

SUPERVISION

POLICE BUST

ENGLISH

GAME DESCRIPTION

The object of this game is to steal as much as possible, yet avoiding being caught by the police.

There are 12 rounds in the game. Stealing is no fun, you will be locked up if caught by the police. However you may find rare treasures when you accept this challenging game.

GETTING STARTED

After the game title screen is display, press the START key to begin a game. The player controls the THIEF who is trying to escape in the passageway. The THIEF continue to steal in this time of danger in the passageway which is covered with pearl. The player will enter into next round when the THIEF takes up every pearl.

In the actual game screen, the top line shows your current score, the number of shelf you gain, the number of tear-bomb you have available, and the number of live you have left. If you are unfortunate enough to meet the police, you should press A-key to drop a tear-bomb to slow down the police temporarily. Alternatively you may leave a shelf to obstruct the police temporarily by pressing the B-key. Details of key and key functions are given in the KEY ASSIGNMENT section.

When caught by the police, the lock-up screen will be shown, you need to press the START key to exit from this screen. When all lives are lost, the continue / end option screen will be shown. Use the SELECT key to select these two options and press START to confirm your wish. The CONTINUE option will start a new game in the current level.

GAME SCORE

PEARL 20
TREASURE 1000,2000,3000.....

When the total score is more than 10000, you get an extra THIEF.

KEY ASSIGNMENT

KEY	FUNCTION
START	START/PAUSE A GAME/ CONFIRM OPTIONS
SELECT	CHOOSE CONTINUE/END OPTIONS
A	DROP TEAR BOMB
B	DROP OBSTACLES
UP	THIEF MOVE UP
DOWN	THIEF MOVE DOWN
LEFT	THIEF MOVE LEFT
RIGHT	THIEF MOVE RIGHT

DUTCH

BESCHRIJVING VAN HET SPEL

De opzet van dit spel is zoveel mogelijk te stelen, maar toch uit handen van de politie te blijven.

Het spel wordt gespeeld in 12 rondes. Stelen is niet leuk, als de politie je pakt, word je opgesloten. Maar als je de op de uitdaging van dit spel ingaat, kun je zeldzame schatten vinden.

HOE TE BEGINNEN

Nadat de titelpagina op het scherm verschenen is, druk je op de START-toets om het spel te beginnen. De speler bestuurt de DIEF die probeert te ontsnappen in de gang. In deze gevaarlijke tijd gaat de DIEF door met stelen in de met parels bedekte gang. Als de DIEF elke parel heeft weggenomen, gaat de speler door naar de volgende ronde.

Op het spelscherm geeft de bovenste regel aan welke score je op dat moment hebt, het aantal planken dat je nog beschikbaar hebt, het aantal traangasbommen dat je veroverd hebt en het aantal levens dat je nog hebt. Als je de pech hebt de politie tegen te komen, moet je op de A-toets drukken, waardoor je een traangasbom kunt gooien (indien veroverd) om de politie tijdelijk op te houden. Maar je kunt om de politie tegen te houden ook tijdelijk een plank verlaten door op de B-toets te drukken. Onder "FUNCTIES VAN DE TOETSEN" vind je een overzicht van de toetsen en hun functies.

Als de politie je gepakt heeft, verschijnt het opsluitscherm. Om uit dit scherm te gaan, moet je op de START-toets drukken. Als alle levens verloren zijn, verschijnt het CONTINUE/END (doorgaan/einde)-scherm. Kies één van deze twee mogelijkheden met de SELECT-toets en druk op START om je keuze te bevestigen. Met de CONTINUE-optie begin je een nieuw spel op hetzelfde niveau.

SPEL SCORE

PEARL (parels) 20
TREASURE (schat) 1000, 2000, 3000.....

Als de totaal score meer is dan 10000, krijg je een extra DIEF.

FUNCTIES VAN DE TOETSEN

TOETS	FUNCTIE
START	START / SPELONDERBREKING, BEVESTIGING VAN GEMAAKTE KEUZE
SELECT	KIEZEN VAN DOORGAAN/EINDE-OPTIES
A	GOOI EEN TRAANGASBOM
B	PLAATST EEN OBSTAKEL
UP	DIEF NAAR BOVEN
DOWN	DIEF NAAR BENEDEN
LEFT	DIEF NAAR LINKS
RIGHT	DIEF NAAR RECHTS

FRENCH

DESCRIPTION

Le but du jeu est de voler des perles et autres trésors sans se faire attrapper par la police sinon ils vous mettront en prison. A vous de relever le défi et d'arriver à vaincre tous les niveaux de difficulté.

POUR COMMENCER

Après que l'écran titre du jeu soit apparu, appuyez sur START, la partie commence. Vous dirigez le voleur, au départ il se trouve au centre de l'écran, il vous faudra ramasser toutes les perles dans le niveau de jeu pour passer au niveau suivant sans vous faire attraper par les policiers. Au cours de votre ramassage de perles, il apparaît sur l'écran certains objets pendant un instant, il faut dans la mesure du possible, sans risquer de tomber entre les mains de la police, les ramasser. Ce sont soit des points matérialisés par un trésor, une grosse perle qui brille dans son écrin, soit des grenades qui vous permettront de paralyser temporairement la police. Un autre moyen vous est offert pour éviter la police, c'est de dresser un carré de protection sur leur passage, ils feront demi-tour.

L'ACTION

Plusieurs indications sont affichées dans le haut de l'écran. Vous trouverez de gauche à droite : votre score, le nombre de barrières de protection (4 au départ), le nombre de grenades (0 au départ puisque vous les ramassez au cours de l'action) et votre nombre de vies (3 au départ). Vous perdez une vie chaque fois que vous êtes pris par la police, vous vous retrouverez en prison à chaque fois, appuyez sur START pour revenir dans l'action.

Si vous perdez vos 3 vies un nouvel écran apparaîtra "continue/end", choisissez l'option, soit continuer ou arrêter de jouer. Si vous choisissez "continue" vous reviendrez dans le niveau en cours, si vous choisissez "end" vous reprendrez la partie au 1er niveau.

SCORE

une perle 20 points
un trésor 1000 points, puis 2000, 3000 etc. dans le même niveau de jeu. Si vous réussissez à faire plus de 10000 points dans le même niveau vous serez le meilleur des voleurs.

BOUTONS DE COMMANDE

BOUTONS	FONCTIONS
START	démarre le jeu / met en pause / confirme une option
SELECT	sélectionne l'option ex: continue/end
A	lance une grenade
B	dresser une barrière obstacle
UP	le voleur monte
DOWN	le voleur descend
LEFT	le voleur va à gauche
RIGHT	le voleur va à droite