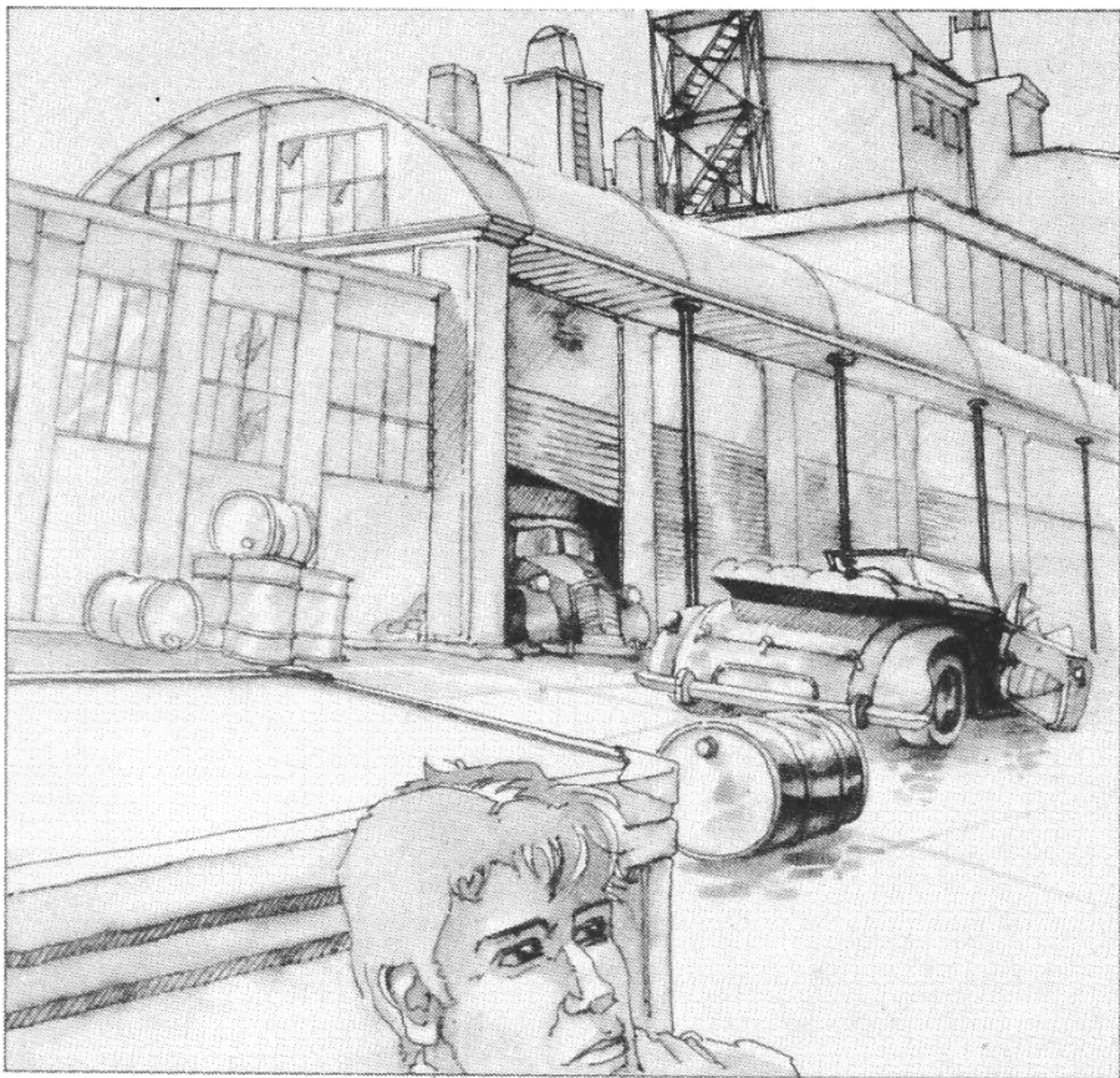




Bob Winner



manuel



... APRES AVOIR APPUYE SUR LA TOUCHE "P" DE SON ORDINATEUR INTERNE, L'ANDROÏDE BOB WINNER N°0 PUT ENFIN REPRENDRE SON SOUFFLE...



... NEW-YORK ...
 "L'ES DOCKS"
 ... DESERTS.
 OU PRESQUE,
 CAR "L'AUTRE"
 ETAIT LA!...
 IL LE SENTAIT
 ...



"L'AUTRE"
 ...

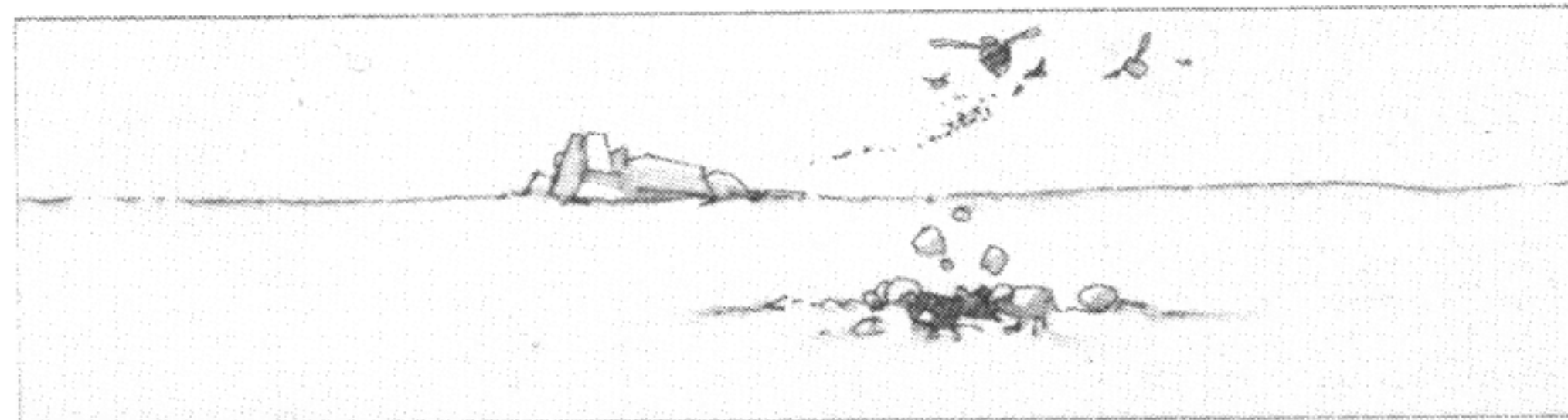
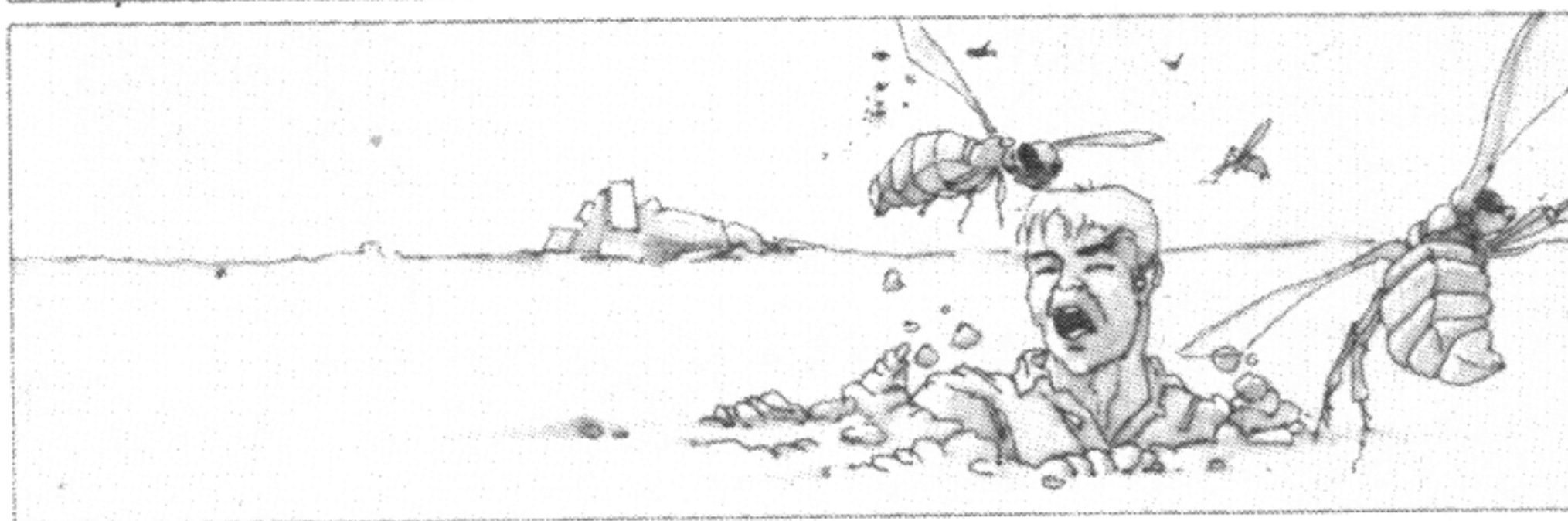
C'ETAIT L'ULTIME
 ABOUTISSEMENT
 DES NOMBREUX
 PIEGES TENDUS
 CONTRE LUI...



"L'AUTRE"
 ...

C'ETAIT UN DES
 HOMMES, EN-
 VOYES POUR LE
 DETRUIRE.
 ...

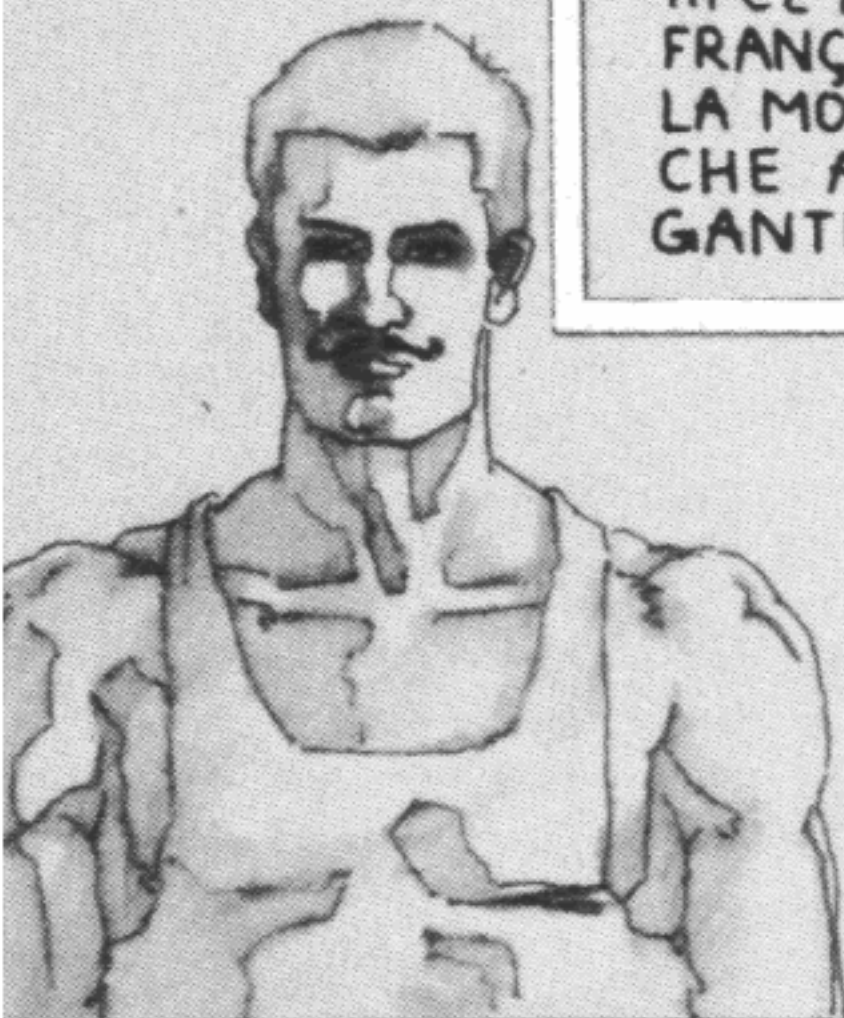
... IL LES CONNAIS-
SAIENT BIEN, MAIN-
TENANT, EUX, ET
LEURS DIABOLIQUES
INVENTIONS...
... GUEPES GEANTES,
MARAIS SOURNOIS;
AU MILIEU DES-
QUELS IL AVAIT DU
DECOUVRIR LES AR-
MES QUI LUI PERME-
TTAIENT DE
VAINCRE...



... ET IL AVAIT VAINCU ...

... CE PETIT
FRANÇAIS A
LA MOUSTA-
CHE ARRO-
GANTE ...

... ET CET
ANGLAIS
A GANTS
DE BOXE.



... IL LES AVAIENT MIS HORS DE
COMBAT, ANEANTIS.

DEUX VIES, DEUX CLEFS ...
LE PRIX DE LA VICTOIRE.

PLUS QU'UNE, ET LES PORTES
DU TEMPLE S'OUVRIRAIENT
DEVANT LUI ...

PERCER SON SECRET NE
SERAIT PLUS QU'UN JEU D'EN-
FANT ...



... MAIS IL N'AVAIT PLUS
DROIT A L'ERREUR.

SUR LES 9 VIES ATTRIBU-
ÉES A UN ANDROÏDE DE SA
TREMPE, IL VIVAIT LA DERNIE-
-RE ...

DERNIERE VIE, DERNIE-
-RE CHANCE, UNE SEULE
ALTERNATIVE :

VAINCRE, OU TERMI-
NER SA CARRIERE DANS
UNE USINE DE REASSEMBLA-
GE (FUNESTE DESTIN DES
ANDROÏDES MALCHANCEUX).

A CETTE SEULE PENSÉE
UN FREMISSEMENT LUI PAR-
COURUT L'ECHINE.

...

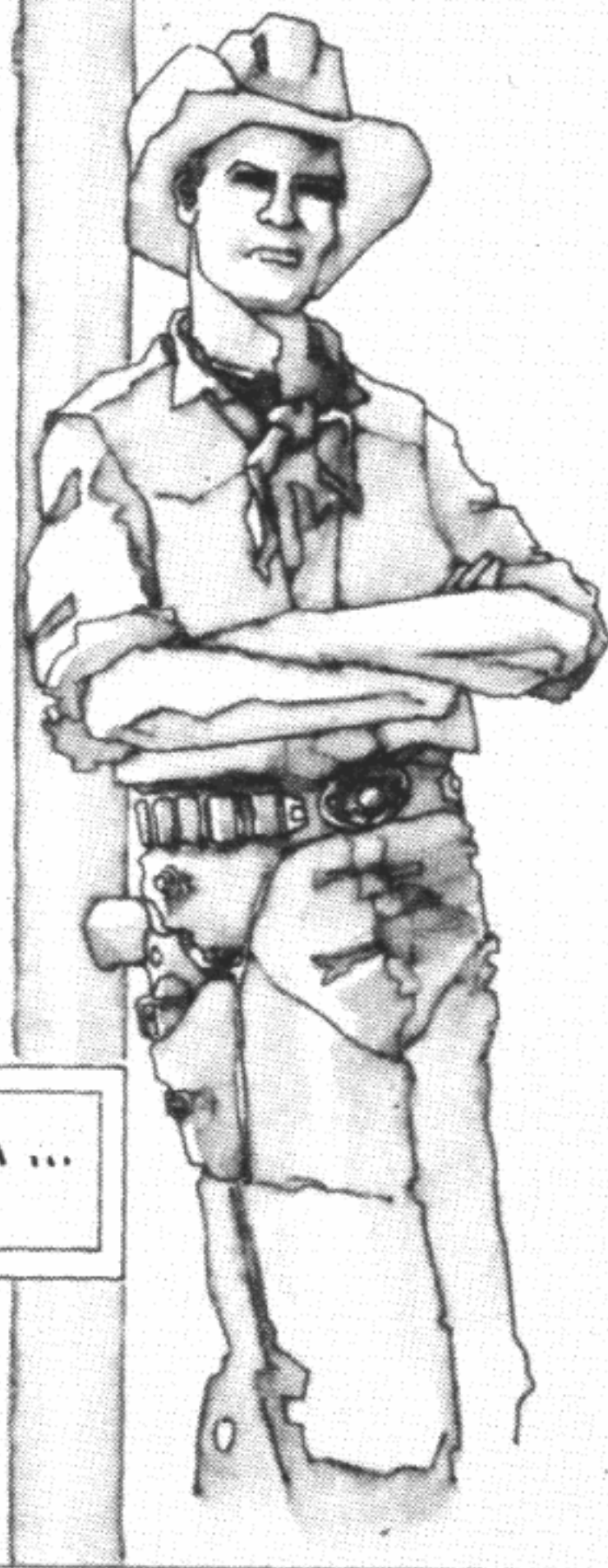
ET SON ADVERSAIRE ETAIT LA ...
IMPASSIBLE !...

PLUS
QU'UNE
SOLUTION

...

S'APPROPRIER L'APPARENCE ET LES QUALITES
PHYSIQUES DE CET HOMME EN APPUYANT
SUR LA TOUCHE SPECIALE* DE SON "O.I."...

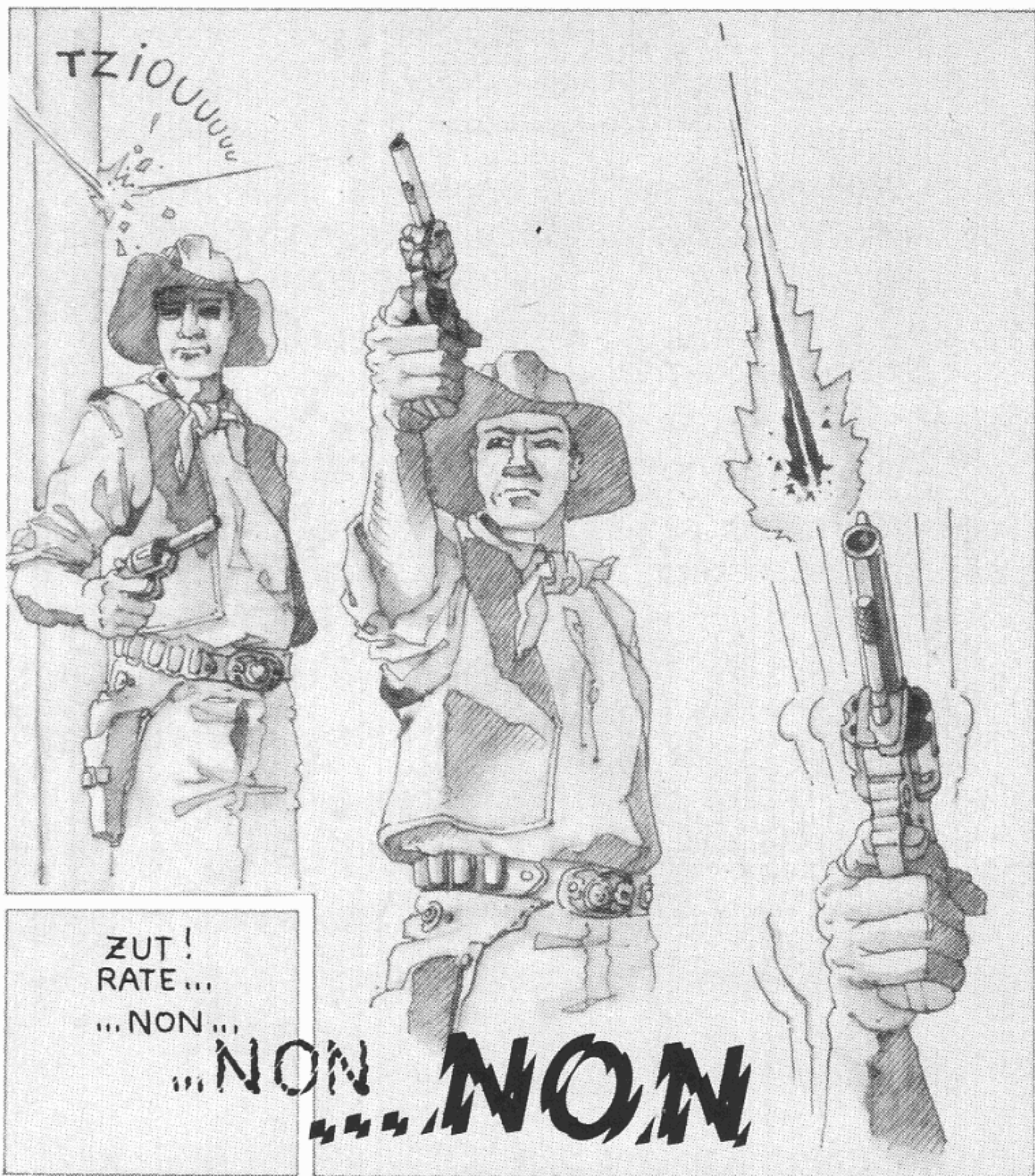
* BARRE D'ESPACE



... TENIR BIEN EN MAIN CE FOUTU FLINGUE QU'IL AVAITEU
TANT DE MAL A TROUVER ; ET , BONDIR ...

MAINTENANT !..

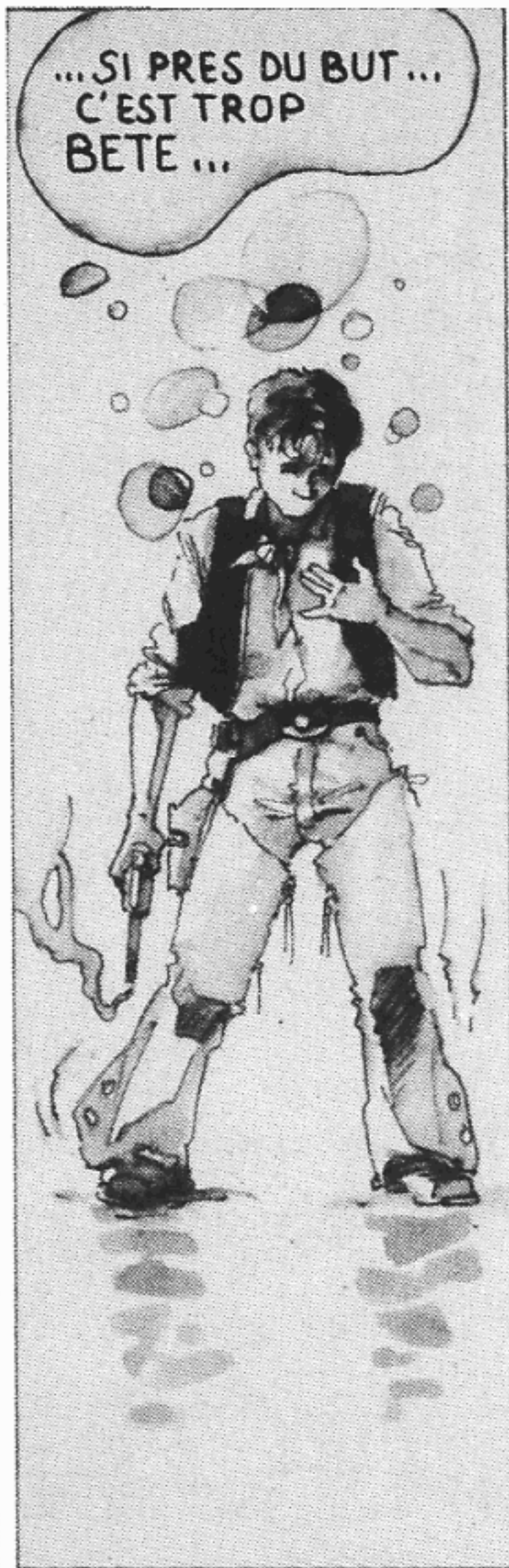




TZIOUUUU

ZUT!
RATE...
...NON...

...NON
NON



THOMSON

/.../ usine LOR 1 ; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"./.../

/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0 ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de retraitement dans nos locaux.

En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre, nous nous permettons de vous rappeler que les caractéristiques techniques d'animation d'un androïde sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.

D'autre part, si votre androïde se commande au clavier, vous devez vous conformer à la table de correspondance suivante :

Q correspond à joystick HAUT 

W correspond à joystick BAS 

:/ correspond à joystick GAUCHE 

> correspond à joystick DROITE 

SHIFT correspond au **FIRE** du joystick.

(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)/.../

/.../ à vous /.../

Pour TO8 - TO9 - TO9+ - Joystick uniquement.



ATARI ST



/.../ usine LOR 1; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"./.../




/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0 ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de retraitement dans nos locaux.




En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre, nous nous permettons de vous rappeler que les caractéristiques techniques d'animation d'un androïde sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.



D'autre part, si votre androïde se commande au clavier, vous devez vous conformer à la table de correspondance suivante :

 ou Q correspond à joystick HAUT 

 ou W correspond à joystick BAS 

 ou  correspond à joystick GAUCHE 

 ou  correspond à joystick DROITE 

 correspond au  du joystick

(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)./.../

/.../ à vous! /.../

PC

/.../ usine LOR 1; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"/.../

/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0 ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de retraitement dans nos locaux.

En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre, nous nous permettons de vous rappeler que les caractéristiques techniques d'animation d'un androïde sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.

D'autre part, si votre androïde se commande au clavier :

8 Correspond à Joystick vers le haut

2 " " " " " bas

4 " " " " " la gauche

6 " " " " " la droite

5 " au bouton **FEU** du Joystick



S Autorise et arrête la musique

Pour lancer le jeu sous DOS tapez : **BOB**

Pour lancer la démonstration automatique sous DOS tapez : **DEMO K**
(avec l'option K il est impossible d'arrêter la démo)

Si vous désirez changer les couleurs, en particulier pour les écrans monochromes où il est nécessaire de modifier l'ordre des dégradés de couleur, il est possible d'indiquer au programme l'ordre des couleurs, la couleur du fond, et la palette à utiliser.

— Couleurs

C suivit de quatre chiffres de 0 à 3

exemple C 3120 (valeur prise par défaut)

— Fond

F suivit d'un nombre de 00 à 15

exemple F 15 (valeur prise par défaut)

— Palette

P suivit de 0 ou 1

exemple P 0

exemple **BOB C 3120 F 15 P 0**

— Monochrome

M

exemple **BOB M** (mode 640 × 200)

— Carte E.G.A.

E

exemple **BOB E** (compatible carte graphique type E.G.A.)





CPC CASSETTE

/.../ usine LOR 1 ; atelier de réassemblage n° 6 à
"Big Boss"./.../

/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0
ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de
retraitement dans nos locaux.

En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre,
nous nous permettons de vous rappeler que les
caractéristiques techniques d'animation d'un androïde
sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.

D'autre part, si votre androïde se commande au
clavier, vous devez vous conformer à la table de
correspondance suivante :

A	correspond à joystick HAUT	
Z	correspond à joystick BAS	
<	correspond à joystick GAUCHE	
>	correspond à joystick DROITE	
SHIFT	correspond au FIRE du joystick	

(se reporter à la présentation pour le détail des actions
à exécuter)./.../

/.../ à vous ! /.../





CPC DISQUETTE

/.../ usine LOR 1 ; atelier de réassemblage n° 6 à
"Big Boss"./.../

/.../ nous vous informons que l'androïde B.W n° 0
ayant failli à sa mission, est actuellement en cours de
retraitement dans nos locaux.

En vue de diminuer les risques de pertes de ce genre,
nous nous permettons de vous rappeler que les
caractéristiques techniques d'animation d'un androïde
sont spécifiées lors de la présentation de nos produits.

D'autre part, si votre androïde se commande au
clavier, vous devez vous conformer à la table de
correspondance suivante :

A	correspond à joystick HAUT	
Z	correspond à joystick BAS	
<	correspond à joystick GAUCHE	
>	correspond à joystick DROITE	
SHIFT	correspond au FIRE du joystick	

(se reporter à la présentation pour le détail des actions
à exécuter)./.../

/.../ à vous! /.../

LES COMMANDES

tir
debout

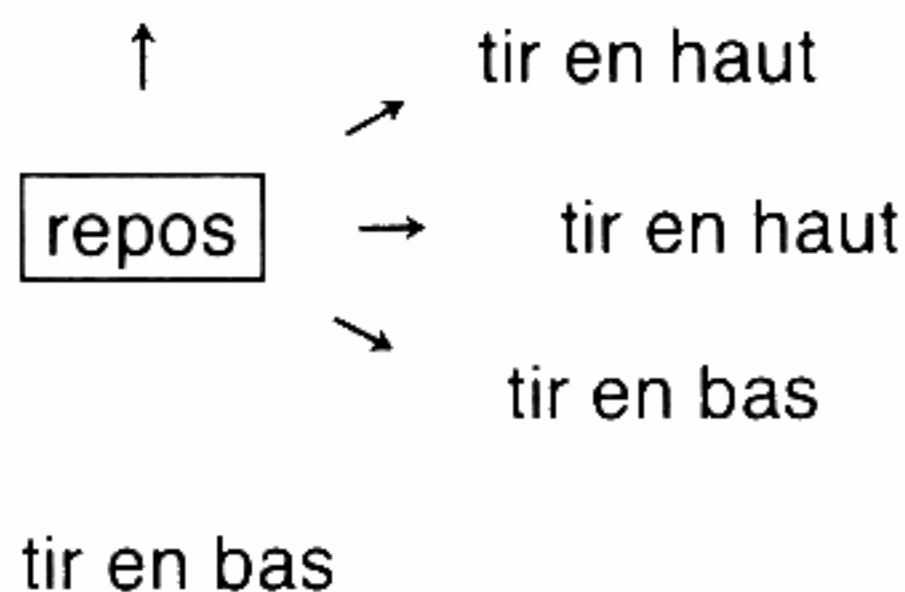
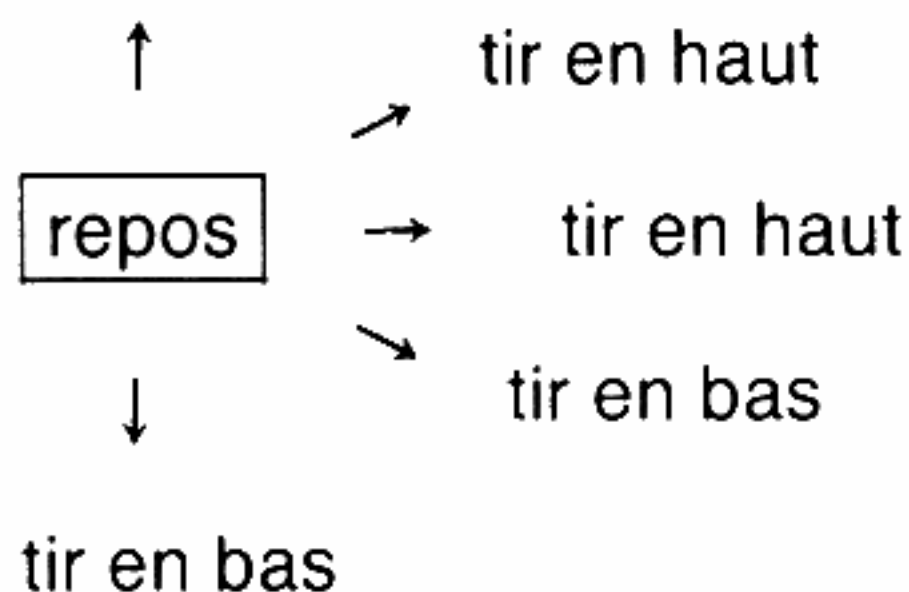
fire off

tir
baissé

fire on

saut sur place

saut sur place



Auteur :

B Auré

pour jouer

Graphisme :

B Masson

appuyer
sur la barre d'espace

Musique :

M.W

savate

fire off

volte

volte

repos

avance

recule

recule

boxe

fire off

recule

recule

repos

avance

se baisse

se baisse

savate

fire on

volte + coup en tête

volte + coup en tête

repos

coup en tête

coup en jambes

coup en jambe

boxe

fire on

direct du gauche

direct du gauche

repos

direct du droit

crochet du droit

crochet du droit

début du jeu

appuyez sur la barre
d'espace

pendant le jeu

Pause = P
sortie du jeu = ESC
transformation en
combattant = barre
d'espace

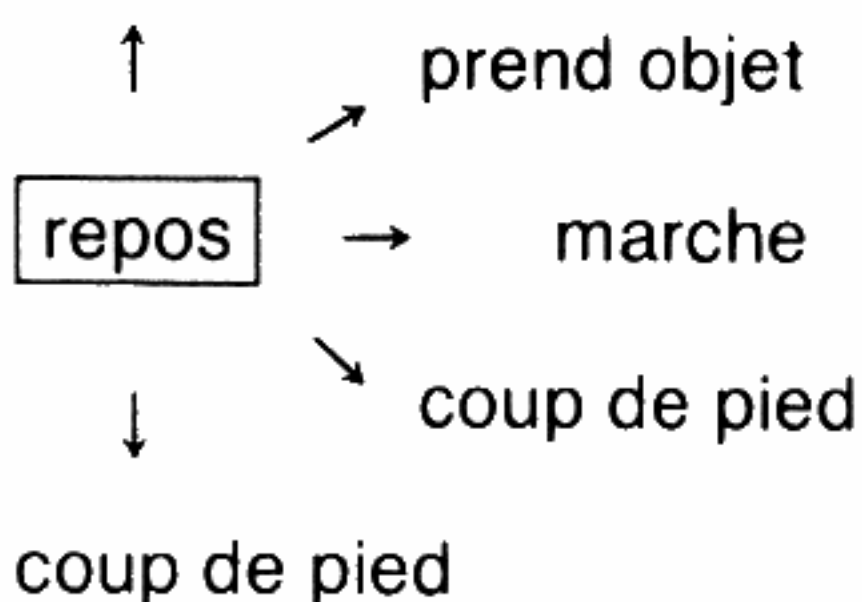
commandes du joystick

Seules les commandes
de droite
sont représentées
sur les
schémas

marche

fire off

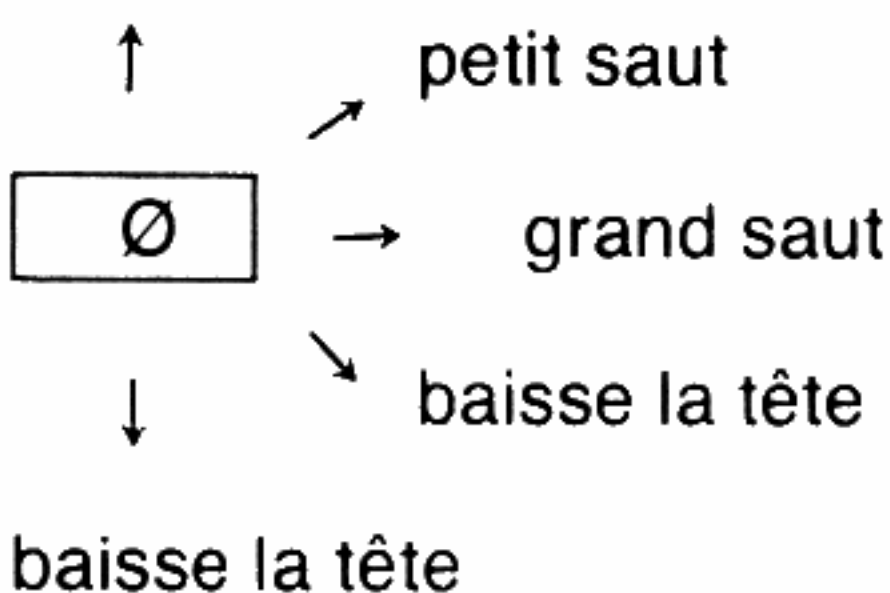
prend objet



marche

fire on

saut sur place





COPYRIGHT LORICIELS Octobre 1986

Reproductions strictement interdites loi du 11 mars 1957
tous droits de reproduction, traduction, d'adaptation
et de location réservés pour tous pays.