



# GO! GO! MILE SMILE

Fuuki (1995)



document par Asthalis



[asthalis.fr](http://asthalis.fr)  
[asthalis@free.fr](mailto:asthalis@free.fr)

## SOMMAIRE

<b>1. A PROPOS DE CE DOCUMENT</b> .....	<b>2</b>
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
<b>2. ENVIRONNEMENT DU JEU</b> .....	<b>3</b>
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Points cumulés.....	4
Bonus.....	4
Boss.....	4
Archivage du score.....	5
<b>3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE</b> .....	<b>6</b>
Interface de MAME.....	6
Déplacements.....	6
Repli.....	6



## 1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

### En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Go! Go! Mile Smile**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / GO! GO! MILE SMILE / DOCUMENTS](#)

*N.B. :*

*L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.*

*Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.*

### Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



## 2. ENVIRONNEMENT DU JEU

### Cadre général

Go! Go! Mile Smile est un jeu de labyrinthe jouable en solo ou à 2 en équipe. Chaque joueur contrôle un œuf contenant une famille de poussins dont la mission consiste à récolter toutes les pastilles dans chaque tableau.



### Architecture

L'univers du jeu est organisé en mondes (rappelés dans les écrans d'introduction) comprenant chacun plusieurs tableaux successifs. L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau.

Le joueur déplace son œuf le long d'une allée que ses ennemis ne peuvent pas emprunter. Il ne devient vulnérable que lorsque ses «poussins» pénètrent à l'intérieur du labyrinthe par l'un des accès repérés par des symboles en certains lieux le long de l'allée.



### Vie, énergie et temps

Le joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin inférieur de l'écran correspondant à celui du personnage choisi (en mode 2 joueurs). Le joueur peut en récolter une nouvelle grâce à un bonus spécifique «1up».

Le joueur perd une vie si l'un de ses poussins entre en collision avec un ennemi ou un de ses tirs.

Le temps pour terminer un niveau est limité par le compte à rebours affiché au sommet de l'écran. Si ce temps tombe à zéro, le joueur perd une vie.





### Points cumulés

Lorsque les poussins sortent de l'œuf, la première pastille récoltée rapporte 20 points. Chaque nouvelle pastille récoltée lors d'une même sortie rapporte 20 points de plus (40, 60, 80, etc.), le maximum étant de 1000 points par pastille ramassée.

Si le joueur fait rentrer tous ses poussins dans l'œuf, le compteur de points est remis à zéro (20 points pour la première pastille, 40 pour la 2<sup>ème</sup>, etc.).



### Bonus

La majorité des tableaux renferment des bonus (déposés au bout d'un certain délai par une fée ailée).

Parmi ces bonus existe un **special** permettant de dévorer ses ennemis en les touchant ou qui les fait disparaître instantanément. Cette phase de jeu est temporaire et permet au joueur d'être seul dans le labyrinthe pendant quelques secondes.

L'apparition de « viseurs » à divers endroits du labyrinthe avertit le joueur que ses ennemis vont bientôt réapparaître aux emplacements indiqués.



### Boss

Go! Go! Mile Smile comporte quelques tableaux mettant en scène un **boss**. Celui-ci peut prendre différentes formes mais le but est toujours d'atteindre un certain nombre d'interrupteurs pour en venir à bout. Chaque boss est accompagné d'ennemis plus petits ou de projectiles qui tentent d'atteindre le joueur.

Le joueur rencontre un boss au bout du 1<sup>er</sup> monde puis tous les 2 mondes par la suite.





### Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 5 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

Le tableau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.





### 3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

#### Interface de MAME

Dans Go! Go! Mile Smile, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions (par défaut, les touches fléchées du clavier pour le joueur 1) et d'un bouton **repli** (bouton 1, **Ctrl** par défaut pour le joueur 1).



#### Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer son œuf le long de son allée ou le « poussin de tête » à l'intérieur du labyrinthe.

Les poussins peuvent revenir sur leurs pas mais leur file ne peut pas se croiser dans le labyrinthe.



#### Repli

En cas de danger, le bouton **repli** permet de rapatrier rapidement les poussins dans leur œuf.

Le temps nécessaire pour rapatrier tous les poussins dépend de la longueur de leur file à l'intérieur du labyrinthe. Le bouton **repli** doit être pressé en continu pour faire rentrer tous les poussins dans leur œuf.

