en appuyant sur les touches directionnelles. Quand tu cours, tu peux traverser comme une flèche les crevasses et les précipices, mais appuie alors en continu sur la touche **○**, sinon tu pourrais terminer en purée de loup.

☞ Sauter



Une simple pression de la touche **□** te permettra de bondir dans les airs. Tu obtiendras plus de puissance en appuyant à nouveau sur la touche **□** au sommet de ton saut tu pourras ainsi exécuter un double saut. Combine les sauts avec les touches directionnelles pour te diriger.

COMMANDER LA CAMERA

☞ Faire tourner la camera

Dans un jeu de ruse comme celui-ci, tu devras souvent faire un tour d'horizon pour déterminer ton meilleur plan d'action. Fais tourner la camera à gauche et à droite en utilisant respectivement les touches **Lz** et **Rz**.

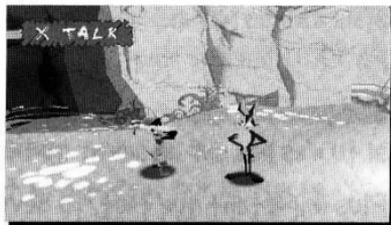
☞ Vue inférieure

Pour être exactement dans la tête de Ralph, maintiens la touche **△** enfoncée tout en utilisant les touches directionnelles pour scruter tous les horizons.



PARLER AVEC LES PERSONNAGES

En tant que loup ruse en mission, tu te verras bien parcourir comme un ouragan tous les niveaux, t'emparer de tous les moutons et t'éloigner sous un coucher de soleil avec tes récompenses. Toutefois, tu n'iras pas bien loin si tu ne prends pas le temps d'être sociable de temps à autre.



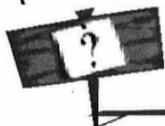
Il y a tout une flopée de personnages là dehors qui pourraient te donner de précieuses informations, si seulement tu t'arrêtais pour discuter. Pour leur parler, dirige-toi vers eux jusqu'à ce que l'option **PARLER** apparaisse en haut de l'écran à gauche, puis appuie sur la touche **X**. Si tu appuies de nouveau sur la touche **X**, tu peux passer la discussion en avant ou en arrière en utilisant les touches directionnelles. Appuie une troisième fois sur la touche **X** et tu feras défiler la discussion en entier. (Sois malin, n'utilise pas cette option avant d'avoir entendu tout ce qu'ils avaient à te dire.)

Parfois, les personnages te poseront des questions. Utilise les touches directionnelles pour sélectionner ta réponse, puis appuie sur la touche **X** pour confirmer.

LIRE LES PANNEAUX

Des panneaux comportant des points d'interrogation sont dispersés un peu partout et peuvent (ou non) t'indiquer quelque chose d'intéressant.

La seule façon de le savoir est de te diriger sur eux jusqu'à ce que l'option **LIRE** apparaisse en haut de l'écran à gauche, puis d'appuyer sur la touche **X**.



UTILISER LES OBJETS

Il y a toutes sortes d'objets dans le jeu que tu peux utiliser pour réaliser ton vol de moutons. Pour connaître l'utilisation précise de chaque objet, réfère-toi à l'Inventaire (lis la section intitulée UTILISER L'INVENTAIRE pour en savoir plus), mais dans la plupart des cas, il te suffira d'appuyer sur la touche ⊗ pour attraper et utiliser un objet.

Il se pourrait également qu'un personnage à proximité t'aide à utiliser un objet, si tu n'es pas sûr de savoir quoi faire.

Plus important que tout, tu devras apprendre comment porter les moutons. Pour cela, il te suffit d'avancer vers un mouton jusqu'à ce que PORTER apparaisse en haut de l'écran à gauche, puis d'appuyer sur la touche ⊗. Appuie de nouveau sur la touche ⊗ pour reposer le mouton.

COMMANDER DES OBJETS

Certains objets interactifs doivent être commandés à partir d'une boîte aux lettres.

Tu peux trouver l'emplacement des boîtes aux lettres sur

la carte (lis la section intitulée UTILISER L'INVENTAIRE pour en savoir plus).

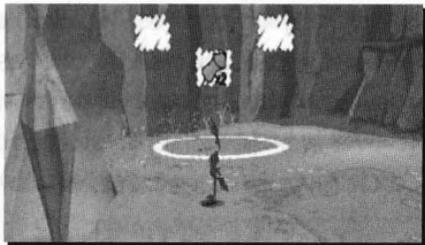
Tu devras t'avancer vers l'une d'entre elles et appuyer sur la touche ⊗ des que l'option COMMANDER apparaîtra en haut de l'écran à gauche. L'objet correspondant à cette

boîte aux lettres apparaîtra quelque part, tu n'as plus qu'à t'en emparer !



UTILISER LE MENU INVENTAIRE

Le Menu Inventaire presente tous les objets que tu as ramasses et qui sont a ta disposition. Pour en visualiser le contenu, maintiens la touche LI enfoncée et utilise les touches directionnelles gauche et droite pour faire defiler les elements.



☰= Placer les objets dans l'inventaire

Attrape un objet en te placant devant celui-ci et en appuyant sur la touche ⊗ des que l'option PRENDRE apparait en haut de l'ecran a gauche. L'objet sera automatiquement place dans l'inventaire.

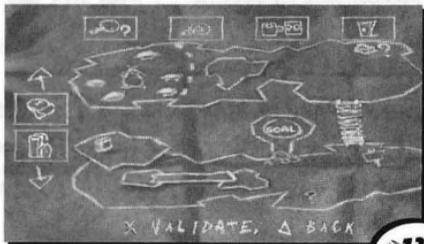
☰= Prendre des objets de l'inventaire

Quand tu souhaites utiliser un objet que tu as deja ramasse, maintiens la touche LI enfoncée et utilise les touches directionnelles gauche et droite pour selectionner l'objet demande. Quand il est mis en surbrillance au-dessus de ta tete, relache la touche LI.

☰= Utiliser l'inventaire

Pour visualiser l'inventaire, appuie sur la touche SELECT (de selection).

Tu pourras ainsi voir les objets disponibles sur un niveau a l'aide d'une carte indiquant les objets et emplacements importants.



☞ Liste des objets

Utilise les touches directionnelles haut et bas pour faire defiler cette liste d'objets disponibles. N'oublie pas qu'avant de pouvoir les utiliser, tu dois les commander a partir de la boite aux lettres appropriee. Pour trouver la boite aux lettres dont tu as besoin, selectionne l'objet et un cercle rouge te designera la bonne boite.



Les objets en bleu et blanc sont les objets disponibles sur le niveau qui n'ont pas encore ete ramasses.

Les objets colores sont ceux qui ont ete attrapes et qui sont a ta disposition.

☞ Carte

C'est une carte representant le niveau en cours.

☞ Aide

Selectionne un objet dans la liste des objets, puis appuie sur la touche ⊗ pour selectionner l'icone Aide.

Appuie sur la touche ⊗ pour lire les informations concernant l'objet.

☞ Utiliser

Selectionne un objet dans la liste des objets, puis appuie sur la touche ⊗ et utilise les touches directionnelles pour selectionner l'icone Utiliser. Apu sur la touche ⊗ pour revenir au jeu et utiliser l'objet.



☞ Combiner



Parfois, tu souhaiteras combiner un objet avec un autre pour obtenir l'effet que tu recherches.

Sélectionne un objet dans la liste des objets, puis appuie sur la touche ⊗ et utilise les touches directionnelles pour sélectionner l'icône combiner.

Appuie sur la touche ⊗, puis sélectionne le second objet, et appuie à nouveau sur la touche ⊗. Après avoir combiné les deux objets de cette façon, retourne au jeu en utilisant l'icône QUITTER, après avoir sélectionné et confirmé la combinaison avec la touche ⊗, ou en appuyant sur la touche SELECT (de sélection).

SAM

Tu pourras toujours te considérer comme le loup le plus cool, le plus maître et le plus rusé qui ait jamais rôdé sur cette terre, mais Sam est résolu à te prouver le contraire. Il veille très attentivement sur son troupeau de moutons et s'il te repère en train de tenter d'en chaparder un, tu serviras de pâtée pour chien.



Quand tu t'approcheras du troupeau, une icône Sam apparaîtra en haut de l'écran à droite.



L'icône Sam pivote pour montrer dans quelle direction il regarde.



La couleur du fond indique ta situation :



Vert

Sam pourra te voir s'il regarde directement dans ta direction, mais il ne peut pas t'entendre. Tu peux donc marcher normalement.

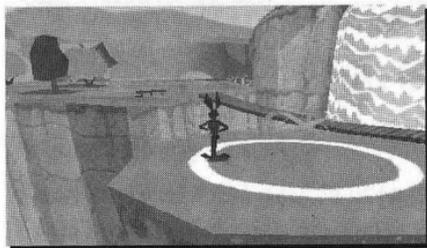
Orange

Sam pourra te voir s'il regarde directement dans ta direction et il t'entendra marcher à moins que tu ne marches à pas feutres en maintenant la touche R enfoncée.

Rouge

Sam t'a vu ! Tu ferais mieux de prendre tes jambes à ton cou sinon tu lui serviras de punching-ball.

Il existe des moyens de te cacher de Sam même quand tu es juste sous sa truffe humide de Chien de berger. Cependant, il te faudra t'exercer pour y parvenir...



TERMINER LES NIVEAUX

L'objectif de chaque mission est de voler un mouton du troupeau de Sam et de le garder jusqu'à ce que tu atteignes le goal à la fin du niveau. Le goal est un grand cercle blanc dans lequel tu devras déposer le mouton afin de terminer le niveau.



SAUVEGARDER ET TELECHARGER

Quand la fonction Sauvegarde automatique est activée, ta progression sera automatiquement sauvegardée dès que tu termineras chaque niveau à condition que tu possèdes une MEMORY CARD (Carte Mémoire) correctement insérée dans ta console avec au minimum un bloc libre. La prochaine fois que tu redémarras le jeu, assure-toi que la même MEMORY CARD (Carte Mémoire) est insérée, et tu seras remis directement au niveau que tu avais atteint à moins que tu n'aies sélectionné NOUVELLE PARTIE.

La fonction Sauvegarde automatique peut être désactivée en allant au Menu options.

MENU PAUSE

Appuie sur la touche START (de mise en marche) pendant la partie pour arrêter l'action en cours et afficher le Menu Pause.

☰ Options

Rends toi au Menu options.

☰ Reprendre

Cette option te permet de reprendre la partie. Tu peux également retourner dans la partie en appuyant sur la touche START (de mise en marche) ou la touche △.

☰ Quitter

Cette option te permet de quitter la partie en cours.



MENU OPTIONS

☞ Options audio

Utilise les touches directionnelles pour modifier le MODE (STEREO, STEREO INVERSE ou MONO), VOLUME DES BRUITAGES, DE LA VOIX, DE LA MUSIQUE et L'OPTION TEXTE (OUI ou NON).

☞ Configuration manette

Utilise les touches directionnelles pour examiner les 3 pre-Configurations ou choisis l'option PERSONNALISER pour sélectionner ta propre configuration de Manette. Pour personnaliser la configuration, sélectionne la fonction que tu souhaites modifier, appuie sur la touche ⊗, puis appuie sur ta touche de Manette préférée. Quand tu as fini, sélectionne ACCEPTER et appuie sur la touche ⊗ pour confirmer.

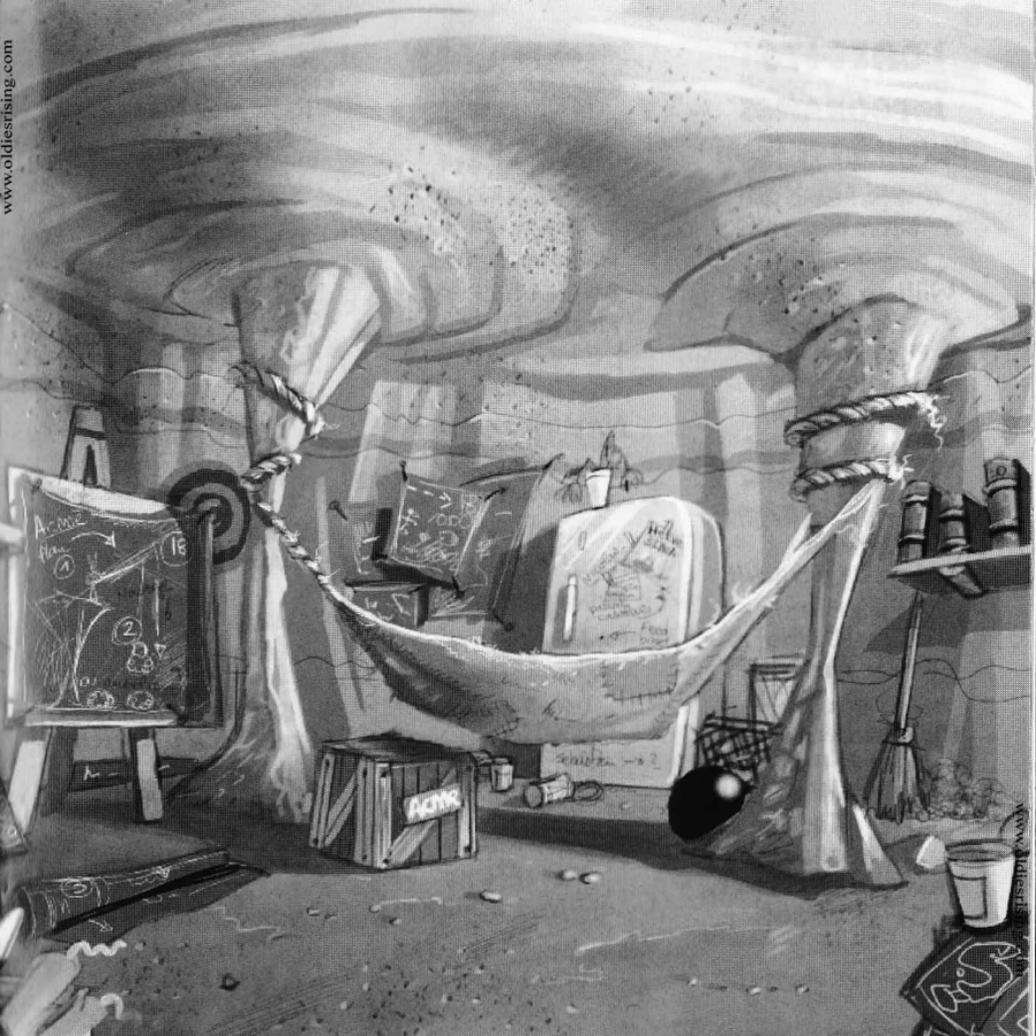
☞ Réglages écran

Utilise les touches directionnelles pour modifier la position de l'écran, puis appuie sur la touche ⊗ pour confirmer.

☞ Sauvegarde automatique

La fonction Sauvegarde automatique permettra de sauvegarder automatiquement ta progression à chaque fois que tu auras terminé un niveau. Utilise les touches directionnelles pour activer ou désactiver cette fonction.





CREDITS

INFOGRAMES

Development team

VP of the I-Heroes label

Kerri orders

Production director

William Hennebois

I-Heroes Label

Production director

Aidy Evans

Technical director

Norbert Cellier

Head of administration

Fabienne Fournet

Producer

Nadege de Bergevin

Project Managers

Frederic Bibet,

Benoit Arribart

Programmers

Philippe Decouchon,

Stephanie Jeannein,

Sebastien Mathieu,

Herve Faynel,

Ludovic Chabanon

Alexandre Forestier,

Serge Billaut,

Yohan

Des Santos Monteiro,

**Manuel Masiello,
Vincent Gardien,
Jean-Marc Molina**

Lead artist

Pascal Casolari

Artists

Philippe Broles,

Damien Richard,

Nicolas Troccaz

Animators

Nadege Floriot,

Aurelien Charrier

Lead Game Designer

Herve Sliwa

Game Designers

Sebastien Mayorgas,

Sebastien Frappe

Marketing

Marketing Manager

Dawn Paine

Product Manager

Regis Gonnard

Package design

Jean-Claude

Meunier,

olivier Lachard

Manual Design

Michel Megez

Design studio

Emmanuelle Tahmazian,

Rose May Mathon,

Sylvie Combet

Translation

Beate Reiter,

Weronica Larsson

Heather Riddock

Territory

US

Jeff Nussi

UK

Nichola Beinfley,

Paul Benjamin,

& Amanda Farr

France

Stephanie Camau,

& Aurelie Coutris

Germany

Nicole Gartner,

& Frank Holz

Italy

Giorgia Janelli,

& Francesca D'agostino

Spain

Laura Aznar

Benelux

Tim Verschure,

Angelique

Van der Weerden

Portugal

Gisela Vieira

Special Thanks to
Bruno Bonnell,
Larry Sparks,
Marien GallaVardin

Technical support
Jean Marcel Nicolai,

Testing

Supervisor Alpha
Dominique Merel

coordinator Alpha
Emmanuel Cholley

Supervisor Beta
Stephanie Pradier

coordinator Beta
Johann Boeve,
Stephanie Charrier



WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Executive Producer
Brett Skogen
creative Director
Charles Carney

Art Director
Allen Helbig
Peter Tumminello

Special thanks to

Michael Harkavy
Rob Sebastian
Scott Johnson
Jim Molinaro
Heidi Behrendt
Ames Kirshen

Lorri Boyd
Julie McNally
Karen Bailey
Anoush KeVorkian

English language voice actors

Joe Alaskey
Daffy Duck, Gossamer,
Marvin The Martian, Phantom

Bob Bergen
Porky Pig

Greg Burson
Elmer Fudd, Phantom

Maurice La Marche
Yosemite Sam

INNERWAVES

Manager of the company
Sylvain Chapuis

Executive Producer
for musics and sounds
Sylvain Chapuis

Sound design and Mixing
of voices and sounds
Gregory Couppey

MUSICIAN

Eric Caspar

3D LIGHT

Manager

Estelle Picouet

Backgrounds

Raymond Emouillot





LOONEY TUNES, characters, names
and all related indicia are trademarks of
Warner Bros. © 2001.
WB SHIELD: TM & © 2001 Warner Bros.

SLES-02895

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

3546430014516