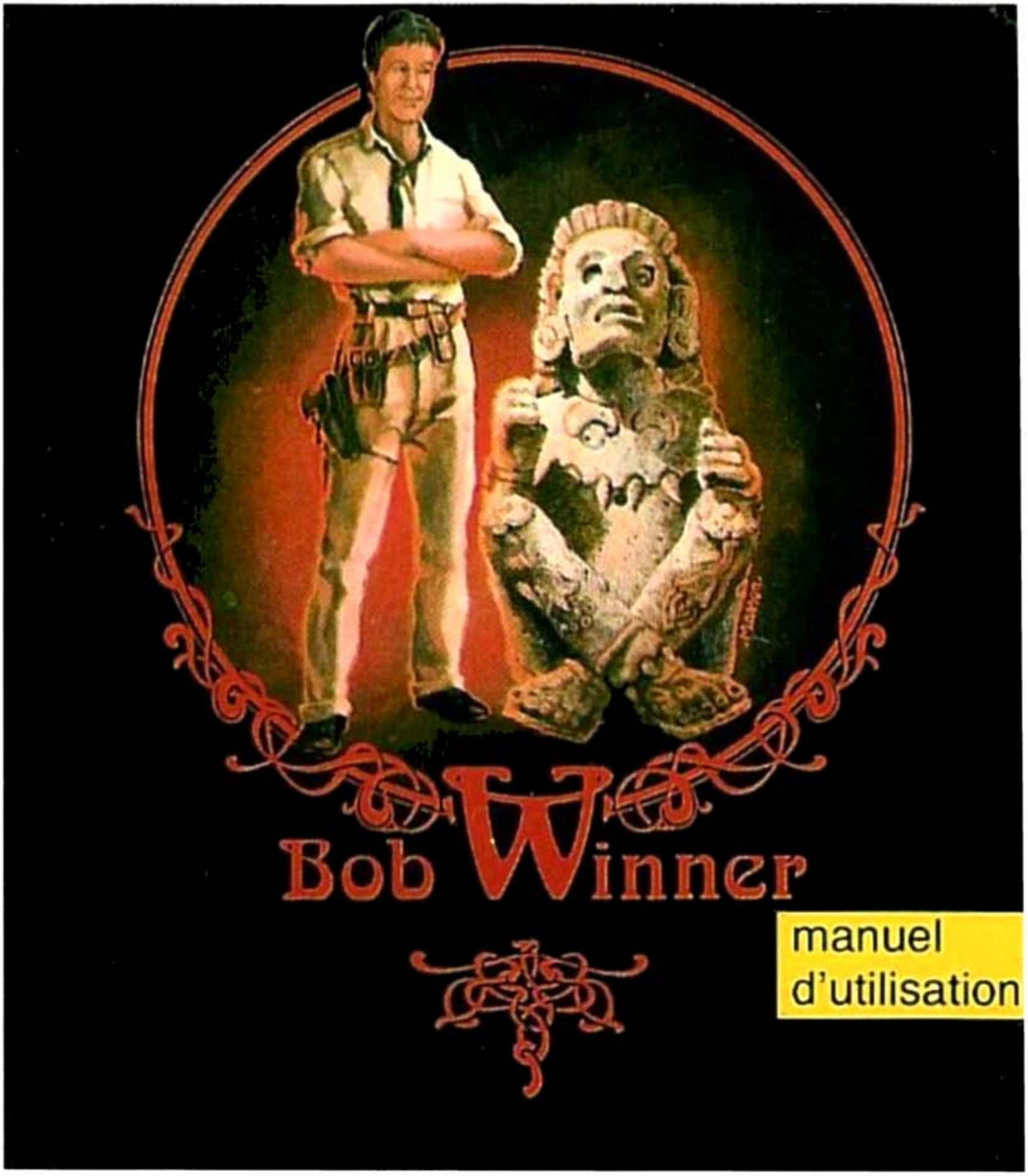
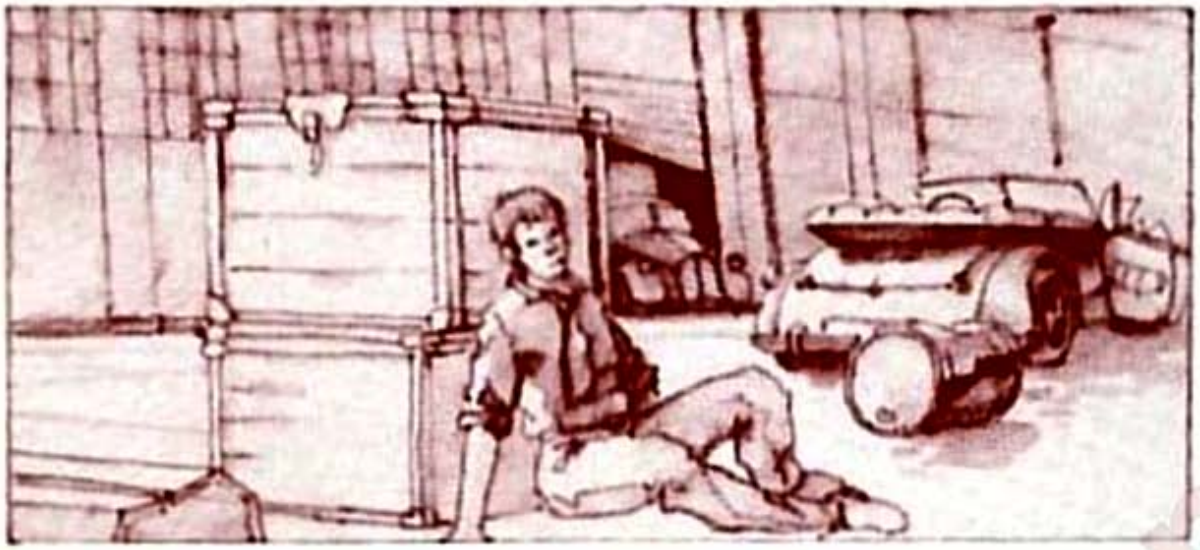


Bob Winner

manuel
d'utilisation



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



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

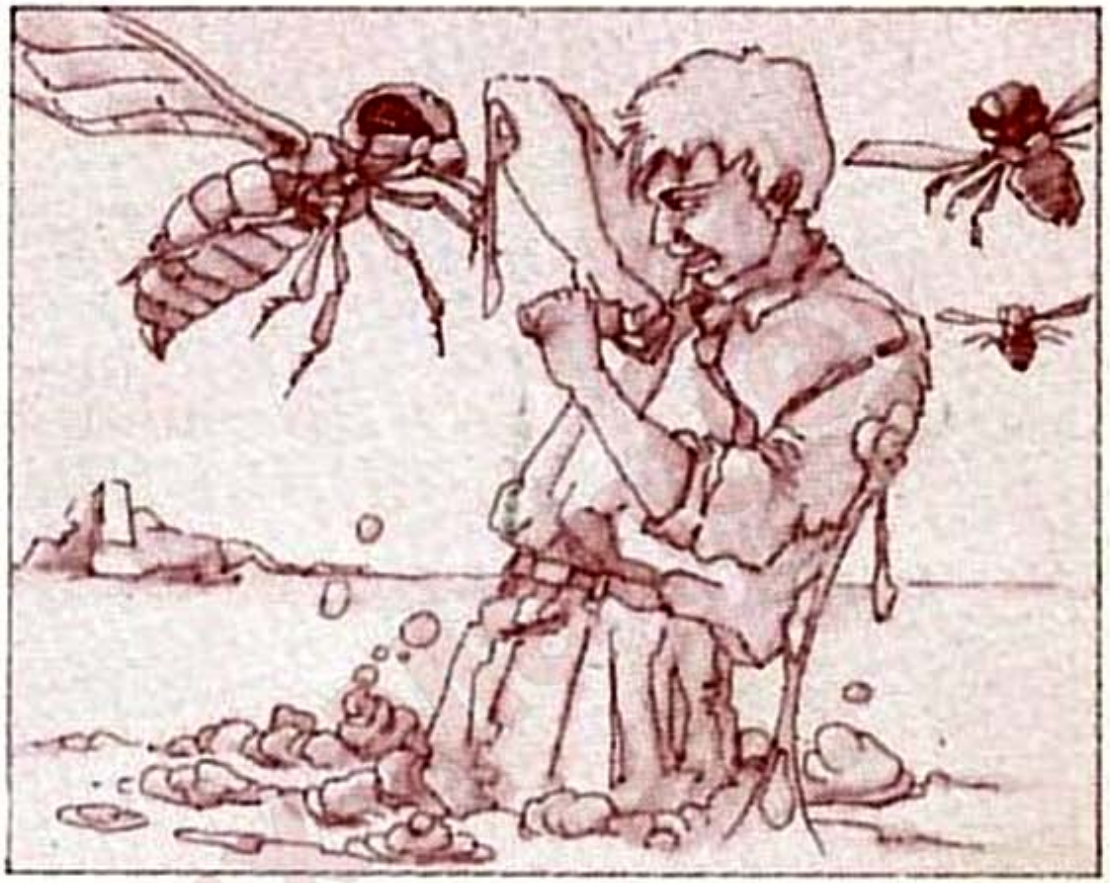


"L'AUTRE"
...
C'ETAIT L'ULTIME ABOUTISSEMENT DES NOMBREUX PIEGES TENDUS CONTRE LUI...

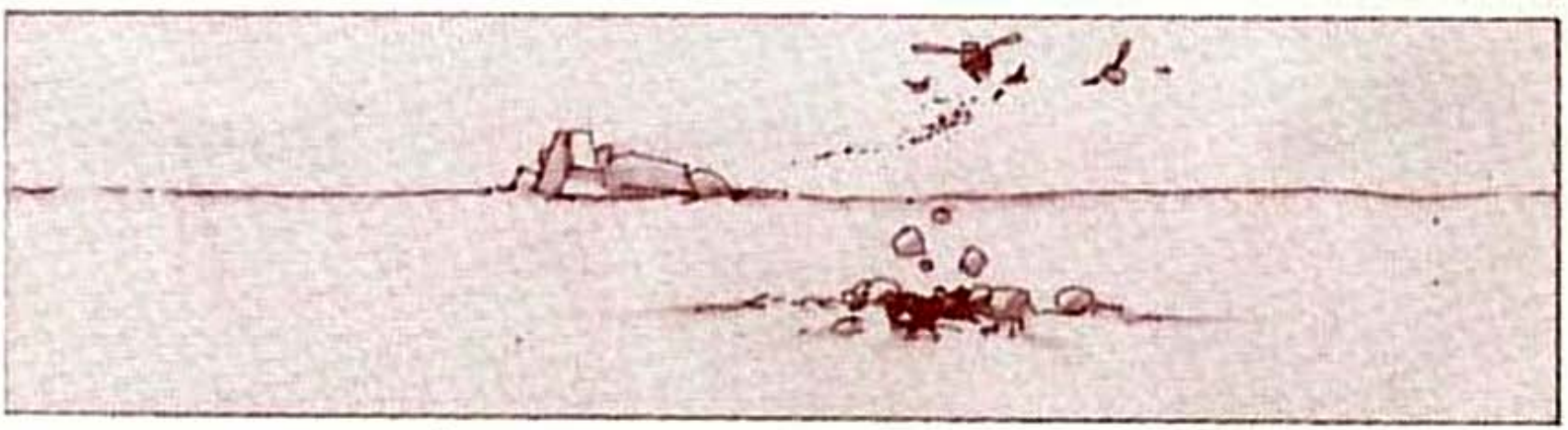


"L'AUTRE"
...
C'ETAIT UN DES HOMMES, ENVOYES POUR LE DETRUIRE.
...

... IL LES CONNAISSAIENT BIEN, MAINTENANT, EUX, ET LEURS DIABOLIQUES INVENTIONS...
... GUEPES GEANTES, MARAIS SOURNOIS; AU MILIEU DESQUELS IL AVAIT DU DECOUVRIR LES ARMES QUI LUI PERMETTRAIENT DE VAINCRE...







... ET IL AVAIT VAINCU ...

... CE PETIT FRANÇAIS A LA MOUSTACHE ARROGANTE ...

... ET CET ANGLAIS A GANTS DE BOXE.





... ILLES 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'ENFANT ...

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

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

DERNIERE VIE, DERNIE--RE 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'ECHINE.

...



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

PLUS QU'UNE SOLUTION.

...

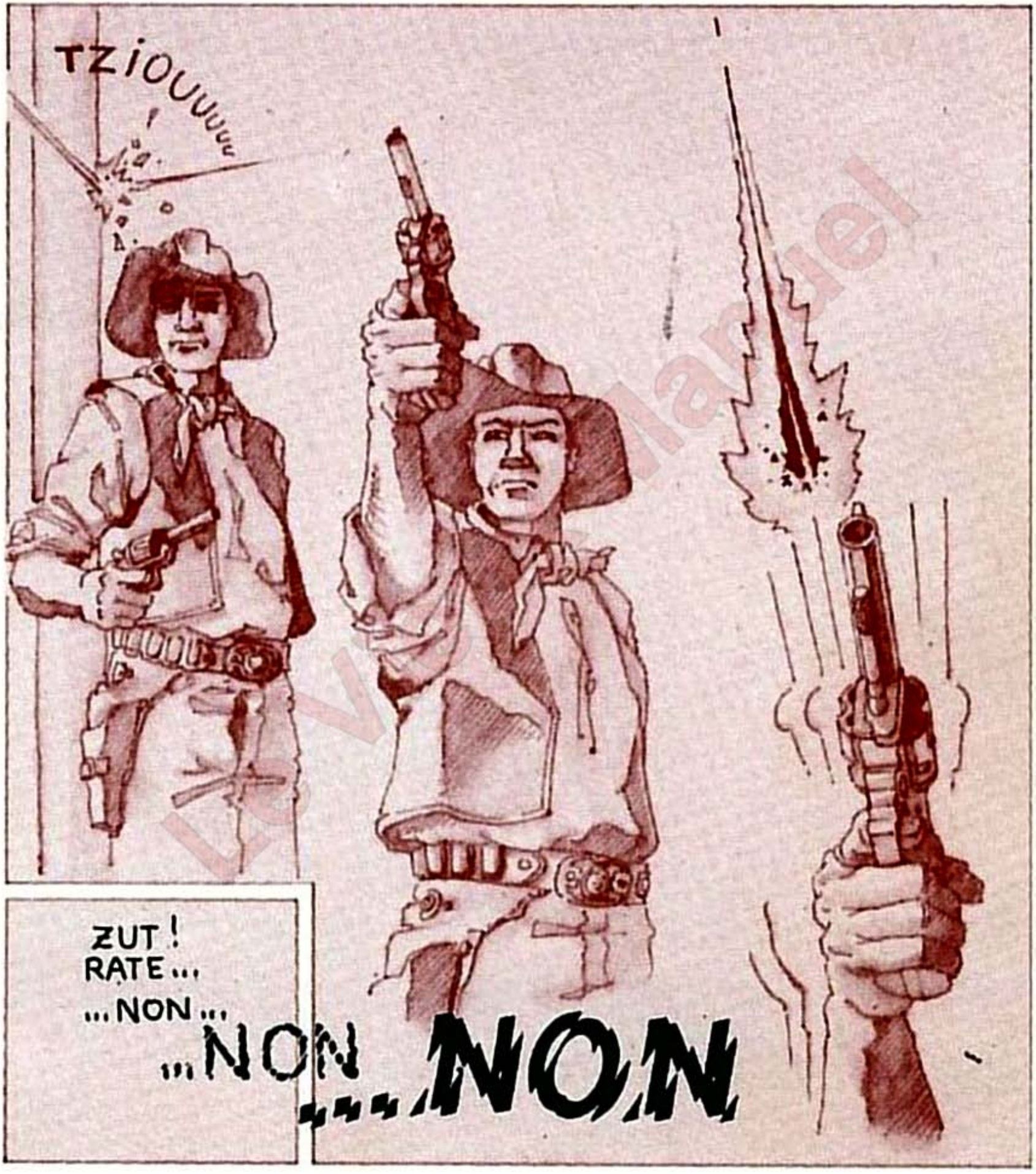
S'APPROPRIER L'APPARENCE ET LES QUALITES PHYSIQUES DE CET HOMME EN APPUYANT SUR LA TOUCHE SPECIALE* DE SON "O.I."...

* BARRE D'ESPACE

Le vieux Nimier

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




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


...SI PRES DU BUT...
C'EST TROP
BETE...

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 votre joystick HAUT
W correspond à votre joystick BAS
:/ correspond à votre joystick GAUCHE
> correspond à votre 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.

Le Vieux Manuel

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 votre joystick HAUT
↓	ou W	correspond à votre joystick BAS
←	ou :	correspond à votre joystick GAUCHE
→	ou =	correspond à votre joystick DROITE

SHIFT correspond au FIRE du joystick.
(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)/.../

/.../à vous /.../

Le vieux Manuel

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 automatiquement sous DOS tapez : DEMO K
(avec l'option K il est impossible d'arrêter la démo)

Si vous désirez changer les couleurs, on particulier pour les écrans monochromes ou 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 Ø à 3
  Exemple C 312Ø (valeur prise par défaut)
- Fond
  F suivit d'un nombre de ØØ à 15
  Exemple F 15 (valeur prise par défaut)
- Palette
  P suivit de Ø ou 1
  Exemple P Ø

Exemple BOB C 312Ø F 15 PØ

- Monochrome
  M
  Exemple BOB M (mode 640 X 200)
- Carte E.G.A.
  E
  Exemple BOB E (compatible carte graphique type E.G.A.)

Le Vieux Manuel

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 votre joystick HAUT
Z correspond à votre joystick BAS
< correspond à votre joystick GAUCHE
> correspond à votre joystick DROITE
SHIFT correspond au FIRE du joystick.
(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)/.../

/.../à vous /.../

Le Vieux Manuel

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 votre joystick HAUT
Z correspond à votre joystick BAS
< correspond à votre joystick GAUCHE
> correspond à votre joystick DROITE
SHIFT correspond au FIRE du joystick.
(se reporter à la présentation pour le détail des actions à exécuter)/.../

/.../à vous /.../

Le vieux Manuel

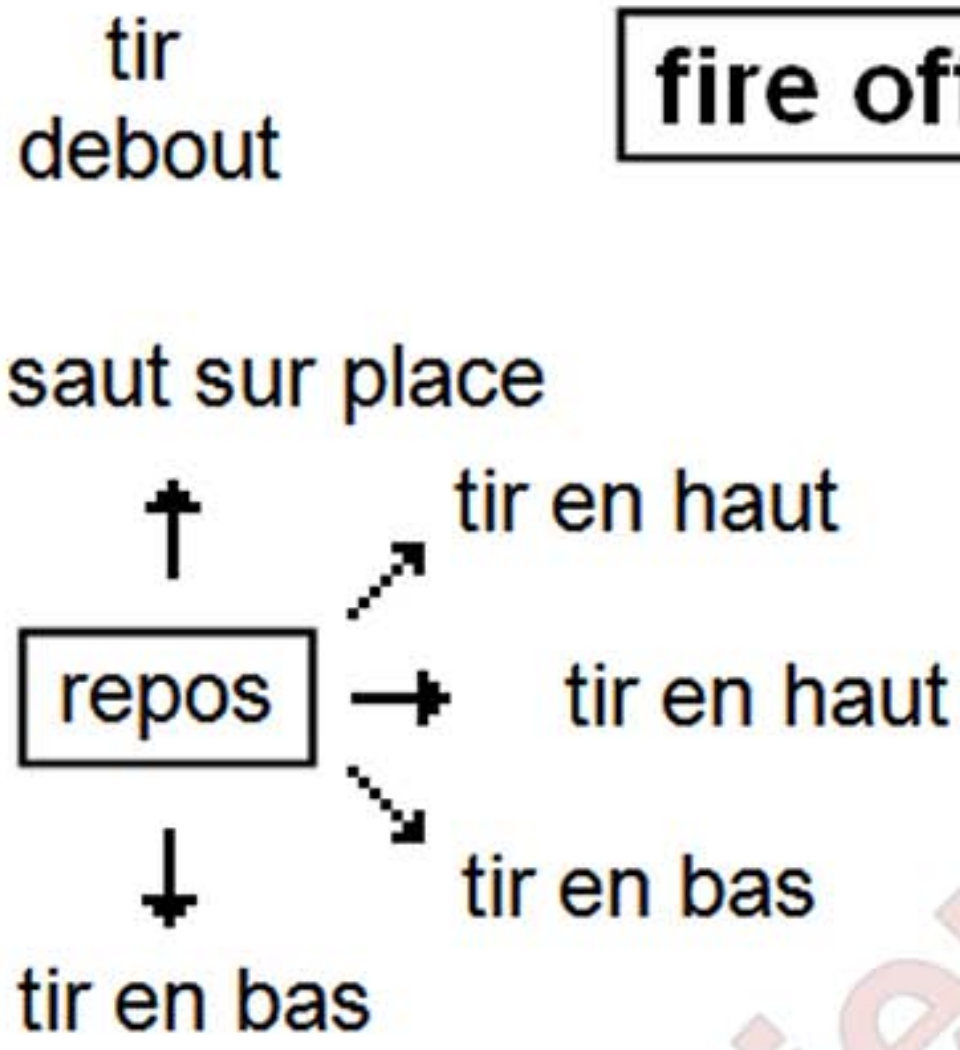
LES COMMANDES

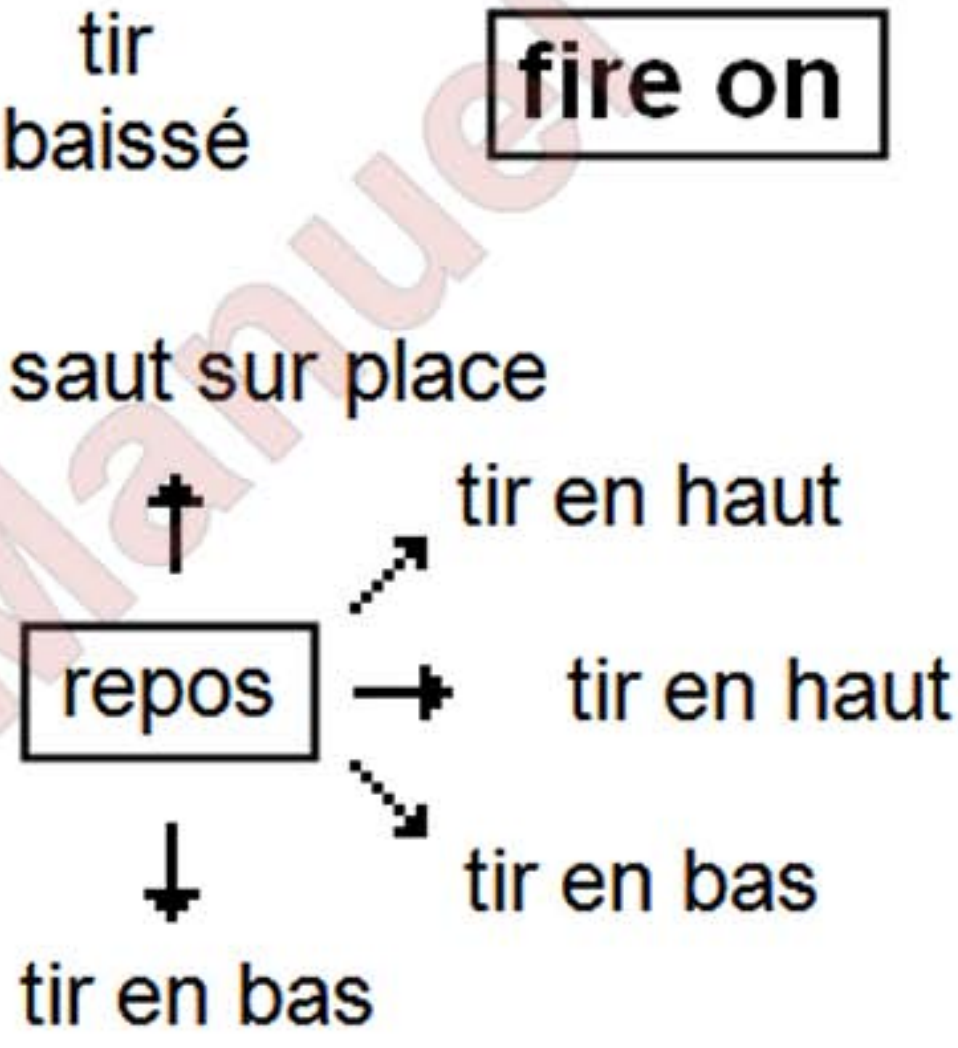
tir
debout

fire off

tir
baissé

fire on





Auteur :

B Auré

pour jouer

Graphisme :

B Masson

appuyer
sur la barre d'espace

Musique :

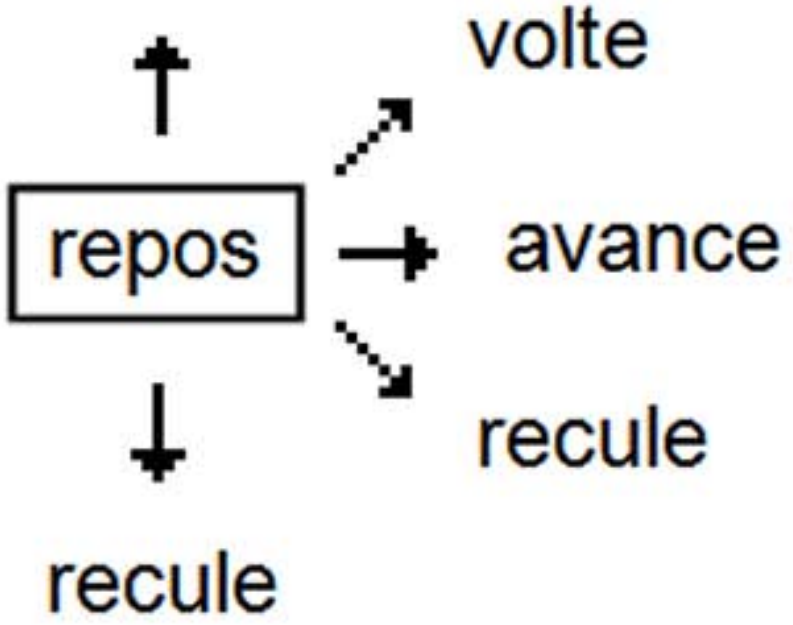
M.W

Le vieux Manuel

savate

fire off

volte

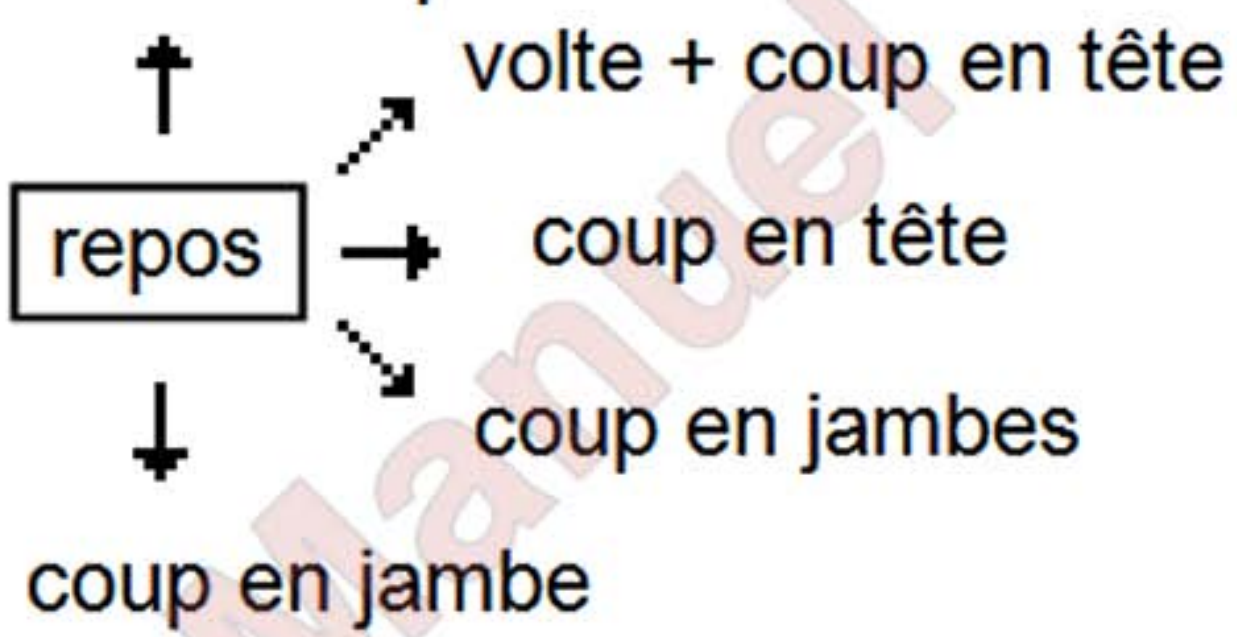


recule

savate

fire on

volte + coup en tête

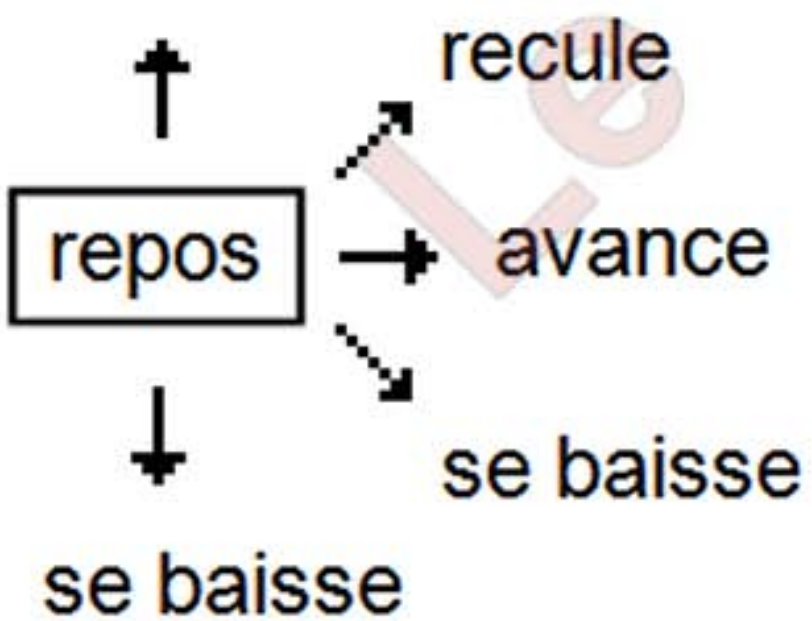


coup en jambe

boxe

fire off

recule

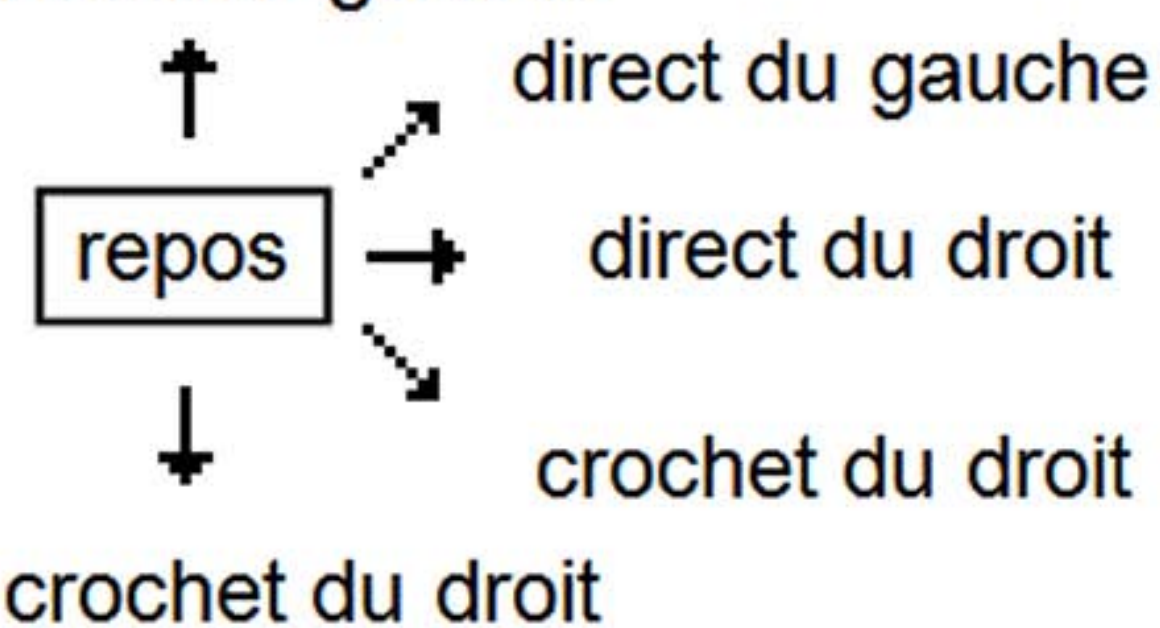


se baisse

boxe

fire on

direct du gauche



crochet du droit

Le vieux Manuel

début du jeu

appuyez sur la barre d'espace

pendant le jeu

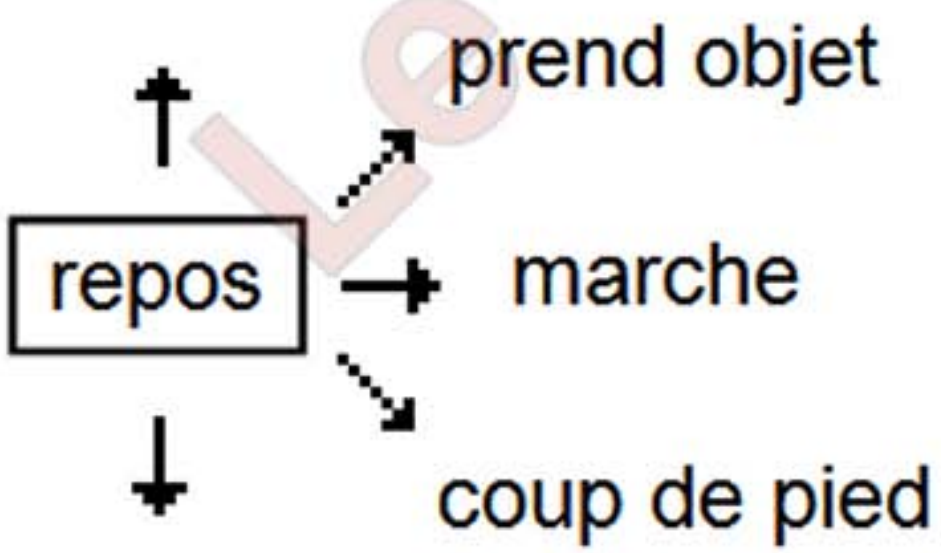
Pause = P
sortie du jeu = ESC
transformation en combattant = barre d'espace

Commandes du joystick

Seules les commandes de droite sont représentées sur les schémas

marche **fire off**

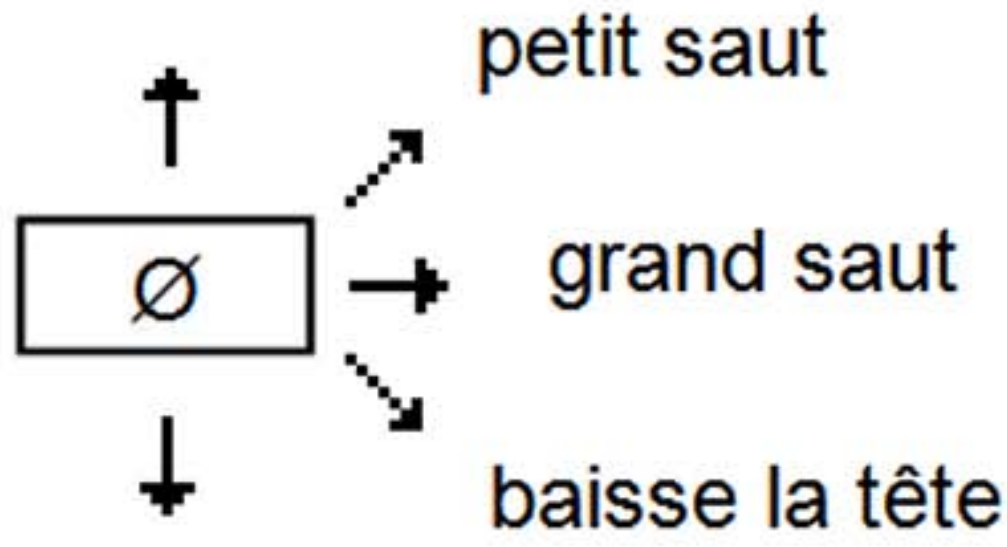
prend objet



coup de pied

marche **fire on**

saut sur place



baisse la tête

Le vieux Marnier



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.