

**POF**  
CORPORATION

**UBI SOFT**

Entertainment Software

---

Page	1	FRANÇAIS
Page	13	ENGLISH
Seite	26	DEUTSCH
Pagina	39	ITALIANO

---

# **JUPITER'S MASTERDRIVE**

## **CARTE DE REFERENCE AMIGA**

### **I - MATERIEL NECESSAIRE**

JUPITER'S MASTERDRIVE fonctionne sur Amiga 500, 1000\* et 2000.

\* Pour charger JUPITER'S MASTERDRIVE sur A1000, il faut charger d'abord le kickstart 1.2 ou plus.

JUPITER'S MASTERDRIVE se joue au joystick. Si vous voulez jouer à deux joueurs, branchez un deuxième joystick à la place de la souris.

### **II - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

- Eteignez votre micro-ordinateur.
- Insérez la disquette de jeu.
- Allumez votre micro-ordinateur.
- Le programme chargera automatiquement.

# **CARTE DE REFERENCE ATARI ST**

## **I - MATERIEL NECESSAIRE**

JUPITER'S MASTERDRIVE fonctionne sur Atari 520, 1040 et sur STE. Il faut un moniteur couleur.

JUPITER'S MASTERDRIVE se joue au joystick. Si vous voulez jouer à deux joueurs, branchez un deuxième joystick à la place de la souris.

## **II - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

- Eteignez votre micro-ordinateur.
- Insérez la disquette de jeu.
- Allumez votre micro-ordinateur
- Le programme chargera automatiquement

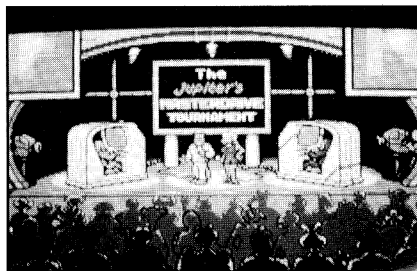
A l'aube du cinquième millénaire...

Toute forme de sport violent ayant été proscrit sur Terre, P.O.F. corporation, alors la plus importante industrie de loisirs, relance l'intérêt des sports mécaniques en mettant au point un système de radio-commandes permettant aux participants de piloter toutes sortes de véhicules à partir d'une même console, ceci sans aucun danger pour les concurrents et les spectateurs.

Après une étude approfondie, les éminents chercheurs de P.O.F. corp. décident d'installer la structure de leur gigantesque projet dans le système de Jupiter, depuis longtemps reconnu comme étant le lieu de rencontre de tous les joueurs de la galaxie et d'ailleurs...

La base de contrôle fût implantée sur la planète elle-même et les différents circuits sur les satellites naturels de celle-ci.

Depuis, chaque année, des millions de spectateurs viennent se plonger dans l'atmosphère viciée de Jupiter pour assister aux nombreuses courses de qualification organisées en vue de la grande finale du  
MASTERDRIVE.



## I - LES EPREUVES

Les épreuves se déroulent sur les neuf lunes de Jupiter.

Celles-ci comportent différents types de circuits et de routes, ainsi que différents types de véhicules ayant leurs propres caractéristiques.

Sur chaque lune se trouvent deux circuits sur lesquels se déroulent les épreuves suivantes :

### 1 - La Course (Race)

Les joueurs doivent parcourir le nombre de tours prévu en un minimum de temps. Trois véhicules participent à cette épreuve.

### 2 - La recherche de bonus (Bonus Track)

Les joueurs doivent ramasser un certain nombre de bonus apparaissant un par un sur le circuit, leur emplacement étant signalé sur le radar ; ceci en un temps limité. Deux véhicules participent à cette épreuve.

Une fois le jeu chargé, appuyez sur F1 pour choisir le mode UN JOUEUR OU F2 pour le mode DEUX JOUEURS (ou appuyer sur le bouton du joystick correspondant).

Dans le mode DEUX JOUEURS, chaque participant peut suivre les déplacements de son véhicule sur son écran individuel. Le mode UN JOUEUR ne comporte qu'un seul écran, plus grand.

## II - ENTRAINEMENT

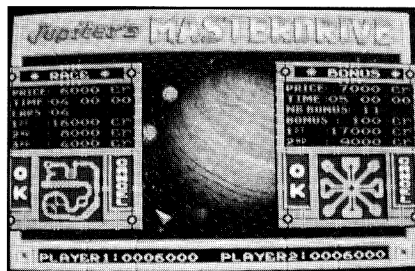
L'entraînement est indispensable pour tout joueur novice. Il permet de se familiariser avec les différents circuits et véhicules.

Lorsque l'écran représentant Jupiter et ses satellites apparaît, le joueur ' en mode ENTRAINEMENT et possède 15000 crédits.

En déplaçant le curseur sur une des lunes puis en appuyant sur le bouton, deux fenêtres apparaissent, représentant les deux circuits et comportant différents renseignements :

### \* RACE \*

- PRICE - Le prix à payer pour pouvoir accéder au circuit
- TIME - La limite de temps pour finir l'épreuve
- LAPS - Le nombre de tours à accomplir
- 1st - Le prix accordé au joueur finissant premier
- 2nd - Le prix accordé au joueur finissant deuxième
- 3rd - Le prix accordé au joueur finissant troisième



### \* BONUS \*

- PRICE - Le prix à payer pour accéder au circuit
- TIME - La limite de temps
- Nb. BONUS - Le nombre de bonus à ramasser pour finir l'épreuve
- BONUS - L'argent obtenu pour chaque bonus ramassé
- 1st - Le prix accordé au joueur finissant premier
- 2nd - Le prix accordé au joueur finissant deuxième

L'argent que possède chaque joueur apparaît au bas de l'écran.

A l'aide du curseur, appuyer alors sur la touche 'OK' correspondant au circuit désiré afin de commencer l'épreuve ; sinon, appuyer sur 'CANCEL' pour choisir une autre lune.

En mode DEUX JOUEURS, chaque joueur doit payer le prix d'inscription du circuit.

Une fois l'épreuve terminée, un tableau indiquant les résultats apparaît. Chaque joueur doit alors appuyer sur le bouton de son joystick afin de revenir à l'écran de sélection des circuits.

Si un des joueurs ne possède plus assez de crédits pour participer à une épreuve, la partie est alors terminée pour lui. En mode ENTRAINEMENT, un joueur peut concourir à une épreuve autant de fois qu'il le désire à condition qu'il ait assez d'argent pour y participer.

## III - TOURNOI

Gagner le plus de fois possible le tournoi est le but de tout joueur de MASTERDRIVE.

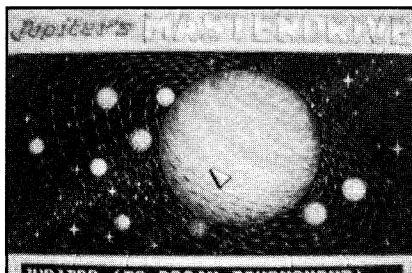
Pour commencer le tournoi, positionner le curseur sur la planète Jupiter puis appuyer sur le bouton.

Chaque joueur commence avec 10000 crédits et participe à toutes les épreuves, satellite par satellite, par ordre de difficulté croissante.

Il n'y a pas de prix de participation à payer ; les crédits servent à racheter un véhicule en cas de destruction de ce dernier et à acheter un équipement plus performant.



Les caractéristiques des circuits (Temps, Nombre de tour à accomplir, Nombre de bonus à ramasser, Gains) sont différents du mode ENTRAÎNEMENT et sont indiqués avant chaque épreuve.



Si le véhicule d'un joueur est détruit au cours d'une épreuve, 5000 crédits sont débités automatiquement de son compte afin de pouvoir racheter un véhicule pour continuer le tournoi. S'il ne possède pas la somme requise, la partie est terminée pour lui.

Le tableau des résultats, en plus des renseignements habituels, indique pour chaque joueur le nombre de points 'MASTERDRIVE' qui servent à départager les concurrents du tournoi en fonction de leur classement à la fin de chaque épreuve (5 points pour le premier joueur ayant fini, 3 points pour le second et 1 point pour le troisième).

## **IV - LE MAGASIN (Shop)**

Avant chaque épreuve, que ce soit en mode ENTRAÎNEMENT ou TOURNOI, les joueurs passent dans le magasin où ils peuvent acheter du matériel plus performant pour leur véhicule et jouer au Jack-pot.

Les différentes options proposées sont :

ENGINE (Moteur) - Augmente la vitesse maximale du véhicule

CANNON - Permet de momentanément faire perdre le contrôle du véhicule touché

TURBO - Améliore l'accélération du véhicule et augmente légèrement sa vitesse

BRAKES (Freins) - Augmente la capacité des freins

ARMOUR (Armure) - Améliore la résistance aux chocs du véhicule

FUEL TANK

(Réservoir) - Réduit la consommation du véhicule

Chaque option est disponible en trois modèles de puissances croissantes.

La ligne en bas de l'écran représente les options déjà installées sur le véhicule (chaque véhicule de base est fourni entièrement équipé au niveau le plus faible).

Le prix des options est indiqué en dessous de chacune de celles-ci.

Pour acheter une option, (si le joueur a suffisamment de crédits), positionnez le curseur sur le modèle désiré puis appuyez sur le bouton.

Après avoir acheté une option, il est impossible de reprendre un modèle moins performant.

Si un véhicule est détruit au cours d'une épreuve, toutes les options achetées sont perdues.



Il est également possible de jouer au Jack-pot grâce à des jetons que les joueurs peuvent ramasser sur les circuits au cours des épreuves (le nombre de jetons que possède un joueur est indiqué sur le Jack-Pot). Pour jouer, appuyer sur PLAY !

Appuyer sur 'OK' pour sortir du Magasin.

*NB : En mode DEUX JOUEURS, les participants passent l'un après l'autre dans le magasin.*

## **V - DEROULEMENT DES EPREUVES**

Au début de chaque épreuve, lors de l'apparition du message 'GET READY', les joueurs devront appuyer sur le bouton de leur joystick afin de commencer.

Le tableau de commande indique, pour chaque joueur :

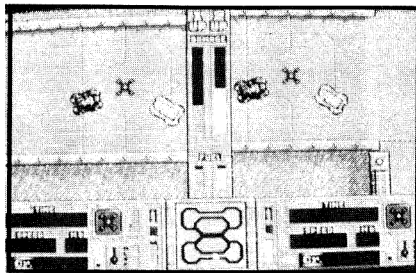
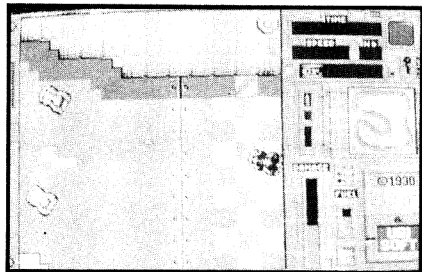
- Le temps écoulé depuis le début de l'épreuve (Time)
- La vitesse du véhicule en km/h (Speed)
- Le nombre de tour accompli pour les épreuves de course ou le nombre de bonus ramassés pour la recherche de bonus (Nb.)
- Les crédits ramassés sur le circuit pendant l'épreuve en cours (Cr.)
- Le petit écran à côté du compteur de temps n'est utilisé que pour les épreuves de recherche de bonus et sert à visualiser le bonus à ramasser tel qu'il apparaît sur le circuit.

Les jauges sont au nombre de trois par joueur et signalent :

- La quantité de dégâts que le véhicule peut encore supporter avant d'être détruit (Damage).
- La quantité de carburant restant (Fuel). Une panne de carburant ne stoppe pas le véhicule mais le ralentit considérablement.
- La quantité de munitions. Le voyant marqué d'un 'R' au dessus de cette jauge indique l'état du canon : vert lorsqu'il peut être utilisé et rouge lorsqu'il faut attendre que celui-ci refroidisse.

Si l'un de ces trois éléments vient à manquer, la jauge correspondante clignotera pour le signaler.

La carte du circuit permet à chaque joueur de repérer son véhicule. Elle indique également, pour les épreuves de recherche de bonus, l'emplacement de ce dernier par un point clignotant.



## VI - LES OBJETS

### OBJETS A RAMASSER



- Régénérateur : Répare le véhicule



- Fuel : Augmente le niveau de carburant



- Munitions : Rajoute huit balles pour le cannon

*Nb : Afin d'éviter tout gaspillage, ces trois éléments ne pourront être ramassés que lorsque la réserve correspondante sera à moitié vide (La jauge clignotera alors pour l'indiquer).*



- Crédits



- Invincibilité : Inhibe la sensibilité aux chocs pendant un certain temps (La jauge de dégats indiquera alors la durée de cette option).



- Time : Augmente la limite de temps pour finir l'épreuve.



- Point d'interrogation : Modifie légèrement de façon aléatoire les caractéristiques du véhicule (Vitesse maximum, dégats, Fuel, etc...).



- Jeton : Permet de jouer au Jack-pot.

## **OBSTACLE**

Ces objets restent sur le circuit et influencent le véhicule à chaque fois qu'il passe dessus.



- Speed-Up : Force le véhicule à une vitesse élevée pendant quelques secondes



- Flèches : Induisent une force dans la direction aléatoire.



- Bumper : Envoie le véhicule dans une direction aléatoire.



- Glue : Ralentit considérablement le véhicule.



- Verglas

## VII - COMMANDES

Le Jeu se joue uniquement au joystick :

- Droite pour tourner dans le sens des aiguilles d'une montre
- Gauche pour tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
- Bouton de tir pour accélérer
- Relâcher le bouton de tir pour le frein moteur
- Bas pour freiner (sans le bouton de tir)
- Haut pour déclencher le canon
- Bas puis bouton de tir pour la marche arrière (uniquement lorsque le véhicule est arrêté).

Il est possible de freiner en maintenant le bouton de tir appuyé.

# **JUPITER'S MASTERDRIVE**

## **AMIGA REFERENCE CARD**

### **I - NECESSARY EQUIPMENT**

JUPITER'S MASTERDRIVE functions on Amiga 500, 1000\* and 2000.

\* To load JUPITER'S MASTERDRIVE on A1000, you must first load the kickstart of 1.2 or more.

JUPITER'S MASTERDRIVE is played with a joystick. If you want to play in the two player mode, insert a second joystick into the mouse's outlet.

### **II - LOADING INSTRUCTIONS**

- Turn off your computer.
- Insert the game disk.
- Turn on your computer.
- The program will load automatically.

# **ATARI ST REFERENCE CARD**

## **I - NECESSARY EQUIPMENT**

JUPITER'S MASTERDRIVE functions on Atari 520, 1040 and on STe.

You must have a color monitor.

JUPITER'S MASTERDRIVE is played with a joystick. If you want to play in the two player mode, insert another joystick in the mouse's outlet.

## **II - LOADING INSTRUCTIONS**

- Turn off your computer.
- Insert the game disk.
- Turn on your computer.
- The program will load automatically.

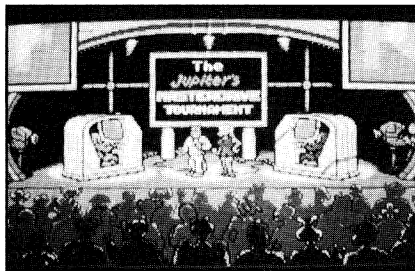


At the dawn of the fifth millenium...  
All forms of violent sports having been banned on Earth,  
P.O.F. Corporation, the most important in the entertainment  
industry, has relaunched the interest of mechanical sports by  
installing a radio-commanding system which permits  
the players to pilot all sorts of vehicles  
from one console, all without danger  
to the drivers or the spectators.

After an intensive study, the learned researchers  
of P.O.F. Corp. decided to install the structure of their  
gigantic project in the system of Jupiter, long recognized as the  
meeting place of all players from the galaxy and elsewhere...

The control base was implanted into the planet itself  
and the different circuits on the natural satellites around it.

Since then,  
millions of spectators come every year to plunge  
themselves into the vicious atmosphere of Jupiter and  
watch the numerous qualification trials organized  
in sight of the grand finale:  
**MASTERDRIVE.**



## I - THE LAP TRIALS

The lap trials take place on the nine moons of Jupiter.

They consist of different types of circuits and routes; thus the different types of vehicles have their own characteristics.

On each moon are two circuits on which the following takes place:

### 1 - Race

The players must complete the prespecified number of laps in a minimal amount of time. Three vehicles participate in this test.

### 2 - Bonus Track

The players must accumulate a certain number of bonuses which appear one by one on the circuit. Their placement is signaled by a radar which has a time limit. Two vehicles participate in this lap trial.

Once the game is loaded, press F1 to choose the ONE PLAYER mode or press F2 for TWO PLAYERS. You can also press the fire button of the joystick corresponding to your choice.

In the TWO PLAYER mode, each participant can follow his vehicle's movements on his own individual screen. The ONE PLAYER mode only has one big screen.

## II - TRAINING

Training is invaluable for all novice players. It permits the player to familiarize himself with the different vehicles and circuits.

When the screen showing Jupiter and its satellites appears, the player is in TRAINING and possesses 1500 credits.

By moving the cursor on one of the moons and pressing the button, two windows appear which represent the two circuits and contain different information :

### \* RACE \*

PRICE- The price to pay to access the circuit.

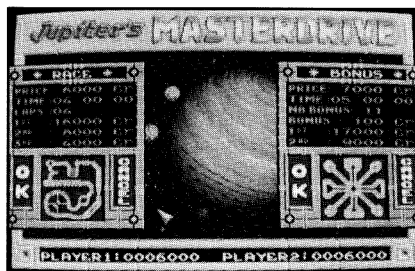
TIME - The time limit to finish the test.

LAPS - The number of laps to complete.

1st - First prize awarded to the player who finishes in first place.

2nd - Second prize awarded to the player who finishes in second place.

3rd - Third prize awarded to the player who finishes in third place.



# MANUAL

---

## \* BONUS \*

- PRICE - The price to pay to access the circuit.
- TIME - The time limit.
- Nb. BONUS - The number of bonuses remaining in the test.
- BONUS - The amount of money obtained for each bonus acquired.
- 1st - First prize awarded to the player who finishes in first place.
- 2nd - Second prize awarded to the player who finishes in second place.

The amount of money that each player possesses appears at the bottom of the screen.

With the cursor, press on the “OK” key corresponding to the desired circuit before beginning the lap trial. Press on “CANCEL” to choose another moon.

In the TWO PLAYER mode, each player must pay the registration fee.

Once the lap trial is over, a table appears indicating the results. Each player must then press the fire button on the joystick to return to the circuit selection screen.

If one of the players does not possess enough credits to participate in a lap trial, this part is over for him.

In the TRAINING mode, a player can compete in as many lap trials as he likes as long as he has enough money to participate.

### III - TOURNAMENT

To win the tournament as many times as possible is the goal of all players of MASTERDRIVE.

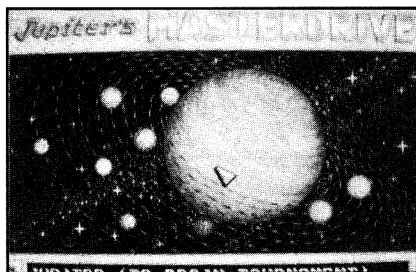
To begin the tournament, move the cursor on the planet Jupiter and press the fire button.

Each player begins with 10 000 credits and participates in all of the lap trials, satellite by satellite, in order of increasing difficulty.

There is no participation fee required; the credits are used to buy another vehicle in case of destruction and to buy higher performance equipment.

The characteristics of the circuits (Time, Number of laps remaining, Number of bonuses to accumulate, Earnings) are different from the TRAINING mode and are indicated before each lap trial.

If a player's vehicle is destroyed during a lap trial, 5000 credits are subtracted automatically from his account before being able to buy another vehicle to continue the tournament. If the player does not possess the required sum, this part is over for him.



The table of the results, in addition to the normal information, indicates each player's number of MASTERDRIVE points which are distributed between the tournament participants depending on their ranking at the end of each lap trial (5 points for first place, 3 points for second place, and 1 point for third).

## IV - THE SHOP

Before each lap trial, either in TRAINING or TOURNAMENT mode, the players go to the shop where they can buy higher performance equipment for their vehicle and play in the Jackpot.

The different options proposed are:

ENGINE	- Increases the maximum speed of the vehicle.
CANNON	- The vehicle touched momentarily loses control.
TURBO	- Improves the acceleration of the vehicle and slightly increases its speed.
BRAKES	- Improves the braking capacity.
ARMOUR	- Increases the shock resistance of the vehicle.
FUEL TANK	- Reduces the vehicle's consumption.

Each option is available in three models of increasing power.

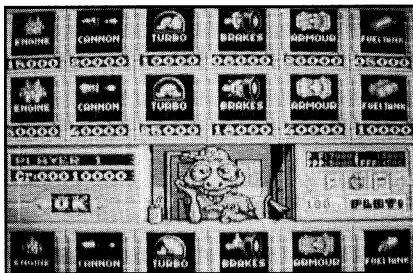
The line at the bottom of the screen represents the options already installed on the vehicle (each vehicle is entirely equipped with the weakest level equipment).

The price of these options is indicated below each.

To buy an option (if the player has enough credits), move the cursor on the model desired and press the fire button.

After buying an option, it is impossible to take a lower-performance model.

If a vehicle is destroyed during a lap trial, all of the options previously bought are lost.



It is also possible to play for the Jackpot with the tokens that the players are able to accumulate on the circuits during the lap trials (the number of tokens that a player possesses is indicated on the Jackpot). To play, press “PLAY!”.

Press “OK” to leave the shop.

*NOTE: In the TWO PLAYER mode, the participants go one after the other into the shop.*

## V - THE PROGRESSION OF THE LAP TRIALS

At the beginning of each lap trial, the message “GET READY” appears. The players should then press on the joystick button to begin.

For each player, the Command Table indicates:

- The time running since the beginning of the lap trial (Time).
- The speed of the vehicle in kilometers per hour (Speed).
- The number of laps completed during the lap trials or the number of bonus points accumulated (Nb.).
- The credits accumulated on the circuit during the current lap trial (Cr.).
- The small screen to the side of the clock is only used for the lap trials and the bonus tracks and shows the bonus to take when it appears on the circuit.

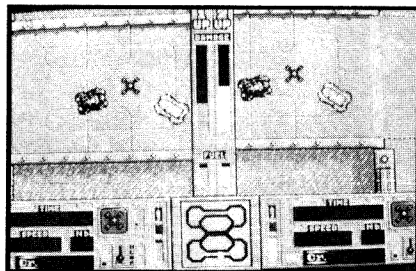
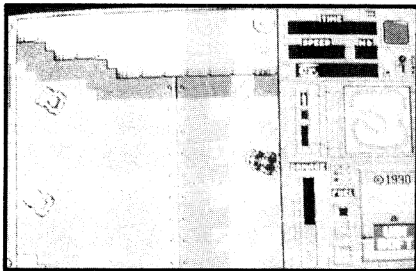
There are three gauges per player and show:

- The amount of damage that the vehicle can yet endure before being destroyed (Damage).
- The quantity of fuel remaining (Fuel). Running out of gas does not stop the vehicle but slows it down considerably.
- The quantity of ammunition. The light marked with an “R” above the gauge indicates the present state of the cannon: green when it is ready for use and red when it needs to cool down.

If one of these three elements is missing, the corresponding gauge will flash.

The circuit card permits each player to find his vehicle. For the Bonus Tracks, it also indicates the site of a bonus by a flashing signal.





## VI - THE OBJECTS

### OBJECTS TO ACQUIRE



- Regenerator: Repair the vehicle.



- Fuel: Increase the fuel level.



- Ammunition: Reload eight cannonballs.

*NOTE: To avoid wasting, these three elements can only be acquired when the corresponding reserve is half-empty (the gauge will blink to notify you).*



- Credits.



- Invincibility: Inhibits the sensitivity to shocks during a certain time (the damage gauge will indicate the duration of this option).



- Time: Increase the time limit to finish the test.



- Question Mark: Slightly modifies at random the characteristics of the vehicle (Maximum speed, Damage, Fuel, etc...).



- Token: Play for the Jackpot.

## OBSTACLES

These objects stay on the circuit and influence the vehicle each time it passes.



- Speed up: Increased speed for several seconds.



- Arrows: Lead a force in the direction indicated.



- Bumper: Send the vehicle in a random direction.



- Glue: Considerably slow down the vehicle.



- Ice.

## VII - COMMANDS

The game is uniquely played with the joystick:

- Right to turn clockwise.
- Left to turn counter-clockwise.
- Fire button to accelerate.
- Release the fire button to slow down the motor.
- Downwards to brake (without the fire button).
- Upwards to release the cannon.
- Downwards plus the fire button to reverse (only when the vehicle is stopped).

It is possible to brake while pressing the fire button.

# **JUPITER'S MASTERDRIVE**

## **REFERENZKARTE FÜR JUPITER'S MASTERDRIVE AUF AMIGA**

### **I - NOTWENDIGES ZUBEHÖR**

JUPITER'S MASTERDRIVE funktioniert auf AMIGA 500, 1000\* und 2000.

\* Um JUPITER'S MASTERDRIVE auf AMIGA 1000\* zu laden, muß man zuerst den Kickstart 1.2, oder mehr, laden.

JUPITER'S MASTERDRIVE wird mit dem Joystick gespielt. Wenn Sie zu zweit spielen möchten, schließen Sie einen zweiten Joystick anstelle der Maus an.

### **II - LADEANWEISUNGEN**

- Schalten Sie Ihren Computer aus.
- Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk ein.
- Nehmen Sie Ihren Computer wieder in Betrieb.
- Das Programm wird dann automatisch geladen.

# **REFERENZKARTE FÜR JUPITER'S MASTERDRIVE AUF ATARI ST**

## **I - NOTWENDIGES ZUBEHÖR**

JUPITER'S MASTERDRIVE funktioniert auf ATARI 520, 1040 und STE. Außerdem brauchen Sie einen Farbmonitor.

JUPITER'S MASTERDRIVE wird mit dem Joystick gespielt. Wenn Sie zu zweit spielen möchten, schließen Sie einen zweiten Joystick anstelle der Maus an.

## **II - LADEANWEISUNGEN**

- Schalten Sie Ihren Computer aus.
- Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk ein.
- Nehmen Sie Ihren Computer wieder in Betrieb.
- Das Programm wird dann automatisch geladen.

## **SEHR GEEHRTE DAMEN UND HERREN!**

WIR LADEN SIE ZU EINER REISE IN DIE WELT VON MORGEN EIN. NEHMEN SIE AM MASTERDRIVE TEIL: EIN INTER-GALAKTISCHES RENNEN, BEI DEM SICH PILOTEN FERNER WELTEN MESSEN.

Zu Beginn des fünften Jahrtausends unserer Zeitrechnung...

Übliches Freizeitvergnügen ist out ! Die Erdbewohner begnügen sich nicht mehr mit den laschen Veranstaltungen, die Ihnen geboten werden. Sie wollen mehr und Ihre Unzufriedenheit artet in einen Aufstand aus !

Glücklicher Weise schaltet sich die P.O.F. Corporation, die mächtigste aller Freizeitindustrien, ein.

Der Motorsport, der seit langer Zeit verbannt war, erlebt eine Wiedergeburt. Berauschte Rennen, waghalsige Piloten und fahrerisches Können sind wieder gefragt.

Um Ihr gigantisches Projekt zu verwirklichen, haben sich die drei Köpfe der P.O.F. Corporation etwas außergewöhnliches ausgedacht :

Das MASTERDRIVE findet auf den neun Monden des Jupiter-Systems statt. Die Piloten bestreiten auf den Pisten karger Mondlandschaften riskante und nervenzermürbende Rennen. Dank einer zentralen Fernsteuerung, die auf dem Planeten Jupiter installiert worden ist, können die Piloten gefahrlos die gewagtesten Manöver ausführen.

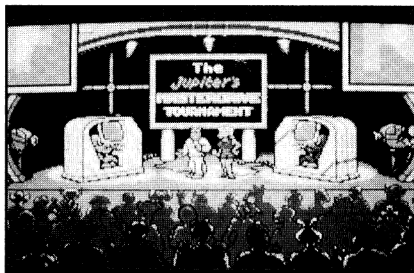
- 18 verschiedene Rennstrecken erwarten SIE.

- Jeder Mond hat seine Eigenheiten : Unterschiedliche Landschaften, Fahrzeuge und Schwerkrftsbedingungen sorgen für viel Abwechslung.

- Zahlreiche Hindernisse lauern überall auf der Piste: Bumper, klebrige Pfützen, Glatteis, Pfeile, Speed-up...

- Sie können einige Boni kassieren: Kraftstoff, zeitweilige Unbesiegbarkeit, Wiederbelebung, Überraschungsbonus...

Setzen Sie sich hinter das Steuer Ihres Rennschlittens und gehen Sie an den Start des **JUPITER'S MASTERDRIVE** !



## I - DIE RENNEN

Die Rennen finden auf den neun Jupiter Monden statt.

Diese Monde umfassen verschiedene Rennstrecken und Pisten sowie unterschiedliche Fahrzeuge, die ihre Besonderheiten haben.

# **BEDIENUNGSANLEITUNG**

Auf jedem Mond befinden sich zwei verschiedene Strecken, auf denen folgende Rennen stattfinden :

## **1 - Das Rennen (Race)**

Die Spieler müssen die vorgegebene Rundenzahl so schnell wie möglich absolvieren. Drei Fahrzeuge nehmen am Rennen teil.

## **2 - Bonussuche (Bonus track)**

Die Spieler müssen die Boni aufsammeln, die nach und nach auf der Piste erscheinen und vom Radar angegeben werden ; dies muß so schnell wie möglich geschehen. Zwei Fahrzeuge nehmen an diesem Rennen Teil.

Wenn das Spiel geladen ist, drücken Sie auf F1, um den Ein-Spieler-Modus zu wählen, oder auf F2, um den Zwei-Spieler-Modus zu wählen (oder drücken Sie auf den entsprechenden Knopf Ihres Joysticks).

Im Zwei-Spieler-Modus kann jeder Spieler sein Fahrzeug auf dem eigenen Bildschirm (Split-Screen) verfolgen. Im Ein-Spieler-Modus gibt es nur einen einzigen großen Bildschirm.

## **II - TRAINING**

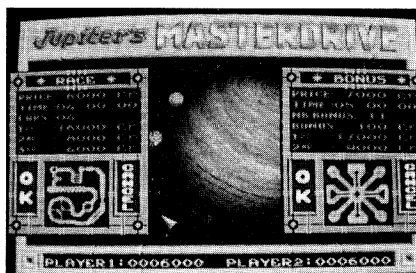
Das Training ist für jeden Anfänger unerlässlich. Es ermöglicht, sich mit den verschiedenen Strecken und Fahrzeugen vertraut zu machen. Wenn der Planet Jupiter mit seinen Satelliten auf dem Bildschirm erscheint, ist der Spieler im Trainingsmodus und verfügt über 15000 Kredite (Credits).



Wenn Sie den Cursor auf einen der Monde richten und auf den Knopf drücken, erscheinen zwei Fenster, die die zwei Rennstrecken zeigen und verschiedene Hinweise enthalten:

## \* RACE \*

PRICE	-	Das Startgeld
TIME	-	Das Zeitlimit um das Rennen zu beenden
LAPS	-	Die Rundenzahl
1st	-	Erster Preis
2nd	-	Zweiter Preis
3rd	-	Dritter Preis



## \* BONUS \*

PRICE	-	Das Startgeld
TIME	-	Das Zeitlimit
BONI	-	Die Bonizahl um das Rennen zu beenden
BONUS	-	Die erhaltene Geldsumme für den aufgesammelten (Nb.) Bonus
1st	-	Erster Preis
2nd	-	Zweiter Preis

## **BEDIENUNGSANLEITUNG**

Die Geldsumme jedes einzelnen Spielers erscheint am unteren Rand des Bildschirms.

Mit Hilfe des Cursors betätigen Sie die OK-Taste, die der gewünschten Rennstrecke entspricht, um mit dem Rennen zu beginnen ; sonst drücken Sie auf 'CANCEL', um einen anderen Mond zu wählen.

Im Zwei-Spieler-Modus muß jeder Spieler das entsprechende Startgeld zahlen.

Wenn das Rennen beendet ist, erscheint eine Tafel mit den Ergebnissen. Jeder der Spieler muß dann auf den Knopf seines Joysticks drücken, um zum Bild (Screen) mit den verschiedenen Rennstrecken, die zur Wahl stehen, zurückzukommen.

Wenn ein Spieler nicht mehr genug Kredite besitzt, um an einem Rennen teilnehmen zu können, ist die Partie für Ihn zu Ende.

Im Trainingsmodus kann ein Spieler an ein und dem selben Rennen teilnehmen, so oft er möchte, wenn er genug Geld besitzt.

### **III - MEISTERSCHAFT**

Ziel des Spielers ist, der am MASTERDRIVE teilnimmt, so viele Meisterschaften wie möglich zu gewinnen.

Um eine Meisterschaft zu beginnen, richten Sie den Cursor auf den Planeten Jupiter und betätigen den Knopf.

Jeder Spieler fängt mit 10000 Krediten an und nimmt an jeder Meisterschaft teil, Satellit nach Satellit, bei zunehmendem Schwierigkeitsgrad.

Es gibt kein Startgeld zu zahlen ; die Kredite dienen dazu, ein neues Fahrzeug zu kaufen, falls dies zerstört worden ist, und ein besseres Equipment zu kaufen.

Die Eigenheiten der einzelnen Rennstrecken (Zeit, vorgegebene Rundenzahl, Zahl der aufzusammelnde Boni, Gewinne) unterscheiden sich von denen des Trainingsmodus und werden vor jedem Rennen angegeben.



Falls das Fahrzeug eines Spielers im Lauf eines Rennens zerstört wird, werden automatisch 5000 Kredite von seinem Konto abgeboben, um ein neues Fahrzeug zu kaufen, damit die Meisterschaft fortgeführt werden kann. Wenn er nicht die nötige Summe besitzt, ist die Partie für ihn zu Ende.

Die Tafel mit den Ergebnissen gibt außer den gewohnten Informationen die 'MASTERDRIVE' Punktzahl jedes einzelnen Spielers an, diese Scores dienen dazu, die Rangfolge nach jedem Rennen aufzustellen : 5 Punkte für den Ersten der durchs Ziel fährt, 3 Punkte für den Zweiten, 1 Punkt für den Dritten.

## IV - DAS GESCHÄFT (Shop)

Vor jedem Rennen, ob im Trainings - oder im Meisterschaftsmodus, gehen die Teilnehmer in ein Geschäft, wo Sie besseres Equipment für ihre Fahrzeuge kaufen und Jackpot spielen können.

Folgende Optionen stehen zur Wahl :

## BEDIENUNGSANLEITUNG

- ENGINE (Motor) - Erhöht die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs
- CANNON - Ermöglicht das getroffene Fahrzeug zeitweilig außer Kontrolle geratzulassen
- TURBO - Verbessert die Beschleunigung und erhöht ein wenig die Geschwindigkeit des Fahrzeugs
- BRAKES (Bremsen) - Erhöht die Bremskraft
- ARMOUR (Schild) - Verbessert die Widerstandskraft des Fahrzeugs
- FUEL TANK (Tank) - Verringert den Kraftstoffverbrauch des Fahrzeugs

Jede Option ist in drei verschiedenen Modellen verfügbar, mit steigender Kapazität.

Die Linie am unteren Bildschirmrand stellt die Optionen dar, mit denen das Fahrzeug bereits ausgestattet ist (jedes Fahrzeug ist mit einer Standardausrüstung versehen).

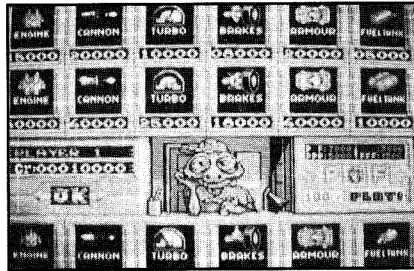
Der Preis der einzelnen Optionen ist unter jeder Option angegeben.

Um eine Option zu kaufen (falls Sie genug Kredite haben), richten Sie den Cursor auf das gewünschte Modell und drücken auf den Knopf.

Nachdem Sie eine Option gekauft haben, ist es unmöglich, diese Option gegen ein minderes Modell zu tauschen.

Falls ein Fahrzeug im Lauf eines Rennens zerstört wird, verliert man alle gekauften Optionen.

Man kann auch am Jackpot teilnehmen, indem man die Chips, die auf der Piste liegen, während des Rennens aufammelt (die Zahl der Chips die ein Spieler besitzt, ist auf dem Jackpot angegeben). Um zu spielen drücken Sie auf 'PLAY!'.



Drücken Sie auf 'OK', um das Geschäft zu verlassen.

Anmerkung : Im Zwei-Spieler-Modus gehen die Teilnehmer einer nach dem anderen ins Geschäft.

## V - ABLAUF EINES RENNENS

Am Anfang jedes Rennens, wenn der Schriftzug 'GET READY' auf dem Bildschirm erscheint, müssen die Spieler auf den Knopf Ihres Joysticks drücken, damit das Rennen beginnen kann.

Die Bordtafel gibt jedem der Spieler folgende Informationen an :

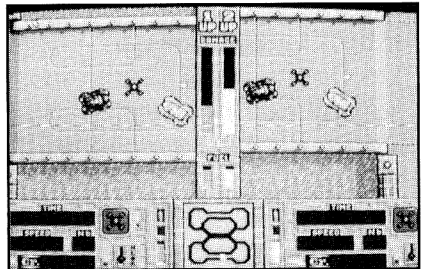
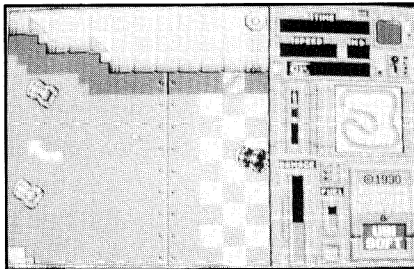
- Die bereits abgelaufene Zeit des Rennens (Time)
- Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs in km/h (Speed)
- Die Zahl der bereits gefahrenen Runden während des Rennens oder die Zahl der aufgesammelten Boni um in Genuß des Bonus (Nb.) zu kommen
- Die während des Rennens auf der Piste aufgesammelten Kredite (Cr.)
- Der Bildschirm neben der Stoppuhr wird nur während der Bonisuche benutzt und dient dazu, den aufzusammelnden Bonus zu sichten, so wie er auf der Piste erscheint.

Es gibt drei Säulen pro Spieler, die Folgendes darstellen:

- Die Höhe der Schäden die ein Fahrzeug noch aushalten kann, bevor es zerstört wird (Damage)
- Die Kraftstoffreserven (Fuel). Wenn der Kraftstoff ausgeht, bleibt das Fahrzeug zwar nicht stehen, aber seine Geschwindigkeit nimmt merklich ab.
- Munitionsvorrat. Ein mit einem 'R' gekennzeichnetes Lämpchen über dieser Säule gibt an, ob die Kanone schießbereit ist oder nicht : Wenn die Säule grün ist, kann die Kanone benutzt werden ; wenn sie rot ist, muß man warten bis die Kanone abgekühlt ist.

Falls eins dieser drei Dinge fehlen sollte, fängt die entsprechende Säule an zu blinken.

Die Karte der Strecke ermöglicht es jedem Spieler, sein Fahrzeug zu orten. Außerdem gibt Sie den Bonus bei der Bonisuche durch einen blinkenden Punkt an.



## **VI - DIE TEILE**

### **DIE AUFZUSAMMELNDEN TEILE**



- Regenerator : Repariert die Fahrzeuge



- Kraftstoff : Steigert die Kraftstoffreserven



- Munition: Gibt acht zusätzliche Kugeln für die Kanone

*Anmerkung : Um jede Art von Verschwendung zu verhindern, können diese 3 Teile nur aufgesammelt werden, wenn die entsprechende Reserve halb leer ist (die entsprechende Säule fängt dann an zu blinken).*



- Kredite



- Unbesiegbarkeit : Garantiert die Widerstandsfähigkeit während einer bestimmten Zeit (Die Säule die die Höhe der Schäden anzeigt, gibt dann die Dauer dieser Option an).



- Time : Schiebt das Zeitlimit hinaus, um das Rennen zu beenden.



- Fragezeichen : Modifiziert leicht - und dies ohne System - die Charakteristika des Fahrzeugs(Höchstgeschwindigkeit, Schäden, Kraftstoff, usw...)



- Chip : Ermöglicht es, am Jackpot teilzunehmen

# BEDIENUNGSANLEITUNG

## HINDERNISSE

Diese Teile bleiben auf der Strecke liegen und beeinflussen das Fahrzeug, jedesmal wenn es drüber fährt.



- Speed-up : Zwingt das Fahrzeug während einiger Sekunden schneller zu fahren



- Pfeile : Verändern die Fahrtrichtung des Fahrzeugs ; das Fahrzeug fährt dann in die Richtung, in die der jeweilige Pfeil zeigt



- Bumper : Katapultiert das Fahrzeug in irgendeine Richtung



- Klebrige Pfütze: Bremst das Fahrzeug erheblich ab



- Glatteis

## VI - FUNKTIONEN

Das JUPITER'S MASTERDRIVE Spiel wird nur mit dem Joystick gespielt :

- Nach rechts um im Uhrzeigersinn zu fahren
- Nach links um entgegen dem Uhrzeigersinn zu fahren
- Feuerknopf um zu beschleunigen
- Feuerknopf loslassen um mit dem Motor zu bremsen
- Nach unten um zu bremsen
- Nach oben um mit der Kanone zu feuern
- Nach unten und Feuerknopf für den Rückwärtsgang (nur wenn das Fahrzeug steht)

Auch wenn der Feuerknopf gedrückt ist, kann man bremsen.



# **JUPITER'S MASTERDRIVE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO AMIGA**

## **I - MATERIALE NECESSARIO**

JUPITER'S MASTERDRIVE gira su AMIGA 500, 1000 e 2000.

- Per caricare JUPITER'S MASTERDRIVE su A2000, dovete prima caricare il Kickstart 1.2 o più.

Si gioca a JUPITER'S MASTERDRIVE col joystick. Se siete due giocatori a voler giocare, collegate un secondo joystick al posto del mouse.

## **II - ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

- spegnete il computer
- inserite il dischetto JUPITER'S MASTERDRIVE
- riaccendete il computer
- il gioco caricherà automaticamente

# **ISTRUZIONI DI CARICAMENTO ATARI ST**

## **I - MATERIALE NECESSARIO**

JUPITER'S MASTERDRIVE gira su ATARI 520, 1040 e su STE.  
Necessita di un monitor a colori.

Si gioca a JUPITER'S MASTERDRIVE col joystick. Se siete due giocatori a voler giocare, collegate un secondo joystick al posto del mouse.

## **II - ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

- spegnete il computer
- inserite il dischetto JUPITER'S MASTERDRIVE
- riaccendete il computer
- il gioco caricherà automaticamente

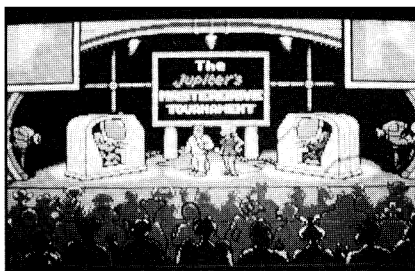
All' alba del quinto millenario...

Essendo stata poscritta qualsiasi forma di sport violento sulla Terra, la P.O.F. Corporation, allora la più importante industria di svaghi, rilancia l'interesse per gli sports meccanici, portando a termine un sistema di telecomando che permette ai partecipanti di pilotare qualunque tipo di veicolo a partire da una stessa console, senza alcun pericolo per i concorrenti e per gli spettatori.

Dopo uno studio approfondito, gli eminenti ricercatori della P.O.F. Corporation decidono di installare la Struttura del loro gigantesco progetto su Giove, da tempo riconosciuto come il luogo d'incontro di tutti i giocatori della galassia e d'altrove...

La base di controllo venne fondata sul pianeta stesso, e i vari circuiti sui suoi satelliti naturali.

Da allora, ogni anno, dei milioni di spettatori giungono per tuffarsi nell'aria viziata di Giove per assistere alle numerose gare di qualificazione organizzate in previsione della grande finale del **MASTERDRIVE**.



## I - LE PROVE

Le prove si svolgono sulle nove lune di Giove.

Queste ultime comportano vari tipi di circuiti e di strade e vari tipi di veicoli, ciascuno con le proprie aratteristiche.

Su ogni luna si trovano due circuiti sui quali si svolgono le seguenti prove :

1 - La Gara (race)

I giocatori devono percorrere il numero di giri previsti nel minor tempo possibile. Tre veicoli partecipano a questa prova.

2 - La ricerca di bonus (bonus track)

I giocatori devono raccogliere un certo numero di bonus che compaiono uno per volta sul circuito e che vengono segnalati dal radar ; questo in un tempo limitato. Due veicoli partecipano a questa prova.

Dopo aver caricato il gioco, schiacciate su F1 per scegliere l'opzione UN GIOCATORE o F2 per l'opzione DUE GIOCATORI (o premete il pulsante corrispondente del joystick).

Nell' opzione DUE GIOCATORI, ogni partecipante puo' seguire lo spostamento del suo veicolo sul suo schermo individuale. L'opzione UN GIOCATORE COMPORTA un solo schermo, più grande.

## II - ALLENAMENTO

L'allenamento è indispensabile per tutti i giocatori debuttanti.

Permette di familiarizzare con i circuiti e i veicoli.

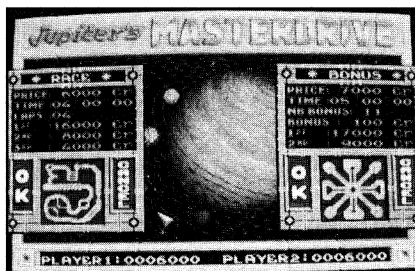
Quando lo schermo che rappresenta Giove con i suoi satelliti appare, il giocatore si trova nella funzione ALLENAMENTO e appare, il

giocatore si trova nella funzione ALLENAMENTO e possiede 1500 crediti.

Spostando il cursore su una delle lune e premendo poi il pulsante, compaiono due finestre che rappresentano i due circuiti e che comportano varie informazioni :

## \* RACE \*

PRICE	-	Il prezzo da pagare per poter accedere al circuito
TIME	-	Il limite di tempo consentito per finire la prova
LAPS	-	Il numero di giri da compiere
1st	-	Il premio concesso al giocatore arrivato per primo
2st	-	Il premio concesso al giocatore arrivato per secondo
3st	-	Il premio concesso al giocatore arrivato per terzo



## \* BONUS \*

PRICE	-	Il prezzo da pagare per poter accedere al circuito
TIME	-	Il limite di tempo consentito
Nb. BONUS	-	Il numero di bonus da raccogliere per concludere la prova
BONUS	-	I soldi ottenuti per ogni bonus raccolto
1st	-	Il premio concesso al giocatore arrivato per primo

2st - Il premio concesso al giocatore arrivato per secondo

I soldi che ogni giocatore possiede sono scritti in basso allo schermo. Con l'aiuto del cursore, schiacciare allora sul tasto 'OK' corrispondente al circuito desiderato per cominciare la prova ; altrimenti schiacciate su 'CANCEL' per scegliere un'altra luna. Nell' opzione DUE GIOCATORI, ogni giocatore deve pagare il prezzo di iscrizione del circuito.

Una volta conclusasi la prova, appare una tabella che indica i risultati. Ogni giocatore deve allora schiacciare sul bottone di fuoco del joystick per tornare allo schermo di selezione dei circuiti.

Se uno dei giocatori non ha più abbastanza crediti per partecipare a una prova, la partita è allora finita per lui.

Nella funzione allenamento, un giocatore puo' concorrere a una gara tante volte quante ne desidera, a condizione che abbia abbastanza soldi per parteciparvi.

## III - TORNEO

Vincere il maggior numero di tornei è lo scopo di ogni giocatore di MASTERDRIVE.

Per cominciare il torneo, posizionare il cursore sul pianeta Giove e premere sul bottone.

Ogni giocatore comincia con 10 000 crediti e partecipa a tutte le prove, satellite dopo satellite, nell'ordine di difficoltà crescente.

Non c'è un prezzo di partecipazione da pagare ; i crediti servono a ricomperare un veicolo nel caso quest'ultimo fosse distrutto e a comperare un equipaggiamento più perfezionato.

Le caratteristiche dei circuiti (tempo, Numero di giri da compiere, Numero di bonus da raccogliere, Premi) sono diversi che nell'opzione ALLENAMENTO e sono indicate prima di ogni gara.



Se il veicolo di un giocatore è distrutto nel corso di una gara, 5000 crediti sono automaticamente addebitati al suo conto per poter ricomperare un veicolo per continuare il torneo. Se non possiede la somma richiesta, il torneo è finito per lui.

La tabella dei risultati, in più delle solite indicazioni, indica per ogni giocatore in numero di punti 'MASTERDRIVE', che servono a riconsiderare i giocatori del torneo in funzione del loro posto in classifica alla fine di ogni prova (5 punti per il primo giocatore che ha passato il traguardo, 3 punti per il secondo e 1 per il primo).

## IV - IL NEGOZIO (shop)

Prima di ogni prova, che sia in ALLENAMENTO o in TORNEO i giocatori passano dal negozio dove possono comperare del materiale più perfezionato per il loro veicolo e giocare al Jack-pot.

Le varie opzioni proposte sono :

ENGINE (motore) - aumenta la velocità massima del veicolo

- |                       |  |
|-----------------------|--|
| CANNONE               | - consente di far perdere momentaneamente il controllo al veicolo colpito    |
| TURBO                 | - Migliora l'accelerazione del veicolo e aumenta leggermente la sua velocità |
| BRAKES (freni)        | - aumenta la capacità dei freni  |
| ARMOUR (armatura)     | - migliora la resistenza del veicolo ai colpi                                |
| FUEL TANK (serbatoio) | - riduce il consumo del veicolo  |

Ogni opzione è disponibile in tre modelli di potenza in ordine crescente.

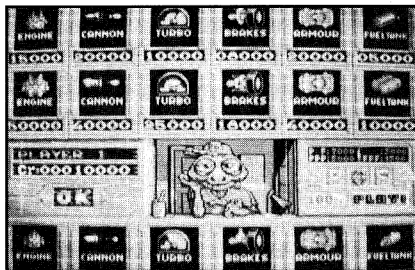
La linea in basso allo schermo rappresenta le opzioni già installate sul veicolo (ogni veicolo alla base è fornito completamente equipaggiato al livello più debole).

Il prezzo delle opzioni è indicato sotto ciascuna di esse.

Per comperare una opzione (se il giocatore ha abbastanza crediti), posizionare il cursore sul modello scelto e schiacciare il bottone.

Dopo aver comperato una opzione, è impossibile riprendere un modello meno perfezionato.

Se un veicolo viene distrutto durante una gara, tutte le opzioni comperate vanno perdute.





E' egualmente possibile giocare al Jack-pot grazie a dei gettoni che i giocatori possono raccogliere sui circuiti durante le gare (il numero di gettoni che un giocatore possiede è indicato sul Jack-pot). Per giocare, schiacciate su 'PLAY !'

Schiacciate su 'OK' per uscire dal magazzino.

**N.B. :** *nell'opzione DUE GIOCATORI, i partecipanti passano l'uno dopo l'altro nel magazzino.*

## **V - SVOLGIMENTO DELLE GARE**

All' inizio di ogni gara, quando appare il messaggio 'GET READY', i giocatori dovranno schiacciare sul bottone di fuoco del loro joystick per cominciare.

La Tabella dei comando indica, per ogni giocatore :

- il tempo trascorso dall' inizio della prova (time)
- la velocità del veicolo in km/ora (speed)
- il numero di giri compiuti per le gare di corsa o il numero di bonus raccolti per le ricerche di bonus (Nb)
- i crediti raccolti sul circuito durante la gara in corso (Cr)
- il piccolo schermo vicino al contatore del tempo è usato solo nelle gare di ricerca di bonus e serve a visualizzare il bonus da raccogliere come appare sul circuito

Vi sono tre tipi di misuratori per ogni giocatore e segnalano :

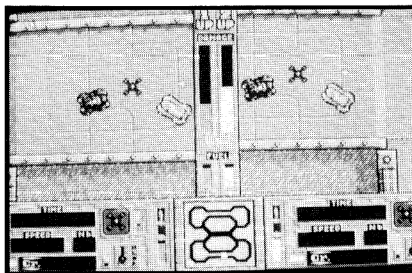
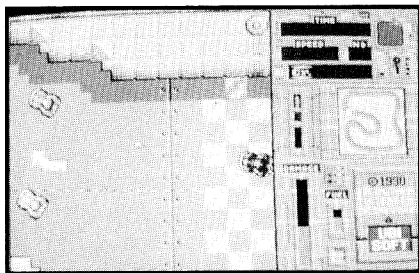
- la quantità di danni che il veicolo puo' ancora sopportare prima di essere distrutto (damage)
- la quantità di carburante che resta (fuel). Esser senza benzina non

arresta il veicolo ma lo rallenta considerevolmente.

- la quantità di munizioni. La spia segnata con un' R al di sopra di questo misuratore indica lo stato del cannone : verde quando può essere utilizzato, rosso quando bisogna aspettare che raffreddi.

Se uno di questi tre elementi viene a mancare, il misuratore corrispondente si mette a lampeggiare per segnalarlo.

La mappa del circuito consente a ogni giocatore di ritrovare il suo veicolo. Indica anche, per le prove di ricerca di bonus, la posizione di quest'ultimo con un punto luminoso.



## VI - GLI OGGETTI

### OGGETTI DA RACCOGLIERE



- Rigeneratore : ripara il veicolo



- Fuel : aumenta il livello del carburante



- Munizioni : aggiunge otto colpi al cannone

**N.B. :** *Per evitare lo spreco, questi tre elementi possono essere raccolti soltanto quando la riserva è a metà vuota (il misuratore allora lampeggerà per indicarlo).*



- Crediti



- Invincibilità : inibisce la sensibilità ai colpi durante un certo tempo (il misuratore di danni indicherà allora la durata di questa opzione)



- Time : aumenta il limite di tempo per finire la gara



- Punto interrogativo : modifica leggermente in modo casuale le caratteristiche del veicolo (velocità massima, danni, carburante, ecc...)



- Gettone : permette di giocare al jack-pot.

## **OSTACOLI**

Questi oggetti rimangono sul circuito e influenzano il veicolo ogni volta che ci passa sopra.



- Speed-up : costringe il veicolo a mantenere una grande velocità per qualche secondo



- Frecce : introducono una forza nella direzione puntata



- Bumper : invia il veicolo in una direzione casuale



- Glue : rallenta considerevolmente il veicolo



- Strato di ghiaccio

## VII - COMANDI

Il gioco si comanda solo a partire dal joystick :

- destra per girare nel senso delle lancette di un orologio
- sinistra per girare nel senso contrario delle lancette di un orologio
- bottone di fuoco per accelerare
- rilasciate il bottone di fuoco per frenare con il motore
- in basso per frenare (senza il bottone di fuoco)
- in alto per far funzionare il cannone
- in basso con il bottone di fuoco per la marcia indietro (solo quando la macchina è ferma)

E' possibile frenare mantenendo il bottone di fuoco schiacciato.

# JUPITER'S MASTERDRIVE

## BACKGROUND INFORMATION ON THE P.O.F. Corporation :

The P.O.F. Corporation was founded at the end of 1989. It is composed of :

Patrick DAHER : A graphic artist, Patrick has participated on numerous projects (Zombi, Night Hunter, RTL advertisements, etc...). He only works at night since daylight is harmful to his health.

Olivier MARTY : Responsable for the Atari ST version, Olivier is the programmer for Night Hunter and is the only one to have received his degree (Computer and Electronics Engineer).

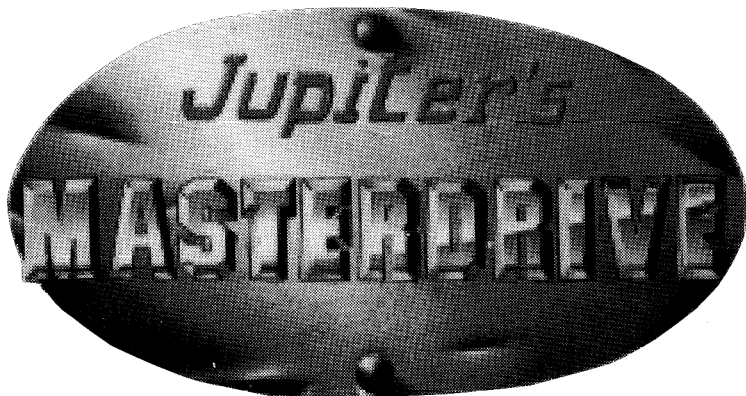
Frédéric SAVOIR: Frédéric is responsable for the AMIGA version and has worked as the programmer for Skateball, Puffy's Saga, and as the director of the RTL ads. He is also in charge of public relations for the group.

Thank you for putting your trust in us.



JUPITER'S MASTERDRIVE is a registered trade mark of UBI SOFT

FRANÇAIS  
ENGLISH  
DEUTSCH  
ITALIANO  
AMIGA-ST



UBI SOFT

Entertainment Software