



## **Carga: Load”” ENTER**

**El Juego:** Mueve a Mikie través del Colegio, recogiendo todos los corazones en cada sección (Clase, Vestuario, Bar, Gimnasio, y finalmente, Patio).

Cada corazón recogido representa una letra en el mensaje de Mikie a su novia, que se encuentra en la parte superior de la pantalla. Cuando el mensaje esté completo, Mikie podrá seguir a la zona siguiente.

Hay dos tipos de corazones para recoger:

(1) Corazones sencillos. Se encuentran en el suelo y debajo de los asientos. Para cogerlos, sólo hay que pasar por encima. Puedes botar a tus compañeros de clase de sus asientos con un golpe de cadera.

(2) Triples corazones. Están dentro de las taquillas, y sobre las mesas. Para recogerlos, ponte frente a ellos y pulsa SHOUT (disparo) tres veces. Ojo: los corazones parpadeantes dan más puntos.

Cuando el mensaje esté completo, y suena la campana, Mikie puede salir por la puerta que pone “OUT”.

Ahora deberás bajar por el pasillo lleno de puertas y sorpresas, y encontrar la entrada correcta, que pone “IN”, para seguir.

Tienes cinco vidas al comienzo, pero cuidado: serás constantemente objeto de vapuleos por parte de los encargados, los profesores, el cocinero y el bedel maniático, quienes se enfadan muchísimo si no te pillan.

## **CONTROLES**

El juego está controlado por joystick o por teclado (redefinible). Las direcciones son las normales: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda; SHOUT = Botón de disparo.

Disparo + dirección = Golpe (por ejemplo, de cadera).

Para darle a un compañero un golpe de cadera, ponte a su derecha o izquierda, mirando su asiento, y pulsa disparo + derecha o izquierda).

¡Los besos son automáticos!.

## **PUNTUACION**

En la pantalla versa tu puntuación actual, vidas que te quedan, mensajes y tu situación en cuanto a zona. Las puntuaciones máximas sólo aparecerán al final del juego.

Corazones: 200 puntos.  
Golpe de Cadera: 600 puntos.  
Tiro de Balón/Pollo: 200 puntos.  
Corazones Extra: 1.000 puntos.  
Besos: 100 puntos.  
Puerta-Trampa: 100 puntos.

Obtendrás 2.000 puntos por cada habitación terminada.

## **SUGERENCIAS**

- Puedes detener a tus perseguidores cogiendo balones de baloncesto o pollos y tirándoselos (en las escenas apropiadas).
- Puedes quedar detenido si besas a las chicas que ballan, o si te pillan las trampas que estan detrás de algunas puertas en el pasillo.
- Ojo con el profesor: si se cabrea mucho contigo, puede tirarte sus dientes postizos.
- En la quinta pantalla, en el patio, llegarás por fin a alcanzar a tu novia, y darle un mensaje.
- Puedes recuperar tu aliento dentro de la clase sentándote en un asiento vacío, pero no te quedes ahí demasiado tiempo.

Producido por D.C. Ward  
Diseñado y escrita por Jonathan Smith  
© 1985 Imagine Software (1984) Ltd.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler  
o préstamo de este programa sin la autorización  
expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**

**ERBE SOFTWARE, S.A.**  
Santa Engracia, 17 – 28010 Madrid