



Au cours de la petite démo, on voit le héros du jeu. Il doit être encore assez jeune, en effet, il n'a qu'une dent (alors pourquoi Mister ? Mister et boule de gomme). Il est trognon en tous les cas. SACOMmence bien !!!

Passons au jeu, après avoir sélectionné START, vous verrez Mister GHOST (de profil). Notre petit fantôme flotte dans l'air comme tous les spectres se respectant (par contre, il ne traverse pas les murs, il ne doit pas être assez agé !). Ce flottement est gênant pour passer entre les projectiles des monstres. Quant au but de la mission, c'est assez obscur, d'après la démo de la fin, Mr GHOST doit rendre toute sa raison à un Etre très puissant que le Mal tient au creux de sa main ! Prêtez l'oreille à la musique : superbe pendant tout le jeu.

Notre petit ectoplasme favori a deux armes : un petit être ou une flamme (nous l'appelerons Protector) que l'on envoie avec SPACE et son dos ; en appuyant sur SHIFT, Mister GHOST recule brutalement, c'est grâce à cela que vous pouvez détruire des blocs de pierres ou pour vous débarasser d'un ennemi puissant ou encombrant. Cette seconde "arme" vous sert aussi de défense : reculez quand vous êtes bloqué ou pour passer un écran très rapidement ! Mais il y a des inconvénients, en effet, le nombre de fois où vous pouvez utiliser SHIFT est limité. C'est le

le nombre des points d'ATTACK qui se trouve en haut de l'écran. Je vous ferais remarqué le nombre des points de LIFE juste en dessous (pas assez élevé à mon goût).

Le premier Stage se présente tout en longueur. Quand vous aurez passé le premier écran, vous ne pourrez plus y revenir donc, n'oubliez rien ! Le second Stage est un Scrolling vertical vers le bas, bref, vous descendez et vous n'avez pas le choix ! Soyez prudent car vous pourriez vous faire écraser (eh oui) ! Les Stages 3,4,5 et 6 sont du même type que le premier. Le dernier Stage est un Scrolling vertical mais cette fois vous montez (au Paradis... ou vers l'enfer ?).

Au cours de votre périple, vous rencontrerez des monstres (quel scoop !) : des petits que vous détruirez ou enverez "valginguer" (d'ailleurs, ces seconds détruiront d'autres monstres ou s'écraseront lamentablement contre un rocher) respectivement grâce à SPACE ou SHIFT (ces petits monstres vous donneront de l'argent : des pièces jaunes (5 Yens), rouges (10 Yens) ou grises (50 Yens)) et des grands nettement plus compliqués à tuer (je vous raconte pas les deux derniers !).

En détruisant des blocs de pierres, vous pourrez trouver de l'argent (100 Yens), une Montre qui permet d'arrêter le temps (elle coûte 200 Yens), un Coeur qui restore votre vitalité (et qui coûte 200 Yens), une espèce de Nuage qui vous restore vos points d'ATTACK (coût : 300 Yens), un être entouré de quatre autres plus petits qui permet de faire tourner les Protectors autour de Mister GHOST (cela ne protège pas des différents projectiles, de plus, cette option (que nous appellerons Rolling) coûte 500 Yens) et, enfin, vous pourrez découvrir un Escalier qui conduit à un écran secret. Dans ces passages secrets, vous trouverez des pièces et acheterez des objets mais il vous faudra aller très vite car il y a un temps limite. Heureusement, vous pourrez utiliser SHIFT autant de fois que vous le désirerez ! Remarquez le bel effet de vague à la fin du temps de ces écrans secrets.

LEGENDE :

 : écran.

 : mur.

D : départ.

■ : bloc de pierre.

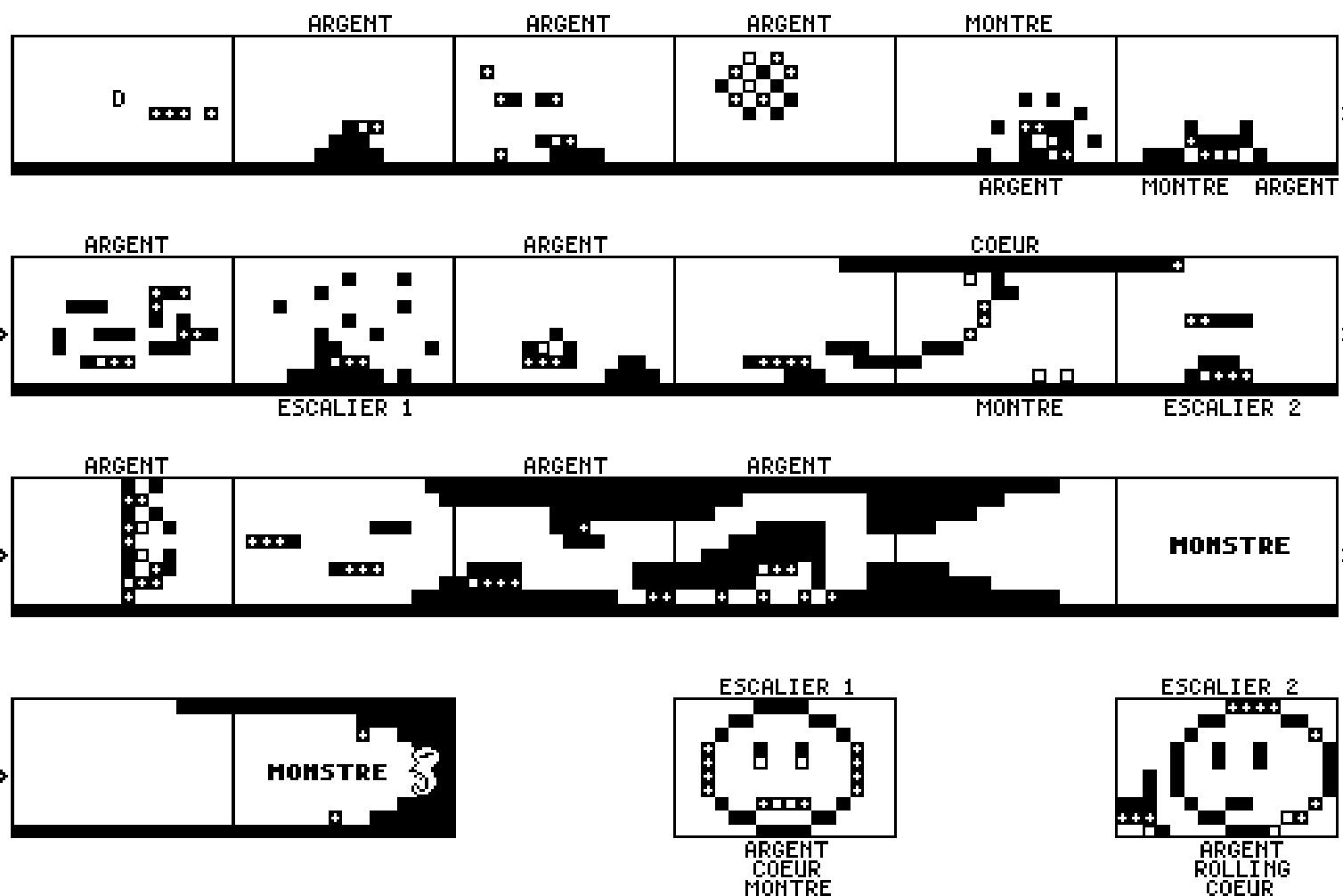
■ : bloc de pierre pouvant être brisé.

□ : bloc de pierre renfermant un objet.

Mister GHOST

STAGE 1

Page 3/9



STAGE 1 : le monde de la surface.

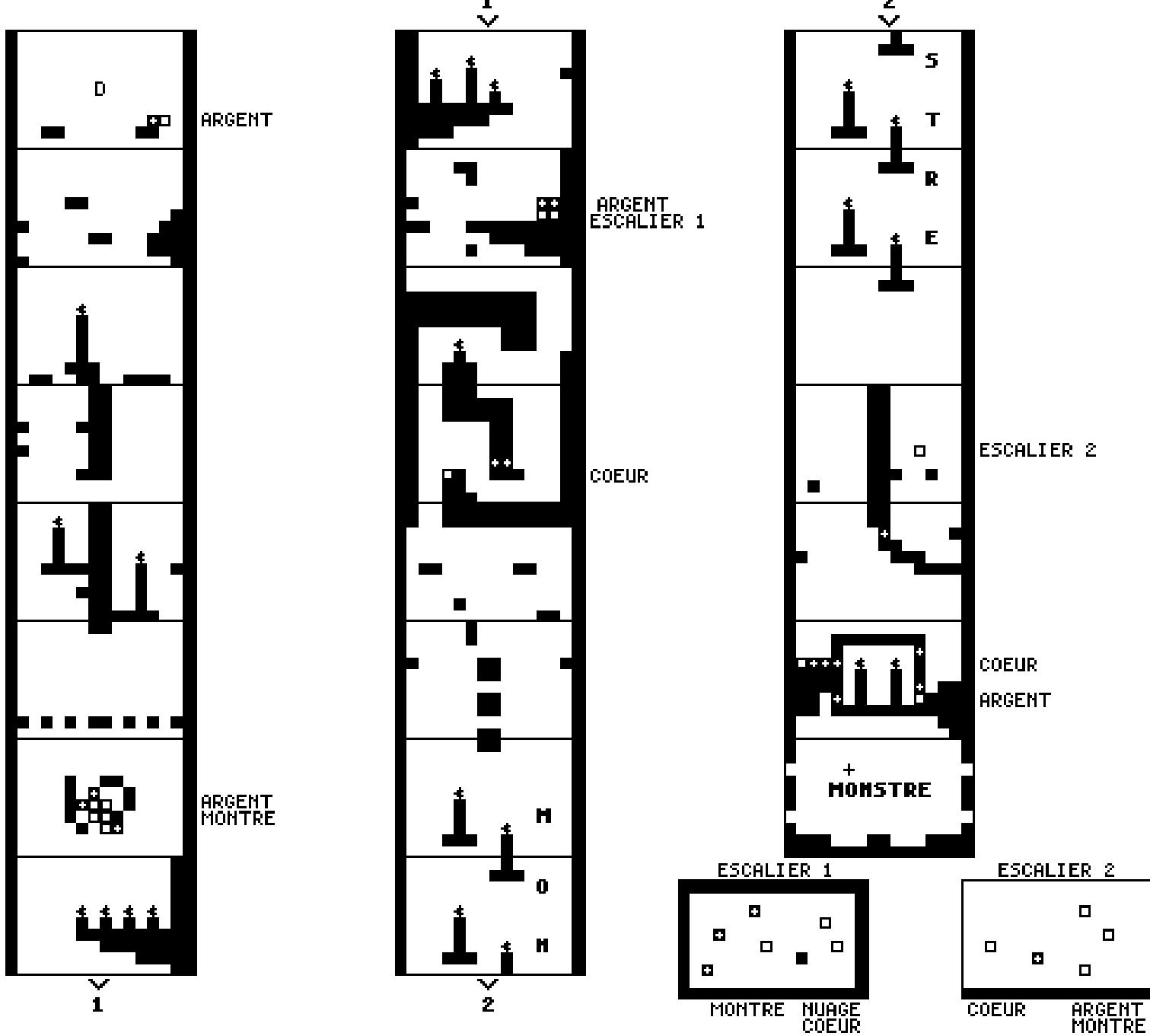
Il y a des corbeaux (à réaction multiples), des espèces de chats (sauteurs) et des "flammes" bleues. Attention aux "termitières" impossibles à détruire.

Monstre 1 : une pierre tombale (peut-être la vôtre). Laissez les feuilles vertes (à détruire avec votre Protector) disparaître et placez-vous en bas, attendez l'apparition du monstre et appuyez sur SHIFT...jusqu'à ce que mort s'en suive.

Monstre 2 : une tête de pierre. Seul point vulnérable : ses yeux. Placez-vous au dessus du bloc de pierre en bas et envoyez lui votre Protector ou des petits monstres en les attendant et en visant habilement. Ne vous approchez pas de trop près de la tête qui peut envoyer de plus gros projectiles !

Remarque : en général, le second monstre est plus fort et il a plus de vitalité que le premier (je vous raconte pas les deux derniers).

FRED

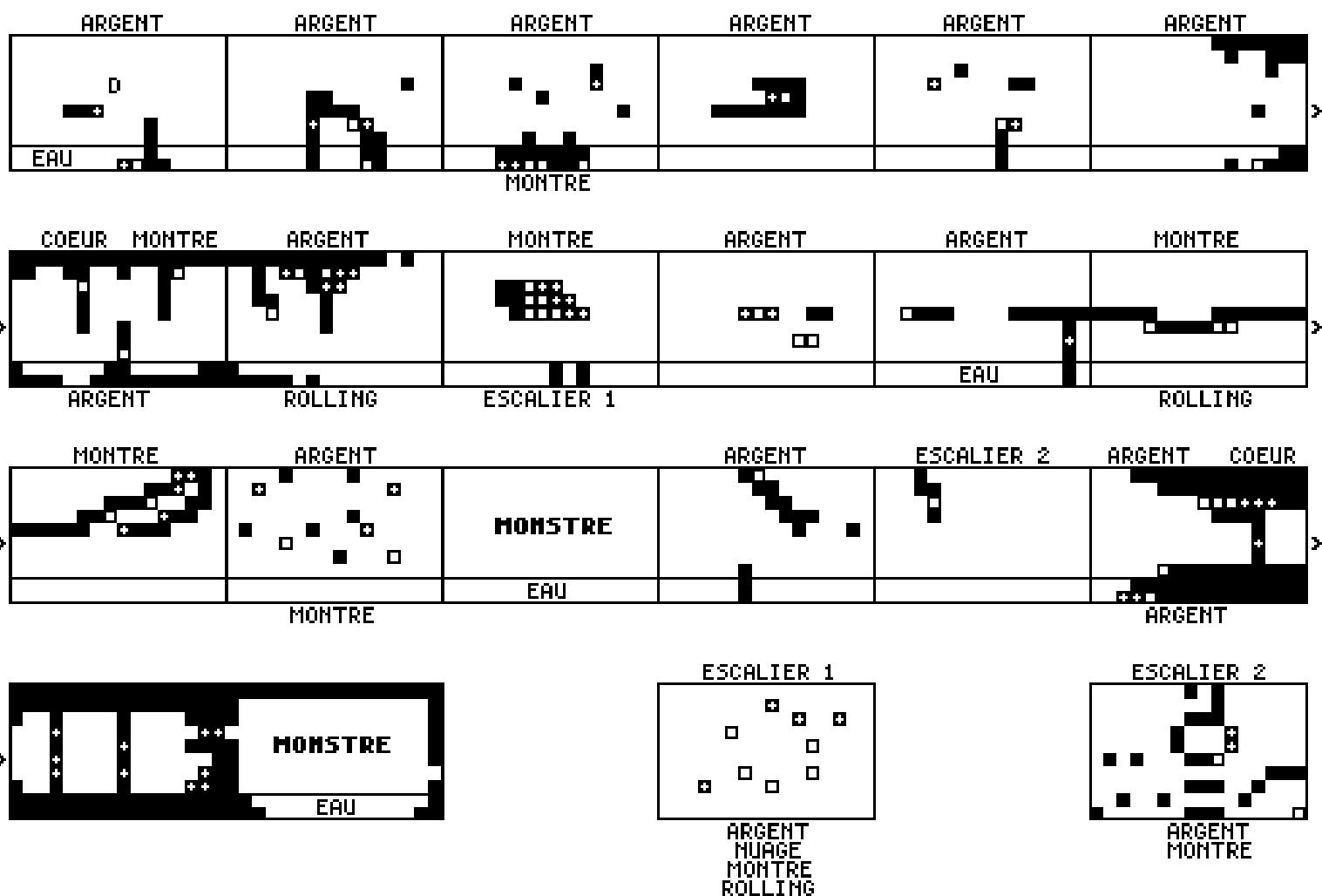
**STAGE 2 : le monde sous-terrain**

Vous croiserez des monstres étranges, faites attention aux "gargouilles" et aux bougies (petites ou grandes). Et surtout, gare à l'écrasement !!!

Monstre 1 : en fait, ce sont des "flammes" jaunes et rouges.

Quand vous les aurez toutes éliminées, vous obtiendrez un second Protector.

Monstre 2 : un serpent (des cavernes). Placez-vous à l'endroit indiqué sur le plan par une croix (le dos du héros dirigé vers le mur gauche (si, si)). Attention, s'il arrive à vous prendre (qu'il soit mort ou vif), il peut vous écraser comme une punaise contre le paroie. Prudence !

**STAGE 3 : le monde de glace.**

Vous pouvez aller sous l'eau et y rester aussi longtemps que cela vous plaira. Vous devez appuyer continuellement sur la touche Curseur Bas sinon Mr GHOST remonte. Concernant les petits monstres, il y a des oursins, des fleurs flottantes et des tortues particulièrement rapides.

Monstre 1 : un poisson. Il lance beaucoup de projectiles, heureusement, il ne sait pas viser. Touchez-le grace à vos Protectors ou avec SHIFT quand il se tient debout sur sa queue et quand il avance à reculon. Cette grosse sardine ne fera pas long feu. Vous la mettrez vite en boîte !

Monstre 2 : un énorme oursin (sauteur). Le problème est que vous ne devez pas le toucher (il pique), utilisez SHIFT pour vos déplacements. Vous utiliserez donc vos petits Protectors mais c'est long : pour lui enlevé un point de LIFE, il faut le toucher trois fois. Quand cet oursin géant n'a plus qu'un point de vitalité, utilisez SHIFT à condition qu'il vous reste au moins deux points de LIFE. Ce monstre est coriace mais ce n'est rien à côté des deux derniers...



STAGE 4 : la grotte.

De drôles de monstres pour cette quatrième étape : araignées et "hommes" des cavernes. En plus, des stalactites tombent sur vous sans prévenir ou presque !

Vous constaterez qu'il n'y a pas beaucoup d'objets, c'est les mêmes ou ils ne servent à rien !

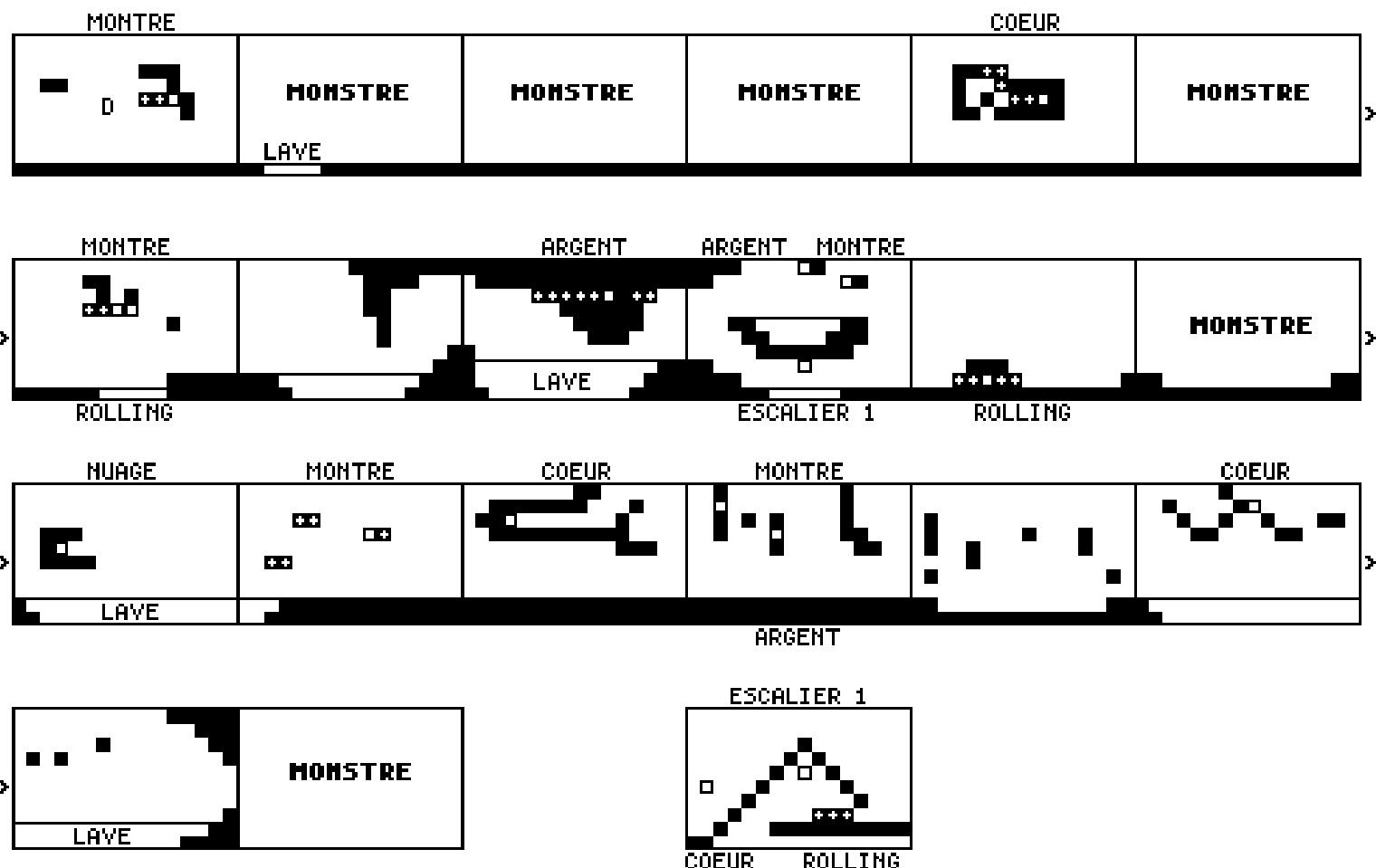
Monstre 1 : il s'agit de deux tortues préhistoriques à réaction (c'est comme je vous le dis), elles lancent des pointes et elles volent. Pour les toucher, attendez qu'elles soient au sol. On peut les repousser lorsqu'elles volent grâce à SHIFT. Elles sont plus dures à tuer que le second Monstre de ce Stage mais ce n'est pas impossible (heureusement), vous risquez d'être surpris la première fois où vous les rencontrerez ! Vous obtiendrez un troisième Protector après les avoir détruites.

Monstre 2 : la tarantule (*Lycosa tarantula*) géante. Elle lance des projectiles rouges et des aiguilles. Malgré cela, elle reste facile à tuer (par rapport au Stage précédent et aux deux derniers monstres).

Mister GHOST

STAGE 5

Page 7/9



STAGE 5 : le village et les pentes du volcan.

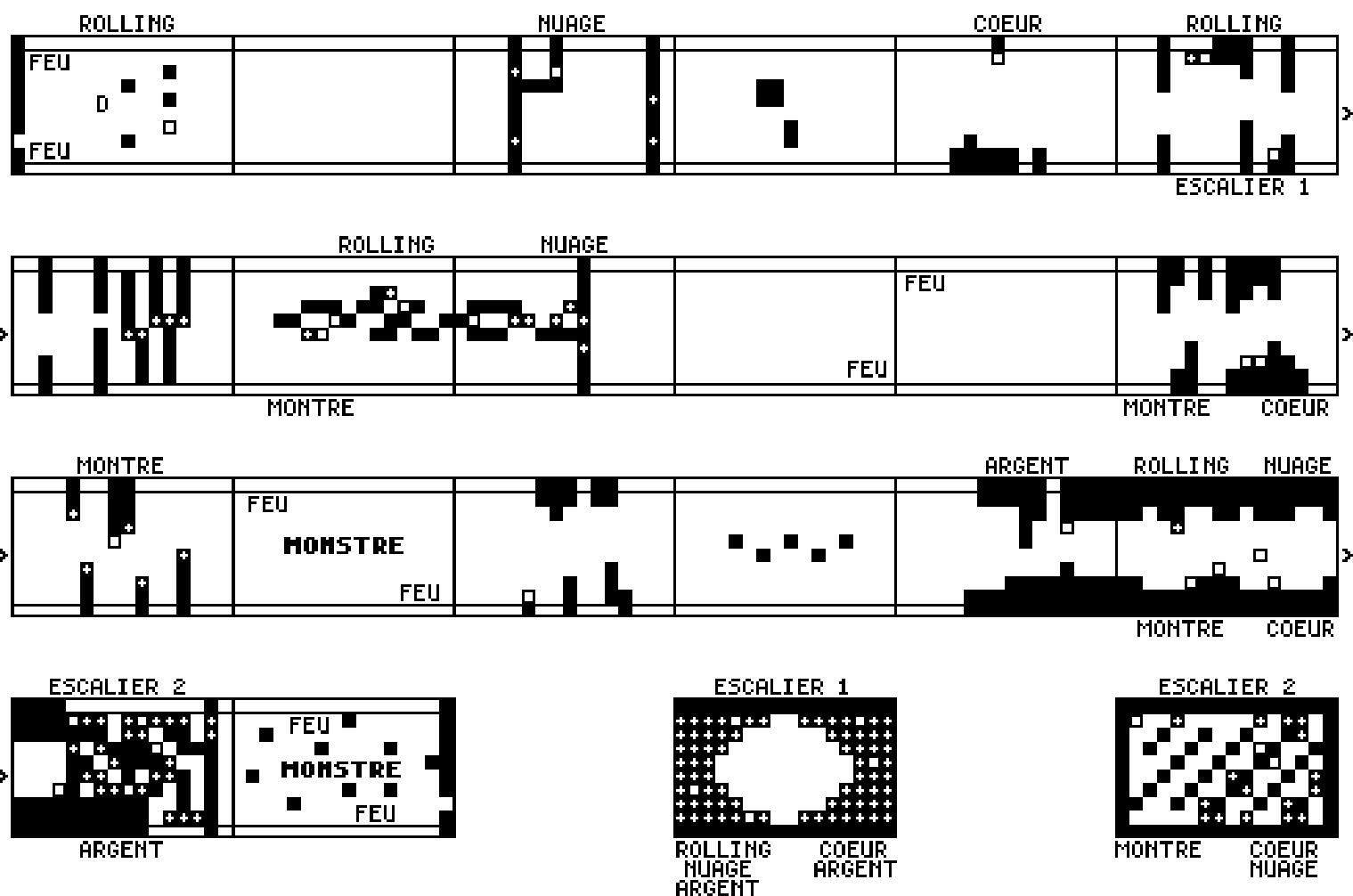
Les petits monstres sont rapides. Pour certains, il faut les toucher deux fois pour qu'ils succombent. On sent bien que Mr GHOST se rapproche du but !!! Attention à la lave et à ce qui en sort... Un seul Escalier, les radins !

Quatre grands Monstres et pratiquement à la suite (c'est de la folie) : ce sont des grands squelettes au cou extensible dont le seul point faible est la tête. Vous pouvez également les repousser grâce à SHIFT en leur tapant dans la poitrine. Attention quand ils disparaissent...

Monstre 5 : un escargot. Vous n'êtes pas près d'en manger comme cela ! Il envoie des sortes de bulles (à têtes chercheuses) et on ne peut le toucher que lorsqu'il sort de sa coquille.

Monstre 6 : un fantôme. C'est un peu le frère à Mister GHOST mais en beaucoup plus grand. Il a également des Protectors qui s'affolent quand vous le touchez (dans les yeux avec vos Protectors) et dès qu'il perd un point de LIFE, il envoie des projectiles.

Un Stage très difficile mais par rapport au dernier et aux deux derniers monstres, c'est de la rigolade. Vraiment, je vous raconte pas !



STAGE 6 : à l'intérieur du volcan.

Des bêtes étranges là aussi : tout feu, tout flamme !

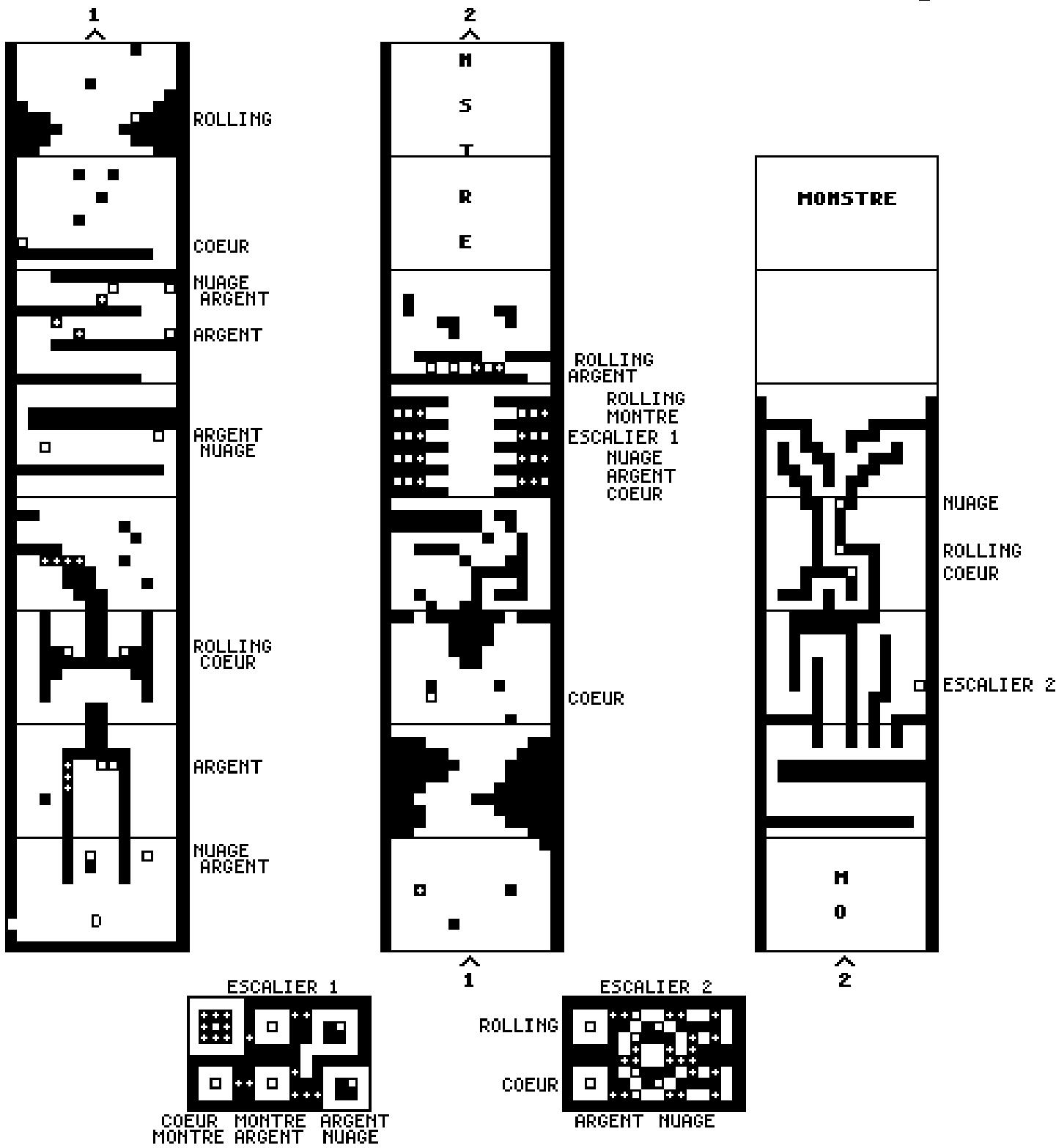
Inutile d'aller dans les flammes. Passez rapidement les écrans sans bloc de pierre.

Monstre 1 : une tête volante protégée par des flammes tournoyantes. Quand les flammes s'écartent, dirigez-vous rapidement vers la tête grâce à SHIFT et inversement. Avec un peu de chance, vous ne vous ferez pas toucher.

Monstre 2 : deux dragons de feu. Surtout, n'allez pas en bas, c'est très dangereux. Placez-vous en haut à gauche, entre le bloc de pierre et l'extrémité gauche, le dos du héros dirigé vers la droite. Attendez que l'un des dragons se dresse et envoyez-lui un coup... de dos ! Normalement, vous ne serez pas touché.

Même avec beaucoup de chance, les deux derniers monstres vous toucheront. C'est garanti !

FRED



STAGE 7 : la montée aux cieux.

Plus vous progressez, plus vous rencontrerez de créatures et en plus elles arrivent de tous les côtés. C'est infernal. Attention à l'écrasement (en plus !!).

Comme promis, je vous raconte pas les deux derniers !

Le Monstre 1 est en fait une multitude de gros yeux à détruire et le "Monstre" 2 est un très grand barbu (le seul être qui ait figure humaine dans ce jeu). Remarquez l'inscription sur son casque. Ce ne sera pas la même dans la démo de la fin, parce que vous retrouvez le barbu et un jeune garçon également...