



SOMMAIRE

 SCENARIO	-3-
 COMMANDES	-4-
 PRINCIPES	-5-
 ECRAN DE JEU	-7-
 TRUCS & ASTUCES	-8-
 CREDITS	-9-



1° SCENARIO

~~Un jour qu'il était inspiré, Bowser eut une idée de génie : il allait capturer Peach !~~

Euh... Non, ce n'est pas ça...

Non, car le scénario de *Super Maskass World* est bien plus original que ça ! Enfin... Un peu plus quoi...

L'histoire se passe après *Yoshi's Island* et *Yoshi's Island DS* : les Yoshis viennent d'achever leurs grandes aventures et tous les bébés sont sauvés. Seulement voilà, ils ont fait des dégâts sur leur passage ces petits dinosaures. Et pas mal de victimes...

Surtout chez les Maskass. Chaque Maskass en connaît un autre qui s'est fait écrabouiller, avaler, digérer par un Yoshi. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que les Maskass, ils ont grave les boules.

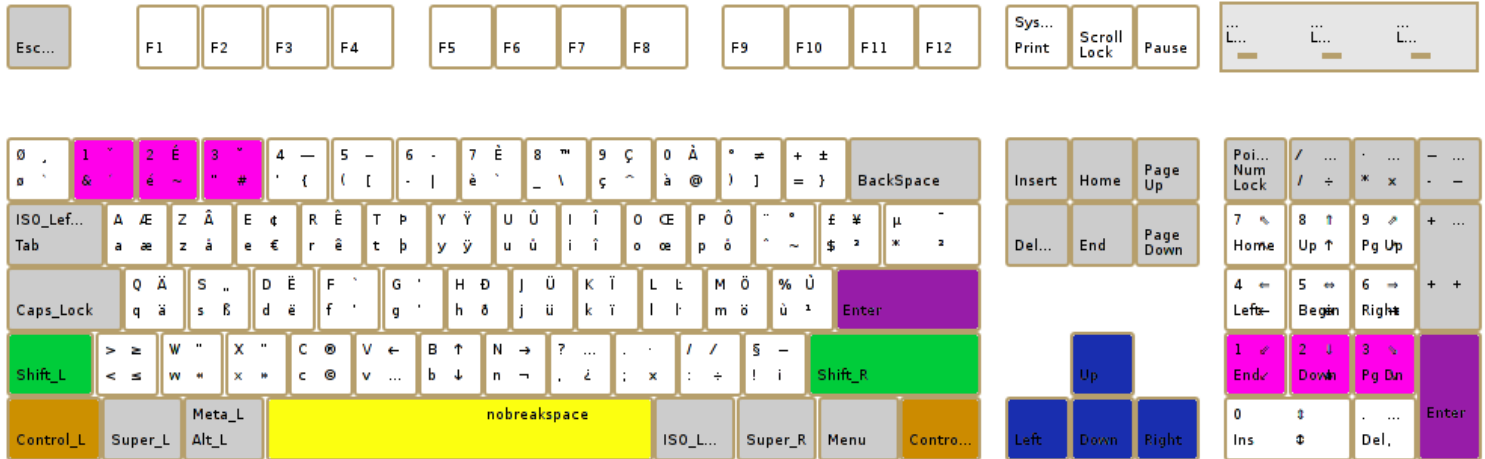
Un petit Maskass rouge a décidé de se venger. Il paraît qu'un Yoshi jaune s'est installé pas loin de chez lui. Il ne perd rien pour attendre celui-là.

Et tant qu'à bien faire les choses, les deux fils de Bowser qui squattent l'île vont en prendre pour leur grade aussi.

Ce Maskass, c'est vous. Et vous n'avez pas envie de rigoler !



2° COMMANDES



En tant que jeu de plate-formes, *Super Maskass World* a des commandes de jeu vraiment simples.

Les touches colorées (sauf les grises hein !/) sont celles utilisées dans le jeu. Voici leurs utilités :

- **TOUCHES VERTES** : Shift, pour couper le son.
- **TOUCHE JAUNE** : Barre Espace, pour passer du mode fenêtre au plein écran. Et réciproquement.
- **TOUCHES BLEUES** : les flèches, pour aller à gauche, à droite, s'accroupir et sauter. Dingue.
- **TOUCHES ORANGES** : Ctrl, pour ouvrir les portes du jeu. Quand y'en a. Et y'en a pas beaucoup.
- **TOUCHE VIOLETTE** : Enter, pour mettre en pause.
- **TOUCHES ROSES** : 1, 2 et 3. Permet d'activer les pouvoirs dans les conditions adéquates.



Pour les fans de la souris, notez qu'il est possible de l'utiliser à la place des touches roses. On en reparle plus tard ;-)


3° PRINCIPES

Super Maskass World est un jeu de plate-formes classiques : vous avez au départ trois points de vie, toucher un ennemi vous en fait perdre un et, une fois arrivé à zéro le niveau recommence. Bien évidemment, tomber dans le vide est synonyme de mort directe :-)



Le jeu est composé de 18 niveaux, répartis sur une jolie carte qui a été longue à réaliser ^^

Il y a trois types de niveaux (et au final ça ne change pas grand-chose, m'enfin...) :

- **Les niveaux de base** : les plus nombreux. Il suffit de les parcourir en évitant les obstacles pour

trouver les panneaux de fin ! (). Sur la carte, les niveaux de base peuvent avoir trois couleurs :

- : le niveau n'a pas été terminé.
- : le niveau a été terminé.
- : le niveau a été terminé à 100%.

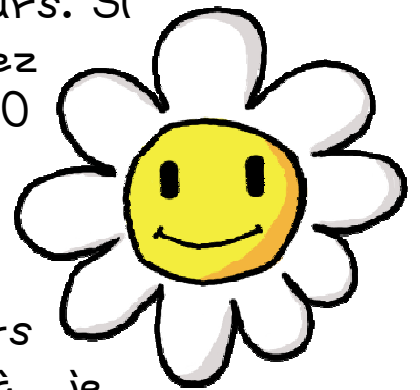
- **Les châteaux** : il y en a trois, et ce sont des niveaux plus difficiles que la moyenne. Un boss vous attend de pied ferme au plus profond des châteaux, mais celui-ci est enfermé derrière une grosse porte rouge (). Pour pouvoir ouvrir cette dernière, il faut absolument trouver la clef () ! Les boss ont tous leur faiblesse, et il y a une unique façon de les tuer chacun. A vous de trouver laquelle ;-)



- **Les manoirs hantés** : il n'y en a que deux, mais vous vous en souviendrez longtemps... On a tendance à vite tourner en rond dedans ! Mais en venir à bout a une influence certaine sur la carte du jeu...

Maintenant que vous connaissez les différents types de niveaux, parlons un peu de leur contenu !

Chacun des 18 niveaux contient 50 fleurs. Si vous êtes allergiques aux maths, sachez que ça fait donc pas moins de 900 fleurs à trouver ! Outre l'aspect « collection » que peuvent apporter ces fleurs, elles permettent également à Maskass de débloquent de supers pouvoirs vraiment effrayants. Mais là, je vous laisse la surprise de la découverte ! Sachez seulement que le premier pouvoir se débloquent à partir de 35 fleurs dénichées, le second dès 200 fleurs et le dernier à partir de 400.



La première fois que vous terminez un niveau, le total de fleurs récupérées dans ce niveau est enregistré. Plus tard, si vous retournez dans ce niveau, toutes les fleurs seront remises à leur place. Si vous faites un meilleur score que le précédent, le nouveau est enregistré. Sinon, l'ancien est conservé ! Essayez de récupérer les 50 fleurs de chaque niveau ! ;-)



4° ECRAN DE JEU

Voici ci-dessous un screen du jeu.



Comme vous pouvez le constater, l'écran n'est pas envahi par tellement d'informations.

Vous avez en bas à gauche des visages souriants : il s'agit de vos points de vie. Quand ils sont tous tristes, c'est perdu !

En haut à gauche se trouve trois compteurs :

🌸x : indique le nombre total de fleurs récupérées dans le jeu.

🌻x : indique le record de fleurs récupérées dans le niveau en cours.

🌺x : indique le nombre de fleurs obtenues depuis le début du niveau en cours.

Enfin, en haut de l'écran se trouvent trois symboles gris : ce sont les icônes de pouvoirs. Les nombres inscrits dessus indiquent le nombre de fleurs requis pour les débloquent.

Une fois débloquent, ils sont activables en appuyant respectivement sur les touches 1, 2 ou 3 du clavier. Notez qu'on peut également les activer en cliquant dessus avec la souris.



5° TRUCS & ASTUCES

Certains obstacles ne peuvent être franchis sans danger qu'en utilisant l'un des trois pouvoirs. Il en va de même pour certaines fleurs : seule l'utilisation judicieuse du pouvoir adéquat au bon moment vous permettra de toutes les obtenir !



Certains éléments du décor ne sont pas interactifs dès le début du jeu. Une fois encore, il faut débloquer les pouvoirs correspondants pour pouvoir les utiliser !

N'hésitez pas à fouiller partout pour trouver les fleurs. S'il le faut, jetez-vous dans le vide : une plate-forme secrète sera peut-être là pour vous soutenir !

Quand vous battez un boss pour la première fois, votre total de points de vie augmente de un. Idéal pour refaire des niveaux trop difficiles !

A la fin de chaque niveau, le jeu vous propose de sauvegarder. Mais le jeu ne supporte qu'un fichier de sauvegarde, alors attention !



6° CREDITS

Tous les éléments graphiques du jeu (sprites et décors) proviennent soit des sites www.sprites-resource.com, www.mfgg.net et www.bghq.com. Certains de ces éléments ont été ripés et/ou édités par KortHosik.

Les artworks officiels du jeu ont été réalisés par Linkaza. Un grand merci à lui, malgré qu'il ait bien pris son temps pour les faire !

Les ressources sonores ont été ripées par KortHosik ou trouvées sur www.mfgg.net.

Un grand merci aussi à Max qui était là à l'origine du projet et qui a donné ses opinions et idées. Sans lui, le jeu ne serait pas ce qu'il est aujourd'hui : à commencer par le personnage principal qui était à la base Wario !



Merci aussi à tous les visiteurs et membres de mon site (Mario Universalis pour les deux paumés du fond) : le peu d'images que je leur ai révélées pour les faire patienter m'a montré leur envie d'y jouer et m'a beaucoup motivé ^^

Super Maskass World a été réalisé à l'aide du logiciel Game Maker. Tout a été programmé par moi-même, KortHosik, excepté toutes les bases de la gravité et des collisions. Ces dernières ont été réalisées par



Martin Piecyk, à travers son projet exceptionnel *Platform Engine*.

Je tiens également à remercier la communauté francophone de ce magnifique logiciel, *Game Maker Zone*, qui m'a bien aidé par le passé. Même si je ne passe plus là-bas (et j'y suis d'ailleurs pas été bien longtemps malheureusement...), je les remercie du fond du cœur ^^

D'un point de vue plus légal, ce jeu n'a de lien avec Nintendo que son contenu. Tous les éléments du jeu, que ce soit sonores ou graphiques, sont sous la propriété intellectuelle de Nintendo. Malgré cela, Nintendo n'a pas participé à la conception du jeu (il est d'ailleurs fort probable qu'il ne soit même pas au courant de l'existence de ce jeu =D).

Il faut bien rester dans l'esprit que ce jeu est un fan-game : la qualité ne sera donc pas au niveau d'un véritable jeu. En conséquence, si ce jeu est nul, Nintendo n'en est pas responsable. Si ce jeu est bon, ce n'est pas grâce à Nintendo non plus ^^

Super Maskass World a été réalisé par KorHosik pour le site *Mario Universalis*. Il y est distribué gratuitement, et ne peut en conséquence être vendu.

Merci de l'avoir téléchargé, et bon jeu ! ;-)

