

MIKIE

Le code du programme, sa représentation graphique et sa conception artistique sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Mikie se joue sur l'ordinateur Commodore 64.

Aidez Mikie à faire passer un message à sa petite amie. Participez à ses farcès à l'école et soyez plus malin que le Professeur, le Concierge Fou et le Chef. Jeu informatique amusant et passionnant.

LE JEU

Déplacez Mikie dans l'école en ramassant tous les coeurs dans chaque partie de l'école (salle de classe, salle des casiers à rangement, cantine, salle de gym et finalement dans la cour de récréation).

Chaque coeur ramassé représente une lettre du message de Mikie à sa petite amie, présenté à la partie supérieure de l'écran, et lorsque le message est complet, il peut passer à la zone suivante.

Il y a deux types de coeurs à ramasser:

(1) Coeurs uniques – se trouvent sur le plancher et sous les tabourets. Pour les prendre, vous devez marcher dessus (vous pouvez faire tomber vos camarades de leurs tabourets pour obtenir les coeurs en utilisant la commande Feu plus Direction).

(2) Coeurs triples – placés à l'intérieur des casiers et sur les tables. Pour les prendre, mettez-vous en face des coeurs et appuyez trois fois sur le bouton "SHOUT" (FIRE). Remarque: les coeurs clignotants donnent des points supplémentaires.

Lorsque le message est complet et que la sonnerie retentit, Mikie peut passer par la porte marquée "OUT" (SORTIE).

Vous devez maintenant traverser le couloir qui est plein de portes et de surprises et trouver la bonne entrée, marquée "IN" (ENTREE), qui vous permettra de continuer. Vous avez cinq vies pour commencer, mais faites attention, car vous êtes constamment harcelé par les responsables, c'est-à-dire les Professeurs, Chef et le Concierge Fou, qui se mettent très en colère lorsqu'ils ne peuvent pas vous attraper!

COMMANDES

Le jeu se joue avec le manche à balai seulement.

Bouton Fire (Feu) = SHOUT

Fire (Feu) plus Direction = POUSSER VOS CAMARADES.

Pour POUSSER un camarade de son tabouret, tenez-vous à droite ou à gauche devant le tabouret et appuyez en même temps sur la commande de direction et de feu.

Les baisers sont automatiques!

SITUATION ET POINTS

L'écran présente constamment vos points, le nombre de vies qu'il vous reste, l'avancement du message et la salle dans laquelle vous vous trouvez. Le total des points est donné à la fin du jeu.

Coeurs: 200 points

Coeurs clignotants: 1000 points

Pousser: 600 points

Baiser: 100 points

Jeter un poulet/

Porte-piège: 100 points

une balle: 200 points

2000 points supplémentaires pour chaque salle finie.

Nombreux points supplémentaires (pouvez-vous les trouver?)

QUELQUES CONSEILS

Vous pouvez étourdir la personne qui vous poursuit en prenant un poulet ou une balle et en les lançant (dans les écrans appropriés).

Vous pouvez être mis K.O. en embrassant les danseuses ou en tombant dans les pièges situés derrière certaines portes du couloir.

Attention au Professeur, s'il se met vraiment en colère, il peut jeter ses fausses dents dans votre direction!

Sur le cinquième écran, dans la cour de l'école, vous retrouvez enfin votre petite amie et vous lui donnez le message. Tout s'est arrangé.

Vous pouvez souffler un peu dans la salle de classe, assis sur un tabouret libre . . . mais pas trop longtemps!

BONNE CHANCE!

Mikie est une marque déposée de Konami Limited.

Produit par D.C. Ward.

© Konami

© 1986 Imagine Software (1984) Limited