



Bob Winner



manuel



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



... NEW-YORK ...
"LES 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...



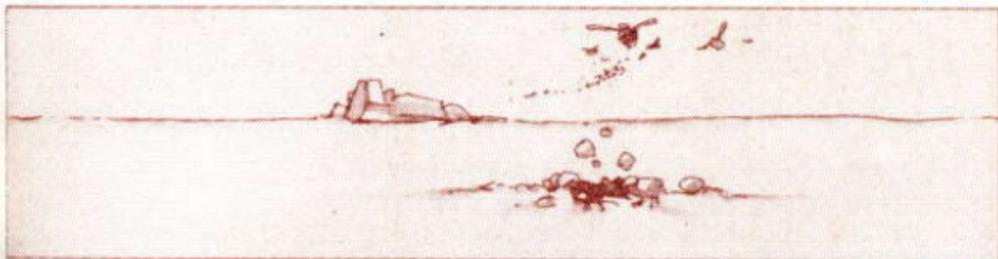
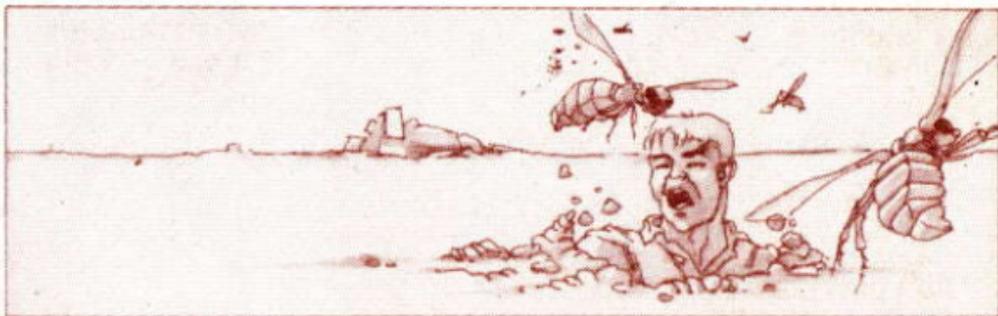
"L'AUTRE"

...

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'OUVRIERAIENT
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'ÉCHINE .

...

ET SON ADVERSAIRE ÉTAIT 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"...



... 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 suit de quatre chiffres de 0 à 3
exemple C 3120 (valeur prise par défaut)

- Fond

F suit d'un nombre de 00 à 15
exemple F 15 (valeur prise par défaut)

- Palette

P suit de 0 ou 1
exemple P 0

exemple BOB C 3120 F 15 P 0

- Monochrome

M
exemple BOB M (mode 640 x 200)

- Carte E.G.A.

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

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! /.../

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! /.../

LES COMMANDES

tir
debout

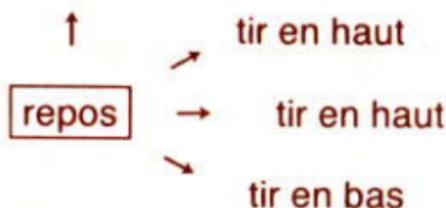
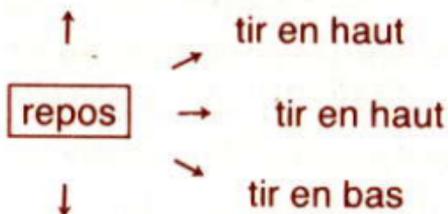
fire off

tir
baissé

fire on

saut sur place

saut sur place



tir en bas

tir en bas

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.