

Nintendo

Nigel Mansell's World Championship RACING



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Nintendo

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
Pº de la Castellana, 39
28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

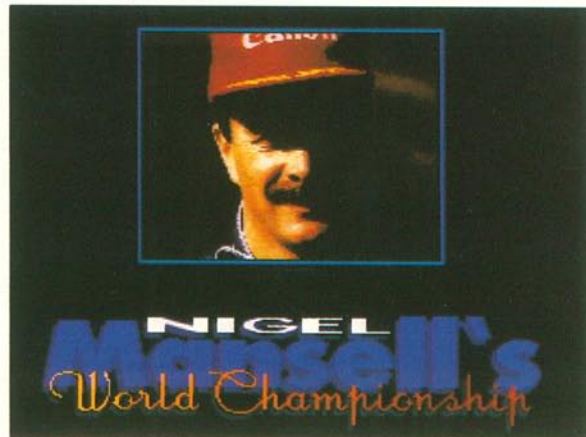
Gracias por adquirir el cartucho Nigel Mansell's World Championship* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
GREMLIN IS A TRADEMARK OF GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.
LICENSED BY FOCA TO FUJI TELEVISION. COPYRIGHT GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED 1993. ALL RIGHTS RESERVED.
SOURCE CODE COPYRIGHT 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.
PACKAGING COPYRIGHT 1993 GAMETEK INC.
LICENSED FROM GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED TO NINTENDO CO., LTD.

Contenido

Mansell-Reseña Histórica.....	2
Utilización del juego.....	6
Control del coche	7
Pantalla de Selección Principal	8
Carrera en un solo circuito	9
Participación en la Temporada completa	15
Opciones de Juego	17
Grabación del nombre	18
Consejos de Mansell	19
Entrenamientos.....	21
Utilización de la clave (Password).....	22



NIGEL MANSSELL'S



Mansell-Reseña Histórica



Nigel Mansell, al igual que otros grandes ases del volante, comenzó su carrera deportiva en los Karts. Desde los comienzos su afán de victoria se hizo patente y los éxitos no tardaron en llegar. *"Tenía 10 años cuando conseguí mi primer coche de carreras. Fue en Shennington, Edge Hill, Banbury. Nos presentamos allí, con nuestro Fastakart con motor JLO de tracción a una rueda, y pensé: Bien, voy a ganar mi primera carrera"*, recuerda Mansell. Por desgracia, no consiguió ganar la prueba. Ni siquiera la terminó. ¡Se le cayó el motor al suelo! Sin embargo, las cosas mejoraron y pronto Nigel estuvo representando a su país en las carreras internacionales de karts, consiguiendo en poco tiempo escalar hasta los primeros puestos de las clasificaciones sin muchos problemas. Su carácter inconformista

le llevó a subir de categoría en poco tiempo, llegando a la Fórmula Ford en 1976. *"El primer monoplace que tuve fue un Hawke DL 11. Lo estrené en Mallory Park"*, recuerda. Por aquel entonces, su estreno de categoría fue más satisfactorio. *"Ganamos nuestra primera carrera. Estaba muy contento, encantado. De las nueve carreras de la temporada gané seis de ellas. Creo que fue un buen comienzo"*. Sin embargo, ni siquiera entonces su ambición quedó satisfecha. *"Con aquel coche hice un primer año muy bueno en la Fórmula Ford. Sabía que podía ganar carreras y que me volvería cada vez más ambicioso. Quería seguir pasando a coches mejores y a competiciones más importantes. Nunca fue un juego para mí: estaba decidido a convertirme en un gran piloto profesional, lo que supondría mayores dificultades y una búsqueda intensa de dinero y patrocinadores, pero no íbamos a rendirnos"*.

En 1977, sin embargo, Nigel sufrió un serio contratiempo al romperse el cuello en dos partes y estar a punto de quedar paralizado o morir. Sin embargo, esto no le detuvo y tras un tiempo se incorporó de nuevo a la temporada de la Fórmula Ford, con más entusiasmo que nunca. *"Me encontraba bien, estaba contento de volver a las carreras y estaba conduciendo bien"*. La última carrera fue en Silverstone, y Mansell necesitaba lograr la Pole, la vuelta rápida y ganar la carrera para conseguir el Campeonato de la Fórmula Ford. Consiguió las tres cosas.

Su ambición todavía le llevó a más, y pensó que habiendo ganado el Campeonato de Fórmula Ford, el paso siguiente era la Fórmula 3. Aquello fue complicado y tanto él como su mujer Rosanne trabajaron duro para conseguir el dinero que le permitiría a Nigel ir en búsqueda de patrocinadores. El esfuerzo resultó infructuoso. Nigel recuerda

aquello: *"Nos dijeron al principio de la temporada de 1978 que si no estábamos dispuestos a apoyarnos a nosotros mismos, no había razón alguna para que lo hiciera un patrocinador. Era una sensación desesperante y estaba dispuesto a hacer lo que fuera necesario para conseguir dinero. Cuando estás en una situación de ese tipo, tiendes a tomar decisiones extremas, y es precisamente lo que hicimos. ¡Vendimos la casa!"*.

Fue un riesgo que, sin embargo, no compensó. Mansell sacó lo justo para pagar las primeras carreras con un March Oficial, y se le aseguró que los patrocinadores no tardarían en llegar. Sin embargo no fue así. Tras cinco carreras, Mansell se lo había gastado todo. *"Aquellas cinco carreras fueron carísimas, y nos quedamos sin nada: sin coche, sin casa y sin dinero. Ya no se trataba de reducir gastos. ¡No nos quedaba nada! No podía volver a correr"*.

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSELL'S

Entonces Mansell se enteró de que el equipo de Fórmula 3 de David Price, patrocinado por Unipart, buscaba un segundo piloto para la temporada de 1979. *"Estuve un par de veces en la oficina de David en Twickenham, y le debí convencer de que merecía una oportunidad"*. Aquello significó que por vez primera, Mansell se encontraba jugando un papel secundario. La temporada fue discreta, con tan sólo una victoria, pero por aquel entonces Colin Chapman ya se había fijado en el joven y ambicioso piloto, y a pesar de que sufrió un nuevo traspies al lesionarse en Oulton Park, se le ofreció una toma de contacto en Lotus. Mansell, aún aquejado de sus lesiones, no desperdició la oportunidad y llamó a su manager. *"Iba a tener la ocasión de contactar por vez primera con un Fórmula 1 la semana siguiente. Tenía que ir. Nada me lo iba a impedir. Me dio unos cuantos calmantes y me fui para allá"*. Mansell pasó la prueba, y en 1980 ya era piloto probador de Lotus. Tras varios avisos, incluyendo la vuelta más rápida de la

historia del equipo Lotus al trazado de Silverstone, Chapman le dio una oportunidad en el Gran Premio de Austria. Aquello era por lo que él y su mujer habían luchado durante toda su vida. *"Colin Chapman estaba encantado de que estuviera preparado y realmente lo estaba. Lo ocurrido en la Fórmula 3 ya no importaba. Iba a tener mi oportunidad en la Fórmula 1. Era lo importante"*. Durante los cuatro años siguientes Mansell condujo para Lotus con resultados muy dispares. Lotus ya no era lo que había sido, y los mejores resultados de Mansell durante aquella temporada fueron unos cuantos terceros puestos y una Pole Position. En 1985 se incorporó al equipo Williams y durante los cuatro años siguientes el mundo de los Grandes Premios empezó a reconocer su excepcional valía, siendo su victoria en Silverstone en 1977 una de las carreras más emocionantes de la historia del automovilismo. Tanto en 1986 como en 1987 fue Subcampeón Mundial; la mala

suerte que ocasionalmente ha eclipsado su progreso se hizo patente en el espectacular reventón de Australia, a pocos metros de proclamarse Campeón del Mundo. En 1989 Nigel se incorporó a Ferrari y a pesar de contar con un coche poco competitivo se ganó la admiración de la fanática afición italiana, convirtiéndose en "El León" tras una serie de decisivas y emocionantes carreras. Pero el objetivo de Nigel estaba fijado en el Campeonato, y en 1991, volvió a un renovado equipo Williams, lanzándose a una tremenda lucha por el título contra el dominador equipo McLaren. Sin embargo, una vez más la mala suerte hizo mella en él y el conocido suceso de la "Tuerca de la rueda" terminó con todas sus posibilidades, teniendo que conformarse con el Subcampeonato por tercera vez. En 1992, a pesar de todas las dificultades, Nigel tuvo una de las actuaciones más brillantes de los últimos tiempos en la historia de la Fórmula 1, ganando las cinco primeras carreras y convirtiéndose en el

primer piloto de la historia con nueve victorias en Grandes Premios en una sola temporada. Por supuesto, también aseguró el título, el primero de un piloto Británico en dieciséis años, cinco carreras antes del fin de la temporada. Nigel Mansell es un verdadero héroe del deporte y uno de los personajes más conocidos de Gran Bretaña en los últimos años. Sus logros, basados en una gran voluntad, coraje y una habilidad difíciles de asimilar, son muy meritorios. Al margen de lo que pueda deparar el futuro, 1992 se recordará siempre como el año de Nigel.

Todas las citas de Nigel Mansell han sido extraídas del libro 'Driven to Win' de Nigel Mansell y Derek Allsop, publicado por Arrow Books Limited.

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S



Utilización del Juego



En "Nigel Mansell World Championship" participas en la temporada completa de Grandes Premios de 1992. Tienes la oportunidad de vivir la emoción de la Fórmula 1 en directo. Cada país y cada uno de los circuitos que formaron parte de la temporada triunfal de 1992 de Nigel Mansell se representan en el juego.

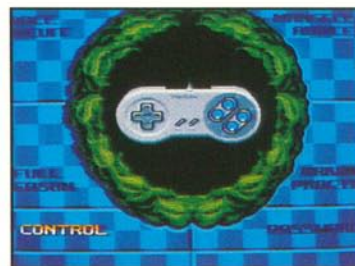


Tu objetivo es emular el éxito de Nigel Mansell y conseguir el Campeonato del Mundo en el menor número de carreras posible.

Una vez que hayas intruducido el cartucho en tu Super Nintendo y hayas encendido la consola, aparecerá automáticamente la pantalla de Selección Principal.



Control del Coche



Puedes elegir entre cuatro configuraciones distintas del mando para controlar tu coche. Pulsando arriba o abajo en el panel de control irás viendo cada una de ellas. Una vez que tengas en pantalla la que más te guste, pulsa el **botón A** para volver al Menú Principal.



WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S



Pantalla de Selección Principal



La pantalla de Selección Principal te ofrecerá un primer menú de opciones. Para seleccionar cualquiera de ellas, mueve el panel de control, y una vez que la tengas iluminada,

pulsa el **botón A**. Cada una de estas opciones se explica con detalle en las páginas siguientes.

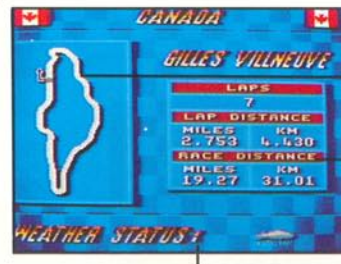


Race (Carrera en un solo circuito)



Si eliges la opción “**Race Circuit**” participarás en una única carrera, y aparecerá una pantalla que te permitirá elegir entre los diferentes países que albergan pruebas del Campeonato del Mundo. Para seleccionar el que prefieras, pulsa el **Panel de Control** arriba o abajo. Una vez que tengas el cursor sobre el país que hayas elegido, pulsa el **botón A**.

También te informa sobre la longitud del trazado y de la carrera total [3]. Si pulsas el botón A entrarás en la pantalla de Opciones de Carrera, donde podrás modificar las



Pantalla de información del circuito

Esta pantalla muestra un plano del circuito en el que vas a correr [1] y debajo de él, información sobre la climatología y la probabilidad de lluvia en carrera [2].

características de tu coche, participar en una vuelta de clasificación o ir directamente a la parrilla de salida de la carrera. Cada una de estas tres posibilidades se explica a continuación.

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

Modificaciones del coche

Antes de cada carrera tienes la oportunidad de poner a punto tu coche en función de la climatología y de las características de la pista que has elegido.

Si no quieres modificar el coche, pulsa el **botón A**. Para efectuar algún cambio, mueve el **panel de control** hacia la **derecha o izquierda** para seleccionar la pieza a modificar, y hacia arriba o abajo para elegir los



diferentes modelos de cada pieza en cuestión. Existen cuatro diferentes parámetros a tener en cuenta a la hora de la puesta a punto.

1. Tires (Neumáticos)

Puedes elegir neumáticos duros (por defecto), blandos y de lluvia.

Además de estas tres posibilidades, tienes dos parámetros más:

Desgaste y agarre. La alta velocidad en curva y las salidas de pista aumentan la velocidad de desgaste; los neumáticos duros se gastan más despacio. También te puede ocurrir que se te gasten los neumáticos por completo y te veas obligado a retirarte, en cuyo caso perderás toda opción a puntuar. Puedes igualmente cambiar neumáticos en carrera cuantas veces quieras, pero cada parada en boxes penalizará gravemente tus tiempos.

Las ruedas blandas mejoran el agarre del coche y por tanto la maniobrabilidad en curva, pero duran menos. En una carrera en condiciones normales, solamente tendrás que cambiar neumáticos una vez si son duros; sin embargo, si eliges ruedas blandas las tendrás que cambiar dos veces por carrera. Si la pista está húmeda, tendrás que montar neumáticos de lluvia.

Mientras llueva, estas ruedas se gastarán menos que las duras. Sin embargo, con la pista seca, se gastarán casi tanto como unas ruedas blandas. En caso de lluvia, tanto las gomas duras como las blandas agarran poco y tendrás dificultades para controlar tu coche. El estado de las ruedas se muestra en todo momento en el panel de control.

2. Aerofoil (Alerón)

Puedes elegir entre High (Alto),

Medium (Intermedio, por defecto) y Shallow (bajo). El alerón alto mejora la maniobrabilidad del coche en curva al igual que los neumáticos blandos, pero frena más el coche y reduce la aceleración. El modelo bajo, por el contrario, es mucho más aerodinámico pero perjudica a la adherencia en curva.

3. Gear Ratio (Relación de Cambio)

Las alternativas en este apartado son Low (Corta), Medium (Intermedia, por defecto) y High (Larga). Las marchas cortas mejoran la aceleración pero proporcionan una menor velocidad punta. La relación Intermedia supone el equilibrio entre aceleración y velocidad, mientras que la Larga te da poca aceleración pero una velocidad máxima muy elevada.

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

En base a los datos que te ofrezca la pantalla de Información del Circuito, deberás seleccionar la relación de cambio más adecuada a las características de la pista donde vayas a correr.

4. Gears (Selector de Marchas)

Puedes elegir entre cambio de marchas Manual o Automático (Auto, por defecto). Con este último, la conducción es más sencilla al no tener que cambiar de marchas. Sin embargo, el cambio manual permite aprovechar plenamente la capacidad de aceleración del motor.

Qualify (Vuelta de clasificación)

Si eliges "Qualify" en la Pantalla de Selección Principal, podrás luchar por conseguir el mejor puesto en la parrilla de salida. Dependiendo del tiempo que hagas en tu vuelta de

clasificación al circuito tendrás más o menos coches por delante en la parrilla de salida de la carrera.

Race (Comienzo de carrera)

Si decides no clasificarte, puedes empezar la carrera directamente desde el último puesto de la parrilla de salida. Esta es obviamente la forma más rápida de empezar una prueba, pero te resultará mucho más fácil terminar entre los líderes si arrancas desde la primera fila de la parrilla. La decisión es tuya. Corres contra once coches más con diferentes posibilidades cada uno. Estos coches se agrupan en tres categorías, cuatro buenos, cuatro aceptables y cuatro malos. La duración de cada carrera es de cinco vueltas.

Paradas en boxes

Los boxes se ubican a un lado de la pista tras la línea de salida de cada circuito, y puedes entrar en ellos en cualquier momento. Están identificados en los circuitos mediante un carril aparte, separado del trazado principal por una línea de grandes pivotes. También se indica su situación en el plano del circuito visible en pantalla durante la carrera. La única razón para entrar en boxes es para un cambio de neumáticos. Cuando llegas, debes parar el coche utilizando los frenos. Luego eliges el nuevo tipo de gomas moviendo el panel de control arriba o abajo hasta situar la flecha en la opción deseada y pulsando el botón A. Entonces se mostrará en pantalla el proceso completo del cambio de ruedas. La parada en boxes dura aleatoriamente entre 5 y 9 segundos, y no puedes hacer nada para controlarlo. Todos

los coches participantes hacen una parada en boxes en cada carrera.

Pantalla de carrera

Aparte de mostrar una visión de la pista desde el interior del cockpit, la pantalla de carrera contiene información importante, como se explica en la página siguiente:



NIGEL MANSSELL'S

Lap (Vuelta)

Indica el número de vuelta. Vuelta actual/Vueltas totales.

Circuito

Este es un plano del circuito donde te encuentras. En él se muestran doce puntos que representan a los doce coches participantes en el Gran Premio. Tu coche está representado por el punto blanco.

Lap Time (Tiempo de vuelta)

Indica el tiempo de la vuelta actual.

14 Best Lap (Vuelta rápida)

Indica tu vuelta más rápida en carrera.

Behind (Detrás)

Indica a cuánto tiempo te encuentras del coche que te precede. Si te sitúas en cabeza, la palabra "behind" será sustituida por "In Front" (en cabeza), y el marcador te indicará cuánto tiempo le sacas al segundo clasificado.

Pos (posición)

Indica tu posición en carrera desde 1/12 hasta 12/12.



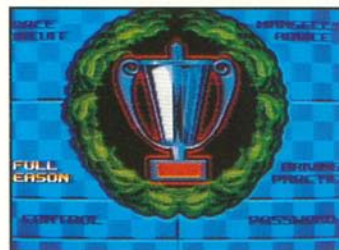
END OF RACE (FIN DE CARRERA)

Pantalla de Fin de Carrera

Al término de cada prueba se muestra una tabla de resultados en orden descendente, con las posiciones finales de cada piloto y los puntos conseguidos en caso de encontrarte en la modalidad "Full Season". Si terminas entre los tres primeros, aparecerás en pantalla en el podium de vencedores. Al terminar esta pantalla, volverás directamente a la pantalla de Selección Principal.



Full Season (Temporada Completa)



Si eliges la opción "Full Season", la primera pantalla en aparecer es la de "Password", que te permitirá incorporarte a la temporada desde el punto en que la dejaste la última vez. Esta pantalla se explica con más detalle más adelante. Tras la pantalla de "Password" aparece la pantalla de descripción del circuito. El avance desde esta pantalla es exactamente igual al de la opción "Race Circuit" anteriormente descrita. Además, tras cada prueba tendrás una clave (password) que te

permitirá salvar el juego y poder así volver a jugar desde ese mismo punto.



Para una explicación más detallada de las diferentes pantallas desde la de elección del circuito hasta la de clasificación final, consulta el apartado "Carrera en un sólo circuito" en la página 11. Si la carrera es parte de la temporada completa, tras las pantallas de

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

clasificación final y de podium (si has llegado entre los tres primeros), aparecerá la pantalla de clasificación general. Tras finalizar cada una de las carreras, vas acumulando puntos en función de la posición final conseguida.



Después de cada carrera se van sumando los puntos conseguidos a tu puntuación para conocer tu clasificación provisional. En el caso de tratarse de la última carrera de la temporada, si has conseguido proclamarte Campeón del Mundo, tras la clasificación final aparecerá una pantalla especial en reconocimiento al título conseguido.

16

CONSTRUCTORS LEAGUE		
CONSTRUCTOR		PTS
1. WILLIAMS HONDA		10
2. BENTON RENOLDT		6
3. LOTUS		4
4. BENETTON		3
5. FERRARI		2
6. TYRRELL		1
7. FOOTWORK		0
8. LIGIER		0
9. BARCA		0
10. DALLARA		0
11. VENTURI LAROUSSE		0
12. AGIP		0



Options (Opciones de Juego)



Esta pantalla te permitirá variar las tres siguientes configuraciones del juego:

1. Difficulty level (Nivel de dificultad)

Arcade / Simulation (simulador)

2. Speed (Velocidad)

Kilómetros por hora / Millas por hora

3. Audio (Sonido)

Sound Effects (Ruido de los motores) / Music (música)

Pulsando en el **panel de control arriba o abajo** irás señalando las opciones. Pulsando **izquierda o derecha** cambiará cada opción.

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S



Name (Grabación de Nombre)



Aquí podrás cambiar el nombre de Mansell por el tuyo. Para elegir una



letra, subráyala con el cursor moviéndolo con el panel de control. Luego **pulsa A**.

18

Para borrar una letra, sitúa el cursor debajo de "DEL" y **pulsa A**. Cuando

hayas completado correctamente el nombre que deseas grabar, sitúa el cursor debajo de "END" y **pulsa A**. Pasarás entonces a una nueva pantalla donde podrás elegir tu nacionalidad iluminando la bandera que desees

y **pulsando**

A. De aquí pasarás nuevamente a la pantalla



de

Selección Principal.



Mansell's Advice (Consejos de Mansell)



Esta opción te permitirá entrenar en cada uno de los 16 circuitos de la temporada de la mano de Mansell. Una vez que hayas elegido tu Gran Premio en la pantalla de selección, aparecerán las pantallas de descripción del circuito y de puesta a punto. Las siguientes pantallas serán un breve comentario de Mansell sobre el circuito y un plano con la velocidad aconsejada en cada punto del trazado. De aquí pasarás a la parrilla de salida, donde podrás apreciar dos grandes diferencias con respecto a las modalidades anteriormente explicadas.

En primer lugar, solamente verás dos coches: el tuyo y por delante, el de Mansell. Además, verás que aparece también la imagen de Mansell, que te irá dando instrucciones y sugerencias para mejorar tu conducción. Esta opción te permitirá entrenar y aprenderte los circuitos sin preocuparte de los demás pilotos mientras aprovechas todos los conocimientos y la experiencia de Mansell.

19

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S

Cuando empieces a conducir, el coche de Mansell te irá enseñando las mejores trazadas. Debes intentar seguir a Mansell de la mejor manera posible. Cuando entres en las curvas, se te indicarán dos velocidades: la velocidad máxima, en azul, es la aconsejada por Mansell. Debajo de ella, en rojo, aparecerá tu velocidad real.

Al final de cada vuelta verás una nueva pantalla que te mostrará la opinión de Mansell sobre tu conducción, evaluando en porcentajes cuatro variables: velocidad (speed), trazadas (cornering), frenadas (braking) y una cifra total, promedio de las tres anteriores.



Driving Practice (Entrenamientos)



Esta opción te permitirá entrenar sin tener que preocuparte por tus adversarios. Al seleccionarla, aparecerás en la parrilla de salida con el objetivo de intentar batir el tiempo que aparece en pantalla. Al principio, la velocidad máxima de tu coche estará limitada para permitirte ir ganando confianza y concentrarte en una conducción fina y precisa en lugar de pensar solamente en ir rápido. Cuando mejores el tiempo indicado,

tu velocidad máxima se irá incrementando y el tiempo a batir se irá reduciendo. En pantalla aparecerá el tiempo de la vuelta actual (lap time), tu mejor tiempo (best lap) y el tiempo a batir (limit).



21

WORLD CHAMPIONSHIP

NIGEL MANSSELL'S



Utilización de la Clave (Password)



En cualquier momento te puede apeteecer interrumpir el juego a mitad de temporada. Para que cuando lo hagas puedas conservar tus puntos y tu puesto en la clasificación, al final de cada carrera de la modalidad "Full Season" aparecerá una pantalla de Password con una clave. Apunta dicha clave para utilizarla cuando vuelvas a jugar, pudiendo así retomar el juego desde el punto donde lo dejaste por última vez.

Como grabar tu clave (Password)

Las claves se graban directamente



después de elegir la opción "Full Season" de la misma forma que cuando grabas tu nombre: moviendo el **panel de control** arriba o abajo para cambiar de letra, y a la izquierda o derecha para cambiar de carácter. Una vez que hayas completado tu clave, **pulsa A**.

GREMLIN GRAPHICS:

Producers:

James North-Hearn
Peter Cook
Tony Casson

Programmers:

Ashley Bennett
Ritchie Brannon

Additional Programming:

Matt Donkin

Graphic Artist:

Paul Gregory

Musician:

Pat Phelan

Music Programmer:

Paul Hiley

GAMETEK:

Producers:

Rod Humble
Jim Masterson

Production Coordinator:

Sherry Dunnigan

Manual Written by:

Jim Masterson
Stacey Ruderman

Game Testers:

Simon Shout
Lee Campbell
Robert Millington
Antony Howe
Stacey Ruderman

Art Director:

Stephen Curran

Illustration by:

Mike Backus

Manual and Package

Design by:

Griffes Advertising

WORLD CHAMPIONSHIP

