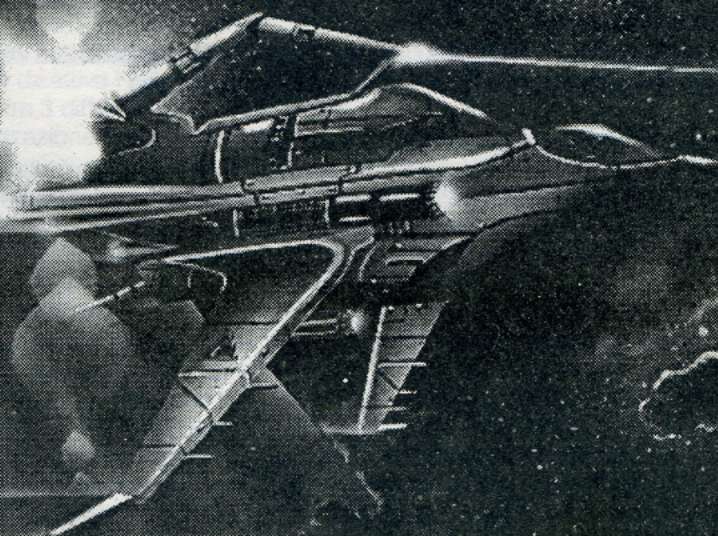
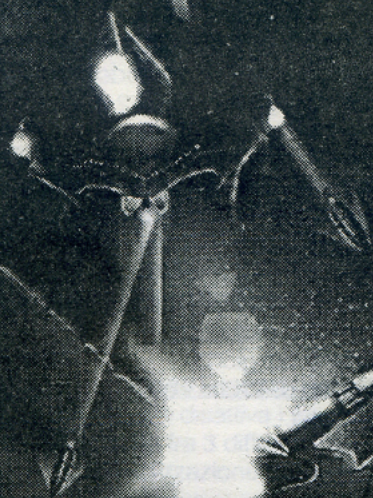


ALYPSA



COPYRIGHT 1992

GENIUS

ITALIANO

Istruzioni di caricamento da CASSETTA:

- togliere, a computer spento, eventuali cartucce esterne;
- spegnere l'eventuale disk-drive ed accendere il computer;
- inserire la cassetta, con il lato Side A rivolto verso l'alto, nel registratore e riavvolgerla completamente;
- digitare LOAD e premere il tasto [RETURN];
- premere il tasto PLAY o LOAD sul registratore.

Istruzioni di caricamento da DISCHETTO:

- togliere, a computer spento, eventuali cartucce esterne;
- accendere il disk-drive ed il computer;
- inserire il dischetto DISK 1 nel disk-drive;
- digitare LOAD "*",8,1 e premere il tasto [RETURN].

Attenzione: Durante il caricamento appare la richiesta di inserire un'altro disco (INSERT THE OTHER DISK). In questo caso togliere il DISK 1 e inserire il DISK 2. Premere il pulsante di fuoco (fire) quando fatto. Ovviamente, se nel drive ci fosse il DISK 2, e apparisse una analoga richiesta, bisogna togliere il DISK 2 e inserire il DISK 1.

Avvertenze generali durante il caricamento:

Durante il caricamento il registratore/disk-drive potrebbe fermarsi per qualche secondo con lo schermo del computer "fisso". Ciò è perfettamente normale ed è dovuto solamente alla "scompattazione" di alcune parti del gioco.

Il caricamento avviene in modo completamente automatico in due fasi:

- 1.) Dopo qualche minuto di caricamento compare l'introduzione del gioco (non premere lo STOP sul registratore, nella versione cassetta, dato che il programma non è completamente caricato);
- 2.) Il computer prosegue nel caricamento fino alla presentazione/menu del gioco.

Nella versione disco NON togliere il floppy dal disk-drive durante il gioco dato che il computer vi accede, durante le partite, per caricare le diverse "parti" di cui è composto il programma.

Avvertenze per il caricamento del gioco nella versione a Cassetta:

Catalypse è un gioco che ha richiesto moltissima grafica per renderlo più interessante, avvincente e giocabile. Nella versione a cassetta il programma è stato realizzato come MultiLoad. Ciò significa che il computer ha la necessità, per ciascuno dei 5 livelli disponibili (più le presentazioni e altro), di eseguire ulteriori caricamenti, durante il gioco. Il lato A (Side A) della cassetta contiene la presentazione ed il gioco vero e proprio, mentre il lato B (Side B) contiene i 5 livelli disponibili e la sequenza finale. Terminato quindi il caricamento sul lato A (con relativo messaggio su schermo: rewind side B and press play) è necessario togliere la cassetta dal registratore, girarla e riavvolgerla completamente sul lato B e premere PLAY. Precise istruzioni, sempre su schermo, indicano quand'è necessario riavvolgere il nastro (REW), premere il PLAY sul registratore e premere il pulsante di fuoco (fire) del joystick per iniziare a giocare o proseguire nel caricamento.

Il caricamento dei livelli avviene in maniera sequenziale. Ciò significa che alla fine del primo livello, il secondo è presente sul nastro subito dopo, ecc.. Bisogna comunque tener presente che ogni qualvolta si viene distrutti (Game Over) è necessario riiniziare da capo (primo livello) e quindi è necessario riavvolgere la cassetta (sempre sul lato B). Nel caso in cui si dovesse verificare che il nastro arrivi fino alla fine del lato B, senza che nel frattempo il livello sia stato caricato, e' necessario riavvolgere nuovamente la cassetta sino all'inizio del lato B e ritentare il caricamento.

USO DEL JOYSTICK

L'astronave e tutti i vari armamenti disponibili vengono utilizzati con il joystick in PORT 2. Per pilotare l'astronave è sufficiente muovere la leva del joystick nella direzione desiderata mentre per sparare è sufficiente premere il pulsante di fuoco (fire) sul joystick. Con alcuni tipi di joystick che possiedono l'autofire (fuoco rapido automatico) l'astronave potrebbe non sparare. In questo caso è sufficiente disattivare l'autofire.

LA STORIA

La Federazione Galattica che da secoli garantiva alle molte civiltà, sparse nell'universo, di vivere in pace e armonia si trova in una situazione d'emergenza. In un lontano pianeta, denominato CLIO, una nuova razza aliena non intende sottostare alle leggi interplanetarie. Anzi, dopo alcuni parsec, gli alieni sferrano un massiccio attacco a tutti i pianeti appartenenti alla Federazione. Il Demone, il comandante supremo delle forze nemiche, si trova sul pianeta CLIO. La Federazione Galattica si rende subito conto che è impossibile superare il grosso delle difese planetarie con tutta la flotta, dato che il pianeta è protetto da un campo di forza. Viene quindi deciso di affidare una pericolosa missione al miglior pilota e combattente della Federazione mettendo a sua disposizione un nuovo e potente caccia interstellare; T2E CATALYPSE. Il pilota ha l'incarico con il piccolo e agile caccia di penetrare e distruggere le difese planetarie e, se possibile, arrivare a distruggere il Demone di Clio. Il pilota sei Tu ...

LE ARMI

Nei vari livelli i Pods (armamenti aggiuntivi) raccogliibili nello spazio sono otto:

- **MEGABLAST** (potenziabile fino a 6 volte) laser ad alta penetrazione;
- **ZIGLASERS** (potenziabile fino a 6 volte) laser al plasma rimbalzante;
- **CATALYTES** (fino a 2 volte) satelliti distruttivi;
- **CATALASER** muniscono di un cannone i Catalytes;
- **RAYLASER** cannone a ventaglio che spara a 30 e 60 gradi;
- **RETROLASER** munisce l'astronave di 2 cannoni posteriori;
- **SMART BOMB** bomba ad alto potenziale, distrugge gli alieni sullo schermo;
- **FIRE UP** permette di disporre, per un tempo limitato, di tutte le armi alla massima potenza;
- **BOSSOLO** se colpito 3 volte viene liberata una icona che, una volta raccolta, attiva uno speciale schermo protettivo rendono l'astronave invulnerabile per un limitato periodo di tempo. Bossoli contengono inoltre alcune delle armi sopra-descritte.

OPZIONI VARIE

Opzioni disponibili, premendo i corrispondenti tasti, nello schermo dei titoli:

- F1 ... Attiva e disattiva i cannoni nemici.
- F3 ... Scelta fra 3 differenti tipi di parallasse.
- SPAZIO ... Visualizzazione degli Hi-Score.

Tasti attivati durante il gioco:

- RUN/STOP ... Attiva il modo Pausa, premere fire per continuare.
- Q ... Abbandono del gioco e ritorno allo schermo dei titoli.
- COMMODORE ... Attiva e disattiva la musica.

I LIVELLI DA AFFRONTARE

LIVELLO 1 - La Quarta Luna - si inizia lungo la stazione orbitante di CLIO, unico punto per superare il campo di forza del pianeta.

LIVELLO 2 - La Foresta - arrivati sul pianeta si sorvola la foresta che cela il passaggio sotterraneo per evitare le difese di superficie del pianeta.

LIVELLO 3 - Le Caverne - lungo le caverne, del passaggio sotterraneo, sono installate diverse basi del nemico.

LIVELLO 4 - L'Entrata di Clio - si giunge alle porte della città che governa il pianeta.

LIVELLO 5 - La Città Antica - nella città, simbolo del potere alieno, è nascosto il reattore che alimenta il mondo nemico. Devastando la città si innesca il meccanismo che porterà alla cancellazione dell'impero alieno.

Alla fine di ciascun livello è necessario distruggere il "guardiano" (un essere alieno mostruoso) per proseguire oltre. I "guardiani" devono essere distrutti colpendoli diverse volte in alcuni punti particolari (da scoprire di volta in volta).

Buon Divertimento!

ENGLISH

Cassette Loading Instructions:

- with the computer turned off, remove any external cartridges;
- switch off any disk-drive and then turn on the computer;
- insert the tape in the recorder with side A on top and rewind it completely;
- type LOAD and press the [RETURN] key;
- press PLAY or LOAD button in the recorder.

Disk Loading Instructions:

- with the computer turned off, remove any external cartridges;
- switch on the disk-drive and the computer;
- insert DISK 1 in the disk-drive;
- type LOAD "*",8,1 and press the [RETURN] key.

Be careful: during the loading you will be required to insert another disk. In this case eject DISK 1 and insert DISK 2, then press FIRE. Obviously, if DISK 2 is in the drive and this same request appears, DISK 2 has to be removed and DISK 1 inserted.

During the loading take care of the following, general advice :

During the loading phase the recorder/disk-drive could stop for a few seconds with the computer screen in a "frozen" position which is completely normal and only depends on the decompression of some game parts.

The loading is entirely automatic and takes place in two phases, i.e.:

- 1.) After a few loading minutes the game introduction appears (in the tape version do not press STOP on the recorder because the program loading has not been completed);
- 2.) The computer continues loading until appearing of the game menu.

With the disk version do not remove the floppy from the disk-drive when playing since the computer needs access to load the various parts of the program.

Advice for game loading in the tape version :

Due to the extremely detailed graphics in Cataclyse, the tape version program has been realized as Multiload, which means that the computer needs for each one of the available 5 levels (and additionally also the presentations etc.) to proceed with other loading operations during the game.

Side A of the tape contains the presentation as well as the regular game, whereas side B contains the 5 available levels and the final sequence. Once loading on side A has been completed (see the corresponding message on the screen "REWIND SIDE B AND PRESS PLAY"), it is necessary to remove the tape from the recorder and then to reverse and entirely rewind it on side B and press PLAY. Precise instructions, again appearing on the screen, indicate when it is necessary to rewind the tape (REW), press PLAY on the recorder and then the joystick FIRE key to start playing or to continue with the loading.

Loading of the levels is sequential, that is at the end of the first one, the second level is immediately available on the tape and so on. However, note that everytime you are destroyed (Game Over) it is necessary to start again from the beginning (first level) and the tape rewound (always on side B).

Should it happen that the tape on side B ends without having loaded the level, it is necessary to rewind the tape again till start of side B and to try a new loading.

THE JOYSTICK

The Starship as well as its arming are used with the joystick in PORT 2. To manoeuvre the spaceship simply move the joystick lever in the desired direction, whereas to shoot you have to press the fire key on the joystick. With some joystick types having the autofire (automatic rapid fire) the spaceship will not shoot; in this eventuality, disconnect the autofire.

THE HISTORY

The Galactic Federation granting in the course of the centuries to the many civilizations in the universe to live in peace and harmony is now in an emergency situation. In a far planet, named CLIO, a new alien race doesn't want to undergo the interplanetary laws. On the contrary, after a few parsecs, the aliens strongly attack all the planets belonging to the Federation. Demon, the supreme chief of the adverse forces, is on the CLIO planet and the Galactic Federation immediately understands that it is impossible to get over the major part of the planetary forces with its fleet. Therefore, the decision must be taken to assign this dangerous mission to the best pilot and fighter in the Federation by putting to his disposal a very new and powerful interstellar plane, the T2E CATALYPSE. The charge of the pilot is that of penetrating and destroying with the small and quick fighter the planetary defences and possibly destroy the Demon in Clio. You are the pilot!

THE WEAPONS

In the various levels the Pods (additional weapons) which can be collected in the space are eight, i.e. :

- **MEGABLAST** High penetration laser (raising up to 6 times);
- **ZIGLASERS** Plasma bouncing laser (raising up to 6 times);
- **CATALYTES** Destroying satellites (up to two times);
- **CATALYSER** Provides Cathalytes with a gun;
- **RAYLASER** Spreading gun with 30 and 60 degrees shooting;
- **RETROLASER** Provides the spaceship with two back guns;
- **SMART BOMB** High potential bomb to destroy the aliens in the screen;
- **FIRE UP** Allows disposal for a limited length of time of all armings with the highest power;
- **BOSSOLO** If shot three times, an icon becomes free and once it has been picked-up activates a special protective screen making the starship invulnerable for a limited time.

VARIOUS OPTIONS

The options available in the titles screen by pressing the corresponding keys are :

- F1 to run and stop the enemy guns
- F3 to choose among the 3 different parallaxes
- SPACE to display the HI-scores

Activated keys during the game :

- RUN/STOP activates the "pause" modus, press fire to continue
- Q quit game
- COMMODORE music on or off

THE LEVELS

LEVEL 1 - The fourth moon - start along the CLIO orbital station, the only point allowing to overcome the planet force field.

LEVEL 2 - The forest - once the planet has been reached, fly over the forest hiding the underground passage to avoid the planet ground defences.

LEVEL 3 - The caves - along the caves of the underground passage are set up several enemy basis.

LEVEL 4 - The entry to CLIO - arrival at the doors of the town governing the planet.

LEVEL 5 - The ancient town - in the town, the symbol of the alien power, is hidden the reactor of the enemy world. Destroying of the town activates the mechanism bringing to the destruction of the alien empire.

To proceed, at the end of each level it is necessary to destroy the "guardian" (a monstrous alien being) The "guardians" have to be destroyed shooting them several times in some specific positions to be discovered each time.

Have Fun!.

DEUTSCH

Ladeanleitungen fuer Kassette:

- Bei ausgeschaltetem Computer die eventuell vorhandene Cartridge entnehmen;
- das Diskettenlaufwerk ausschalten und den Computer einschalten;
- die Kassette mit der Seite A nach oben in den Recorder einlegen und vollstaendig zurueckspulen;
- LOAD eintippen und [RETURN] druecken;
- Taste PLAY oder LOAD des Recorders druecken.

Ladeanleitungen fuer Diskette:

- Bei ausgeschaltetem Computer die eventuell vorhandene Cartridge entnehmen;
- das Diskettenlaufwerk und den Computer einschalten;
- die Diskette DISK 1 ins Laufwerk einlegen;
- LOAD"*",8,1 eingeben, dann die Taste [RETURN] druecken.

Achtung: Waehrend des Ladens wird nach einer anderen Diskette gefragt; wenn dies vorkommt, DISK 1 entnehmen, DISK 2 einlegen, dann den "FIRE" druecken. Sollte dies mit DISK 2 im Diskettenlaufwerk vorkommen, muss diese selbstverstaendlich durch DISK 1 ersetzt werden.

Ratschlaege fuer den Ladevorgang:

Waehrend des Ladens kann es vorkommen, dass das Diskettenlaufwerk oder der Recorder fuer einige Sekunden mit "frozen" Bildschirm stoppt. Das ist normal und liegt daran, dass der Computer intern Programmteile ordnen muss.

Das Laden erfolgt automatisch in zwei Stufen :

- 1.) Nach geraumer Zeit des Ladens erscheint der Spielvorspann (bei der Kassetten-Version die Taste STOP des Recorders nicht druecken, da das Spielprogramm noch nicht vollstaendig geladen worden ist);
- 2.) Der Computer setzt den Ladevorgang bis auf Erscheinen des Spielmenues fort.

Bei der Disketten-Version die Floppydisk waehrend des Spiels nicht aus dem Laufwerk nehmen, da dem Computer der Ladezugriff zu verschiedenen Programmteilen ermoeglicht sein muss.

Ladeinstruktionen zur Kassettenversion:

Bei Catalyst wurde sehr viel Wert auf Grafik gelegt, um das Spiel noch packender, interessanter und abwechslungsreicher zu gestalten. Das hat dazu gefuehrt, dass das gesamte Programm im Multi-Load-Verfahren auf die Kassette gespeichert werden musste. Auf diesem Grund muss jeder Level sowie die Einleitung zu Beginn einzeln eingeladen werden, da fuer jeden Level der komplette Speicher ausgenutzt wird.

Seite A der Kassette enthaelt die Einleitung sowie das eigentliche Grundprogramm. Von Seite B werden schliesslich die 5 einzelnen Levels sowie die Endsequenz geladen. Um das Spiel zu starten, muessen Sie die Seite A komplett einladen, bis auf dem Bildschirm die Anzeige "REWIND SIDE B AND PRESS PLAY" erscheint. Nun muss die Kassette umgedreht und komplett zurueckgespult werden und dann Play druecken.

Folgen Sie grundsaeztlich den Anleitungen auf dem Bildschirm, welche Ihnen genau mitteilen, wann Sie das Band zurueckspulen muessen (REW). Um den naechsten Level zu laden, muessen Sie die Taste PLAY des Recorders sowie die Feuerknopf des Joysticks druecken. Um das Spiel zu starten, einfach die Feuerknopf des Joysticks druecken.

Die Levels sind auf dem Band nacheinander abgelegt, so dass Sie einfach nach Beendigung des ersten Levels den naechsten laden koennen. Beachten Sie jedoch, dass, wenn alle Leben verwirkt sind (Game Over), wieder vom ersten Level gestartet wird. Das bedeutet, dass Sie das Band komplett zurueckspulen muessen. Es kann vorkommen, dass die Daten beim Ladevorgang aus verschiedenen Gruenden nicht geladen werden koennen. Wiederholen Sie also den Ladevorgang, indem Sie das Band zurueckspulen und die Play-Taste noch einmal druecken.

JOYSTICK - STEUERUNGEN

Das Raumschiff sowie die verschiedenen Bewaffnungen werden mit dem Joystick in PORT 2 gesteuert. Das Raumschiff wird wie ueblich Ihren Joystick-Bewegungen folgen (hoch entspricht rauf, links entspricht links ...). Durch Druecken der Feuerknopf (Fire) wird Ihr Raumschiff schiessen.

DIE GESCHICHTE

Ueber Jahrhunderte hinweg hatte die galaktische Foederation den Bewohnern aller Mitgliedstaaten und Planeten ein ruhiges und friedvolles Leben garantiert. Doch nun befindet sich die Foederation in einem Notzustand und hat Vertreter aller Rassen zu einer Krisensitzung zusammenberufen. Auf einem entfernten Planeten, der unter dem Namen CLIO bekannt ist, befindet sich eine Rasse, die sich erst seit kurzem im Herrschaftsbereich der Foederation niedergelassen hat. Sie rebellieren und wollen sich nicht den interplanetarischen Gesetzen unterstellen, und sie greifen sogar die einzelnen Planeten der Foederation an.

Demon, der Führer der Feindkräfte, befindet sich auf dem Planeten CLIO. Im Zuge der Verhandlungen wird der galaktischen Foederation immer klarer, dass es kaum eine Möglichkeit gibt, eine offene Konfrontation zu vermeiden. Da jedoch der Planet CLIO durch Energieschirme und ausgeklügelte Verteidigungssysteme geschützt ist, besteht keine Möglichkeit, diesen Planeten mit den grossen interplanetaren Kampfschiffen zu vernichten. Die Mitglieder der Foederation entscheiden sich daher zu einer der gefährlichsten Missionen: das neue Kampfschiff von Typ T2E CATALYPSE soll für diesen Auftrag eingesetzt werden. Mit diesem schlagkräftigen und wendigen Jäger muss der Pilot versuchen, die Schutzschirme und Verteidigungsanlagen des Planeten CLIO zu umfliegen und die technischen Systeme des Planeten weitgehend zu zerstören, und wenn möglich gar bis zum Stützpunkt des Führers vorzudringen. Die Wahl des Piloten fällt auf Dich! Es liegt also in Deiner Hand, den Auftrag erfolgreich durchzuführen.

DIE WAFFEN

Es gibt in den verschiedenen Levels acht Symbole, die man einsammeln kann:

- **MEGABLAST** Hocheindringender Laser (kann bis ums Sechsfache verstaerkt werden);
- **ZIGLASERS** Zurueckprallender Laser (kann bis ums Sechsfache verstaerkt werden);
- **CATALYTES** Zerstoerer-Satelliten;
- **CATALYSER** Die Catalytes werden mit einer Kanone ausgestattet;
- **RAYLASER** Streuschuss-Kanone;
- **RETROLASER** Das Raumschiff wird hinten mit zwei zusaetzlichen Kanonen ausgestattet;
- **SMART BOMB** Alles zerstoerende Bombe, vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm;
- **FIRE UP** Ermoeeglicht es, waehrend einer beschraenkten Zeit ueber alle Waffen hoechster Leistung zu verfuegen;
- **BOSSOLO** Nachdem man dieses dreimal getroffen hat, erscheint ein Schutzchild fuer den Jaeger.

VERSCHIEDENE OPTIONEN

Beim Druecken der entsprechenden Tasten sind die nachstehenden Optionen im Hauptmenu anzuwaehlen:

F1 Ein- und Ausschalten der gegnerischen Kanonen.

F3 Wahl der drei verschiedenen Parallaxscrolls.

SPACE Hi-Score-Liste.

Tasten, die waehrend des Spiels aktiv sind :

RUN/STOP Betaetigt den Pausemodus; um danach weiterzufahren Feuerknopf druecken.

Q Verlassen des Spiels und zurueck zum Menu.

COMMODORE Music ein- ausschalten.

Am Ende eines jeden Levels wird ein Endwaechter erscheinen, den es zu vernichten gilt, um in den naechsten Level zu gelangen. Doch muss man erst seinen Schwachpunkt finden, um ihn zu zerstoen. Viel Glueck bei Deiner Mission!

Viel Spass!

Credits:

Coding

Andrea Pompili

Additional Coding

Andrea Carboni

Graphics

Andrea Pompili

Music

Michael Tschoegl

Sound Effects

Andrea Pompili

Game Concept & Design

Andrea Pompili

Test Pilot

Emanuele Tajariol

Product Manager

Stefan Roda

Produced by

Riccardo Ariotti

MultiMedia Ltd. reserves all rights to make improvements in the merchandise described in this manual at any time it wishes, without giving prior notice. The computer program "CATALYPSE" and it's associated documentation and materials are protected by national and international copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, copying, hiring, lending, translation, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of MultiMedia. All rights of the author are reserved worldwide. Commodore 64 and AMIGA are a trademark of AMIGA-COMMODORE INC. IBM is a trademark of International Business Machines Corp. MS-DOS is a trademark of MICROSOFT Corp. GENIAS and "CATALYPSE" are trademarks of MultiMedia. MultiMedia reserves all rights to make improvements in the program, at any time, without giving prior notice.

Copyright 1992 MultiMedia, via Volta 2/a, 40055 Castenaso (Bologna), Italy