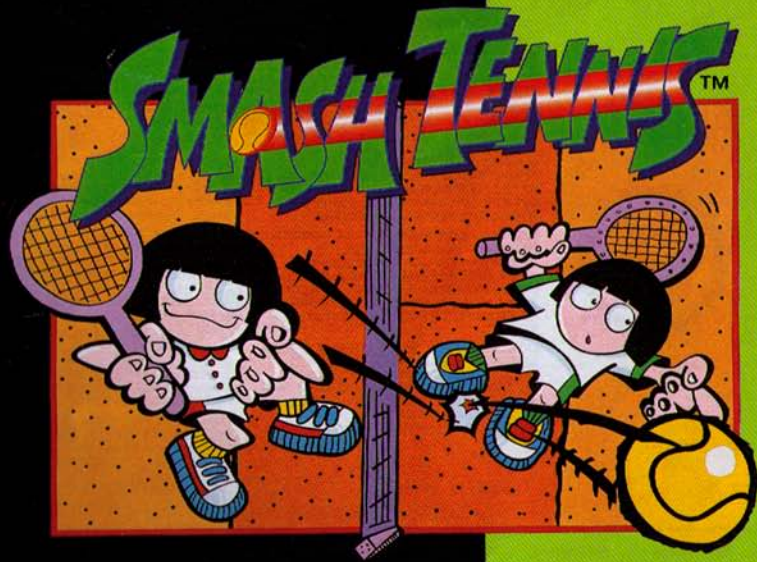


SNSP-JA-EUR

namco



INSTRUCTION BOOKLET

SMASH TENNIS TM & © 1993 Namco Ltd.
All rights reserved.
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUIT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OOK CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL. ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTDI EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TÄRRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN TARKISTA AINA TÄMÄ TÄRRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFALTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT. FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS



English

STARTING THE GAME	3
DECIDE ON A GAME FORMAT & START	4
BASIC OPERATIONS & SCREEN DISPLAYS	5
LEARN THE BASIC CONTROLS	6
HOW TO PLAY	6
STARTING THE GAME	11
SUMMARY OF OPERATIONS	13

Français

POUR COMMENCER LE JEU	15
CHOISISSEZ VOTRE TYPE DE JEU ET COMMENCEZ	16
COMMANDES DE BASE ET ECRANS	17
APPRENEZ LES COMMANDES DE BASE!	18
COMMENT JOUER	18
COMMENCER A JOUER	23
RESUME DES COMMANDES	25

Deutsch

BEGINN DES SPIELS	27
WÄHLE DEIN SPIELFORMAT UND MACH DICH BEREIT	28
GRUNDBEDIENUNG UND ANZEIGEN IM SPIEL	29
LERNE DIE GRUNDSTEUERUNG	30
AUFSCHLAG	30
DAS MATCH BEGINNT	35
UBERBLICK DER STEUERUNGSARTEN	37

Nederlands

HET SPEL STARTEN	39
BESLUIT IN WELKE VORM JE HET SPEL GAAT SPELEN EN START	40
DE VOORNAAMSTE HAN DELINGEN EN DE BEELD-SCHERMWEERGAVE	41
LEER DE BELANGRIJKSTE BES-TURINGSTOETSEN	42
HET SPELEN	42
TOERNOOIEN	46
EEN OVERZICHT VAN DE HANDELINGEN	49

Español

COMIENZO DEL JUEGO	51
ELECCION DE LA FORMA DEL PARTIDO Y COMIENZO	52
VISUALIZACION DE LA PANTALLA Y ACCIONES BASICAS	53
APRENDE LOS CONTROLES BASICOS	54
COMO JUGAR	54
COMIENZO DEL JUEGO	59
RESUMEN DE LAS ACCIONES	61

SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'elles sont exposées à certains effets stroboscopiques, notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de 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. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

AVANT TOUTE UTILISATION

- 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.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2.5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué(e) ou si vous manquez de sommeil, ne jouez qu'après vous être reposé.
- Jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez un écran le plus petit possible (36 cm ou moins)

PENDANT L'UTILISATION

- Reposez-vous au moins 10 minutes par heure.
- Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant constatez l'un des symptômes suivants: vertiges, troubles de la vision, contractions, perte d'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, IMMÉDIATEMENT de jouer et consulter votre médecin.



Des courts de toutes sortes vous attendent: gazon, béton, terre battue, mais également des courts spéciaux sur lesquels vous aurez un très grand plaisir à jouer. C'est tellement facile à manier que votre propre niveau de tennis se reflètera directement dans le jeu. Amusez-vous dans une ambiance décontractée ou prenez part à un tournoi du Grand Chelem.

* Choisissez votre mode de jeu favori!

Il y a deux modes. D'abord, le mode Exhibition (Démonstration), avec des courts réalistes et spéciaux qui vous permettent de jouer dans le monde entier. Vous pouvez jouer contre un ami ou contre l'ordinateur. Deuxièmement, le mode Tournoi (Tournoi); dans lequel vous pouvez essayer de gagner l'un des grands tournois de tennis, et même remporter le Grand Chelem.

* Vous avez le choix: jouer tout seul ou à plusieurs: jusqu'à quatre joueurs en même temps!

Jouer contre l'ordinateur, c'est très bien, mais c'est encore plus amusant de jouer avec d'autres personnes. Jouez contre quelqu'un d'autre, ou jouez en double à quatre joueurs.

POUR COMMENCER LE JEU

Appuyez sur le bouton START à partir de l'écran titre, et l'écran MODE SÉLECTION (SELECTION DU MODE) apparaîtra. Sélectionnez le mode et le type de match pour commencer le jeu. Utilisez le bouton directionnel pour sélectionner, et le bouton A pour prendre une décision ou le bouton B pour annuler. En MODE TOURNOI, démarrer le jeu est un peu différent, alors lisez les pages 22 et 23 attentivement.

Exhibition (Démonstration)

Ce mode vous permet de choisir les joueurs et le type de court pour votre match. De 1 à 4 joueurs.

Tournoi (Tournoi)

Dans ce mode, vous devez gagner des matchs pour remporter le tournoi. Utilisez le "Mot de passe" ("Password") pour reprendre plus tard la partie en cours.

CHOISISSEZ VOTRE TYPE DE JEU ET COMMENCEZ

Options

Dans le menu options, vous pouvez sélectionner:

Ball Marker (Marque de la balle)

Choisissez si vous voulez que la balle laisse une marque. Si oui, sélectionnez ON. Sinon, sélectionnez OFF.

Sound (Son)

Vous pouvez entendre les sons du jeu en Stéréo ou en Mono.

1. SÉLECTION DU JEU

Vous pouvez sélectionner de 1 à 4 joueurs, dans n'importe quelle combinaison. Pour plusieurs joueurs, vous aurez besoin de plusieurs contrôleurs (jusqu'à 4). Pour plus de détails, consultez le paragraphe "Jouer à plusieurs" (à la page 17).

2. SÉLECTION DU JOUEUR

Sélectionnez le joueur que vous voulez parmi 20 joueurs différents. Lorsque vous jouez à plusieurs, chacun choisit son joueur l'un après l'autre en utilisant son contrôleur, en commençant par le joueur 1 (P1). Si vous formez une équipe avec l'ordinateur, choisissez un joueur comme partenaire.

3. SÉLECTION DU COURT

Il y a 9 types de courts différents, chacun ayant ses propres décors et caractéristiques.

4. SÉLECTION DES SETS

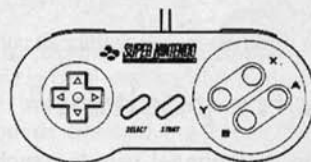
Sélectionnez le nombre de sets. Dans un match à 3 sets, le match est terminé dès que quelqu'un a gagné deux sets. Dans un match à 5 sets, le match est terminé dès que quelqu'un a gagné 3 sets. Le jeu commence lorsque vous sélectionnez le nombre de sets.

* Jouer à plusieurs

Lorsque vous jouez à trois ou plus, il vous faut le "Super Multi-Tap" ou le "Multi-Adapter" pour jouer avec la Super Nintendo. Vérifiez toujours que vous utilisez la manette 2 lorsque vous faites vos connexions. Pour plus de détails, consultez le manuel d'instructions.

COMMANDES DE BASE ET ECRANS

Les commandes ci-dessous décrivent le type de jeu le plus simple. D'autres techniques, telles que la synchronisation des boutons, et différentes combinaisons, peuvent être utilisées, et les types de coups seront différents selon le joueur que vous aurez choisi.



BOUTON DIRECTIONNEL Contrôle les mouvements du joueur et la trajectoire de la balle	BOUTON (X) Lover, lancer la balle en l'air	BOUTON (A) Envoyer une balle puissante, lancer la balle en l'air
BOUTON START Démarré le jeu et affiche le score au moment des services	BOUTON (Y) Le bouton (Y) fonctionne comme le bouton (A)	BOUTON (B) Envoyer une balle faible; lancer la balle en l'air

APPRENEZ LES COMMANDES DE BASE!

A chaque fois que vous marquez un point pendant le jeu, le nombre de points est affiché sur l'écran. Lorsque vous appuyez sur le bouton START au moment du service, le score est également affiché.

Score	Score du serveur / Score du receveur
Horloge	Durée du match
	Depuis combien de temps le match a commencé.
	Le temps n'est pas indiqué lorsque le score est affiché.
Points marqués / Jeux gagnés	Sets gagnés

COMMENT JOUER - LE SERVICE

Un match de tennis commence par un service. Une fois que vous aurez appris à servir de façon puissante et dans la direction que vous voulez, vous aurez alors l'initiative et vous serez capable de contrôler le jeu à votre avantage.

Vous devez faire varier la direction et la puissance de votre service

1. Prenez votre position

Appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche ou la droite pour placer le joueur en position de service. Puis appuyez sur le bouton directionnel vers le bas, et le joueur fera rebondir la balle.

2. Lancez la balle en l'air

Appuyez sur n'importe lequel des boutons A/B/X/Y pour lancer la balle en l'air.

3. Choisissez la direction

Appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche ou vers la droite pendant que la balle est en l'air, et la balle ira dans la direction choisie. La direction prise par la balle dépendra du temps d'appui sur le bouton du pavé de direction."

4. Frappez la balle

Pendant que la balle est en l'air, appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche ou la droite pour déterminer de quel côté vous voulez servir. Le bouton A vous donne une balle puissante, alors qu'avec le bouton B, la balle sera plus faible. Plus la balle est haute lorsque vous la frappez, plus elle sera longue; plus elle est basse quand vous la frappez, plus elle sera courte.

COMMENT JOUER - LES COUPS (1)

Le fait de frapper la balle au tennis s'appelle un coup. Il y a deux sortes de coups: le "coup sur le terrain", après lequel la balle fait un rebond, et la "volée", où la balle est retournée directement.

* JEU DE JAMBES

Utilisez le bouton directionnel pour faire bouger les joueurs. Chaque joueur se déplace à sa propre vitesse. Il y a plusieurs types de joueurs: le joueur agressif qui se déplace rapidement d'avant en arrière et qui fait des volées, le joueur défensif qui court de droite à gauche pour récupérer la balle, etc.

LES BOUTONS QUI CHANGENT LA PUISSANCE DE LA BALLE

* PUISSANCE DE FRAPPE (B)

De la même façon que pour le service, utilisez le bouton A (ou le bouton Y) pour obtenir une balle puissante, et le bouton B pour obtenir une balle plus faible. Le bouton X permet d'effectuer des lobs très hauts. Apprenez à utiliser les boutons selon les circonstances.

* CERTAINS JOUEURS IRONT MEME JUSQU'A PLONGER POUR ALLER CHERCHER LA BALLE!

Certains joueurs plongeront pour frapper la balle, selon le temps et la distance. Mais soyez prudent: il leur faut ensuite un certain temps pour se relever après avoir frappé la balle.

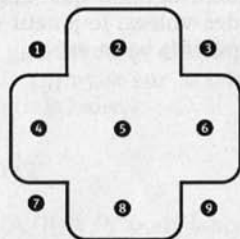
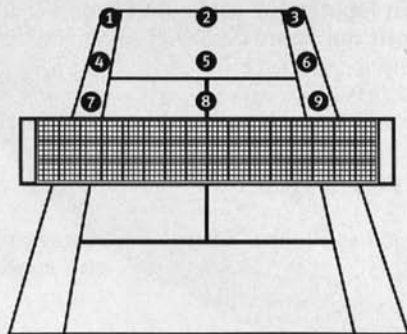
COMMENT FAIRE LES COUPS (2)

* CHOISIR LA DIRECTION QUE VOUS VOULEZ DONNER A LA BALLE

Vous pouvez contrôler la balle en combinant le bouton directionnel et le bouton de frappe.

(1) Utilisez le bouton directionnel

Si vous voulez par exemple que la balle se dirige vers le coin 9, appuyez en bas et à droite du pavé de direction lorsque vous la frappez.



* COUP DROIT ET REVERS

Un coup droit est un coup du côté de votre bras le plus fort et un revers est un coup du côté de votre autre bras. La position du joueur par rapport à la balle est déterminée de façon automatique.

Un même joueur frappe différemment la balle pour un coup droit ou un revers. Vous aurez besoin de techniques différentes selon le joueur, comme se mettre en position pour renvoyer en coup droit, etc., pour que le joueur frappe la balle de la meilleure manière possible.

TYPES DE COUPS

A la page 20, on vous explique qu'il y a trois différents types de coups: un coup puissant, un coup plus faible, et le lob. Ces coups sont obtenus par différents boutons. Ces types de coups peuvent également être différents selon qu'ils sont frappés en coup droit ou en revers.

De plus, ces coups varient selon les joueurs. Trouvez les meilleurs coups en essayant les différents joueurs.

(1) BALLE AVEC DE L'EFFET

On donne de l'effet à la balle, ce qui fait qu'elle tombe plus rapidement et rebondit plus haut.

(2) BALLE NORMALE

Aucun effet n'est donné à la balle au moment de la frappe. Elle est ordinaire, elle part donc tout droit et tombe naturellement.



* Smash

Lorsqu'une balle haute arrive vers vous, placez-vous juste en dessous pour la frapper; vous ferez un smash. Vous pouvez frapper de façon très puissante. Lorsque vous frappez en vous trouvant juste en dessous de la balle et dans la meilleure position possible, vous faites un "smash strobo".

(3) SLICE

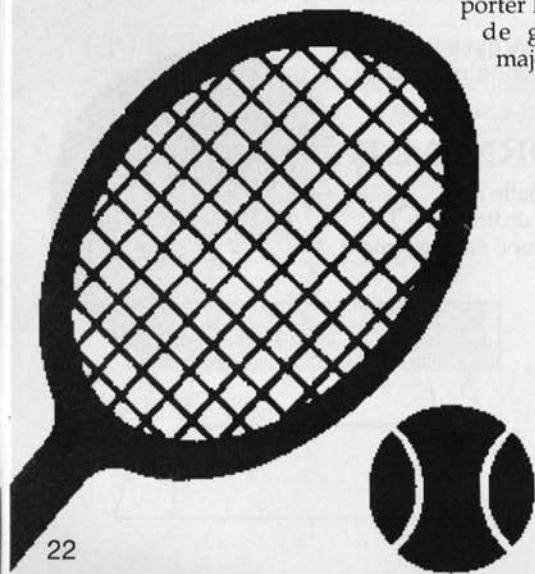
La balle a un effet inversé. Elle est plus lente et rebondit très haut.

(4) LOB

C'est une balle qui est frappée très haut. Elle rebondira plus bas.

TOURNOIS

Le Mode Tournoi (tournoi) vous permet de progresser en gagnant 5 tournois majeurs. Vous pouvez jouer en simple ou en double. Tous les tournois se composent de matchs en 1 set et le type de court est déterminé à l'avance. Votre but est de remporter le Grand Chelem (c'est-à-dire de gagner tous les tournois majeurs).



1. COMMENCER A JOUER

Sélectionnez TOURNAMENT dans l'écran SELECTION DU MODE (MODE SELECTION). Vous irez ensuite à l'écran START (COMMENCER). Utilisez le bouton directionnel et le bouton A pour confirmer votre choix.

Commencer:

Vous pouvez faire des choix à partir du moment où vous commencez à jouer. Vous pouvez jouer en simple (Singles) ou en double (Doubles). Si vous jouez en double, vous pouvez choisir 1P&COM (vous faites équipe avec l'ordinateur) ou 1P&2P (vous faites équipe avec d'autres joueurs).

Mot de passe:

Vous pouvez entrer un mot de passe (password) et reprendre un tournoi à une date ultérieure.

LANCEZ-VOUS DANS LE GRAND CHELEM!

2. COMMENCER LE TOURNOI

Comme dans le mode EXHIBITION (DEMONSTRATION), vous pouvez choisir parmi 20 joueurs. Le tournoi commence une fois que vous avez choisi votre joueur. Les matchs sont affichés. Le joueur en haut sera le joueur que vous aurez choisi. Appuyez sur le bouton A pour commencer le match immédiatement.

3. APRES LE MATCH

Lorsque le match est terminé, vous pouvez voir les résultats des autres matchs sur le panneau des résultats, et vous pouvez passer ce tableau en appuyant sur le bouton START.

Vous pouvez remporter le tournoi en gagnant trois matchs. Si vous en perdez un, vous devez recommencer le tournoi depuis le début. Si vous remportez le Grand Chelem, le jeu est fini.

COMMENCEZ PAR VOUS EXERCER SUR LE COURT NAMCO

COURT EN GAZON NAMCO

Un court extérieur entièrement en gazon. La balle rebondira de façon basse. Lorsque le gazon est bien entretenu, cela donne une apparence très élégante au court.

COURT EN BETON NAMCO

Le court en béton est composé de ciment, de polyuréthane, etc. C'est un court standard avec peu de caractéristiques spéciales; alors, pourquoi ne pas commencer sur ce court-là?

COURT EN TERRE BATTUE NAMCO

La vitesse de la balle au rebond est réduite, il est donc important de s'habituer assez tôt aux sensations particulières de ce court. L'effet est encore plus prononcé lorsque la balle est frappée doucement.



RESUME DES COMMANDES

SERVICE	SE POSITIONNER	<-(+)-> BOUGER (+) FRAPPER
	LANCER LA BALLE EN L'AIR	BOUTONS X/A/B
	COTE DU COURT	<-(+)->
	FRAPPER LA BALLE	SERVICE PUISSANT: BOUTONS A
		SERVICE FAIBLE: BOUTONS B/X
COUPS	JEU DE JAMBES	BOUTON DIRECTIONNEL
	BALLE PUISSANTE	BOUTON A (SMASH LORSQU'ELLE EST FRAPPEE JUSTE EN-DESSOUS)
	BALLE PLUS FAIBLE	BOUTON B (SMASH LORSQU'ELLE EST FRAPPEE JUSTE EN DESSOUS)
	LOB	BOUTON X

Remarque: Le bouton (Y) fonctionne comme le bouton (A).

Crédits

Designer
H. Yoshizawa

Programmeur
T. Nakamura

Graphismes
S. Kanai and Y. Wagatsuma

Son
Y. Kawamoto

Coordinateur du produit sur l'Europe
Mike Merren

Coordination du design et des illustrations
Matthew Walker

Production Européene
Catherine Spratt & Rizwan Khan

Manuel, conception de l'emballage et exécution
Mick Lowe Design