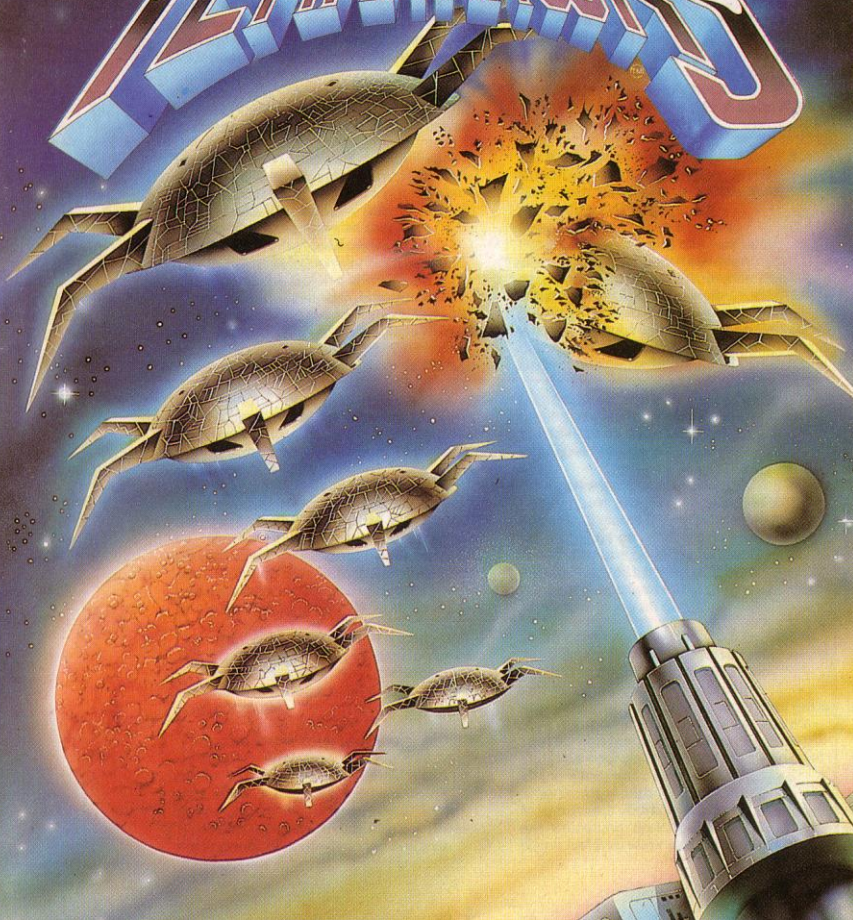


PHILIPS VIDEOPAC+



GERRY ANDERSON'S
TERRAHAWKS



Terrahawks

The encircled figures in this text refer to the illustrations you will find on the fold out flap of the cover

EMERGENCY MESSAGE


ALIEN FORCES FROM ALPHA CENTAURI HAVE INVADED AND CAPTURED MARS STOP LEADER IS ANDROID "ZELDA" STOP ENEMY PLANS TO INVADE EARTH STOP PRIMARY OBJECTIVE TO DESTROY TERRAHAWK ORGANISATION STOP


You are now a member of the TERRAHAWK organisation, a relatively small elite group of thoroughly trained specialists with highly sophisticated space craft and weaponry, specially set up to defend earth against the dangers from outer space.

ZELDA, leader of the alien forces, is planning a surprise attack on the HAWKNEST, home base of the TERRAHAWKS. It's up to you now to head off the danger and destroy the enemy. Life on earth depends on you!

TERRAHAWKS

A game for one or more players.

First press  (RESET)
The text "SELECT GAME" will appear on your screen.

Next press 

1 ZELDA makes her first, terrifying appearance!...

It is soon followed by a brief appearance of her mysterious mother-ship, launching eight flying saucers...

2 ZELDA's mother-ship.

3 ZELDA's flying saucers.

4 You only have a mobile turret at your disposal, equipped with a high energy beam gun. You cannot fire the gun while ZELDA is launching her flying saucers.

You can move the turret with the joystick of the left hand control. Press the action button to fire your high energy beam.

First battle phase

5 During the first phase of the battle the flying saucers only use relatively simple rockets, coming straight down to earth. You have to move your turret to avoid them but you can also destroy them with your high energy beam. When you do, **you score 2 points.**

6 The saucers keep circling in close formation. Every time you succeed in destroying a saucer, **you score 5 points.**

Second battle phase

When you are fast enough you may succeed in destroying the entire flotilla of flying saucers. If you do, ZELDA returns to your screen. She is obviously upset and realises she has underestimated her opponent.

7 She calls on the mother-ship again and commands it to launch another squadron of flying saucers. This time she is confident that her evil efforts will succeed because those saucers are now equipped with rockets and special, red "Antimatter" mines! These mines will not come straight down but will actually follow your turret, to some extent at least, making it harder to avoid them. If you destroy one of those Antimatter mines in the air, **you score 4 points.**

8 You have hit and destroyed a flying saucer. It explodes in the air.

It will not be easy, but when you keep your head cool you may head off the danger again by destroying the flying saucers one after the other...

Third battle phase

When ZELDA appears on the screen again, she does not hide her emotions. She feels humiliated and her anger shows! She orders her mother-ship to launch another squadron of flying saucers...

9 This time ZELDA's saucers will deploy the green Anihilators in addition to the rockets and Antimatter mines you have encountered earlier. It's a lethal weapon that will not explode immediately when it hits the earth surface. Instead it will slide towards you. They are quite treacherous and you will have to watch out. A good solution of course is to try and destroy them on their way down. If you do, **you score 8 points!**

You really have to be pretty good to survive this ordeal but then, after all you are a member of that elite TERRAHAWK group. So let us assume you actually succeed in shooting down all enemy space craft...

Fourth battle phase

ZELDA is obviously desperate and infuriated when she comes to the screen again to overlook the situation in disbelief. She realises that the time has come for her final weapon...

10 ZELDA's fourth squadron carries the terrifying purple "Nucleonic Space Mines", along with the other weaponry you have been confronted with already. They have the unpleasant habit to zero in on their target! Things are getting pretty hectic at HAWKNEST. You will have to act fast and every mistake can easily be fatal! If you hit a Nucleonic space mine with your high energy beam, **you score 16 points.**

Fifth and following battles

If you live through the fourth invasion effort, you have really proven yourself to be a true member of the TERRAHAWK organisation. But unfortunately it isn't over yet. ZELDA returns again full of hatred and is determined to take HAWKNEST at any cost. She keeps sending in new squadrons. They attack more fiercely with every new wave...

End of battle

The battle ends when your turret is hit and destroyed.

Next invasion

Another invasion effort starts immediately, going through the same cycle of battle phases as described above.

Competition play

You can give it another try yourself or turn the hand control over to a friend to see who stands up best to ZELDA's evil forces.

The highest score in a series of games is shown in the bottom of the screen, on the left-hand side. To avoid quarrels afterwards, you can enter the name of the high scoring player (max. 6 characters), using the keyboard. Remaining question marks can be removed by pressing the SPACE key. The name will remain on the screen until a player has succeeded in matching or in surpassing the score.

Scoring points



2 points for destroying a cluster of rockets (see battle phase 1)



4 points for destroying an Antimatter mine (see battle phase 2)



5 points for destroying a flying saucer




8 points for destroying an Anihilator (see battle phase 3)



16 points for destroying a nucleonic space mine (see battle phase 4)

Starting a new scoring cycle

First press  (RESET)

Next press  1

N.B. If you don't want to see ZELDA's mask every time after shooting down another squadron of her flying saucers, do not press key 1, but key 0 instead.

Good shooting! The eyes of the world are upon you!

Attention Playing "TERRAHAWKS" with Philips Videopac N60 or G7200 game computer

The basic rules of the game remain identical to those described above.

- Set picture brightness and sound at the desired levels.
- Set contrast control at position 3

Terrahawks

Die in einem Kreis stehenden Zahlen dieses Textes entsprechen den Abbildungen auf dem Einschlagteil des Umschlages.

ALARMMELDUNG

"PLANET MARS DURCH FEINDLICHE STREITKRÄFTE VON ALPHA CENTAURI ANGEGRiffEN UND EROBERT STOP KOMMANDANT IST DIE ROBOTERFRAU ZELDA STOP FEIND BEABSICHTIGT EROBERUNG DER ERDE STOP HAUPTZIEL: VERNICHTUNG TERRAHAWKS STOP"

Sie sind jetzt Mitglied der TERRAHAWKS, eine verhältnismässig kleine Gruppe von Elite-Spezialisten, ausgerüstet mit hoch entwickelten Raumschiffen und Raumwaffen, speziell zur Verteidigung der Erde gegen Eindringlinge aus dem Weltenraum.

ZELDA, die Kommandantin des Feind-Geschwaders plant einen Überraschungsangriff auf das HAWKNEST, die Basisstation der TERRAHAWKS. Jetzt kommt es darauf an, die Gefahr abzuwenden und den Feind zu vernichten. Das Leben auf der Erde ist in Ihrer Hand!

TERRAHAWKS

Ein Spiel für 1 oder mehrere Personen.

Erst Taste  **(RESET) drücken**

Auf dem Bildschirm erscheint der Text "SELECT GAME".

Dann Taste **1** drücken

1 ZELDA zeigt zum ersten Mal ihr erschreckendes Antlitz.

Dann sieht man kurz ihr mysteriöses Mutterschiff, von dem acht fliegende Untertassen starten.

2 ZELDA's Mutterschiff.

3 ZELDA's fliegende Untertassen.

4 Ihnen steht nur ein beweglicher Gefechtsturm zur Verfügung, ausgerüstet mit einem Hochenergie-Strahlgeschütz. Solange ZELDA's fliegende Untertassen starten, können Sie den Strahl nicht abfeuern. Sie bewegen den Geschützturm mit dem Daumenhebel des linken Handreglers. Zum Abfeuern des Hochenergiestrahls drücken Sie die Aktionstaste.

Erste Gefechtsphase

5 In der ersten Phase des Gefechtes feuern die fliegenden Untertassen nur verhältnismässig einfache Raketen ab, die senkrecht sur Erde fliegen. Um ihnen auszuweichen, müssen Sie Ihren Gefechtsturm nach rechts oder links fahren. Sie können die Raketen aber auch mit Ihrem Hochenergiestrahl zerstören. Wenn's gelingt, bekommen Sie **2 Punkte**.

6 Die fliegenden Untertassen kreisen weiterhin in dichter Formation. Jedesmal wenn Sie eine davon zerstört haben, bekommen Sie **5 Punkte**.

Zweite Gefechtsphase

Wenn Sie schnell genug reagieren, können Sie die ganze Flotille vernichten. In diesem Fall zeigt sich ZELDA auf dem Bildschirm. Offenbar ist sie bestürzt, da sie den Gegener unterschätzt hat.

7 ZELDA befiehlt nun den Start einer weiteren Staffel fliegender Untertassen vom Mutterschiff. Diesmal ist sie vom Erfolg ihrer bösen Absichten überzeugt. Die Flugkörper sind ausser den einfachen Raketen jetzt auch mit "Antimateriebomben" ausgerüstet! Diese fallen nicht direkt senkrecht zur Erde, sondern folgen Ihrem Gefechtsturm - zumindest in gewissem Grade - was das Ausweichen erschwert. Wenn Sie eine dieser Antimateriebomben in der Luft treffen, bekommen Sie **4 Punkte**.

8 Hier haben Sie einen Treffer erzielt. Die fliegende Untertasse explodiert in der Luft.

Das alles ist gar nicht so leicht, aber wenn Sie einen kühlen Kopf behalten, können Sie die eine fliegende Untertasse nach der anderen abschiessen und so die Gefahr abwenden.

Dritte Gefechtsphase

Wieder erscheint ZELDA auf dem Bildschirm. Man sieht es ihr an, dass sie sich gedemütigt fühlt. Hasserfüllt befiehlt sie die Lancierung einer weiteren Staffel fliegender Untertassen vom Mutterschiff...

3 Diesmal setzen ZELDA's Untertassen neben den Raketen und den Antimateriebomben, die wir bereits kennengelernt haben, die gefürchteten Grünen Zerstörer ein: eine tödliche Waffe, die beim Aufprall auf der Erdoberfläche nicht sofort explodiert, sondern auf das Ziel zukriecht. Richtige Teufelsdinger! Am besten ist es natürlich, sie schon in der Luft zu zerstören. Wenn's gelingt, bekommen Sie **8 Punkte**.

Sie müssen aber wirklich höllisch aufpassen, damit Sie diese harte Probe überstehen, - aber schliesslich sind Sie ja ein Mitglied der Elitebrigade! Nehmen wir also an, dass es Ihnen tatsächlich gelungen ist, alle feindlichen Flugkörper abzuschliessen.

Vierte Gefechtsphase

Wieder erscheint ZELDA, um sich über die Gefechtslage zu informieren. Es fällt ihr schwer sich mit ihrem Misserfolg abzufinden. Verzweifelt und erbosst, wie sie ist, schreckt sie nicht davor zurück, jetzt ihre letzte Waffe einzusetzen...

11 Neben den bereits bekannten Waffen hat ZELDA's vierte Staffel die schrecklichen purpurfarbenen "Nucleonic Space Mines" an Bord. Diese Waffe hat die unangenehme Eigenschaft, dass sie ihr Ziel automatisch ansteuert. Hektische Aktivität im HAWKNEST! Jetzt gilt es, besonders schnell zu reagieren. Jeder Fehler kann das Ende bedeuten! Wenn es Ihnen gelingt, mit Ihrem Hochenergiestrahler eine Nucleonic Space Mine zu treffen, bekommen Sie **16 Punkte**.

Fünftes und weitere Gefechte

Wenn Sie den vierten Angriff überstanden haben, haben Sie sich als würdiges Mitglied der TERRAHAWKS erwiesen. Aber leider ist die Gefahr noch nicht vorüber. Hasserfüllt kehrt ZELDA zurück und ist entschlossen, das HAWKNEST - koste es was es wolle - zu erobern. Immer neue Staffeln schickt ZELDA und mit jeder Welle werden die Angriffe heftiger...

Ende des Gefechtes

Das Gefecht ist beendet, wenn Ihr Gefechtsturm getroffen und zerstört ist.

Die nächste Invasion

Es startet nun sofort eine neue Invasion mit den gleichen Gefechtsphasen wie oben beschrieben.

Wettkampf

Sie können das ganze jetzt noch einmal durchspielen oder Sie übergeben den Handregler einem Spielpartner, um festzustellen, wer der bösen Streitmacht ZELDA's am besten gewachsen ist.

Die höchste Punktzahl in einer Spielserie wird links am unteren Bildrand angezeigt. Zur Vermeidung von Unstimmigkeiten können Sie mit Hilfe der Tastatur den Namen des Spielers mit der höchsten Punktzahl eintippen (max. 6 Zeichen). Die restlichen Fragezeichen können durch Drücken der SPACE-Taste gelöscht werden. Der Name bleibt so lange auf dem Schirm, bis ein anderer Spieler die gleiche oder eine höhere Punktzahl erreicht.

Punktwertung

2 Punkte für die Zerstörung einer Raketen-Salve (siehe Gefechtsphase 1).



4 Punkte für die Zerstörung einer Antimateriebombe (siehe Gefechtsphase 2)



5 Punkte für die Zerstörung einer fliegenden Untertasse.




8 Punkte für den Abschuss eines Grünen Zerstörers (siehe Gefechtsphase 3)



16 Punkte für die Zerstörung einer Nucleonic Space Mine (siehe Gefechtsphase 4).

Start einer neuen Spielreihe

Erst Taste  (RESET) drücken

Dann Taste  drücken

N.B. Wenn Sie ZELDA's Maske nicht nach jedem Abschuss einer Untertassen-Staffel sehen möchten, ist statt Taste 1 die Taste 0 zu drücken.

Und nun - gute Treffer! Die Augen der Welt sind auf Sie gerichtet!

ACHTUNG
Das Spiel TERRAHAWKS in Verbindung mit dem Philips Videopac-Computer N60 oder G7200

Die Grundregeln des Spiels bleiben die gleichen wie oben.

- Bildhelligkeit und Lautstärke nach Wunsch einstellen.
- Kontrastregler in Stellung 3 bringen.

Ask your dealer about the other Videopac and Videopac+ games:

1. Race
Spin-out
Cryptogram
2. Pairs
Space rendezvous
Logic
3. American Football
4. Air-sea war
Battle
5. Blackjack
6. Tenpin Bowling
Basketball
7. Mathematician
Echo
8. Baseball
9. Computer Programmer
10. Golf
11. Cosmic Conflict
12. Take the Money and Run
13. Playschool Math
14. Gunfighter
15. Samurai
16. Depth Charge
Marksman
17. Chinese Logic
18. Laser War
19. Catch the Ball
Noughts and Crosses
20. Stone Sling
21. Secret of the Pharaohs
22. Space Monster
23. Las Vegas Gambling
24. Flipper Game
25. Skiing
26. Basket Game
27. Electronic Table Football
28. Electronic Volleyball
29. Dam Buster
30. Battlefield
31. Musician
32. Labyrinth Game
Supermind
33. Jumping Acrobats
34. Satellite Attack
35. Electronic Billiards
36. Electronic Soccer
Electronic Ice Hockey
37. Monkeyshines
38. Munchkin
39. Freedom Fighters
40. 4 in 1 Row
41. Conquest of the World
42. Quest for the Rings
43. Pickaxe Pete
44. Crazy Chase
45. Morse
46. The Great Wall Street Fortune Hunt
47. The Mousing Cat
48. Backgammon
49. Turtle
- C7010. Chess
51. Terrahawks
52. Killer Bees

Printed in France
Copyright protection is claimed
on the program stored within
the cartridge

© 1983 Philips Export B.V.

S.A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE
Société Anonyme au capital de 200.000.000 F
50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08
R.C.S. PARIS B 622 051 738
3111 176 12460

Imp. Martinenq, Ivry

PHILIPS

