



HYPER
YOSHI
CREA

HOOPER.FR



HooperVania

Manuel d'instruction - Instruction booklet

Français

p5

English

p29

Bienvenue dans HooperVania ! HooperVania est un fan-game gratuit exécutable exclusivement sur PC Windows.

HooperVania est un jeu développé par HyperYoshiCrea et des membres de la communauté hooper.fr

INSTALLATION

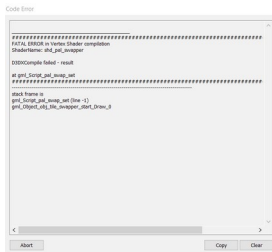
Pour installer le jeu, double-cliquez sur l'installeur "*HooperVania_setup.exe*" et suivez les étapes de l'installeur. Vous pourrez notamment choisir de rajouter une icône sur votre bureau ou non. Une fois l'installation terminée, vous pourrez lancer le jeu à l'aide de l'exécutable "*HooperVania.exe*".

Plus d'informations sur l'installation sont disponibles dans le document « HooperVania_InstallationGuide.pdf ».

Note : Si vous n'avez pas pris la version avec installeur, vous pouvez lancer directement l'exécutable "*HooperVania.exe*".

PROBLÈME DIRECTX

Chez certains utilisateurs, lancer directement le jeu sans installateur peut conduire à un bug au lancement du jeu avec une fenêtre ressemblant à celle ci-dessous :



```
Code Editor
=====
FATAL: D3DX20: in Vertex Shader compilation
ShaderName: d3d_psh_wrapper
=====
D3DXCompileShaded - result
=====
at gni_Script_psh_wrapper_set
=====
attach frame to
gni_Script_psh_wrapper_set (line -1)
gni_Object_vtk_100_wrapper_offset_Draw_0
=====
<
Abort Copy Clear
```

Le message "**D3DXCompile failed**" s'affiche.

Pour la plupart des joueurs, utiliser l'installateur pour installer le jeu résout ce problème. Dans le cas contraire, il vous faudra installer le "DirectX End-User Runtime Web" disponible en exécutant le fichier "**dxwebsetup.exe**" ou en le récupérant à l'adresse suivante :

<https://www.microsoft.com/fr-FR/download/details.aspx?id=35>

UTILISATION D'UNE MANETTE

HooperVania supporte les manettes Xbox et Playstation par défaut. Les autres types de manettes seront sûrement reconnues mais il n'y a aucune garantie sur leur bon fonctionnement.

Dans tous les cas, il est nécessaire de brancher la manette à l'ordinateur avant de lancer le jeu, ou cette dernière ne sera pas reconnue.

Le clavier reste aussi utilisable à tout moment.

VOUS VOILÀ PRÊT A AFFRONTER LE MONDE D'HOOPERVANIA !

LA VENGEANCE DU COMTE DRACULA !

Hooper est un vidéaste français spécialisé dans le jeu vidéo depuis de longues années, et dont le jeu favori est "Chrono Trigger" depuis toujours.

En l'an de grâce 2009, à l'approche du réveillon, il se lança dans une tâche périlleuse : terminer Super Castlevania IV d'une traite, sans avoir jamais joué à un jeu de la série auparavant. Après moult péripéties et crises de folie, l'exploit fut achevé alors que d'un coup de fouet magistral, Hooper terrassa, pour la première fois, le Comte Dracula.

Ce qui était initialement une découverte de la série se transforma peu à peu en tradition annuelle. Ainsi, tous les ans, Hooper découvrit un nouvel épisode de la série Castlevania au 31 décembre et triompha à chaque reprise du Comte Dracula, désormais en direct devant sa communauté depuis sa reconversion en streamer.

Mais le Comte n'a jamais été un vampire à se laisser abattre.

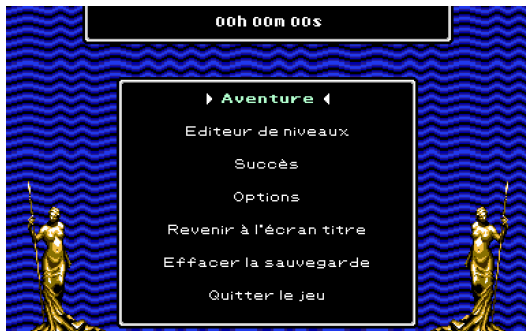
Après tant de défaites, tant d'humiliations, il décida de prendre sa revanche, et alors qu'Hooper lançait innocemment un nouveau live sur un jeu Castlevania, la pièce tout entière se mit à tourner autour de lui et il disparut.

Lorsqu'il ouvrit les yeux, il se retrouva au cœur d'une montagne, tenant dans ses mains le Vampire Killer, fouet de la famille Belmont. Cette fois-ci, le Comte Dracula l'attendait pour un combat d'homme à vampire au sommet de son château, et l'épopée de Hooper était sur le point de débiter...

MENU ET OPTIONS

MENU PRINCIPAL

Le menu principal est l'un des premiers écrans vous accueillant dans HooperVania.



- Aventure : lancer le jeu,
- Éditeur de niveau : permet de fabriquer ses propres niveaux (option à débloquer),
- Succès : ouvre le menu des succès,
- Options : permet de modifier les paramètres du jeu,
- Revenir à l'écran titre,
- Effacer la sauvegarde,
- Quitter le jeu.

En haut de ce menu s'affiche le temps de jeu total.

OPTIONS

Le menu des options est accessible à tout moment en jeu, que ce soit sur le menu principal ou dans le menu pause.

Il contient les paramètres suivants :

- Taille de la fenêtre : Taille de la fenêtre en mode fenêtré,
- Plein écran : Mode plein écran ou non,
- Affichage vie/argent : Position de l'affichage des vies et de l'argent en jeu,
- Volume musique : Volume de la musique,
- Volume effets sonores : Volume des effets sonores,
- Volume voix : Volume de la voix de Hooper,
- Modifier contrôles : Modifier les contrôles du jeu,
- Affichage succès : Affichage des succès en pleine partie,
- Vitesse dialogues : Vitesse d'apparition des dialogues,
- Afficher FPS : Affichage des images par secondes (FPS) en jeu.

Attention, toute modification doit être enregistrée en utilisant l'option "Valider" !

SUCCÈS

Hooper dispose d'un objectif principal dans sa quête : terrasser le compte Dracula ! Mais d'autres défis viennent pimenter son aventure, et libre au joueur d'essayer de les réaliser ou non. Il s'agit de défis pour la plupart totalement optionnels et n'entrant pas en compte dans le calcul de pourcentage de complétion de l'aventure.

ÉDITEUR DE NIVEAU

Un éditeur de niveau permettant de créer ses propres niveaux est débloable dans HooperVania après avoir terminé l'aventure. Un mode d'emploi à part permet de documenter son utilisation : il est vivement conseillé de ne pas le lire avant d'avoir terminé le jeu sous peine de rater la découverte de nombreuses mécaniques en jeu.

COMMENT CONTRÔLER HOOPER

Hooper dispose de plusieurs mouvements pour son aventure :

- Déplacement
- Saut
- Attaque au fouet à courte portée
- Armes secondaires variées
- Furie

Voici les commandes par défaut :

Action	Clavier	Manette
Déplacement	Touches fléchées	Stick / Croix directionnelle
Saut	X	Bouton du bas (« A » sur X360)
Fouet	C	Bouton du bas (« X » sur X360)
Arme secondaire	B	Bouton du bas (« B » sur X360)
Furie	V	Bouton du bas (« Y » sur X360)
Changer d'arme secondaire (+)	+ (pavé numérique)	Gâchette tranche droite (« RB » sur X360)
Changer d'arme secondaire (-)	- (pavé numérique)	Gâchette tranche gauche (« RB » sur X360)
Pause	Entrée	Start

Ces commandes sont paramétrables via le menu des options. Le jeu au clavier peut être totalement personnalisé en choisissant quelle touche effectue quelle action, mais le jeu à la manette est limité à plusieurs types de commandes.

Toutefois, si les touches de votre manette semblent ne pas correspondre au schéma du menu de configuration, ou si vous souhaitez juste personnaliser totalement le jeu à la manette, vous pouvez utiliser l'utilitaire Joy2Key fourni avec le jeu afin de simuler des touches du clavier à la manette. Vous pourrez ainsi personnaliser chaque mouvement à une touche du clavier qui sera simulée par votre manette.

LECTURE DE L'ÉCRAN DE JEU

Nombre de cœurs

Barre de vie

Arme secondaire

Barre de furie

Hooper

Nombre de vies restantes

Barre de vie du boss

Une pauvre bougie

Argent



L'ARSENAL DE HOOPER

Pour mener à bien sa quête, Hooper va devoir maîtriser ses mouvements et les différentes capacités offensives qui lui sont accessibles.

- Déplacement :

Hooper peut se déplacer de gauche à droite, sauter et aussi se baisser pour éviter des attaques ennemis ou se faufiler dans des passages plus étroits !

- Fouet :

L'arme principal de Hooper est le Vampire Killer, le fouet de la famille Belmont. Il peut avec attaquer devant et au-dessus de lui, ainsi que frapper en étant accroupi. Le fouet pourra être amélioré au cours de l'aventure pour augmenter sa puissance ou sa portée.

- Arme secondaire :

Durant sa quête, Hooper pourra trouver des armes secondaires cachées au sein des différents niveaux du jeu !

Une fois ramassées, ces armes secondaires sont accessibles à tout moment et coûtent toutes une certaines quantités de cœur pour être utilisées. Il est possible de naviguer à travers toutes les armes en utilisant les touches "Arme +" et "Arme -".



Ces armes pourront de plus être améliorées au cours de l'aventure.

Attention : le déblocage d'une arme secondaire n'est validé qu'en terminant le niveau !

- Furie :
Lorsqu'Hopper utilise un certain nombre de fois une arme secondaire, il monte sa barre de furie (voir partie « LECTURE DE L'ÉCRAN DE JEU »). Une fois pleine, et si il possède assez de cœurs, le compteur de cœur se met à clignoter en vert : cela signifie qu'il peut utiliser une furie. En échange d'un grand nombre de cœurs, une attaque dévastatrice peut ainsi être réalisée ! Une fois utilisée, il faudra recharger intégralement la barre de furie avant qu'elle ne soit de nouveau disponible. A noter que chaque arme secondaire possède sa propre barre de furie.

EXEMPLES D'ARMES SECONDAIRES

Hâche :

- *Description* : Une arme redoutablement tranchante envoyée en arc-de-cercle devant Hooper. Permet de toucher des ennemis en hauteur en toute sécurité.
- *Coût* : 1 cœur
- *Furie* : Lance en cercle une grande quantité de hâche permettant de nettoyer efficacement l'écran.

Powerglove :

- *Description* : Une arme de jet assez faible mais permettant l'attaque à distance.
- *Coût* : 1 cœur
- *Furie* : Créé une plateforme sous nos pieds. Hooper ne peut plus sauter mais n'est plus soumis à la gravité, pratique pour éviter des ennemis ou atteindre des endroits bien cachés !

OBJETS

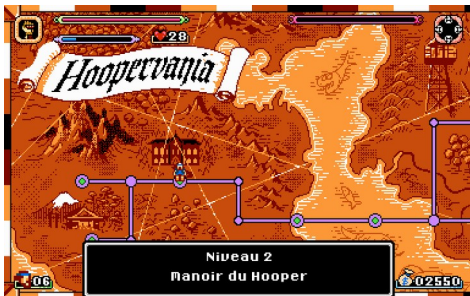
Au sein de chaque niveau se trouvent de nombreuses bougies qui n'attendent qu'un coup de fouet pour libérer leur précieux contenu !

- Cœur :
Munition des armes secondaires. Existe au format simple ou au format maxi (5 cœurs).
- Café :
Le remontant du Hooper ! Remonte la vie de Hooper. Existe au format P'tit café ou Grand café.
- Argent :
Le nerf de la guerre ! Permet d'acheter des bonus variés à la boutique. Existe au format petit, moyen ou gros sac de pièces (respectivement 50, 100 et 500).
- 1-up :
Le Graal de tout aventurier ! Rajoute une vie au joueur.
- Bague étoile :
Un objet fort rare mais qui rend temporairement invincible la personne qui la ramasse.

Hooper trouvera aussi des portes agissant comme point de sauvegarde et lui permettant de passer d'un tableau à un autre. Certaines portes donnant généralement accès à de superbes trésors nécessiteront de ramasser au préalable dans le niveau une clé dorée !

SE DÉPLACER DE NIVEAU EN NIVEAU

Entre chaque niveau, Hooper revient à la carte du monde. D'ici, il peut choisir le niveau de son choix afin de continuer son aventure ou bien de revenir dans un niveau déjà terminé pour tenter de trouver de nouveaux secrets.



POINT DE NIVEAU

Chaque niveau correspond à un point sur la carte :

- Rouge : Niveau non terminé
- Bleu : Niveau déjà terminé mais dans lequel tous les secrets n'ont pas été trouvés.
- Vert : Niveau terminé à 100%

BOUTIQUE

Après avoir rencontré un certain personnage, un point s'ajoutera sur la carte : la boutique. Une première visite déblocuera la possibilité d'y accéder directement depuis le menu pause sur la carte du monde.

Cette boutique vous permettra d'acheter cinq catégories d'articles :

- Stock de vie : permet d'augmenter le stock de vie auquel on recommence la partie après un Game Over
- Fouet : permet d'améliorer le fouet
- Arme secondaire : permet d'améliorer les différentes armes secondaires. Ne se débloque à l'achat qu'après avoir rempli au moins une fois la jauge de furie de l'arme concernée
- Indice de niveau : révèle un indice sur un secret du niveau, ou juste sur comment passer plus aisément celui-ci
- Indice de succès : révèle un indice sur un succès non obtenu (choisi aléatoirement). Il est rechargé à chaque nouvelle visite de la boutique, n'hésitez pas à le noter quelque part !

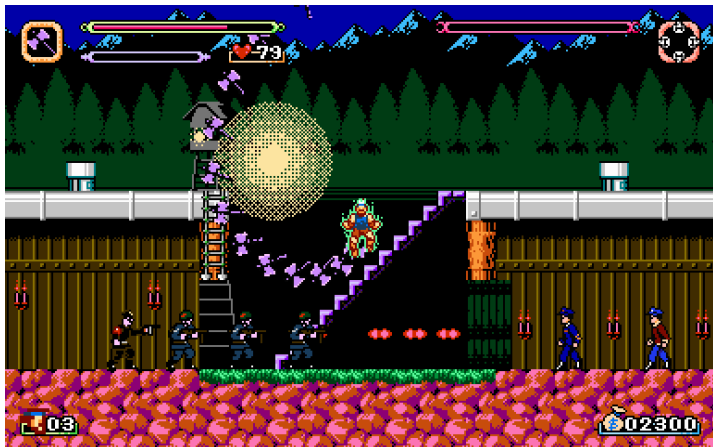
SAUVEGARDE

Hooper, en bon aventurier chevronné, n'aimerait pas devoir recommencer toute sa quête à la moindre pause ou après un Game Over...

Heureusement, HooperVania possède une sauvegarde automatique ! Ainsi, vous pouvez quitter le jeu à tout moment sans pour autant perdre vos précieuses heures de jeu !

Attention : il n'existe qu'un unique fichier de sauvegarde. Pour l'effacer, utiliser l'option "Effacer la sauvegarde" dans le menu principal.

ARRIVEREZ-VOUS À RELEVER LE DÉFI DE DRACULA ?



NOTES

NOTES

NOTES

Générique

Réalisé par

Linky439

Game design :

Toute l'équipe

Level & Boss design :

100T_hammer

Blaz

Chuck Chan

Eriovar

galette-saw6

LeLunien

Linky439

NicoNico

Programmation :

Linky439

Programmation additionnelle :

Pixelated Pope [système de palette de couleurs]

Musiques :

shimoine

Voix :

Hooper

Graphismes :

100T_hammer

Blaz

Chuck Chan

Eriovar

galette-saw6

LeLunien

Linky439

NicoNico

Effets sonores :

Castlevania

Castlevania 2 : Simon's Quest

Castlevania III

Metroid

The Legend Of Zelda

Super Mario Bros 3

Linky439

Illustrations :

Blaz

Sonix7Power

Musiques additionnelles :

BCRC03
Bulby
coatlesscarl
danooct1
HertzDevil
IsabelleChiming
LandisSeralian
Loeder
MikePouch
Oliver RGN
Persune
Redstone128
TrojanHorse711
VynilCheese
Xane

Texte :

100T_hammer
Blue
Chuck Chan
Ed
galette-saw6
LeLunien
Linky439
Piccolo_

Playtest :

100T_hammer
Chuck Chan
Ed
galette-saw6
indalcio
Linky439
NicoNico
Piccolo_
Suprême Yoshiphile

Trailer :

100T_hammer
Blaz
gastondu
Linky439
VincentST

Polices d'écriture :

Chequered Ink [Lady Radical]
The Louster 115 [Pokemon Classic]
TsunamiCal [Eight-Bit Madness]

Ressources originellement rippées par :

ABINADI
arkonviox
Badbatman3
Deathbringer
Dragonlord1975
J-Sinn
Mister Mike
Paddy
Skink
SmithyGCN
Vaati

Programmes utilisés :

GameMaker Studio 1.4
Discord
Trello
Paint
Audacity
Notepad++
Bfxr
Procreate
Paint.net
LibreOffice
Gimp
OBS
ChipTone

Remerciements :

Hooper
Toute l'équipe
spriters-resource.com
Mad

Welcome to HooperVania!

HooperVania is a free fan-game playable only on Windows.

HooperVania is a game developed by HyperYoshiCrea and members of the hooper.fr community.

INSTALLATION

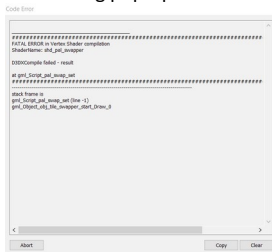
Launch the "**HooperVania_setup.exe**" executable to install the game by following the steps of the install wizard, in which you will be able to choose whether you want to add HooperVania to your desktop or not. Once the game is installed, you will be able to launch it by executing the file "**HooperVania.exe**".

Further installation informations are available in the « HooperVania_InstallationGuide.pdf » document.

Note: If you have not downloaded the install version, you can directly launch the file "**HooperVania.exe**".

DIRECTX ISSUE

For certain users, directly launch the game without installing it beforehand may lead to a fatal error glitch with the following pop-up window:



The message "**D3DXCompile failed**" is displayed.

For most players, installing the game using the install wizard solves this issue. If that is not the case for you, you need to install the "DirectX End-User Runtime Web" by executing the "**dxwebsetup.exe**" file or downloading it at the following url:

<https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=35>

UTILISATION D'UNE MANETTE

HooperVania is compatible with Xbox and Playstation gamepads. Other gamepad types should be recognized by the game, but there is no guarantee they will work as well. No matter the gamepad type, it should always be plugged in the computer before launching the game for it to work.

The keyboard is also available to play with at all times.

YOU ARE NOW READY TO FACE THE WORLD OF HOOPERVANIA!

COUNT DRACULA'S REVENGE!

Hooper is a french videomaker talking about video games since many, many years, and whose favorite game is still "Chrono Trigger" since he first played it. In the year 2009, he started a rather perilous task: finish Super Castlevania IV in one setting, despite having never played a game of the series before. After facing numerous hazards and going through multiple nervous breakdowns, his quest was finally completed with a masterful whip hit which conquered, for the first time, the Count Dracula.

What was a discovery of the series quickly got turned into a yearly tradition. Every year, Hooper played for the first time a new episode of the Castlevania series, starting December the 31st, and won each of his battles against the Count. As the years went by, his adventures were soon displayed live in front of a loving community who loved see him triumph over Dracula.

But the Count is not a vampire resigned in defeat.

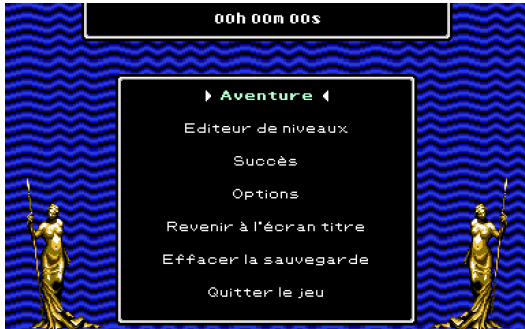
Too many losses, too many humiliations! It was time for revenge, and as Hooper started a new live-stream of a Castlevania game, the room started to rotate around him and he disappeared from his beloved world.

He opened his eyes and found himself standing in the heart of a mountain, holding the whip of the Belmont family, the Vampire Killer. This time, the Count Dracula was waiting at the top of his castle for a fight, man to vampire, and Hooper's epic quest was about to begin...

MENU AND OPTIONS

MAIN MENU

The main menu is one of the first screens you are greeted by in HooperVania.



- Adventure: start the game,
- Level Editor: allow you to create your own levels (unlockable option),
- Achievements: open the achievements menu,
- Options: modify the game's parameters,
- Erase your savefile,
- Return to title screen,
- Quit the game.

The total in-game time is displayed above this menu.

OPTIONS

The options menu is available at any time during the game, whether it is in the main menu or in the pause menu.

It contains the following parameters:

- Window size: Size of the window in windowed mode,
- Fullscreen: Fullscreen mode,
- Music volume,
- SFX volume: Sound effects volume,
- Voice volume: Hooper's voice volume,
- Controls: Customize the game's controls,
- Life/Money display: Position of the display of money and lives in-game,
- Dialog speed,
- Display achievements: Achievements' display in-game,
- Display FPS: FPS display during the game.

Caution: any modification must be saved by using the "Validate" option!

ACHIEVEMENTS

Hooper's main objective in his quest is to vanquish the Count Dracula! However, there are other challenges available, and it is up to the player to try their hand at it! They are optional challenges which are not counted in the global completion rate of the adventure.

LEVEL EDITOR

A level editor is unlockable in HooperVania after finishing the adventure. A different document will explain its features: it is however strongly recommended to not read it before completing the game in order not to spoil the discovery of the game's mechanics.

HOW TO CONTROL HOOPER

Hooper has multiple moves at his disposal for his adventure:

- Moving around
- Jump
- Whip attack
- Secondary weapons
- Fury

Here are the default controls:

Action	Keyboard	Gamepad
Déplacement	Arrow keys	Stick / D-pad
Saut	X	Down face button (« A » on X360)
Fouet	C	Left face button (« X » on X360)
Arme secondaire	B	Right face button (« B » on X360)
Furie	V	Up face button (« Y » on X360)
Changer d'arme secondaire (+)	+ (numpad)	Right trigger button (« RB » sur X360)
Changer d'arme secondaire (-)	- (numpad)	Left trigger button (« LB » sur X360)
Pause	Return	Start

These controls are configurable in the options menu. The keyboard controls are totally customizable, whereas the gamepad controls are limited to four predetermined types.

However, should your gamepad not match the displayed drawing in the controls menu, or should you wish to fully customize the gamepad controls, you can use the Joy2Key free software to map keyboards key to your gamepad buttons and use it to play the game.

THE GAME SCREEN



HOOPER'S ARSENAL

To complete his quest, Hooper will have to master all his moves!

- Moving around:
Hooper can move left to right, jump and crawl to dodge enemy attacks or sneak in narrow spaces!
- Whip:
Hooper's main weapon is the Vampire Killer, the Belmont family whip. He can strike in front of him, above his head or use it while crawling. The whip can be upgraded during the adventure to improve its strength and its length.
- Secondary weapon:
During his adventure, Hooper may find several secondary weapons hidden inside the game's stages:

Once unlocked, these weapons can be used in-game for a fixed cost of hearts. The player can cycle through them using the "Weap +" and "Weap -" buttons. They can also be upgraded during the adventure!



Caution: in order to save the unlocking of these weapons, the player must finish the stage!

- Fury:
By using a secondary weapon, the fury bar (see "THE GAME SCREEN") is getting filled. Once full, the heart counter starts to blink in green if the player possesses enough hearts to unleash a fury. By spending a large amount of hearts, a devastating attack can be made! The fury bar is then emptied.

Please note that each secondary weapon has its own separate fury bar.

A SMALL PREVIEW OF SECONDARY WEAPONS

Axe:

- *Description:* An impressively sharp weapon which is thrown in a beautiful arc of a circle. Can hit enemies at height in all safety.
- *Cost:* 1 heart
- *Fury:* Throw a circle of axes around you to clear up the screen.

Powerglove:

- *Description:* A throwing weapon, quite weak but allow Hooper to hit enemies far away.
- *Cost:* 1 heart
- *Fury:* Creates a temporary platform beneath your feet. Hooper can no longer jump but is free from gravity, which comes in handy to dodge enemies or reach hidden goodies!

OBJECTS

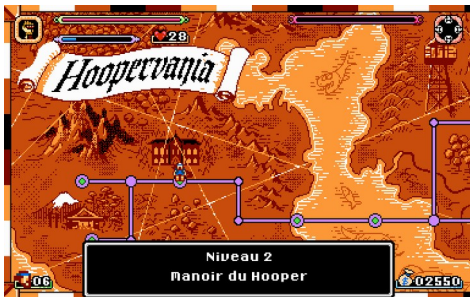
Each stage is filled with numerous candles ready to break with a simple whip strike!

- Heart :
Secondary weapon ammunitions. Comes in simple or maxi format (5 hearts).
- Coffee:
The tonic drink of Hooper! Refills the health bar. Comes in Small coffee or Large coffee format.
- Money:
The sinews of war! Allow the player to buy various bonuses at the shop. Comes in small, middle and large bags of coins (respective value of 50, 100 and 500).
- 1-up:
The Holy Grail of all explorer! Adds a life to the player.
- Star ring:
A very rare object granting temporary invincibility to the player.

Hooper will also encounter doors acting as checkpoints and allowing him to go from one part of the stage to another. Certain doors, keeping treasures behind them, will require him to first find a golden key to open them!

MOVING FROM ONE STAGE TO ANOTHER

Between each stage, Hooper comes back to the World Map. He can then choose to continue his adventure or revisit a previous level to find hidden secrets.



STAGE POINT

Each stage is depicted by a point on the map:

- Red: Stage not completed,
- Blue: Stage already completed, but without all the secrets,
- Green: Stage fully completed.

SHOP

After meeting a certain character, a new point will appear on the map: the Shop. A first visit there will unlock the option to access it at any time directly through the pause menu in the World Map.

This shop sells five different categories of goods:

- Life stock: increase the stock of lives after a Game Over,
- Whip: upgrade the whip,
- Secondary weapon: upgrade a secondary weapon; unlocked after filling up the fury bar once,
- Stage clue: reveal clues about a level,
- Achievement clue: reveal clues about a locked achievement (randomly chosen). It is reloaded at every new visit to the store, so note it down somewhere!

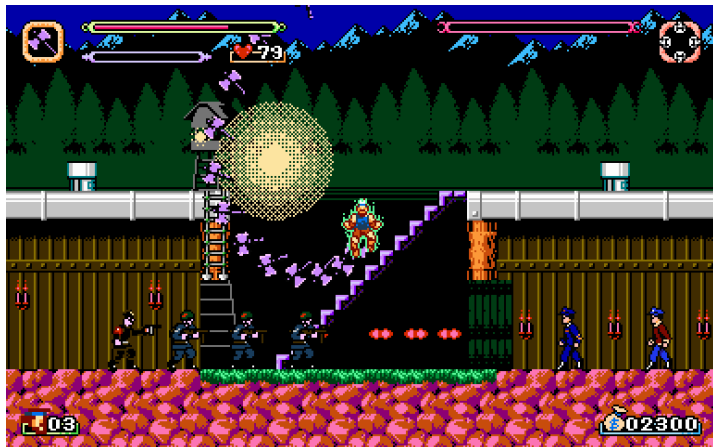
SAVING

Hooper, as the good adventurer he is, would not enjoy restarting his quest all over again after quitting the game or even a Game Over...

Thankfully, HooperVania comes with an automatic save system! You can freely quit the game without losing any of your progress.

Caution: there is only a single savefile. Should you wish to erase it, use the "Erase savefile" option in the main menu.

WILL YOU RISE TO DRACULA'S CHALLENGE?



NOTES

NOTES

NOTES

Credits

Realized by

Linky439

Game design:

The whole team

Level & Boss design:

100T_hammer

Blaz

Chuck Chan

Eriovar

galette-saw6

LeLunien

Linky439

NicoNico

Programming:

Linky439

Additional programming:

Pixelated Pope [système de palette de couleurs]

Music:

shimoine

Voice:

Hooper

Graphics:

100T_hammer

Blaz

Chuck Chan

Eriovar

galette-saw6

LeLunien

Linky439

NicoNico

Sound effects:

Castlevania

Castlevania 2 : Simon's Quest

Castlevania III

Metroid

The Legend Of Zelda

Super Mario Bros 3

Linky439

Illustrations:

Blaz

Sonix7Power

Additional music:

BCRC03
Bulby
coatlesscarl
danooc1
HertzDevil
IsabelleChiming
LandisSeralian
Loeder
MikePouch
Oliver RGN
Persune
Redstone128
TrojanHorse711
VynilCheese
Xane

Text:

100T_hammer
Blue
Chuck Chan
Ed
galette-saw6
LeLunien
Linky439
Piccolo_

Playtest:

100T_hammer
Chuck Chan
Ed
galette-saw6
indalcio
Linky439
NicoNico
Piccolo_
Suprême Yoshiphile

Trailer:

100T_hammer
Blaz
gastond
Linky439
VincentST

Fonts:

Chequered Ink [Lady Radical]
The Louster 115 [Pokemon Classic]
Tsunamical [Eight-Bit Madness]

Original resources ripped by:

ABINADI
arkonviox
Badbatman3
Deathbringer
Dragonlord1975
J-Sinn
Mister Mike
Paddy
Skink
SmithyGCN
Vaati

Programs used:

GameMaker Studio 1.4
Discord
Trello
Paint
Audacity
Notepad++
Bfxr
Procreate
Paint.net
LibreOffice
Gimp
OBS
ChipTone

Special thanks:

Hooper
The whole team
spriters-resource.com
Mad

<https://linky439.itch.io/>

Already released by HyperYoshiCrea



F-ZERO Pocket

A F-Zero fan-game for Windows, in Game Boy Color style! 30 drivers, 20 circuits, a race to the finish line!

Currently in development



Knight George

An original Action-RPG in original Game Boy style for Windows! More informations on itch.io soon.

Project Detective

A detective game in which you will solve cases by gathering clues to find out who's guilty and who's not!

Engine in development.