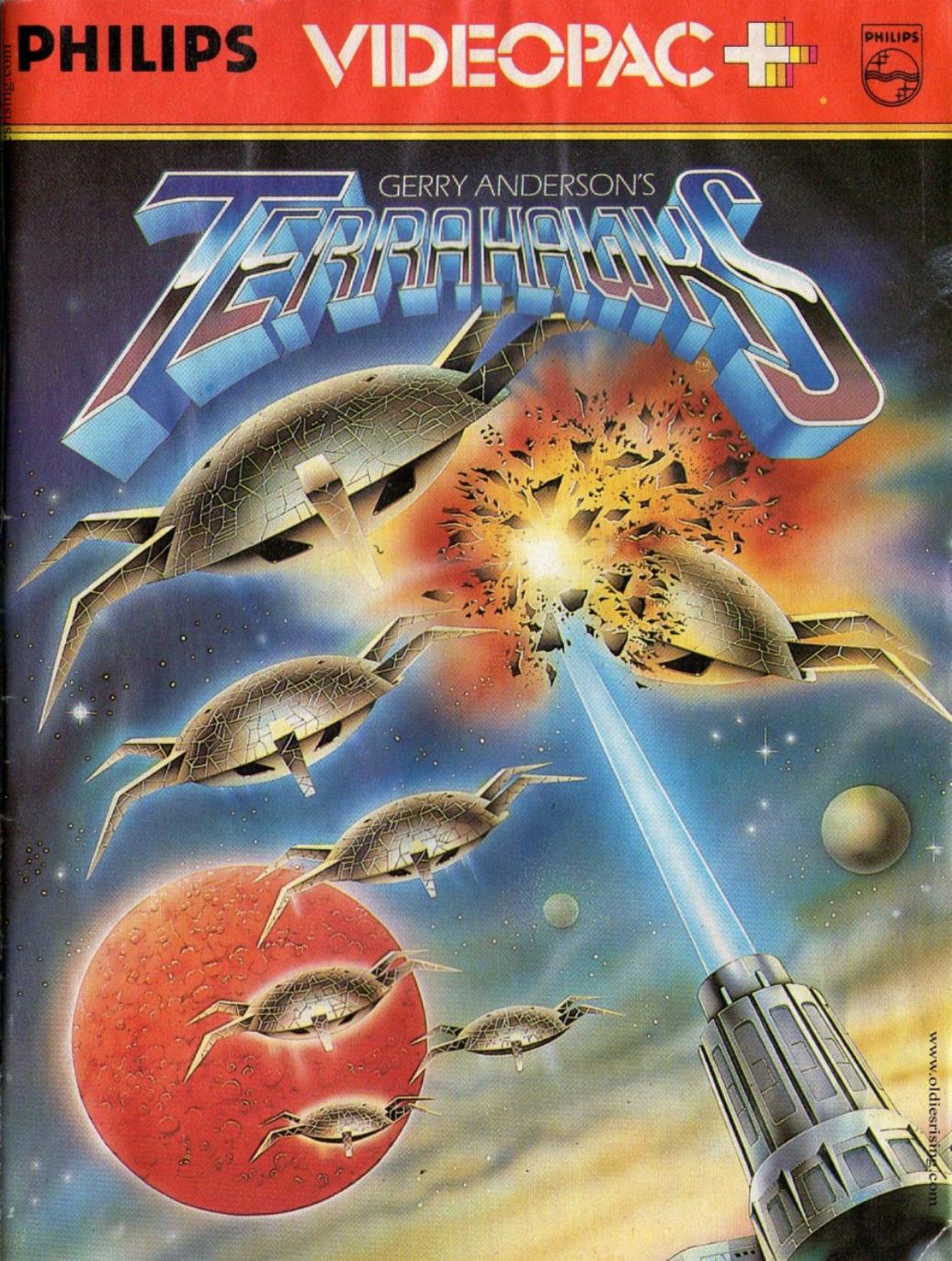


PHILIPS

VIDEOPAC



GERRY ANDERSON'S TERRAHAWK



www.olderfishing.com

www.olderfishing.com

This is a **Videopac** + game cartridge which, as you may have seen already on the packaging, can be used on any **Videopac** or **Jopac** game computer.

Regardless of the kind of game computer you use, the actual playing value and the game as such are identical. When you use a second generation game computer of the Videopac + or Jopac type, this **Videopac** + cartridge will produce high quality, more detailed graphics, as indicated on the back panel of the packaging. The actual game elements however are the same. To make

the instructions as clear as possible only simple illustrations have been used in this booklet.

Great care has been taken with the programming and testing of all Videopac cartridges. There are literally millions of game situations however and there's a slight chance that you may run into one where the game stalls. In such cases there's only one thing you can do: press  and start the game again right from the beginning.

Dies ist eine **Videopac** +-Spieldassette, die - wie Sie schon auf der Verpackung lesen konnten - in Verbindung mit jedem **Videopac** , **Videopac** +- oder **Jopac**-Computer verwendbar ist. Unabhängig vom jeweils benutzten Computer sind jedoch der Spielwert und das eigentliche Spiel in allen Fällen völlig gleich. Wenn Sie einen Computer der zweiten Generation vom Typ Videopac + oder Jopac benutzen, liefert diese Kassette ein besonders hochwertiges, detailscharfes Bild, wie auf der Rückseite

der Kassettenschachtel angegeben. Zur Erklärung der Spielregeln enthält diese Gebrauchsanleitung deutlichheitshalber nur einfache Illustrationen. Grosse Sorgfalt wurde auf die Programmierung und das Austesten sämtlicher Videopac-Kassetten verwendet. Trotzdem kann unter den Millionen möglicher Spielsituationen der seltene Fall auftreten, dass das Spiel einmal blockiert wird. In solchen Fällen hilft nur eins: Taste  drücken und Spiel von Beginn an wiederholen.

Comme vous l'avez peut-être déjà lu sur l'emballage, cette cartouche de jeu **Videopac** + peut être utilisée sur tous les ordinateurs de jeu **Videopac**, **Videopac** + ou **Jopac**.

Quel que soit le type d'ordinateur de jeu que vous utilisez, l'intérêt du jeu et le jeu lui-même sont identiques. Si vous utilisez un ordinateur de jeu de la deuxième génération du type Videopac + ou Jopac, cette cartouche produira un graphisme de haute qualité, plus détaillé, comme indiqué

au dos de l'emballage. Pour plus de clarté, seules des illustrations simples ont été utilisées dans cette brochure pour expliquer les règles du jeu.

Toutes les cartouches Videopac ont fait l'objet d'une programmation et de tests soignés. Il existe littéralement des millions de situations de jeu et les risques d'en rencontrer une où le jeu se bloque sont minimes. Le cas échéant, la seule solution consiste à appuyer sur la touche  et à reprendre le jeu au début.

Dit is een **Videopac** + spel-kassette, die - zoals u wellicht al op de verpakking gezien hebt - gebruikt kan worden met elke **Videopac**, **Videopac** + of **Jopac** spel-computer.

Ongeacht welke spel-computer u gebruikt, de feitelijke spelwaarde en het spel op zich blijven absoluut gelijk. Gebruikt u een van de spel-computers van de tweede generatie, van het Videopac + of Jopac type, dan levert deze cassette zeer fraaie, meer gedetailleerde beelden zoals u

achterop de verpakking kunt zien. Om de gebruiksaanwijzing zo duidelijk mogelijk te houden worden in dit boekje alleen eenvoudige illustraties gebruikt.

Alle Videopac spel-cassettes zijn met grote zorg geprogrammeerd en getest. In zo'n spel komen echter letterlijk ontelbare situaties voor en er bestaat altijd een heel kleine kans, dat u een spel-situatie tegenkomt, waarbij de zaak vastloopt. Mocht zo iets voorkomen, dan is er slechts één oplossing: druk op  (RESET) en begin het spel weer van voren af aan.

Mode d'emploi

Terrahawks

Les chiffres cerclés apparaissant dans le texte se rapportent aux illustrations que vous trouverez sur le rabat de la page de couverture.

MESSAGE URGENT

DES FORCES ENNEMIES VENUES D'ALPHA DU CENTAURE ONT ENVAHI ET CAPTURE MARS STOP LEUR CHEF EST L'ANDROÏDE "ZELDA" STOP L'ENNEMI PROJETTE D'ENVAHIR LA TERRE STOP SON PREMIER OBJECTIF EST LA DESTRUCTION DE L'ORGANISATION TERRAHAWK STOP

Vous faites partie de l'organisation TERRAHAWK, un groupe d'élite relativement restreint de spécialistes parfaitement entraînés, possédant des vaisseaux spatiaux et des armes des plus sophistiquées, spécialement conçus pour défendre la terre contre les menaces venant de l'espace. ZELDA, chef des forces ennemies, projette une attaque surprise de HAWKNEST, la base de TERRAHAWK. Votre mission est d'écarter le danger et de détruire l'ennemi. La survie de la terre est entre vos mains!

TERRAHAWKS

Un jeu pour un ou plusieurs joueurs.

Appuyez d'abord



(RESET/
DEPART)

Le texte (SELECT GAME/QUEL JEU) apparaît sur votre écran.

Appuyez ensuite sur **1**

1 Première apparition menaçante de ZELDA!...

Vient ensuite une brève apparition de son mystérieux vaisseau de commandement lançant huit soucoupes volantes...

2 Le vaisseau de commandement de ZELDA.

3 Les soucoupes volantes de ZELDA.

4 Vous ne disposez que d'une tourelle mobile équipée d'un canon à rayon à haute énergie. Il vous est impossible de tirer pendant que ZELDA lance ses soucoupes volantes.

Vous pouvez diriger la tourelle à l'aide de la manette du boîtier de commande gauche. Pour lancer un rayon à haute énergie de votre canon, appuyez sur le bouton "action".

Première phase de la bataille

5 Pendant la première phase de la bataille, les soucoupes volantes n'utilisent que des missiles relativement simples qui tombent en ligne droite sur la terre. Vous devez déplacer votre tourelle pour les éviter mais vous pouvez également les détruire à l'aide de votre rayon à haute énergie. Si vous y parvenez, **vous marquez 2 points.**

6 Les soucoupes, en formation serrée, se déplacent en vol

circulaire. Pour chaque soucoupe détruite, **vous marquez 5 points.**

Deuxième phase de la bataille

Si vous êtes suffisamment rapide, vous réussirez peut-être à détruire toute la flotille de soucoupes volantes. Dans ce cas, ZELDA réapparaît sur votre écran. Son mécontentement est visible car elle s'aperçoit qu'elle a sous-estimé son adversaire.

7 Elle rappelle le vaisseau de commandement et lui donne l'ordre de lancer un autre escadron de soucoupes volantes. Cette fois, elle a confiance dans la réussite de ses efforts maléfiques car ses soucoupes sont désormais équipées de missiles et de mines rouges spéciales "Anti-matière"! Ces mines ne descendent pas en ligne droite mais suivent en fait votre tourelle, du moins dans une certaine mesure, ce qui vous pose plus de difficultés pour les éviter. Si vous détruisez en l'air l'une de ces mines Anti-matière, **vous marquez 4 points.**

8 Vous avez touché et détruit une soucoupe volante. Elle explose en vol.

Ce ne sera pas chose facile mais, si vous gardez votre sang-froid, vous pourrez écarter de nouveau le danger en détruisant l'une après l'autre les soucoupes volantes.

Troisième phase de la bataille

Lorsque ZELDA réapparaît sur l'écran, elle ne cache plus ses sentiments. Elle se sent humiliée et donne libre cours à sa colère! Elle donne l'ordre à son vaisseau de

commandement de lancer un autre escadron de soucoupes volantes...

9 Cette fois les soucoupes de ZELDA lancent des Désintégrateurs verts en plus des missiles et des mines Anti-matière auxquels vous avez déjà eu à faire. Ce sont des armes mortelles qui n'explorent pas immédiatement lorsqu'elles touchent le sol, mais glissent vers vous. Elles sont très perfides et il vous faudra redoubler de vigilance. Il est préférable, bien sûr, d'essayer de les détruire pendant leur descente. Si vous y parvenez, **vous marquez 8 points!**

Il vous faudra des épaules solides pour sortir indemne de cette épreuve mais, après tout, vous faites partie de ce groupe d'élite qu'est TERRAHAWK. Alors, supposons que vous avez effectivement réussi à abattre tous les vaisseaux ennemis...

Quatrième phase de la bataille
ZELDA perd contenance et sa fureur éclate lorsqu'elle réapparaît sur l'écran. A l'examen de la situation, elle n'en croit pas ses yeux. Elle a compris que le temps est venu de faire appel à son arme finale...

10 Le quatrième escadron de ZELDA porte les terribles "Mines Spatiales Nucléoniques", en plus de toutes les autres armes que vous connaissez déjà. Elles ont la fâcheuse habitude de faire mouche! C'est le branle-bas général sur HAWKNEST. Il vous faudra agir vite et le moindre coup manqué risque d'être fatal! Si votre rayon à haute énergie touche une mine spatiale

Nucléonique, **vous marquez 16 points.**

Cinquième bataille et suivantes

Si vous avez survécu à la quatrième tentative d'invasion, vous aurez fait la preuve que vous êtes vraiment à la hauteur de l'organisation TERRAHAWK. Mais malheureusement, ce n'est pas encore fini. ZELDA revient, débordant de haine, déterminée à prendre HAWKNEST à n'importe quel prix. Elle envoie sans relâche de nouveaux escadrons. A chaque nouvel assaut, leur attaque se fait plus féroce...

Fin de la bataille

La bataille prend fin lorsque votre nouvelle est touchée et détruite.

Nouvelle invasion

Une nouvelle tentative d'invasion commence immédiatement, et la bataille repasse par les phases qui viennent d'être décrites.

Compétition

Vous pouvez faire un nouvel essai ou passer le boîtier de commande à un ami pour voir lequel résiste le mieux aux forces maléfiques de ZELDA.

Le score le plus élevé atteint au cours d'une série de parties est affiché dans l'angle inférieur gauche de l'écran. Pour éviter toute contestation, vous pouvez entrer à l'aide du clavier le nom du joueur ayant réalisé le meilleur score (6 caractères maximum). Vous pouvez supprimer les points d'interrogation restant en appuyant sur la touche (SPACE/ESPACE). Le nom reste affiché jusqu'à ce qu'un autre joueur parvienne à égaliser ou à dépasser ce score.



Marquage des points

2 points pour la destruction d'une grappe de missiles (voir phase 1 de la bataille)



4 points pour la destruction d'une mine Anti-matière (voir phase 2 de la bataille)



5 points pour la destruction d'une soucoupe volante



8 points pour la destruction d'un Désintégrateur (voir phase 3 de la bataille)



16 points pour la destruction d'une mine spatiale Nucléonique (voir phase 4 de la bataille)

Commencement d'un nouveau cycle de marquage

Appuyez d'abord sur  (RESET/DEPART).

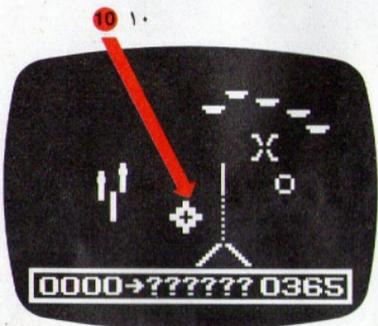
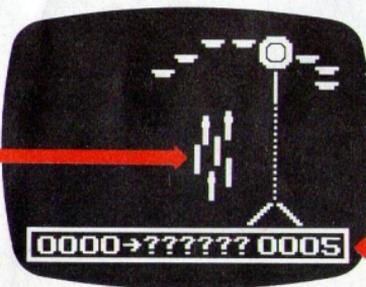
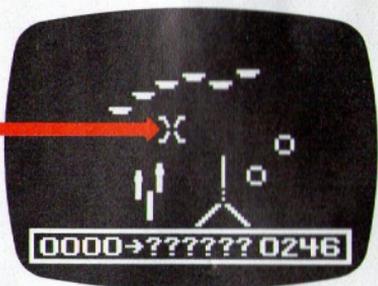
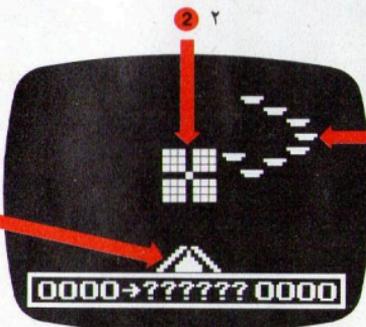
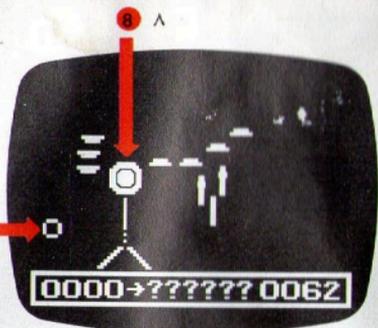
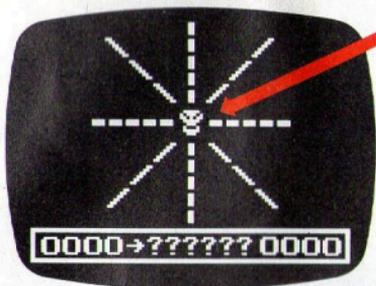
Appuyez ensuite sur  **1**

N.B. Si vous ne voulez pas voir le masque de ZELDA chaque fois que vous avez abattu un nouvel escadron de ses soucoupes volantes, n'appuyez pas sur la touche 1, mais sur la touche 0.

Bonne chasse! Le monde entier a les yeux braqués sur vous!

Attention Jeu de "TERRA-HAWKS" sur l'ordinateur de jeu Philips Videopac N60 ou G7200

Les règles du jeu de base restent identiques à celles précédemment décrites. ● Réglez la luminosité de l'image et le son aux niveaux voulus. ● Réglez le contraste sur 3.



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

1. Race
2. Pairs
3. American Football
4. Air-sea war
5. Blackjack
6. Tenpin Bowling
7. Mathematician
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
17. Chinese Logic
18. Laser War
19. Catch the Ball
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
33. Jumping Acrobats
34. Satellite Attack
35. Electronic Billiards
36. Electronic Soccer
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

