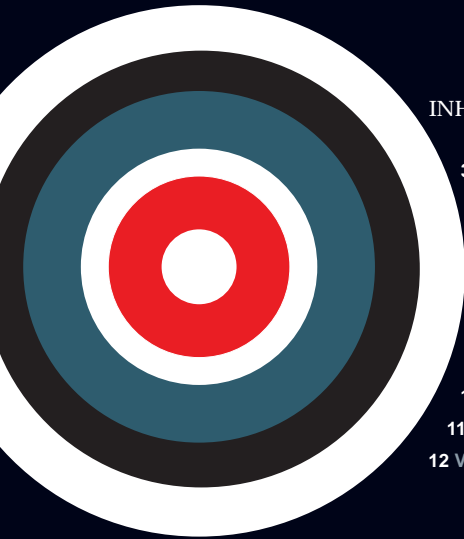




# THE TARGET

Handleiding





## INHOUD

- 3 WAT VOORAF GING
- 3 HET DOEL
- 4 DE START VAN HET SPEL
- 5 MISDAAD PLEGEN
- 6 GANGSTER OPSPOREN
- 8 SCHIETEN
- 9 VERDEDIGINGSMIDDELEN
- 10 ACTIEMENU
- 11 HOU HET VEILIG
- 12 VEELGESTELDE VRAGEN

## COLOFON

The target is een citygame van

La mosca

Check [www.lamosca.be](http://www.lamosca.be) voor de laatste nieuwtjes over The target en onze andere games.



**NOKIA**

# THE TARGET

## WAT VOORAF GING...

Een gevaarlijke gangster is ontsnapt uit de gevangenis. Hij terroriseert nu de stad, want een opdrachtgever geeft hem geld voor elke misdaad die hij pleegt.

Drie politieteams worden er op uitgestuurd om de man te vatten voor hij zijn doel heeft bereikt en de stad verlaat.

## HET DOEL

De agenten werken samen om de gangster te vinden en neer te schieten voor hij zijn doel kan bereiken: € 1.000.000 verdienen. Agenten en gangster hebben hiervoor twee uur de tijd.

## DE START VAN HET SPEL

Terwijl de agenten aan hun hoofdkwartier (**HQ** op de kaart) wachten, kiest de gangster zijn geheime hoofdkwartier en start er het spel.

Tijdens het spel zien de agenten voortdurend zichzelf (omkaderd icoontje) en de andere politieteams bewegen op de kaart. De gangster ziet alleen zichzelf.



Om de 3 minuten verschijnt de positie van de 3 agenten op de kaart van de gangster en om de 6 minuten zien de agenten de positie van de gangster. Deze icoontjes blijven staan tot de aftelklok weer op 0:00 staat en die nieuwe posities verschijnen.

## HOE PLEEGT DE GANGSTER EEN MISDAAD?

In de stad liggen allerlei virtuele voorwerpen (zie scherm links). De gangster kan ze oppikken als hij zich in een straal van 30 meter bevindt.

Daarna kan de gangster naar 1 van de 10 misdaadplaatsen trekken (zie scherm links). Op de overzichtskaart die je meekrijgt, zie je welke voorwerpen de gangster nodig heeft om er een misdaad te plegen.

### Een voorbeeld

Op plaats 6 heeft de gangster explosieven en een touwladder nodig. Zijn beloning bedraagt 400.000.



Met een druk op de knop pleegt hij de misdaad. Hij verliest de gebruikte voorwerpen, maar krijgt wel de beloning (zie overzichtskaartje). Zijn nieuwe score verschijnt dan bij alle spelers.

De gangster kan vrij beslissen wanneer hij een voorwerp oppikt en wanneer hij een plaats aanvalt en in welke volgorde.

## HOE KOMEN DE AGENTEN DE GANGSTER OP HET SPOOR?

### 1. DE RADAR



Op de radar kunnen alle spelers voortdurend zien hoe ver de politieteams van de gangster zijn verwijderd. In dit voorbeeld bevindt het rode politieteam zich tussen 50 en 100 meter van de gangster.



Komt een politieteam dichterbij de gangster, dan beweegt het icoontje naar links en omgekeerd.

Staan er geen politieteams op de radarlijn, dan betekent dit dat zij zich op meer dan 200m van de gangster bevinden of dat de gangster de stoorzender heeft ingeschakeld (zie 'Verdedigingsmiddelen').

### 2. DE EXACTE POSITIES OM DE 6 MINUTEN

Om de 6 minuten zien de agenten waar de gangster zich precies bevindt op de kaart. Maar let op: om de 3 minuten verschijnt bij de gangster de positie van de 3 agenten! (zie 'De start van het spel')

### 3. OPGEPIKTE VOORWERPEN

Wanneer de gangster een voorwerp (bijvoorbeeld een mes) oppikt, dan krijgen de agenten hiervan melding. Zij kunnen dan op het papieren overzichtskaartje nagaan op welke plaatsen er een mes lag bij de start en vergelijken met de kaart op de telefoon. Op de plaats waar nu een mes ontbreekt, heeft de gangster net toegeslaan!

### 4. MISDADEN

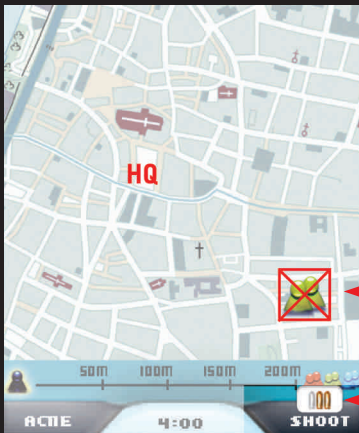
Wanneer de gangster een misdaad pleegt, dan krijgen de agenten meteen een boodschap met daarin de plaats waar de misdaad is gepleegd.

## SCHIETEN

Beide partijen kunnen naar elkaar schieten. Ben je binnen een straal van 25m van de tegenpartij, druk dan op de 'shoot' knop voor de andere jou neerschiet.

Schiet je als agent de gangster neer, dan is het spel afgelopen en hebben de agenten gewonnen! Schiet je als gangster een politieteam neer, dan moet dit team terugkeren naar zijn hoofdkwartier voor het opnieuw kan meespelen. Hun icoontje wordt zo lang doorkruisd.

Lukt een schot niet, sluip dan dichtbij en probeer opnieuw. Je schiet ook makkelijker raak in een open ruimte. Vermijd hoge torens.



Maar schiet niet in het wilde weg, want je krijgt slechts 3 kogels. Wil je bijladen, ga dan naar je hoofdkwartier en je pistool herlaadt automatisch.

→ Neergeschoten agent

→ Nog 2 van de 3 kogels vrij

## VERDEDIGINGSMIDDELEN

De gangster kan zich verdedigen met 3 soorten middelen.



### De mijn

De gangster kan op elke plaats een mijn verbergen voor de agenten. Loopt een politieteam er op, dan moet het terugkeren naar het hoofdkwartier. Loopt de gangster er zelf op, dan winnen de agenten! Na een ontploffing is een mijn niet meer actief.

Mijnen zijn onzichtbaar, behalve mijnen die nog niet zijn opgepikt. Deze zijn onschadelijk!



### De stoorzender

Wanneer de gangster de stoorzender activeert, verstoort ze 3 minuten lang het radarscherm van de politie. Valt de positieweergave van de agenten binnen deze tijdsduur, dan vindt deze weergave ook niet plaats!



### Het kogelvrije vest

Wanneer de gangster deze vest activeert, beschermt het hem 5 minuten lang tegen 3 rake schoten van de politie. Nadien is het vest uitgewerkt.

De gangster krijgt bij de start 2 mijnen, 2 stoorzenders en 1 kogelvrije vest mee. In het spelgebied kan hij er nog meer oppikken.

## HET ACTIEMENU VAN DE GANGSTER

Bij de agenten bestaat het Actiemenu uit 1 optie: 'Stop spel'

Bij de gangster bestaat het Actiemenu uit:



Druk op 'Cancel' om het menu te sluiten.

Start het spel:

start het spel

Neem voorwerp:

pikt een voorwerp op

Activeer mijn:

activeert een mijn

Activeer stoorzender:

activeert een stoorzender

Activeer kogelvrij vest:

activeert een vest

Pleeg misdaad:

voert een misdaad uit

Overzicht voorwerpen:

geeft een overzicht van alle

opgepikte voorwerpen

Stop spel:

beëindigt het spel

## HOU HET VEILIG

Laat je niet te zeer meeslepen door het spel, maar kijk tijdens het spel goed uit voor het verkeer en andere gevaren.

Wie goed nadenkt, hoeft eigenlijk niet te lopen. Bovendien volstaat de spelduur van 2 uur ruimschoots om je doel te bereiken.

Zie je als politieteam de gangster lopen, ga er dan rustig achteraan. De andere agenten zullen op de radar merken dat je vlakbij je doel zit en zullen je automatisch volgen. Sluit dan de gangster langzaam in.

Als gangster heb je daarentegen voldoende verdedigingsmiddelen om een politieteam af te schudden.

Respecteer de verkeersregels tijdens het spel en waak over je eigen veiligheid en die van anderen!

## VEELGESTELDE VRAGEN

Kan ik mij ook met een fiets of voertuig verplaatsen?

Dat kan, zolang je maar binnen het zicht van de satellieten blijft, dus niet met de metro.

Moet ik de gangster zien om te kunnen schieten?

Dat moet niet, maar je vergroot je kans op een treffer door hem van nabij te beschieten.

Mag de gangster zich buiten het spelgebied of uit het zicht van de satellieten begeven?

Dit mag heel even, maar na 1 minuut wordt zijn laatste positie in het spelgebied weergegeven en na 4 minuten verliest hij het spel.

Mag ik de andere agenten bellen tijdens het spel?

Jazeker, maar dit lukt niet met de speltelefoons.



# THE TARGET