MATRIX MARAUDERS

This product is COPYRIGHT.

Here at Psygnosis we're dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work aimed at raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games. It is also a criminal offence.

This software product including all screen images concepts audio effects musical material and program code is marketed by Psygnosis Limited who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of and expected by the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying duplicating selling hiring renting lending or otherwise distributing transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Limited's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Limited.

The product Matrix Marauders, its program code manuals and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Limited, who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way, nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Psygnosis Limited.

Psygnosis® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Limited.
The Matrix Marauders cover illustrations Copyright © 1990 Psygnosis Ltd/Peter Andrew Jones.
ST®, 520ST®, 1040ST®, Atari® and TOS® are registered trademarks of Atari Corp.
Amiga™, AmigaDOS™, and Kickstart™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd. South Harrington Buildings
Sefton Street Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED

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.

LOADING INSTRUCTIONS

First: always switch off your machine for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do this may result in virus contamination of the MATRIX MARAUDERS master disk. See the virus warning below and the warranty notice for further information.

■ ATARI ST VERSION

Insert the MATRIX MARAUDERS disk 1 into Drive A. Then switch on the monitor/television followed by your computer.
The game is played with a mouse plugged into Port 1 and a joystick in Port 2.

■ AMIGA VERSION

Switch on the computer. If the display prompts for a Kickstart disk, insert one into the internal drive. When the display prompts for a Workbench disk, insert the MATRIX MARAUDERS disk into the internal drive.
The game is played with a mouse plugged into port 1 and a joystick in Port 2.

LOADING TIPS

If the title screen has not appeared within 45 seconds then there may be a problem with your computer system. Check that the computer is connected up properly and that the above sequence of instructions has been followed correctly. If you are sure that the computer is functioning (i.e. other software is working correctly) and are still unable to load MATRIX MARAUDERS then you may have a faulty disk, in which case you can obtain a free replacement from Psygnosis. All Psygnosis products are fully guaranteed – see our warranty for details.

VIRUS WARNING!

This product is guaranteed by Psygnosis to be virus free. Psygnosis Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection.

To avoid virus infection always ensure that your machine is switched off for at least 30 seconds before trying to load this game . . . Please see the Warranty Limitations section of this manual.

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.

Hurtling through the complex mazes of the Death Tunnels you must negotiate torturous twists and turns, in order to remain ahead of the other competitors. You must keep track of numerous facets of your ship, speed, weapons, fuel and still compute the optimum path to the next Pit Grid, for if you fail to make the top three, you're OUT!

The deadly race tracks are linked by a series of Pit Grids where the contestants may refuel and re-arm, assuming they have qualified for the next section, before re-entering the main race. It is crucial that the player picks up enough fuel and speed amplification modules in order to reach the next grid. The grids are also littered with extra ammunition and special components that will enable the mapping and navigational components of your ship.

The players must collect these bonuses with all possible haste, for while they are accumulating the extras for their ship, opponents will continue to speed towards the entrance to the Death Tunnels. Once prepared, the player then races towards the centre of the grid and with split second timing leaps over the barrier surrounding the entrance to the circuit. He then braces himself for a tremendous increase in acceleration as he re-enters the circuit.

On entering the Death Tunnels the player must negotiate the race matrix and avoid the numerous dead ends and other traps, lock on to extra fuel and ammo, whilst simultaneously tracking his opponents. Once in his sight he will then unleash the full force of his armoury on his unfortunate victim.

You must fend off your opponents on all the Death Circuits and emerge victorious before you can don the prized ornate Screaming Skull Squadron helmet.

Good luck Earth One. We'll be rooting for you. . . .

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

only do they have to destroy or be destroyed, but they have to simultaneously memorise the mind numbingly complex Death Tunnels as they hurtle through them at breakneck speeds.

And the Gladiatorial Killing Grid has never looked more menacing. Those prisoner droids pressganged into constructing have been beavering away, relishing their opportunity to ensure that this years event offers even more horrendous possibilities for that final trip to oblivion.

Very soon now, the last of the mother ships will be dropping the challenger from Earth in his kamikaze fighter pod – then we're off to Space Body Bag Land. Here it comes now, the huge grey hulk is about to disgorge the tiny craft and its occupant on the journey into a nightmare from which only one combatant will awaken . . .

In the last few seconds before his fighter craft is lowered into Vehicle Armament and Repair section, or as you game afficianardo's call it, the Arsenal of Doom, memories of what he well knew may prove to be his final few weeks alive, flashed before the eyes of Earth One.

The faces of the 17 crack pilots he had been forced to dispose of in the kill-offs during that time – many of whom had been his friends – hauntingly appeared, causing tiny beads of perspiration to appear on his hairline.

But it was their death screams heard in full polyphonic sound over his battle intercom that now echoed once again in his ears which caused his stomach to almost discharge its contents.

Not that this provoked pangs of conscience in Earth One – his personal programming saw to that – but he did ponder whether or not when his turn came he would emit similar blood-curdling sounds.

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 Arsenals 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.

Missiles – the most powerful weapons of all guaranteeing an apocalyptic hit.

Weapons selected. Clunk. He was grounded, his kamikaze fighter pod locked onto the gleaming tutomium grid line. Click. The instrument panel in both the cockpit and his head visor lit up simultaneously – both issuing warnings of imminent danger.

Throttle back and Earth One hurtles away, his superb powers of mental agility allowing him to absorb the contents of both displays at the same split second.

Will Earth One make it through the increasingly tortuous levels of difficulty in the Death Tunnels?

Will he be able to out-think and outwit the ever more dangerous opponents that will appear in every stage?

Will he win the ornate helmet and be accepted by the Intergalactic Screaming Skull Squadron?

Only YOU will know. For YOU are EARTH ONE!

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.

Joy Right	Weapon select	Enter the ordinance screen

R Restarts Game

L Load saved game. Select file and press Return.

S Save Game. Select file and press Return. Enter Name and press Return.

X Enable/Disable Serial Link for 2 players (Via null modem).
When the serial option is enabled the game is then re-set and starts at Level I.
The link is enabled until either opponent is killed and then the remaining opponent will continue to play against the computer until the serial link is re-established.

REPAIR BAY

Mouse pointer at the following

Repair box

Internal/External box switches screen

Right joystick enters main screen

ORDNANCE CENTRE

Joystick left/right	Scan available weapons
Fire	Selects/Re-arms

Returns to Repair centre screen by wrapping round to the left or right.

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

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Premièrement: toujours éteindre votre machine au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Ne pas faire cela pourrait entrainer une contamination de votre disquette MATRIX MARAUDERS par un virus. Voir l'avertissement concernant les virus ci-dessous et la garantie plus loin dans la notice.

■ VERSION ATARI ST

Insérer la disquette 1 de MATRIX MARAUDERS dans le lecteur A. Puis allumer le moniteur et ensuite l'ordinateur. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

■ VERSION AMIGA

Allumer l'ordinateur. Si Kickstart est demandé, insérer ce programme dans le lecteur. Si le Workbench s'affiche, insérer la disquette MATRIX MARAUDERS dans le lecteur. Le jeu se joue avec un joystick branché dans le port 2.

TRUCS DE CHARGEMENT

Si l'écran de titre n'apparait pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème de chargement. Vérifier que l'ordinateur est bien branché et que les instructions ci-dessus ont bien été suives. Si vous êtes sûr que votre ordinateur marche (si les autres programmes fonctionnent correctement) et que MATRIX MARAUDERS ne charge toujours pas, vous avez peut-être une disquette défectueuse.

ATTENTION AUX VIRUS!

Ce produit est garanti sans virus par Psygnosis. Psygnosis Ltd. n'est pas responsable des dommages causés par un virus sur ce produit. Voir le dos de la couverture du manuel.
Pour éviter toute contamination, éteignez toujours votre machine au moins 30 secondes avant de charger ce jeu... Voir le dos de la couverture du manuel pour plus d'informations sur les virus et la garantie.

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 accèder 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

votre vaisseau, vitesse, armes, fuel, et enfin penser au meilleur chemin vers le prochain stand de ravitaillement, et si vous manquez une de ces 3 tâches, vous êtes OUT!

Les pistes de cette course mortelle sont reliées par toute une série de stands de ravitaillement sur lesquels les participants peuvent faire le plein de fuel et de munitions, en supposant qu'ils se soient qualifiés pour la section suivante.

Il est crucial pour le joueur de prendre assez de fuel et de modules amplicateurs de vitesse afin d'atteindre la grille suivante. Les grilles sont jonchées de munitions supplémentaires et de composants spéciaux qui vous permettront de vous servir des éléments de repérage et de navigation de votre vaisseau.

Les joueurs doivent ramasser ces bonus le plus rapidement possible, car pendant qu'ils accumulent des "extras" pour leur vaisseau, les concurrents continuent à progresser vers l'entrée des Tunnels de la Mort. Une fois préparé, le joueur doit vite se déplacer vers le centre de la Grille et en quelques millièmes de seconde sauter la barrière entourant l'entrée du circuit. Il doit se tenir prêt à supporter une incroyable accélération lorsqu'il réintégrera le circuit.

En entrant dans les Tunnels de la Mort, le joueur doit faire face aux matrices de la course et éviter les nombreuses impasses et autres pièges, assurer ses réserves de fuel et de munitions, tout en en gardent la trace de ses adversaires. Une fois qu'il aura un adversaire en vue, il doit lâcher toute la puissance de son armement sur sa malchanceuse victime.

Vous devrez écarter vos adversaires sur tous les Circuits de la Mort et sortir victorieux avant de pouvoir revêtir le très prisé casque de l'escadron des "Screaming Skull".

Bonne chance Earth One. Nous vous encouragerons . . .

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-cancérigènes), 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'élair ne seront pas suffisants. Car cette course n'est pas appelée "The Big One" pour rien! Elle demande une concentration importante sur 2 plans.

Car non seulement, ils doivent détruire ou être détruits, mais ils doivent aussi mémoriser simultanément la compléxité des Tunnels de la Mort alors qu'ils les traversent à tombeau ouvert.

La Grille Gladiatoriale n'a jamais été aussi menaçante. Les prisonniers droïdes recrutés pour construire le circuit ont travaillé d'arrache-pied afin que la course de cette année offre les plus horribles possibilités pour ce voyage final dans l'oubli.

Dans quelques instants maintenant, le dernier vaisseau-mère va lâcher le challenger de la Terre dans son vaisseau de combat kamikaze et la course commencera. Le voici, l'énorme mastodonte gris est sur le point de se décharger du minuscule vaisseau et de son pilote pour un voyage cauchemardesque d'ou un seul combattant se réveillera . . .

Avant que son vaisseau de combat ne se pose dans la section d'armement et de réparations, ou dans l'Arsenal du Destin comme tout bon supporter du jeu l'appelle. Earth One repassa en mémoire les souvenirs des semaines précédentes qui seraient sans doute ses dernières.

Les visages des 17 pilotes d'élite – dont beaucoup avaient été ses amis – et qu'il avait dû éjecter pendant les qualifications lui revinrent en mémoire et lui donna la chair de poule.

Mais c'était surtout leurs hurlements de mort entendait maintenant en stéréo à travers son intercom de combat et qui résonnaient encore une fois à ses oreilles en lui donnant la nausée.

Earth One n'avait pas vraiment des problèmes de conscience mais il se demandait si, lorsque son tour viendrait, il émettrait de pareils hurlements à en glacer le sang.

Il ne reste que quelques secondes. Earth One doit maintenant préparer son vaisseau, avant de quitter l'Arsenal du Destin et d'entrer dans le jeu à proprement dit.

Le centre est une immense caverne modulaire à laquelle on peut accèder à partir de la grille par un tuyau. Là, un vaisseau sévérement endommagé pourrait être remis en état par une armée de drones mécaniques. Mais il faut en payer le prix.

Là-bas la seule monnaie acceptée est les crédits de combat – les mêmes crédits nécessaires à recharger ou améliorer les capacités offensives de son vaisseau.

Une fois de plus, le temps n'est pas du côté de Earth One. Car chaque secondes passées dans cette section permet aux autres concurrents d'augmenter leur avantage sur le circuit.

En passent en revue sur son ordinateur de bord les pièces de rechange disponible, il sélectionna une nouvelle sous-section et transmit automatiquement le nombre correct de crédits au caissier du Dome Sinistre.

En poussant un bouton secret, la section de remplacement apparut et un puissant bras robotisé le mit en place et puis le souda dans la superstructure principale.

Earth One se concentra sur l'inventaire de son arsenal:

Canons et lasers – capables de faire feu en ligne droite

Rockets – offrent une trajectoire longue portée en forme d'arc

Smart Gun – déchargent un flot constant de balles thermo-réactives

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 apparaitront 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!

COMMANDES DU JEU

JEU PRINCIPAL

Joystick	Gauche/Droite	Sélection des virages (tourner encore pour des virages plus serrés)
Souris	Gauche/Droite	Tourner la tête
Escape	Saut	Le vaisseau effectue un saut
Espace	Centrer	La vue recentre la position
Bouton feu/bouton droit de la souris	Lancer les armes	Mise à feu de l'arme en cours d'utilisation
Bouton feu/bouton gauche de la souris	Sélection des armes	Change l'arme utilisée
Enter	Cibler	Viser l objet
T	affichage triangle	les sections de la grille sont représentées par des triangles pleins
L	affichage ligne	les sections de la grille sont représentées par des lignes
P	Pause	Arrête le jeu
J	Éjection	Lorsque le siège éjectable est installé

CENTRE DE REPARATION

Joystick vers le haut	Entrer dans le jeu	Retourner au jeu
Joystick gauche	Entrer dans le centre de réparation	Entrer dans la zone de réparation

Joystick Droite	Sélection des armes	Accès à l'ecran 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 á l'écran du centre de réparation en enroulant vers la gauche ou la droite.

LADEANWEISUNGEN

Ein Tip: Schalten Sie Ihren Rechner vor dem Laden des Spieles für mindestens 30 Sekunden aus. Nur so gehen Sie sicher, daß Sie sich Ihre Matrix Marauders Diskette nicht mit einem Virus zerstören. Beachten Sie auch die Viren-Warnung weiter unten und die Gewährleistungs-Bedingungen.

■ ATARI ST

Legen Sie Ihre Matrix Marauders Diskette 1 in das Laufwerk A: ein. Schalten Sie nun den Monitor bzw. das TV-Gerät und den Computer an.
Das Spiel wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port kontrolliert.

■ AMIGA

Schalten Sie Ihren Computer und den Monitor an. Legen Sie, falls Sie dazu aufgefordert werden, die Kickstart-Diskette ein. Bei der Aufforderung, die Workbench-Diskette einzulegen, legen Sie statt dessen die Matrix Marauders-Diskette in Laufwerk DFO: ein. Das Spiel wird mit einem Joystick im zweiten Joystick-Port kontrolliert.

TIPS ZUM LADEN

Erscheint das Titelbild nicht spätestens nach 45 Sekunden, kann ein Fehler im Computer-System vorliegen. Prüfen Sie bitte, ob alle Verbindungen hergestellt sind und sicheren Kontakt haben. Wiederholen Sie den Ladeversuch. Wenn Sie sicher sind, daß Ihr Computer einwandfrei arbeitet (andere Programm werden z.B. ohne Probleme geladen), und Matrix Marauders dennoch nicht gestartet werden kann, ist wahrscheinlich die Programm-Diskette defekt. Psygnosis wird Ihnen die defekte Diskette kostenlos austauschen.

VIRUS WARNUNG!

Psygnosis garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Psygnosis Ltd. akzeptiert keine Umtauschforderungen, wenn die Daten des Datenträger durch die Einwirkung eines Viren-Programmes zerstört wurden.
Um die Verseuchung des Datenträgers durch ein Virus-Programm zu verhindern, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes den Rechner und alle angeschlossenen Geräte für mindestens 30 Sekunden abschalten. Für weitere Informationen stehen wir und unser Vertriebspartner zur Verfügung.

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 Maurauders 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.

Während Du das komplexe Labyrinth der Todestunnel durchrast, mußt Du mörderische Haken schlagen und Kurven fahren, um vor Deinen Konkurrenten zu bleiben. Gleichzeitig überwachst Du viele Daten Deines Schiffes - Geschwindigkeit, Waffen, Treibstoff - und solltest auch noch den optimalen Weg zum nächsten Boxenfeld im Auge behalten, denn wenn Du nicht unter die ersten drei kommst, ist alles AUS!

Die tödlichen Rennstrecken sind durch eine Reihe von Boxenfeldern miteinander verbunden, wo die Teilnehmer auftanken und ihre Waffen auffrischen können, bevor Sie wieder in die Rennstrecke einfahren - vorausgesetzt Sie haben sich für den nächsten Abschnitt qualifiziert. Auf diesen Feldern findest Du auch Extra- Munition und Spezialbauteile, die die Sonderfunktionen Deines Schiffes - Karten und Navigationshilfen - aktivieren.

Die Spieler müssen diese Bonusteile in wilder Hast einsammeln, denn während sie noch Extras für ihre Schiffe suchen, rasen die Gegner schon weiter zum Eingang der Todestunnel. Der Spieler muß anschließend in die Mitte des Feldes fahren und die Barriere, die den Eingang zur Rennstrecke umgibt, überspringen. Dann schnallt er sich an, um die mächtige Beschleunigung zu überstehen, die beim Wiedereintritt in die Rennstrecke einsetzt.

In den Todestunneln muß er nun die Rennstrecke erkunden und Sackgassen und andere Fallen vermeiden, Extra-Treibstoff und Munition kassieren, während er gleichzeitig seine Gegner ausfindig macht. Hat er einen gesichtet, wird er mit der gesamten verfügbaren Waffengewalt gegen sein unglückliches Opfer vorgehen.

Du mußt all Deine Konkurrenten auf den Strecken ausschalten und siegreich bleiben, bevor Dir die Ehre zuteil wird, den Helm der Schwadron der "Heulenden Totenschädel" zu tragen.

Viel Glück Earth One. Du wirst es brauchen...

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

sich gleichzeitig den verwirrenden Komplex der Todestunnel einprägen, während er mit irrwitziger Geschwindigkeit an einem vorüberzieht.

Und diese Arena der mörderischen Gladiatoren hat nie schwieriger ausgesehen. Die Gefängnisdroiden werden von Jahr zu Jahr besser im Anlegen von Rennstrecken, die eine sichere Fahrkarte ins Jenseits bieten.

In Kürze wird das letzte Mutterschiff den Herausforderer von der Erde mit seinem Kamikaze-Kampfgleiter absetzen – dann kann die Schlacht beginnen. Da kommt es schon, der große graue Rumpf gibt nun das kleine Fahrzeug frei und entläßt seinen Piloten in einen Alptraum, aus dem nur einer der Kämpfer wieder erwachen wird...

In den letzten Sekunden bevor der Kampfgleiter in das Ausrüstungs- und Reparatur-Zentrum – oder in das Arsenal der Vernichtung, wie die alten Spielhasen dazu sagen – abgesenkt wird, zieht mit Sicherheit das ganze Leben an den Augen des Piloten von Earth One vorbei.

Die Gesichter der 17 Gegner aus den Vorentscheidungen – viele davon waren einmal seine Freunde – erscheinen wie drohende Gespenster vor seinem geistigen Auge. Kleine Schweißperlen sammeln sich auf seiner Stirn.

Am schlimmsten aber war immer die Vernichtung, die er durch seine polyphone Interkom-Verbindung mit anhören mußte. Das Kreischen von Metall und das Donnern der Explosionen tönt ihm jetzt noch in den Ohren. Die Knöchel seiner Hände werden weiß, als er vor Anspannung den Steuerknüppel fest umklammert.

Es ist nicht so, daß Earth One Gewissensbisse hätte – seine Ausbildung läßt das gar nicht zu – aber er fragt sich, wie es wohl

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 Hauptrumpf.

Earth One konzentriert sich nun auf das Waffenarsenal -

Kanonen und Laser – schießen nur gradlinig.

Raketen – fliegen eine lange, bogenförmige Schußbahn.

"Smart-Gun" - verschießt kontinuierlich Geschosse mihitzeempfindlichem Suchsystem.

Plasma-Waffe – verschießt Hochgeschwindigkeits-Geschosse, die auch mit hochmoderner Elektronik kaum zu entdecken sind.

Lenkraketen – die mächtigste Waffe überhaupt. Garantiert treffsicher.

Die Waffen sind gewählt. Klank! Er wird abgesetzt und sein Kamikaze-Kampfgleiter an die glühende Tutomium-Gitterlinie angeschlossen. Klick! Das Instrumentenbrett und sein Helmvisier leuchten simultan auf – und zeigen sofort drohende Gefahr an.

Vollgas und Earth One schießt los. Seine hervorragenden Reaktionen erlauben es ihm, die Daten beider Anzeigen im Bruchteil einer Sekunde auszuwerten

Wird Earth One es schaffen, die immer mörderischer werdenden Todestunnel zu meistern?

Kann er die immer gefährlicheren Gegner überlisten und austricksen?

Wird er den Ehrenhelm gewinnen und von der intergalaktischen Schwadron "Die heulenden Totenschädel" akzeptiert werden?

Das weißt nur DU. Denn DU bist EARTH ONE!

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

Joystick rechts	Waffenwahl	Zum Ausrüstungsbild
R	Neustart	Startet Spiel neu
L	Laden	Spielstand laden. Datei wählen und Return drücken.
S	Sichern	Datei wählen und Return drücken. Namen vergeben und erneut Return drücken.

X An/Abschalten der seriellen Verbindung für zwei Spieler (über Nullmodemkabel)
Wird die serielle Verbindung gewählt, startet das Spiel neu und beginnt mit Level 1.
Die Verbindung besteht, bis einer der Gegner ausgeschaltet ist. Der Gewinner spielt dann weiter gegen den Computer, bis die serielle Verbindung wieder hergestellt wird.

REPARATUR-BUCHT

Mauszeiger auf folgende Felder

Reparatur-Feld

Internal/External-Feld schaltet Bild um

Joystick rechts - zurück zum Hauptbild

AUSRÜSTUNGSZENTRUM

Joystick links/rechts	Verfügbare Waffen durchsehen
Feuerknopf	Wählen/Wiederbewaffnen

Mit dem Joystick nach links oder rechts geht es zurück zum Reparaturzentrum.

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 é 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

Tu sei ora il possessore di un nuova tecnica nella superveloce corsa col computer in tridimensione. Il tuo compito sarà sia di depistare che di distrarre i tuoi avversari in una lotta futuristica senza limitazioni.

Ci sono voluti 3 anni di lavoro per realizzare Matrix Marauders ed é stato creato per mettere alla prova perfino l'abilità dei giocatori più fanatici di tutto il mondo, te stesso compreso.

Catapultato fuori dalla tua navicella spaziale in una corsa fantastica effettuata sull'unico circuito tridimensionale, tu affronti stimolanti livelli di difficoltà insieme con spaventosi avversari man mano che procedi nel gioco.

La tua missione? Uscire vittorioso come L'Annientatore – e cosi essere accettato come la sola recluta richiesta per la privilegiata Squadra Intergalattica della Stirpe dei Teschi Stridenti.

Sia tu, qualificato come La Terra, che gli altri piloti avete già provato ad avere eccezionali abilità durante gli spareggi di ciascun pianeta partecipante.

Ancora nulla negli spareggi può essere paragonato a ciò che ti aspetterà sulla terrificante **Griglia Del Non Ritorno,** costruita dai prigionieri androidi, sprofondati nelle viscere del Buco Nero.

Perché le reazioni al limite dell'impossibile sono solo parte della abilità necessaria ad accedere all'ultimo combattimento. E' pure richiesta una mente straordiniaria per prendere il numero colossale di decisioni necessarie ad emergere vittoriosi.

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 appara 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

Joystick a destra	Seleziona l'arma	Entra nello schermo usuale

R	Ricomincia il gioco
L	Carica il gioco salvato. Seleziona il file e premi. Return.
S	Salva il gioco. Seleziona il file e premi Return. Inserisci il nome e premi Return.
X	Innescato/Disinnescato il collegamento seriale per 2 giocatori. Quando l'opzione seriale é attivata, il gioco é poi riabilitato e comincia al livello 1. Il collegamento é attivato fino a che uno dei due antagonisti viene ucciso ed allora l'avversario rimanente continuerà a giocare contro il computer fino a che il collegamento seriale viene ristabilito

SCOMPARTO RIPARAZIONE

Punta il mouse verso le seguenti caselle:

Casella riparazione

Casella interna/esterna – cambia schermo

Joystick di destra attiva lo schermo principale

CENTRO ORDINANZA

Joystick sinistra/destra	Analizza le armi disponibili
Fuoco	Seleziona/Riarmo

Ritorna allo schermo del Centro riparazione girando attorno allo schermo sulla sinistra o sulla destra.

COPYRIGHT© 1990 by PSYGNOSIS LTD.