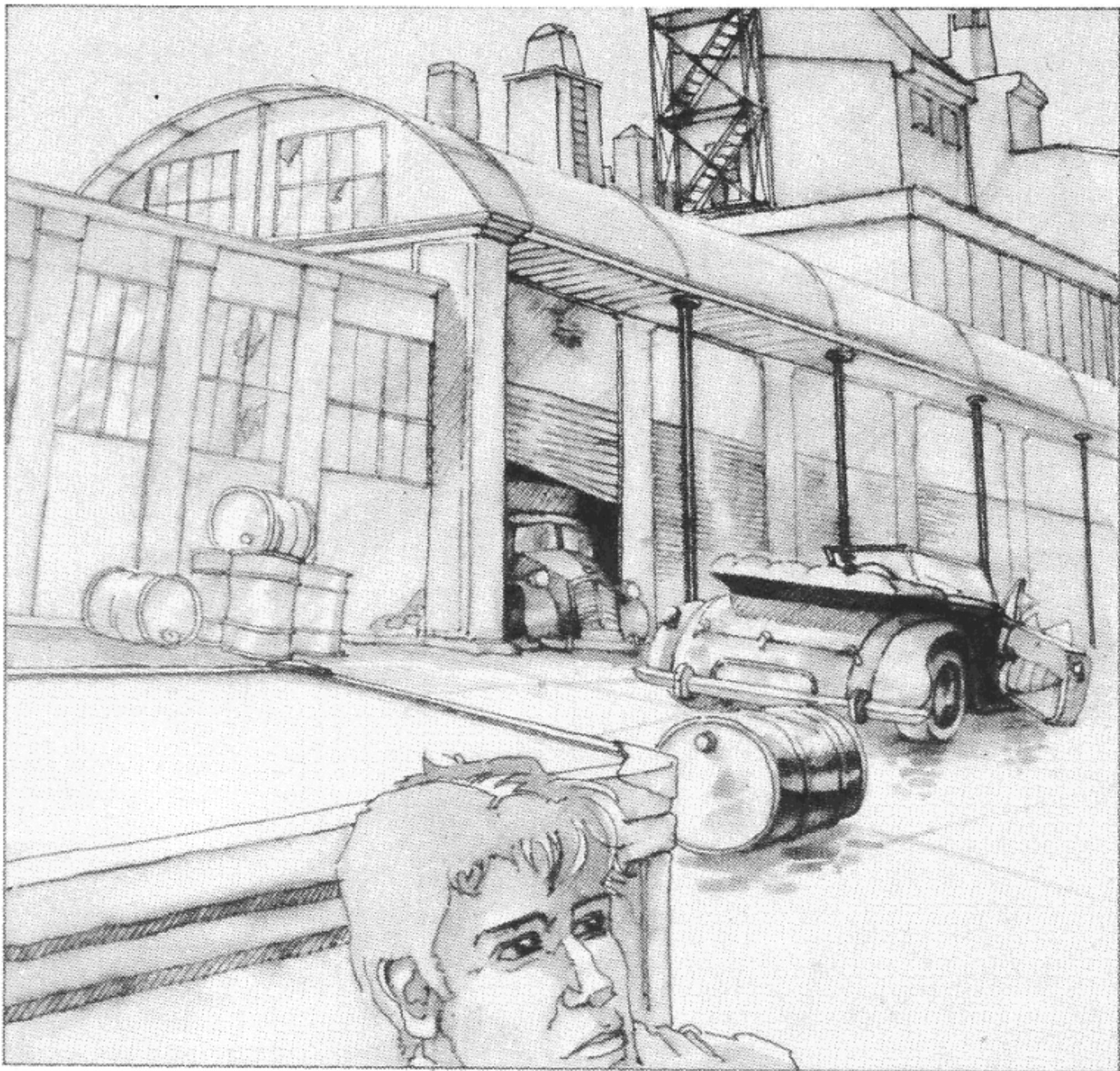




Bob Winner



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"  
...

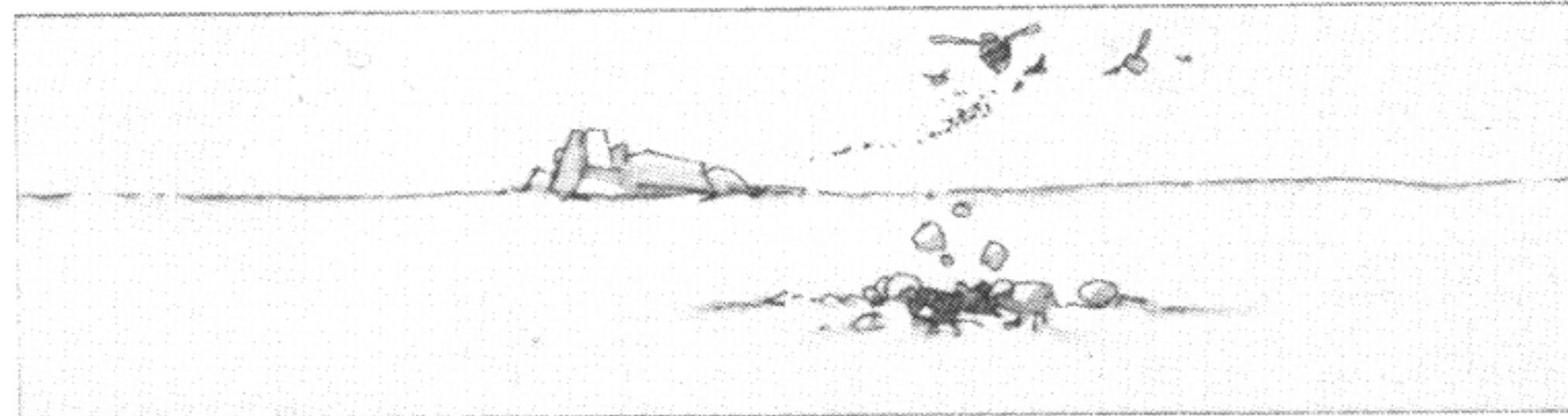
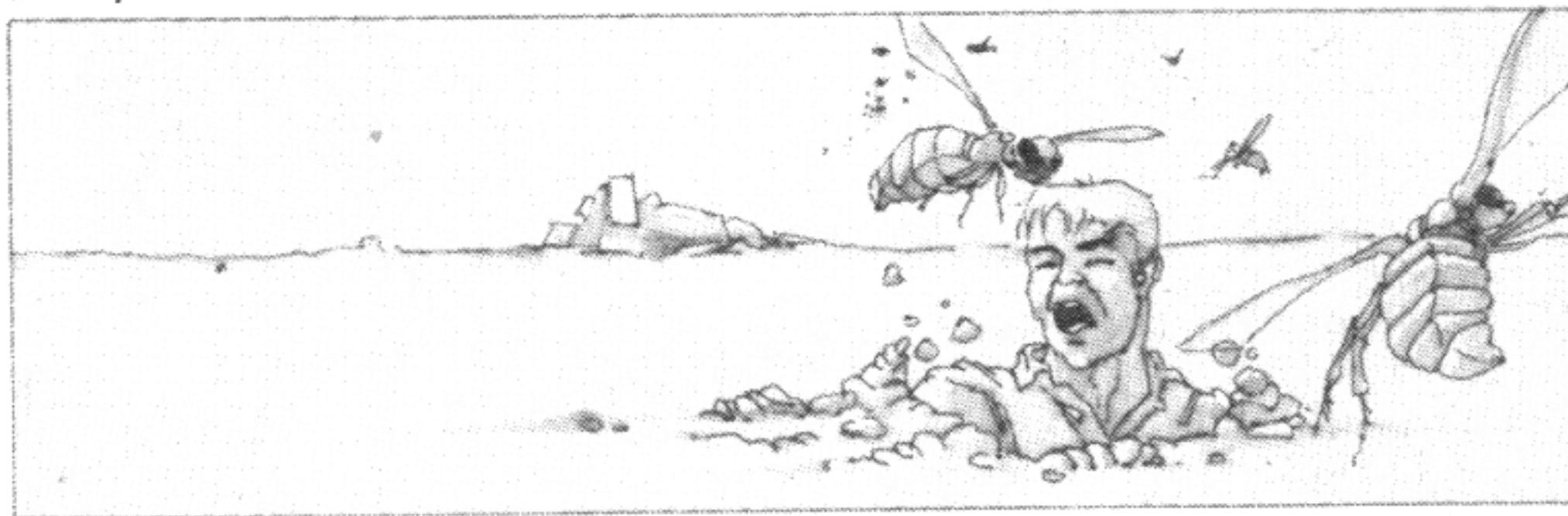
C'ETAIT L'ULTIME  
ABOUTISSEMENT  
DES NOMBREUX  
PIEGES TENDUS  
CONTRE LUI...



"L'AUTRE"  
...

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

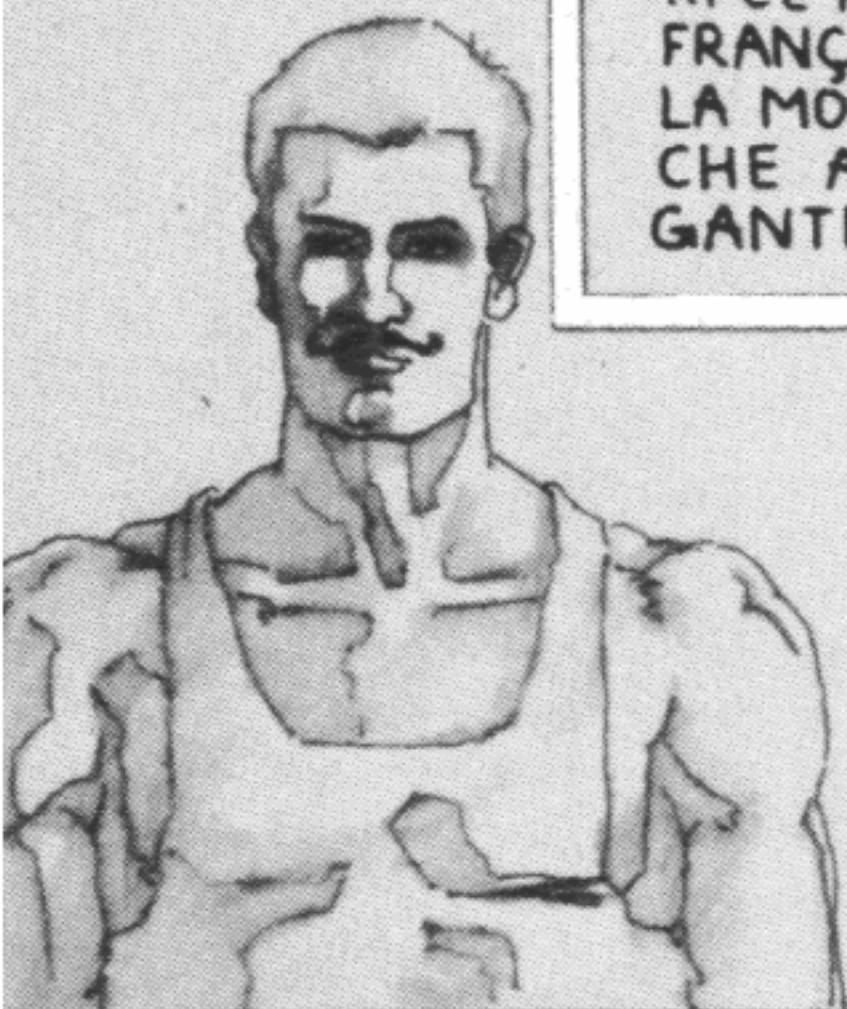
... IL LES CONNAIS-  
SAIENT BIEN, MAIN-  
TENANT, EUX, ET  
LEURS DIABOLIQUES  
INVENTIONS...  
... GUEPES GEANTES,  
MARAIS SOURNOIS;  
AU MILIEU DES-  
QUELS IL AVAIT DU  
DECOUVRIR LES AR-  
MES QUI LUI PERME-  
TTAIENT DE  
VAINCRE...



... 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 ATTRIBUÉES A UN ANDROÏDE DE SA TREMPÉ, IL VIVAIT LA DERNIÈRE ...

DERNIÈRE VIE, DERNIÈRE CHANCE, UNE SEULE ALTERNATIVE :

VAINCRE, OU TERMINER SA CARRIÈRE DANS UNE USINE DE REASSEMBLAGE (FUNESTE DESTIN DES ANDROÏDES MALCHANCEUX).

A CETTE SEULE PENSÉE UN FREMISSEMENT LUI PARCOURUT L'ÉCHINE.

...

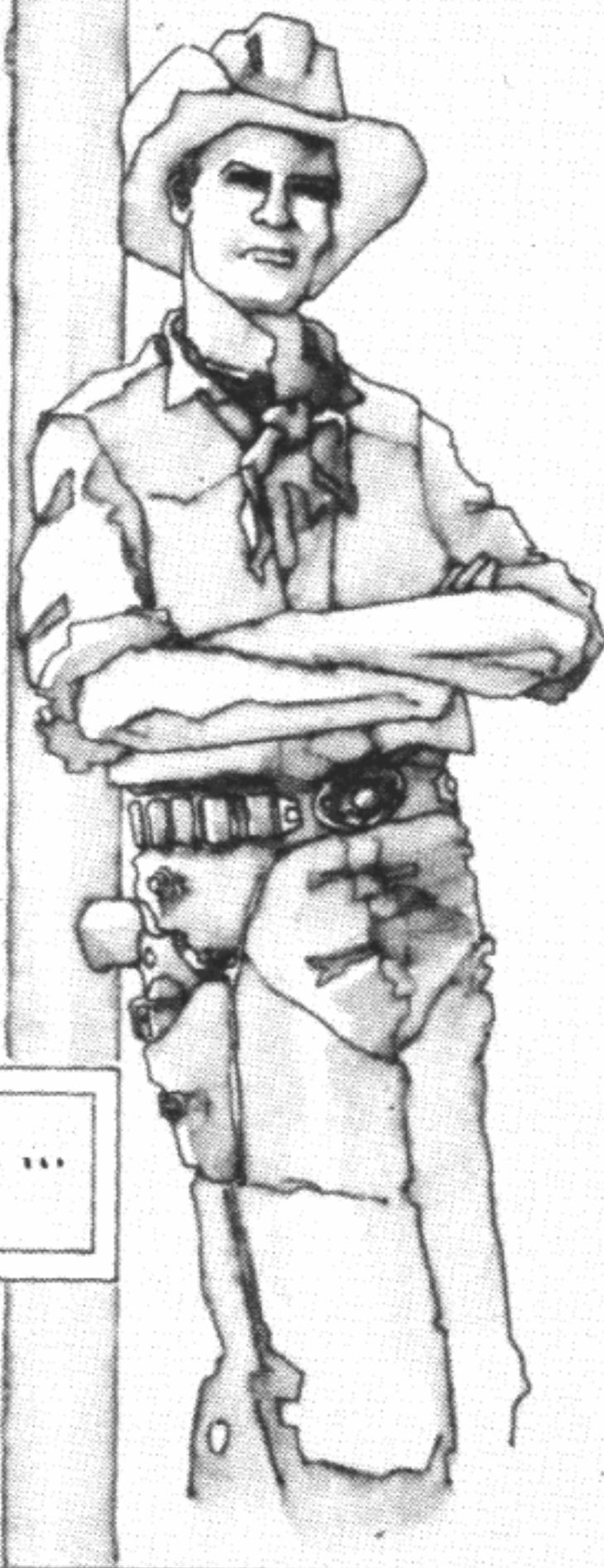
ET SON ADVERSAIRE ÉTAIT LA ...  
IMPASSIBLE !...

PLUS  
QU'UNE  
SOLUTION

...

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

\* BARRE D'ESPACE

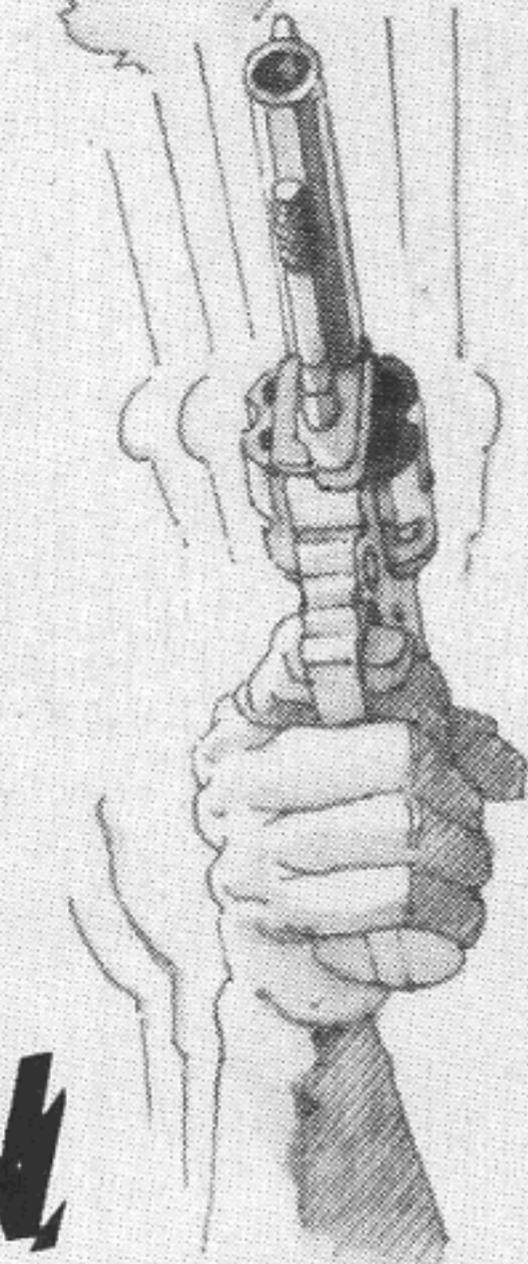


... TENIR BIEN EN MAIN CE FOUTU FLINGUE QU'IL AVAITEU  
TANT DE MAL A TROUVER ; ET , BONDIR ...

MAINTENANT !..

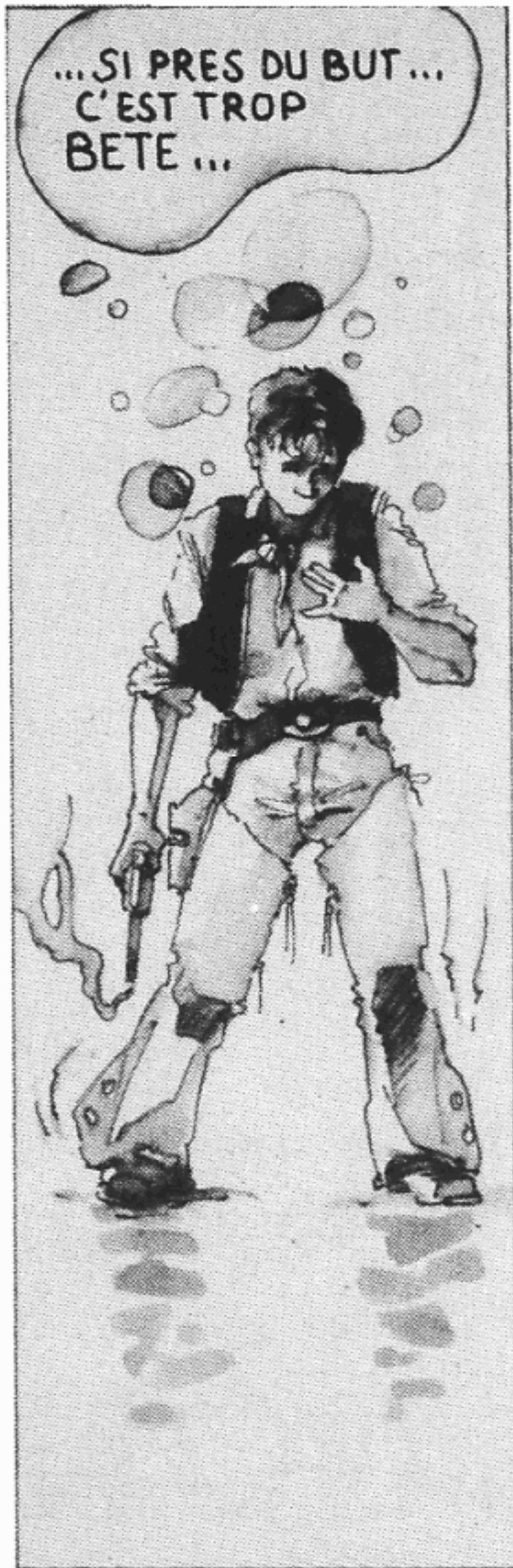


TZIOUUUU



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  →

SHIFT correspond au  FIRE du joystick

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

/.../ à vous! /.../

# PC

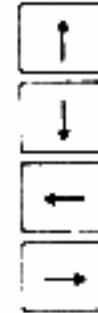
././ usine LOR 1 ; atelier de réassemblage n° 6 à "Big Boss"./.../

././ 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 <b>FEU</b> 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	→
<b>SHIFT</b>	correspond au <b>FIRE</b> 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

↑  
**repos** → tir en haut  
→ tir en haut  
↘  
↓  
tir en bas

↑  
**repos** → tir en haut  
→ tir en haut  
↘  
tir en bas

*Auteur :*

**B Auré**

**pour jouer**

*Graphisme :*

**B Masson**

appuyer  
sur la barre d'espace

*Musique :*

**M.W**

savate

**fire off**

volte

savate

**fire on**

volte + coup en tête

↑

volte

↑

volte + coup en tête

repos

avance

repos

coup en tête

↓

recule

↓

coup en jambes

recule

coup en jambe

boxe

**fire off**

boxe

**fire on**

recule

direct du gauche

↑

recule

↑

direct du gauche

repos

avance

repos

direct du droit

↓

se baisse

↓

crochet du droit

se baisse

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

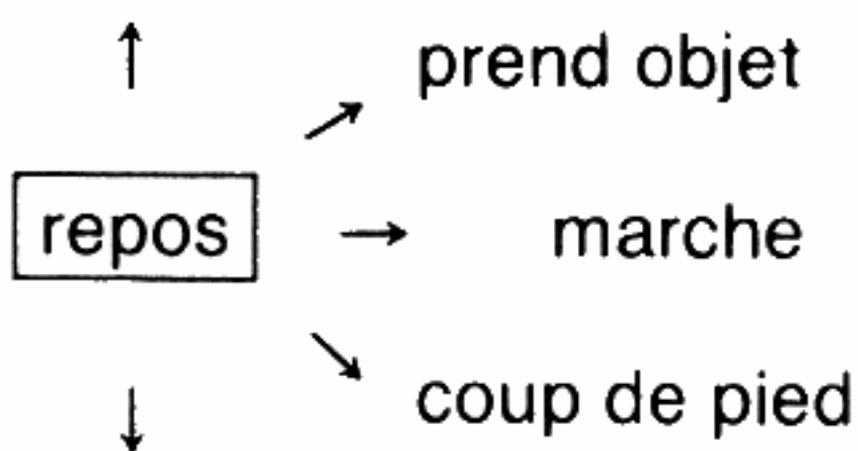
## commandes du joystick

Seules les commandes  
de droite  
sont représentées  
sur les  
schémas

marche

**fire off**

prend objet

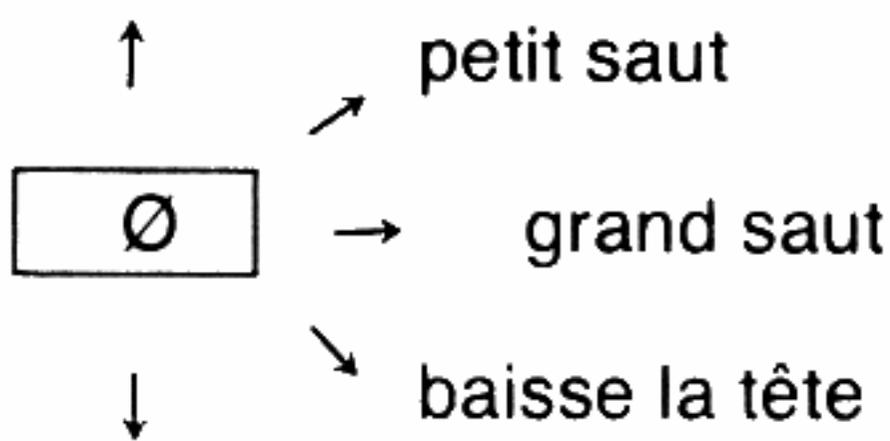


coup de pied

marche

**fire on**

saut sur place



baisse la tête



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.