



**MATRIX  
RAUDERS**

COPYRIGHT © 1990 by PSYGNOSIS LTD.

## CONTROLLI GIOCO

### GIOCO PRINCIPALE

Joystick	Sinistra/Destra	Premi Fuoco per selezionare
Mouse	Sinistra/Destra	Premi fuoco per selezionare
Escape	Balza su spinta	Obbliga la tua navicella a fare 1 salto
Space	Centra fuoco	Obbliga la Vista a centrare la posizione
Fuoco/ Mouse di destra	Armi Fuoco	Colpisci l'arma che possiedi al momento
Mouse di Sinistra	Armi	Cambia arma
Enter	Obiettivo	Mira le armi sugli oggetti
T	Video Triangolo	La griglia appare a triangoli
L	Video Linea	La sezione griglia appare a linee
P	Pausa	Ferma il gioco
J	Espulsione	Quando il sedile catapulta é innescato

### CENTRO RIPARAZIONE

Joystick su	Entra nel gioco	Torna indietro al gioco stesso
Joystick a sinistra	Entra per riparare	Entra nello scomparto riparazione

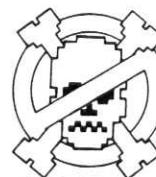
## *c o n t e n t s*

ENGLISH ..... Page 4

FRENCH ..... Page 14

GERMAN ..... Page 23

ITALIAN ..... Page 32



**PIRACY  
IS THEFT**

#### **WARNING**

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### ■ VERSIONE ATARI ST

Inserisci il disco nel drive A:. Poi accendi il monitor o il televisore e dopo, il tuo computer. Inserisci il tuo joystick nella porta joystick 2.

### ■ VERSIONE AMIGA

Accendi il computer ed inserisci il disco. Inserisci il tuo joystick nella porta joystick 2.

#### AVVERTENZE CONCERNENTI IL VIRUS

Questo prodotto è garantito dalla PSYGNOSIS contro il virus. La Psygnosis Ltd. non si assume responsabilità per danni causati al prodotto dall'infezione da virus.

Per evitare l'infezione da virus, assicurati sempre che il tuo computer sia spento per almeno 30 secondi prima di provare a caricare questo gioco.

## MATRIX MARAUDERS

You are now the owner of a new concept in superfast 3D abstract computer racing games – your task will be to both outdrive and out think your opponents in a futuristic no holds barred, first past the post contest.

Matrix Marauders has taken over three man years to develop and has been designed to test the skills of even the most dedicated games enthusiasts world-wide, yourself included.

Dropped from your mother spacecraft in a specially tuned marauder racing pod onto the unique three dimensional circuit, you face ever more challenging levels of difficulty together with even more fearsome opponents as you progress through the game.

Your mission? To emerge victorious as Annihilator One – and so to be accepted as the sole recruit required for the elite Intergalactic Screaming Race Skull Team.

Both you – as Earth One – and the other pilots have already proved to have exceptional abilities during the play-offs on each participating planet.

Yet nothing in the play offs can compare for what is to await you on the awesome **Grid of No Return** constructed by prisoner droids, deep in the bowels of a Black Hole.

For razor sharp reactions are only part of the skills necessary to graduate to the ultimate contest. An extraordinary mind is also required in order to make the colossal number of decisions necessary to emerge victorious.

## SPIELSTEUERUNG

### HAUPTSPIEL

Joystick	Links/Rechts	Drehung wählen (Noch einmal für engere Kurven)
Maus	Links/Rechts	Drehen
Escape	Sprung	Läßt das Fahrzeug springen
Leertaste	Zentrieren	Zentriert die Sicht
Feuerknopf/Rechte Maustaste	Waffe abfeuern	Löst die aktive Waffe aus
Linke Maustaste	Waffenwahl	Schaltet auf nächste Waffe
Enter	Zielen	Stellt die Waffe auf das Objekt ein
T	Dreiecke	Spielsektion als gefüllte Dreiecke
L	Linien	Spielsektion in Liniendarstellung
P	Pause	Stoppt das Spiel
J	Ausstieg	Nur wenn Schleudersitz vorhanden

### REPARATURZENTRUM

Joystick oben	Zum Spiel	Zurück ins Spielfeld
Joystick links	Reparatur	Reparatur-Bucht aufsuchen

## Earth One – Prepare to Descend Your Time Has Come. . . .

Calling all “Death Club” enthusiasts. This is your friendly reporter – Irving The Ghoul Hansen – about to give you a deadly blow by blow commentary on the event that annually tops the sickie ratings – Matrix Marauders.

Here I am once again jostling with the rest of the media observers in the sweaty, smoke filled – if only they’d never been invented those cancer free cigarettes – beer swilling confines of the observation platform hovering in the bowels in one of the less attractive black holes.

But if it’s blood and guts that you want – there’s no better place to be calling the shots from than the Grid of No Return. After all, there’s only one survivor and that my friends means gore galore, courtesy of the losers.

Let’s not forget though that each of the combatants is here of his own free will – and they’re lean and mean and well blooded after returning victorious from the qualifying rounds on their own planets.

And all are driven or consumed with the overwhelming desire to emerge as Annihilator One – and so to be accepted as the solitary annual recruit for the elite Intergalactic Screaming Skull Squadron. And those boys are real nasty sons of bitches.

This time razor sharp aerial dogfight skills will not be enough. For it’s not called the Big One for nothing. It is set apart because it also demands brain throbbing concentration on two distinct levels. Not

sein wird, wenn es ihn einmal erwischt. Der Countdown läuft seinem Ende entgegen. Earth One muß nun seinen Jäger vorbereiten, bevor er das Arsenal der Vernichtung verläßt und in das Spiel einsteigt.

Das Ausrüstungs-Zentrum ist eine große Kaverne, die über einen Schacht mit dem eigentlichen Spielfeld verbunden ist. Selbst ein ernsthaft beschädigtes Schiff kann hier von einer Armee mechanischer Helfer wieder auf Vordermann gebracht werden. Aber nicht kostenlos.

Die einzige Währung, die hier akzeptiert wird, sind die "Battle-Credits" – dieselben Credits, mit denen das Schiff wieder instandgesetzt oder verbessert wird.

Hier ist die Zeit der größte Gegner von Earth One. Jede Sekunde, die er in dieser Sektion verbringt, vergrößert die Vorteile seiner Gegner auf der Oberfläche.

Mit seinem Bordcomputer sucht er die Liste der verfügbaren Ersatzteile durch. Er wählt eine neue Rumpfunterseite – und überweist elektronisch die entsprechenden Credits an den grimmigen Kassierer.

Wie von Geisterhand kommt die Ersatzsektion in Sicht und mächtige Robotarme setzen sie an ihren richtigen Platz. Ein atomares Schweißgerät verbindet sie untrennbar mit dem Haupttrumpf.

Earth One konzentriert sich nun auf das Waffenarsenal -

**Kanonen und Laser** – schießen nur gradlinig.

**Raketen** – fliegen eine lange, bogenförmige Schußbahn.

The seconds were now ticking down. Earth One must now prepare his fighter, before leaving the Arsenal of Doom and entering the game proper.

The centre is a huge modular cavern entered by a shaft from the killing grid. Here a severely damaged craft could be readied for battle once again by an army of mechanical drones. But for a price.

Because down here the only currency accepted is battle credits – the same credits needed to replenish or enhance the offensive capabilities of his ship.

Once again time is not on Earth One's side. For every second spent in this section allows the other competitors to increase their advantage on the surface.

Scrolling through the replacement parts available via his onboard computer, he selected a new undersection – and electronically transmitted the correct number of credits to the grim dome cashier.

At the push of an unseen button the replacement section swung into view and powerful robotic arms eased it into place then atom welded it to the main superstructure.

Earth One concentrated on the Arsenal's weaponry inventory –

**Cannons and lasers** – capable of only firing in straight lines.

**Rockets** – offering a smooth arc long-range trajectory.

**Smart Gun** – able to spew out a constant stream of heat-seeking homing bullets.

**Plasma Weapon** – pumping out projectiles at a speed difficult to detect even using the most advanced electronics.

## Earth One – Klar zum Abheben

### Es geht los . . .

Ich rufe alle "Todesclub"-Fans. Hier ist wieder euer rasender Reporter – Irving "Der Geier" Hansen –, um einen seiner gefürchteten Schlag-auf-Schlag-Kommentare abzuliefern. Diesmal von dem Ereignis, das alljährlich die Hitlisten und Einschaltquoten sprengt – Matrix Marauders.

Wieder einmal sitze ich mit all den anderen Medienbeobachtern in der heißen, verqualmten – hätten die bloß nie diese Gesundheitszigaretten erfunden – und bierdunstgeschwängerten Beobachtungsplattform, die mitten im Herzen eines entlegenen und völlig öden schwarzen Lochs schwebt.

Aber ihr wollt Sieger und Besiegte sehen – und dafür gibt es keinen besseren Platz als die Arena ohne Rückkehr. Nur einer wird überleben und daß, meine Freunde, bedeutet Verlierer ohne Ende.

Denkt aber immer daran, daß alle Mitbewerber aus freien Stücken hier sind – und sie sind herzlos und gemein, denn immerhin haben Sie die Vorentscheidungen auf ihren Heimatwelten gewonnen.

Und alle haben nur eins im Sinn – nämlich Annihilator One zu werden, um der eine Rekrut für das intergalaktische Elite- Rennteam "Die heulenden Totenschädel" zu sein. Und diese Jungs, das sind wahre Bestien.

Diesmal reichen messerscharfe Verfolgungsjagden nicht aus. Nicht umsonst ist dieser Wettkampf so berühmt. Man braucht nämlich auch Grips und eine wahnsinnige Konzentration. Hier geht es nicht nur um Abschießen und Abgeschossenwerden, sondern man muß

## GAME CONTROLS

### MAIN GAME

Joystick	Left/Right	Turn selection (Turn again for tighter turns)
Mouse	Left/Right	Turn head.
Escape	Jump Thrust	Forces craft to make a jump
Space	Centre head	Forces view to centre position
Fire Button/ Right Mouse Button	Fire weapon	Fire the current weapon
Left Mouse Button	Toggle weapons	Changes to another weapon
Enter	Target	Target weapon on object
T	Triangle Disp	Grid section is shown as filled triangles
L	Line Display	Grid section is shown displayed as lines
P	Pause Game	Stop the game
J	Eject	When ejector seat is fitted

### REPAIR CENTRE

Joy Up	Enter game	Go back to the game itself.
Joy Left	Enter repair	Enter the repair bay.

## **MATRIX MARAUDERS**

Mit diesem Spiel hältst Du ein völlig neues Konzept für ein superschnelles, abstraktes 3D Computer-Rennspiel in der Hand - Deine Aufgabe ist es, schneller als Deine Gegner zu fahren und zu denken - in einem futuristischen Wettrennen, dessen einzige Beschränkung in Deiner Leistungsfähigkeit liegt.

Die Entwicklung von Matrix Marauders kostete drei Mannjahre, und es wurde Wert darauf gelegt, auch die Geschicklichkeit der gewieftesten Spielenthusiasten auf eine harte Probe zu stellen, also auch Deine.

Du wirst aus Deinem Mutterschiff in einem speziell getunten Marauder-Renngleiter auf einem einzigartigen dreidimensionalen Kurs abgesetzt. Je weiter Du im Spiel vorankommst, desto schwieriger werden die Herausforderungen und Deine Gegner immer hinterhältiger.

Das Ziel? Siegreich aus dem Rennen hervorzugehen, als Annihilator One - und damit als einziger Rekrut beim intergalaktischen Elite- Rennteam - den "Heulenden Totenschädeln" - aufgenommen zu werden.

Du, als Earth One, und alle anderen Piloten haben auf Ihren Heimatplaneten schon die vorbereitenden Qualifikationsläufe hinter sich gebracht.

Allerdings kann man diese Vorentscheidungen kaum mit dem vergleichen, was jetzt in der gefürchteten "Arena ohne Rückkehr", die von Gefängnisdroiden im Herzen eines schwarzen Loches errichtet wurde, auf Dich wartet.

Blitzartige Reaktionen sind nur ein Teil der erforderlichen Voraussetzungen, um den Wettkampf zu überstehen. Ein ausgesprochen helles Köpfchen ist vonnöten, um die vielen zum Sieg nötigen Entscheidungen zu treffen.

## **WARRANTY LIMITATIONS**

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'VIRUS'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'VIRUS', which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace free of charge any disks which have manufacturing or duplication defects. These disks should be returned directly to Psygnosis for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for VIRUS damage which can always be avoided by the user switching off his or her computer for at least 30 seconds before trying to play this product. If disks have been destroyed by a VIRUS then please return the disks directly to Psygnosis and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return the DISKS ONLY to Psygnosis.

The Psygnosis warranty is in addition to and does not affect your statutory rights.

## **CREDITS**

**Coding HEXAHEDRON LTD.**

**Music by Paul Summers**

**Graphics by Jim Bowers**

**Design and Lettering by Roger Dean**

**Cover Illustration by Peter Andrew Jones**

---

Joystick Droite      Sélection des armes    Accès à l'écran d'ordonnance

---

R    Redémarrer le jeu

---

L    Charger un jeu sauvegardé. Sélectionner le fichier et appuyer sur Return

---

S    Sauvegarder le jeu. Sélectionner le fichier et appuyer sur Return. Entrer un nom et appuyer sur Return

---

X    Permet ou enlève une connection (via modem) entre 2 ordinateurs.  
Quand cette option est sélectionnée, le jeu redémarre au niveau 1.  
La connection est possible tant qu'aucun des concurrents n'est mort et ensuite le joueur restant continuera à jouer contre l'ordinateur en attendant que la connection soit rétablie.

---

## ZONE DE REPARATION

La flèche de la souris sur le suivant.

Boite de réparation.

Boite interne/externe change d'écran.

Joystick vers la droite = accès à l'écran principal

## CENTRE D'ORDONNANCE

---

Joystick gauche/droite      Passer en revue les armes disponibles.

---

Feu      Sélectionner/réarmer.

---

Retour à l'écran du centre de réparation en enroulant vers la gauche ou la droite.

## MATRIX MARAUDERS

Vous êtes maintenant en possession d'un nouveau concept de jeu de course sur ordinateur en 3D super rapide. Votre tâche est de dépasser intellectuellement et physiquement vos adversaires dans une compétition futuriste sans limite.

Matrix Marauders a été développé pendant plus de 3 années/homme et été réalisé pour tester les talents des meilleurs joueurs dans le monde entier, vous y compris.

Lâché de votre vaisseau-mère. à bord d'un véhicule maraudeur de course sur un circuit en 3 dimensions, vous devrez affronter de nombreux niveaux de difficulté croissante et des adversaires particulièrement terrifiants.

Votre mission? Sortir vainqueur et Annihilateur no. 1 – et ainsi être ainsi accepté comme recrue pour l'équipe d'élite intergalactique "Screaming Skull".

Vous – Earth One – et les autres pilotes avez déjà prouvé vos aptitudes exceptionnelles au cours des épreuves de sélection sur les planètes participantes.

Pourtant rien n'est comparable à ce qui vous attend sur la terrible "Grille de Non-retour" construite par des prisonniers droïdes, au plus profond d'un trou noir.

Des réactions aussi rapides que l'éclair ne sont qu'une partie des talents utiles pour réussir ce concours final. Un esprit hors du commun est aussi nécessaire afin de prendre un nombre colossal de décisions pour accéder à la victoire.

A travers les labyrinthes complexes des Tunnels de la Mort, vous devrez négocier des virages tortueux à toute allure, afin de rester à la première place. Vous devrez aussi garder un oeil sur les nombreux aspects de



**Plasma Weapon** – aspire les projectiles à une vitesse difficile à détecter même en utilisant l'électronique la plus avancée.

**Missiles** – l'arme la plus puissante qui garantit un coup apocalyptique.

Armes sélectionnées. Clunk. Il était au sol, son vaisseau de combat kamikaze arrimé à la ligne brillante en tutomium de la grille. Click. Le panneau d'information du cockpit et du viseur s'allumèrent simultanément, tous les deux affichant d'un danger imminent.

Le moteur au ralenti et Earth One démarre en trombe, son agilité mentale lui permettant de capter le contenu de chaque affichage à la même fraction de seconde.

*Earth One réussira-t-il à parcourir les niveaux incroyablement tortueux des Tunnels de la Mort?*

*Sera-t-il capable de surpasser physiquement et intellectuellement ses adversaires de plus en plus dangereux qui apparaîtront à chaque niveau?*

*Gagnera-t-il le casque orné et sera-t-il accepté par l'escadron intergalactique "Screaming Skull".*

Seul vous pouvez le savoir. Car vous êtes  
**EARTH ONE!**

## **Earth One – Préparez-vous à la descente C'est à vous de jouer . . .**

J'appelle tous les fans du "Death Club". Ici, votre gentil reporter Irving The Ghoul Hansen – prêt à vous commenter tous les coups mortels de l'événement qui tous les ans atteint les plus hauts scores d'audience – Matrix Marauders.

Me voici une fois de plus bousculé parmi tous les autres journalistes et dans une atmosphère chaude, remplie de fumée de cigarette (si seulement on avait jamais inventé ces cigarettes non-cancérogènes), et de relents de bière, sur la plateforme d'observation suspendue au-dessus du moins plaisant des trous noirs.

Mais si c'est du sang que vous voulez, il n'y a pas de meilleure place pour vous rendre compte des coups portés sur la Grille de Non-retour. Après tout, il n'y a qu'un seul survivant et ça, mes amis, ça veut dire du sang à gogo, gracieusement offert par les perdants.

N'oubliez pas, cependant, que chaque combattant est là par sa propre volonté et qu'ils sont tous violents, méchants et déterminés après avoir remporté les épreuves de qualifications sur leur planète.

Ils sont tous guidés et soutenus par ce désir irrésistible de devenir l'Annihilateur no. 1 et d'être accepté comme recrue dans l'escadron intergalactique d'élite le "Screaming Skull".

Tous ces garçons sont de vrais salopards.

Cette fois-ci, des réflexes rapides comme l'éclair ne seront pas suffisants. Car cette course n'est pas appelée "The Big One" pour rien! Elle demande une concentration importante sur 2 plans.