



# the **THREE** **STOOGES**™

Taken from Amiga-Manuals-Website

VERSION FRANÇAISE



# the THREE STOOGES™

## L'HISTOIRE

La scène: un jour comme les autres à Stoogeville, calme. Notre trio itinérant se promène - ils n'ont pas grand chose d'autre à faire en ce moment car ils sont de nouveau au chômage - quand soudain, ils entendent un bruit troublant.

“Eh, vous deux! crie Moe, arrêtant court Larry et Curly. “Vous êtes complètement sourds ou quoi? Quelqu'un est en danger!”

“Quais,” dit Larry, tendant l'oreille. “J'entends pleurer!”

“Ça vient de l'Orphelinat!” couine Curly.

“Quelle espèce de monstre ferait pleurer un orphelin?” demande Moe, tandis que le trio, plein d'indignation, entre dans l'orphelinat.

“Les Stooges découvrent vite l'origine des sanglots: c'est Ma, la gentille veuve qui dirige l'orphelinat de la ville.

“Ça alors, Moe”, chuchote Curly, “c'est la plus vieille orpheline que j'ai jamais vue! Pas étonnant qu'elle pleure!”

“Mais c'est Ma, espèce d'idiot!” répond Moe, qui se fait comprendre en donnant une claque à Curly. Au bruit de la claque, Ma arrête de sangloter et lève les yeux. C'est là qu'elle s'aperçoit de la présence des Stooges.

“Oh, bonjour mes p'tits gars. C'est -sanglot- si bon de vous voir.”

Les Stooges se mettent immédiatement à l'entourer.

“Qu'est-ce-qui se passe Ma?” demandent-ils tous en même temps “Qu'est-ce-qui va pas?”



Ma se lève lentement, ses os perclus d'arthrose craquant encore plus fort que son vieux rocking chair. "Malheureusement c'est Mr. Fleecem."

"Fleem!" s'exclame Moe. "Cet horrible vieil avare! Qu'est-ce qu'il a fait cette fois?"

"C'est sa société, la Skin and Flint Finance Corporation. Ils ont les hypothèques sur cet orphelinat et si je ne paye pas tout dans les 30 jours ils le démoliront!"

Les Stooges se concertent. Les Stooges savent prendre des décisions!

"Ne t'en fais pas, Ma!, Nous allons le trouver cet argent!"

"Vraiment?" oh, c'est merveilleux! Mary! Leona! Cynthia! Vous avez entendu? Les p'tits gars vont sauver notre orphelinat." Soudain, Mona, Leona et Cynthia, les filles de Ma, toutes les trois des beautés, apparaissent et se précipitent aux côtés de Moe, Larry et Curly.

"Oh, nous serions tellement reconnaissantes! Nous serions libres de nous marier si l'orphelinat était sauvé...et si les réparations étaient faites...et s'il restait un peu d'argent..."

Les yeux de nos héros se mettent à faire des étincelles à l'idée de fiançailles avec ces jolies filles et, c'est pleins d'entrain qu'ils partent accomplir la première de leurs tâches: trouver assez d'argent pour payer les dettes de l'orphelinat.

Ils doivent ensuite le réparer et avoir encore assez d'argent pour épouser les trois filles!





## LES JEUX D'ARCADE

Les Stooges se déplacent dans Stoogeville comme s'il s'agissait d'un jeu de société en trois dimensions. Avant chaque tour, six icônes apparaissent au-dessus de leurs têtes, représentant les six prochaines "cases" de la rue. Une main passe sur les six icônes très rapidement (voir Jeu de Claques). Le joueur doit appuyer sur le bouton d'action pour arrêter la main; puis les Stooges se mettent à marcher dans les rues de Stoogeville jusqu'à l'emplacement correspondant à l'icône.



## Jeu de Claques

Oh, oh on dirait que les Stooges ont fait un mauvais choix. Ils se retrouvent sur une case vide à cause de Larry et Curly qui ne cessent de se mêler de ce qui ne les regarde pas. Maintenant c'est à Moe de leur faire entrer du plomb dans la cervelle et de les remettre à leur place!

Moe a Curly à sa droite et Larry à sa gauche et il doit les punir tous les deux. Le joystick contrôle les mouvements des membres de Moe et en appuyant sur le bouton d'action vous provoquez la claque, le coup de poing, le doigt dans l'oeil ou le coup de pied.

Plus vous réussissez à ce jeu, plus le main de sélection ralentit quand elle passe sur les icônes représentant les six prochaines cases, facilitant le choix de la case que vous voulez.

## Concours de Croutons

Ce jeu d'arcade pose la question musicale: "Garçon, que fait cette huître dans mon ragoût?"

Curly s'installe devant un bol de ragoût d'huîtres et doit manipuler sa cuiller pour attraper les croutons qui flottent à la surface. Cette séquence, tirée d'un court-métrage de 1941, **Obéissant mais Stupide**, est un morceau classique de comédie cinématographique dans lequel Curly s'évertue à pêcher les croutons d'une huître tout particulièrement protectrice!

## Bataille de tartes à la crème/Traiteur

Pas besoin de dire aux Stooges ce qu'il faut faire avec des tartes à la crème, mais le traiteur essaye. Le contrat détaille le salaire et explique qu'en échange, les Stooges doivent servir des tartes à la crème.





Bien entendu, les Stooges ont lancé de la pâtisserie pendant toute leur carrière. L'un de leurs premiers courts-métrages pour la Columbia était, **Hoi Polloi**, une variation sur "Pygmalion", dans lequel un professeur tente de faire passer notre trio de sans-cerveilles pour des habitués de la Haute-Société. Leur fête d'"introduction" dégénère bien entendu en bataille de tartes à la crème avec de nombreuses robes longues et smokings couverts de mousse à raser. Puis, dans **Les Trois Stooges Rencontrent Hercule**, l'un de leurs derniers films, ils commencent avec une bagarre de tartes à la crème pendant un poursuite de chariots!

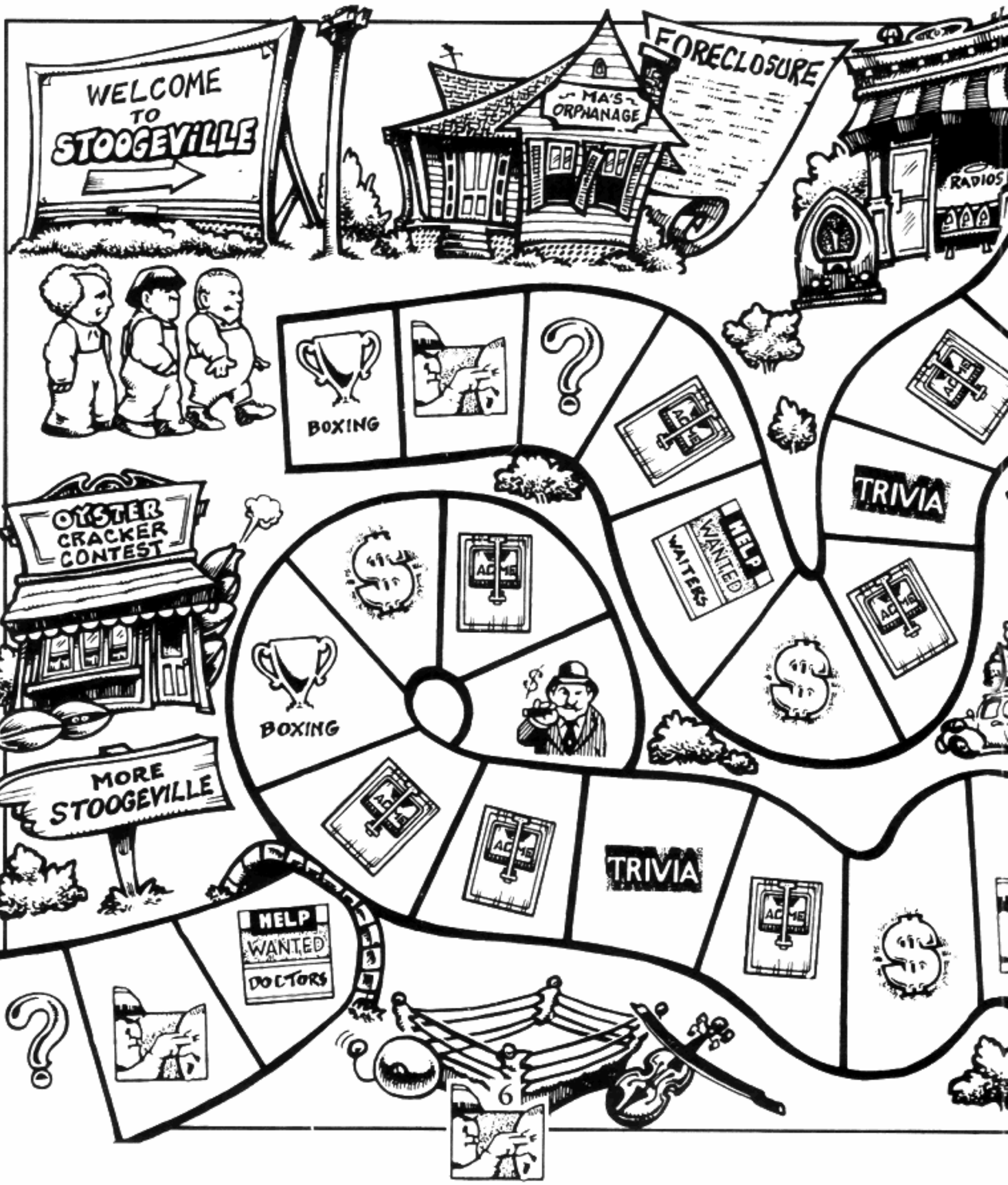
Evidemment, les Stooges n'utilisaient pas vraiment des tartes à la crème. "La plupart du temps ils utilisaient de la mousse à raser," explique Edward Bernds, metteur en scène des Stooges, "entre autres choses". Les "autres choses" étaient souvent de la sciure et des clous rouillés, puisqu'après plusieurs reprises les "tartes" étaient souvent balayées et remises dans des moules à tartes pour être ré-utilisées!

## **Jeu d'Hôpital/Docteurs**

D'une manière ou d'une autre les Stooges ont obtenu des diplômes de l'Ecole de Médecine (Nous avons obtenu nos diplômes avec les températures les plus élevées de notre classe!" se vante Larry) et maintenant c'est aux patients de souffrir!

Basé sur une scène de leur premier court-métrage pour la Columbia, **Hommes en Noir**, une parodie d'un film contemporain de docteurs et infirmières, **Hommes en Blanc**, les Stooges ont des problèmes à aller où ils veulent car les couloirs de l'hôpital grouillent de monde. Cependant, quand ils tombent sur un trio de voitures de course miniatures, leurs problèmes sont résolus - et ceux des autres ne font que commencer!





WELCOME  
TO  
STOOGEVILLE

MA'S  
ORPHANAGE

FORECLOSURE

RADIO'S



BOXING



TRIVIA

OYSTER  
CRACKER  
CONTEST

BOXING



HELP  
WANTED  
WAITERS



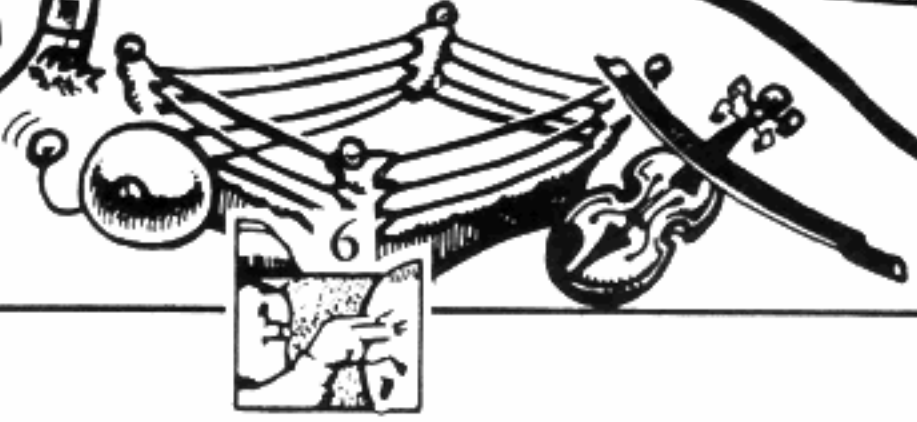
MORE  
STOOGEVILLE



TRIVIA



HELP  
WANTED  
DOCTORS







## Boxe

Moe a inscrit Curly à un Match de Boxe, sachant que Curly perd la tête quand it entend "Pop Goes the Weasel". Mais devinez quoi? Larry vient juste de s'asseoir sur le violon et de le réduire en miettes!

"Quel idiot!" hurle Moe, ponctuant sa remarque à coupes de claques et de doigts dans l'oeil, "Va chercher un nouveau violon, et dépêche-toi!" Larry ne trouvera peut-être pas de violon mais il ferait mieux de trouver quelque chose capable de jouer "Pop Goes the Weasel" pour que Curly puisse être transformé en fou furieux au lieu de servir de punching ball.

Ce jeu est inspiré de court-métrage de la Columbia, *Punch Drunks*.



*Manuel et documentation de jeu de Bill Kunkel*

*Avec une introduction par Eric Hoffman*

© 1987 CINEMAWARE CORPORATION, tous droits réservés.



# THE THREE STOOGES CARTE DE REFERENCE RAPIDE

## IBM PC, séries Tandy 1000, et compatibles

### Instructions de chargement:

#### A partir d'une disquette:

**3.5"**: Insérez 'Reel One' dans le lecteur A: et tapez **3S** au prompt **A>**.

**5.25"**: Insérez 'Reel One' dans le lecteur A: et tapez **STOOGES**: Un deuxième lecteur de disquette sera utilisé si disponible. 'Reel One' doit absolument être placé dans le lecteur A: que vous démarriez le jeu à partir d'une disquette ou d'un disque dur.

Pour utiliser le contrôle par clavier, tapez **STOOGES K** ou appuyez sur n'importe quelle touche au message du joystick.

Le jeu détecte automatiquement le type de clavier vidéo que comporte votre système. Si vous avez un clavier EGA et que le jeu ne passe pas assez vite, tapez **STOOGES C** pour forcer le mode graphique CGA. Cela augmentera considérablement la vitesse du jeu.

Pour jouer sans musique et sans effets sonores, tapez **STOOGES S**. (Voir Notes).

Pour installer Three Stooges sur un disque dur, placez Reel One dans le lecteur A: au message **A>**, tapez **INSTALL**. Vous créez ainsi un nouveau répertoire appelé **STOOGES** sur votre disque dur et vous copiez automatiquement le contenu des Reels One et Two dans le répertoire **STOOGES**.

Pour supprimer le jeu du disque dur, placez Reel One dans le lecteur A: au message **C>**, tapez **UNINSTAL**. N.B: **UNINSTAL** est le SEUL moyen de supprimer Three Stooges d'un disque dur!

Pour démarrer le jeu à partir du disque dur, tapez **CD STOOGES** lorsque le disque dur le demande et faites ainsi passer le répertoire à **STOOGES**. Au message suivant, tapez **STOOGES** (et tout autre modificateur mentionné plus haut) pour démarrer le jeu. Une fois le jeu commencé, vous pouvez supprimer Reel One de l'ordinateur.

A cause du manque de standardisation parmi le grand éventail d'IBM compatibles, il est impossible de concevoir un jeu dont tous les aspects opéreraient de façon identique sur tous les systèmes. La vitesse de l'animation, le temps de chargement du disque et la qualité des textes digitalisés varient en fonction du microprocesseur et de la carte vidéo installés sur votre ordinateur.

### Contrôle

Utilisez le joystick comme indiqué ci-dessous. Pour le contrôle par clavier, utilisez la barre d'espacement comme bouton feu. Les touches 1-9 du clavier numérique à droite de votre clavier sont utilisées pour indiquer les directions. La disposition des touches est conçue pour reproduire les 8 positions du joystick. Lorsque vous changez de disque, pour charger une autre partie du jeu, appuyez sur le bouton pour que l'ordinateur sache que le disque voulu est bien dans le lecteur. N.B. Un joystick Tandy doit être branché sur le port R.



## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:**

Les utilisateurs d'Amiga 1000 devraient KICKSTARTer leurs machines avec la version 1.2. Insérez The Stooges "REEL 1" dans votre lecteur principal. Si vous avez un second lecteur (recommandé) insérez Stooges "REEL 2". Branchez un joystick dans le port #2 et c'est parti!

## **POUR GAGNER LA PARTIE:**

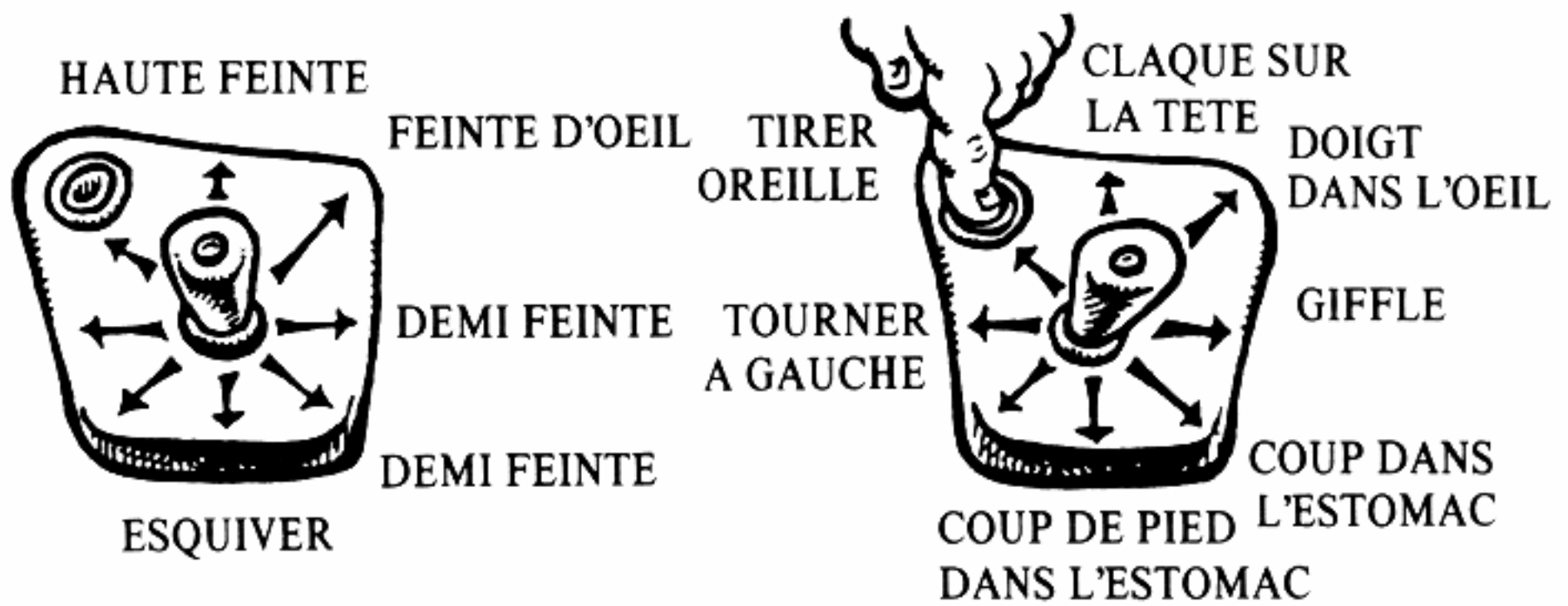
Les Stooges réussiront-ils à aider la pauvre veuve à sauver l'orphelinat des griffes d'I. Fleecem, le banquier diabolique? Moe, Larry et Curly n'ont que 30 jours pour gagner assez d'argent pour empêcher Fleecem de faire une saisie. Pour payer l'hypothèque, ils ont besoin de 5000 dollars. Avec 1000 dollars, ils pourront payer l'hypothèque et réparer l'orphelinat. Mais il leur faudra beaucoup plus que ça pour épouser les filles de Ma!

## **POUR JOUER:**

Moe a une carte de Stoogeville, mais il n'arrive pas à décider où aller ensuite. Appuyez sur le bouton de tir pour arrêter la main et pour vous rendre à cet endroit, ou attendez que le timer s'arrete pour vous rendre à l'emplacement de la main de Moe. (Vous aurez environ 2 secondes pour regarder la carte avant que la main ne commence à bouger et que le timer ne commence le compte à rebours. Faites donc attention!). Il y a 180 endroits différents à Stoogeville, tous dans une rue à SENS UNIQUE. Les 30 premières "cases" sont au verso de cette carte. La rue ne change jamais, donc, quand vous aurez joué plusieurs fois, vous saurez bien trouver votre chemin en ville! Les choses que vous trouverez en chemin sont:

**Jeu de Claques:** Il est important de contrôler la vitesse de la main de Moe. Pour la ralentir, vous devrez "enfoncer" un peu de plomb dans la tête de Larry et Curly. Vous contrôlez Moe, au milieu. Chaque fois que vous touchez Larry ou Curly, la vitesse du doigt diminue. Mais si vous les manquez ou s'ils vous touchent, la vitesse augmente. (La barre au-dessus de leurs têtes indique à quel point la vitesse a changé et le temps qu'il vous reste.) FEINTER EST ABSOLUMENT ESSENTIEL A LA REUSSITE DE MOE!





(SI VOUS ETES FACE A GAUCHE, LES POSITIONS DE JOYSTICK SONT INVERSEES)

**Pièges à Souris:** Quand la main de Moe s'arrête sur l'un d'eux, le piège claque sur son doigt. Les Stooges ne peuvent aller nulle part quand ceci se produit, et ils perdent un jour. Si Moe se fait coincer le dernier doigt, les Stooges ne seront plus capables de travailler et leur voyage dans Stoogetown sera terminé. (Regardez la main, elle indique le nombre de doigts qu'il lui reste.)

**Bataille de Tartes à la Crème:** Vous contrôlez les trois Stooges. Bougez le joystick en haut, en bas ou au milieu pour que Moe, Larry ou Curly baissent le tête. Pour lancer une tarte, il suffit de pousser le joystick pendant que l'un des Stooges est en train "d'esquiver". Regardez les cadrans lumineux en haut à droite pour savoir combien de fois vous avez été touché - cinq "touche" et les Stooges sont au chômage! Si vous lancez TOUTES vos tartes, vous doublez votre argent comme bonus! (REMARQUE: Vous ne gagnez d'argent que quand vous TOUCHEZ un invité, pas quand vous manquez.)

**Hôpital:** Mettez le joystick en Haut pour accélérer, en Bas pour freiner, à Gauche ou à Droite pour éviter les gens dans le hall. Vous gagnerez de l'argent si vous arrivez à la salle d'opérations avant que le temps limite ne se soit écoulé. Ramassez les objets jetés des charriots des infirmières pour obtenir un bonus en chemin! Moe gagne CINQ dollars par article, Curly en gagne DIX et Larry QUINZE!



**Croutons d'Huitres:** Mettez la cuiller sur le crouton et poussez le bouton de tir pour prendre le crouton avec la cuiller. Vous gagnez DIX dollars pour chaque crouton et QUINZE dollars par bol.

**Boxe:** Bougez le joystick à droite pour accélérer, à gauche pour ralentir, en haut ou en bas pour changer de couloir. Appuyez sur le bouton de tir pour sauter par dessus les choses. Rentrez avant la fin du dernier round pour obtenir un bonus!

**Trivia;** Mettez et maintenez le joystick à gauche pour "A", en haut pour "B", à droite pour "C" puis appuyez sur le bouton de tir.

**Chance (?):** ?

**Argent (\$):** Argent gratuit ou récompense pour l'avoir trouvé.

**Méchant Banquier:** Si vous avez de la chance, vous ne perdrez qu'un jour...

## REMARQUES:

1. Si vous avez une RAM de plus ou un disque dur, lisez le fichier READ.ME de REEL 2.
2. Vous pouvez sauter l'introduction en appuyant sur la touche ESC. Quand le jeu aura terminé l'animation en cours, il passera directement au début du jeu.
3. Pour interrompre une partie ou pour l'abandonner, maintenez le joystick en HAUT juste avant que la main ne commence à bouger. Puis, faites votre sélection avec le joystick.
4. Vous pouvez gagner plus d'argent plus tard, mais le travail est plus dur! Au fur et à mesure que vous ferez des progrès, vous voudrez peut-être sauter u petit boulot sur la case 1 pour aller sur une case d'argent au jour 6 par exemple. N'oubliez pas, vous n'avez que 30 jours pour trouver l'oseille et n'y a que 180 cases sur la rue. (C'est un 6 à chaque tour!).

## MP1X-STO F3

© 1991 Mirror Image. Le programme informatique, sa documentation et son matériel sont protégés par la loi nationale et internationale des droits d'auteur. Tout stockage dans un système de recouvrement, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, transmission et toute représentation publique sans l'autorisation express et écrite de Mirror Image, sont strictement interdits. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés mondialement. Mirrorsoft Limited, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: (071) 9281454.