

AMSTRAD

AMSTRAD

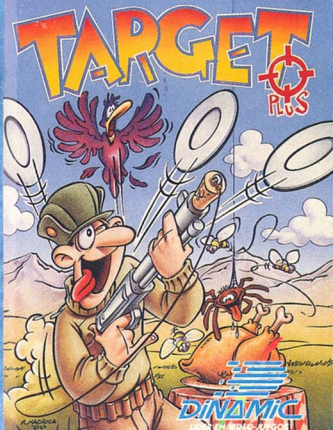
AMS  
880014

# TARGET PLUS

"TARGET PLUS"

¿Has probado el nuevo sistema de disparo? Pero, ¿a qué estás esperando? Nunca en tu vida has probado nada tan real, puedes estar seguro.

Practica en la primera parte de TARGET PLUS tu puntería y cuando te creas capacitado defiende al pollo de sus devoradores pretendientes.



## MENU

Desde el principio puedes seleccionar cualquiera de las dos partes que tiene el juego por medio del disparo. También si lo deseas puedes jugarlo a personas simultáneamente aunque sólo en la segunda parte.

### PARTES DEL JUEGO

#### PRIMERA PARTE:

Tiro al plato y a la diana.

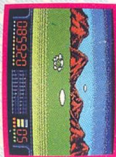
Surgirán platos hasta un número total de 12, de los cuales habrás de acertar 6 si quieres pasar a las dianas. Dispones de 3 disparos para cada dos platos por lo que tu efectividad ha de producirse de una forma regular. Una vez hayas destruido 6 o más platos comenzarán a aparecer dianas hasta un total de 7. Tu objetivo es alcanzar al menos a 3 de ellas. Aquí solo dispondrás de un disparo para cada diana que surja. Si consigues tu objetivo final, la fase se reinicia aunque el grado de dificultad aumentará.



#### SEGUNDA PARTE

La defensa del asado.

Encontrarás en la pantalla un jugoso pollo que será atacado sin piedad por arañas que, silenciosas, bajan por su tela. También por voraces avispas que surgen de todas partes. Tu misión consiste en defender el ave de tan brutales ataques con tu superpistola.



Cuando un insecto se pose en el pollo absorberá su sustancia con increíble voracidad.

El juego habrá terminado cuando el animal haya sido completamente devorado y no tengas ante ti más que un monojo de huesos.

Cada vez los insectos serán más numerosos y más voraces, no dejes que sacien su apetito a tu costa.

Si optais por jugar dos a la vez vuestra misión será la misma aunque podréis repartiros el trabajo. Vigilad bien y no perdáis de vista a la temible tarántula que, aunque os dará más puntos, devorará el pollo con mucha mayor velocidad.

Recuerda que las dos partes son independientes. NO es necesario que termines la primera para acceder a la segunda.



## LECTURA DEL MARCADOR

Durante la primera parte en la zona izquierda del marcador podrás encontrar los puntos que llevas. Debajo de esto el número de platos que van saliendo. En la zona de la derecha aparecerá el número de platos que vas acertando debajo de lo cual verás las dianas que aparecen (en blanco) y las que consigues derribar (en rojo).

Durante la fase de las dianas el indicador de número de platos mostrará el tiempo que tardas en hacer blanco: Cuanto menos tiempo más puntos. En el centro podrás ver un indicador digital de la trayectoria del plato.



Durante la segunda parte en el marcador simplemente verás los puntos que vas consiguiendo y si sois dos jugadores tendréis un marcador para cada uno.

Si un insecto recibe dos disparos simultáneamente el ordenador asignará los puntos a ambos jugadores.

## ENEMIGOS



Como podrás suponer en la primera parte tus enemigos, si se les puede considerar como tales, son inocentes platos y dianas.

Pero tus enemigos de la segunda parte ya no son tan inocentes:

1. CHIKENN FORDDINER, que así se llama la temible avispa que pulula incesantemente cerca de nuestra preciada cena. Su voracidad es desconocida si quieres comprobarlo déjala pasar, aunque sinceramente no es recomendable.

2. ITING ESPAIDER es el nombre de la tarántula que una y otra vez verás acechar nuestro pollo. No le des el más mínimo respiro ya que en sólo unos segundos será capaz de comerse el pollo entero. Nunca la infravalores: es si cabe, más brutal que nuestro amigo Chikenn.

## EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA: Pedro Sudán  
GRAFICOS: J. Cubedo y J. Azpiti  
ILUSTRACION: VEINTINUEVE UNO  
PRODUCIDO POR: Victor Ruiz

NOTA: Ajusta los mandos de contraste y brillo de tu televisor o monitor hasta que el funcionamiento de tu pistola sea óptimo. (El negro del fondo de la pantalla debe ser negro absolutamente. El resto de los colores brillantes y la luz ambiental no debe reflejarse sobre la pantalla)



## GARANTIA

DYNAMIC garantiza todos sus productos de cualquier tipo sin afectos de fabricación, grupo o color. La garantía incluye en la medida que el producto pueda ser devuelto y se le reparen las averías. Esta garantía está limitada por el tiempo y no cubre los daños ocasionados por el uso indebido. Por favor, leer las instrucciones de carga. Si por algún motivo tiene que salir en su lugar "accidente de programa" y cree que el producto no funciona correctamente, envíe el programa a: DYNAMIC, P.O. BOX 18, TORRE DE MADRID, 275.

Avalado por el gobierno de España. Una nueva copia totalmente gratis.

Almacén: envíe su trabajo en una carpeta y recorte la cubierta correspondiente. DYNAMIC ES UNA MARCA REGISTRADA POR MICRODUAL, S.O.T. S.A.

## PROGRAMADORES

## COPYRIGHT 1988 DYNAMIC

ANUNCIA LA REPRODUCCION, ADAPTACION, TRANSMISION ALQUILER O PRESTAMO DE ESTE PROGRAMA SIN LA AUTORIZACION EXPRESA ESCRITA DE MICRODUAL, S.O.T. S.A.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

### AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclée I TAPE y pulsa RETURN. (La I se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

29