

# Dreamcast™



Dreamcast.

SONIC TEAM  
PRESENTS

# Chuchu Rocket!

TM





Merci  
d'avoir choisi le jeu  
ChuChu Rocket ! Ce logiciel  
est exclusivement destiné à la  
console Dreamcast. Lisez  
attentivement ce manuel  
avant de commencer à  
jouer.

## SOMMAIRE

<b>HISTOIRE</b>	<b>42</b>
<b>COMMANDES</b>	<b>44</b>
<b>REGLES</b>	<b>46</b>
<b>SELECTION DE MODE</b>	<b>48</b>
<b>AFFICHAGE DU JEU</b>	<b>49</b>
<b>MODES DE JEU</b>	<b>50</b>
● <b>HELP (Aide)</b>	<b>50</b>
● <b>4-PLAYER BATTLE</b> <b>(Bataille à 4 joueurs)</b>	<b>50</b>
● <b>TEAM BATTLE (Bataille</b> <b>en équipes)</b>	<b>51</b>
● <b>STAGE CHALLENGE</b> <b>(Parcours du combattant)</b>	<b>52</b>
● <b>PUZZLE (Enigme)</b>	<b>53</b>
● <b>PUZZLE EDIT (Création</b> <b>d'énigme)</b>	<b>54</b>
● <b>NETWORK (Réseau)</b>	<b>56</b>
● <b>HOMEPAGE (Site Web)</b>	<b>62</b>
● <b>OPTIONS (Options)</b>	<b>63</b>

ChuChu  
Rocket ! est un jeu compatible  
avec la carte mémoire (Visual Memory -  
VM - vendu séparément).

Pour sauvegarder des fichiers :

**Options et Scores du jeu : 3 blocs**

**Création d'énigme (1 fichier) : 3 blocs (Max. : 25)**

**Téléchargement d'énigme (1 fichier) : 3 blocs (Max. : 25)**

Lorsque votre console est en cours de chargement ou  
de sauvegarde, ne l'éteignez jamais et ne  
retirez aucune carte mémoire, ni  
aucune manette.

**Dans une époque futuriste, des milliers de petits ChuChus ont élu domicile sur une base de lancement située sur une lointaine planète.**



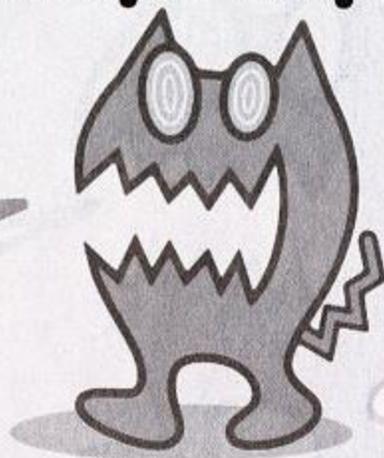
**ChuChu**

Les ChuChus ne ressemblent en rien à des souris ordinaires ; ce sont des souris de l'espace !

**Les ChuChus ne connaissent qu'un seul ennemi : les KapuKapus.**

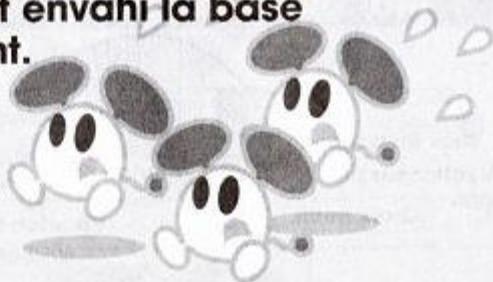
Les KapuKapus ne ressemblent en rien à des chats ordinaires ; ce sont des chats de l'espace !

**KapuKapu**



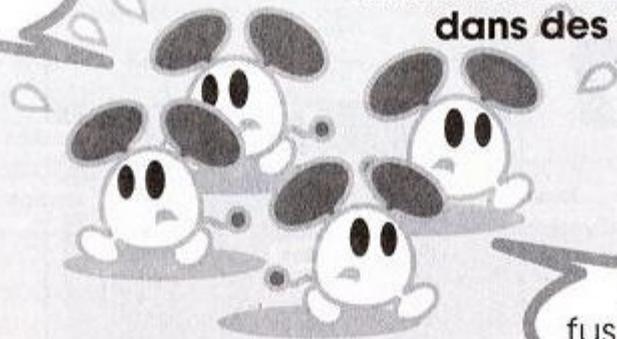
**Les ChuChus vivaient en parfaite harmonie  
jusqu'au jour où...  
Les terribles KapuKapus ont envahi la base  
de lancement.**

**Les chats sont  
partout et guettent  
leurs proies !**



Que faire ?

**Pour survivre, les  
ChuChus doivent s'enfuir  
dans des fusées.**

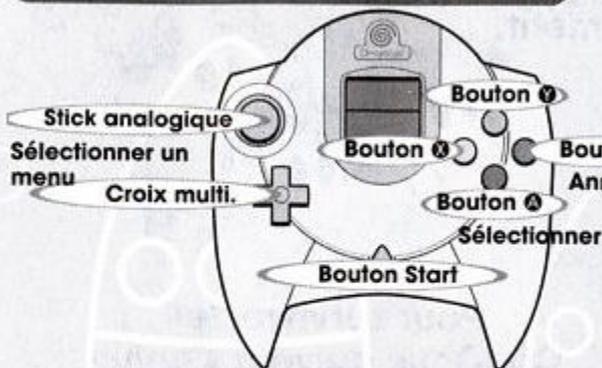


Dans quelle  
fusée se réfugier ?

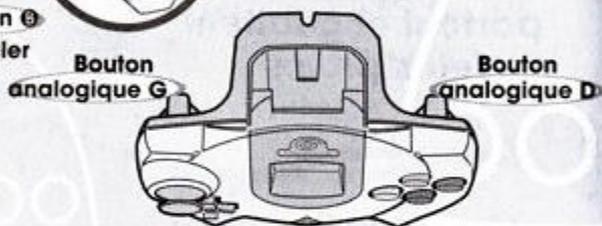
**Le destin des ChuChus repose entre vos  
mains ! Le décompte pour le lancement  
de "ChuChu Rocket !" vient de  
commencer !**

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter dans ce jeu. Connectez les manettes Dreamcast, ou les Arcade Sticks dans les ports de commande correspondants. Commencez par le port de commande A, puis respectivement les ports de commande B, C et D, selon le nombre de joueurs. Voici la liste des principales commandes. Attention, celles des modes PUZZLE et PUZZLE EDIT diffèrent légèrement. (PUZZLE →P.53, PUZZLE EDIT →P.54)

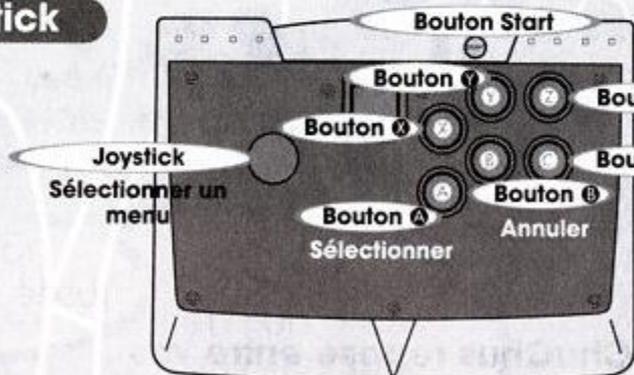
### Manette Dreamcast



Insérez le Vibration Pack (vendu séparément) dans le port d'extension n° 2 de la manette.



### Arcade Stick



Même fonction que le bouton analogique D

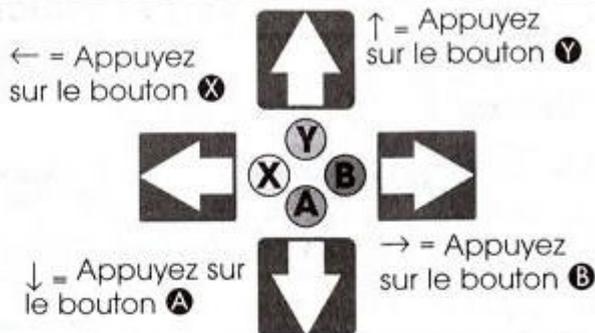
Même fonction que le bouton analogique G

Pour revenir à l'écran titre à tout moment de la partie, appuyez et maintenez enfoncés simultanément les boutons A, B, X, Y ainsi que le bouton Start.

Ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques lorsque vous allumez votre console Dreamcast. Cela risquerait de provoquer un dysfonctionnement lors de l'initialisation de la manette.

### Positionner les Flèches

Déplacez votre curseur à l'aide du Stick analogique ou de la croix multidirectionnelle. Appuyez sur les boutons **Y**, **A**, **X** et **B** pour placer une flèche en direction du Haut, du Bas, de la Gauche et de la Droite. Les flèches que vous placez induisent la trajectoire des ChuChus et des KapuKapus.

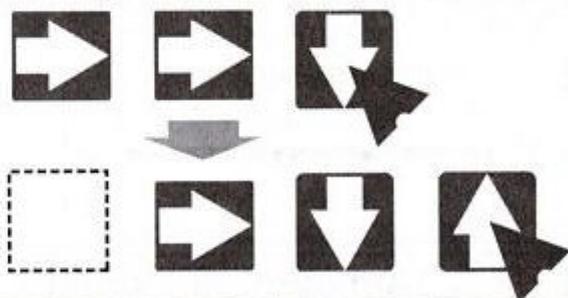


### Effacer une Flèche

Vous avez la possibilité de positionner 3 flèches par niveau.

Si vous en placez une quatrième, la première disparaît.

Restez vigilant car au bout d'un certain temps, les flèches disparaissent d'elles-mêmes.



### Messages

En modes 4-PLAYER BATTLE et TEAM BATTLE, vous pouvez émettre certains messages. Appuyez sur le bouton analogique D pour montrer votre joie lorsque vous gagnez et sur le bouton analogique G pour faire partager votre mécontentement dès que vous perdez. Si vous jouez avec l'Arcade Stick, appuyez respectivement sur les boutons C et Z. Maintenez enfoncés les boutons analogiques pour modifier votre message.



## Règles Principales

Utilisez  pour guider  dans votre  !

les flèches      les ChuChus      fusée

## Comment se déplacent les ChuChus ?

Etudiez pendant quelques instants le déplacement des ChuChus et placez des flèches pour les guider en direction de votre fusée. Attention, les KapuKapus se déplacent de la même manière.

2 Lorsqu'ils rencontrent un obstacle, ils tournent à droite



1

Les ChuChus courent en ligne droite



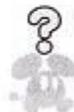
3

Lorsqu'ils passent sur une flèche, ils empruntent la direction indiquée par celle-ci



## Comment différencier les ChuChus ?

Parfois, vous rencontrez d'étranges ChuChus. Si vous parvenez à en guider un vers votre fusée, vous pouvez alors changer les données du jeu...



Si vous guidez un ChuChu rouge «?» dans votre fusée...



La roulette tourne pour annoncer un nouvel événement dans la partie !



Si vous guidez un ChuChu jaune «50» dans votre fusée...



Vous recevez 50 ChuChus supplémentaires d'un seul coup !

**Guettez**



les KapuKapus.

**Dirigez-les vers les**



fusées de vos adversaires !

## Les caractéristiques des KapuKapus

Les KapuKapus dévorent les ChuChus !  
Pire encore, si un KapuKapu parvient à s'infiltrer dans votre fusée, il mange un tiers des ChuChus que vous avez déjà recueillis. Un bon conseil, veillez à ce qu'aucun KapuKapu ne pénètre dans votre fusée en plaçant sur leur passage des flèches en direction des fusées adverses.



Si un KapuKapu s'infiltré dans une fusée...



...Vous perdez un tiers des ChuChus déjà recueillis (Par exemple : 30 ChuChus = 10 ChuChus en moins).

## Les flèches ne sont pas éternelles !

Lorsqu'un KapuKapu se heurte une fois contre une flèche, celle-ci s'efface sensiblement.  
Lorsqu'un KapuKapu se heurte une seconde fois contre une flèche, celle-ci disparaît totalement.

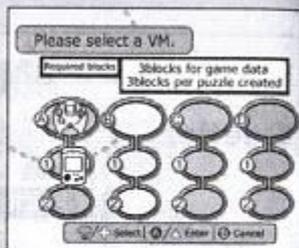


Une collision entre un KapuKapu et une flèche provoque la diminution de cette flèche...

Deux collisions entre un KapuKapu et une flèche entraînent la disparition de cette dernière.

## Memory Card (Carte mémoire)

Appuyez sur le bouton Start lorsque l'écran titre apparaît pour afficher l'écran du Visual Memory. Sélectionnez un VM à l'aide de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



## Sélection d'un mode

A partir de l'écran de sélection de mode, sélectionnez l'un des neuf modes de jeu à l'aide de **↑**/**↓** de la croix multidirectionnelle. Puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



## HELP (AIDE)

Consultez l'écran d'aide (Help) pour obtenir de plus amples informations sur les différents modes de jeu. (→P.50)

## 4-PLAYER BATTLE 1-4 Joueurs

Affrontez jusqu'à 4 joueurs ! (→P.50)

## TEAM BATTLE 1-4 Joueurs

Deux contre deux ! (→P.51)

## STAGE CHALLENGE 1-2 Joueurs

Essayez de remporter tous les niveaux du jeu dans le laps de temps imparti ! (→P.52)

## PUZZLE (ENIGME) 1 Joueur

A vous de résoudre les différentes énigmes ! (→P.53)

## PUZZLE EDIT

1 Joueur

Créez vos propres labyrinthes ! (→P.54)

## NETWORK

1-4 Joueurs

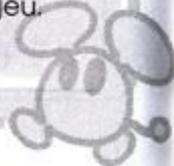
Affrontez des adversaires en ligne ! Vous avez également la possibilité d'échanger des labyrinthes, ainsi que de participer à des forums de discussions ("chat"). (→56)

## HOMEPAGE

Consultez le site Web de ChuChu Rocket ! (→P.62)

## OPTIONS

Modifiez les différents paramètres du jeu. (→P.63)



## 4-PLAYER BATTLE (BATAILLE A 4 JOUEURS)

Les informations suivantes s'appliquent uniquement aux modes BATTLE, TEAM BATTLE, STAGE CHALLENGE et NETWORK.

**Durée** - La partie prend fin lorsque le compteur affiche 0. Le joueur ayant récupéré le plus de souris dans sa fusée est alors déclaré vainqueur.

**ChuChus** - Dans chaque niveau, des centaines de charmantes petites souris de l'espace cherchent désespérément une fusée comme refuge.

**Fusée** - Guidez les ChuChus vers votre fusée !



**KapuKapu** - Prenez garde à ce que les KapuKapus ne dévorent pas toutes vos souris !

**Centrale** - C'est de cet endroit que proviennent les ChuChus.

**Arrow Panel (Flèche)** - Placez jusqu'à trois flèches à la fois dans la base de lancement pour guider les ChuChus et les KapuKapus.

**Score** - Consultez le nombre total de ChuChus que vous avez recueillis.

Chaque joueur possède un Curseur, une Fusée et des Flèches de même couleur.

Joueur 1: Bleu

Joueur 2: Jaune

Joueur 3: Rouge

Joueur 4: Vert

## Menu Pause

Au cours de la partie, vous avez la possibilité d'appuyer sur le bouton Start afin d'afficher le menu pause. A l'aide de ◀▶ de la croix multidirectionnelle, choisissez entre «Resume» (Reprendre) ou «Quit» (Quitter), puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.



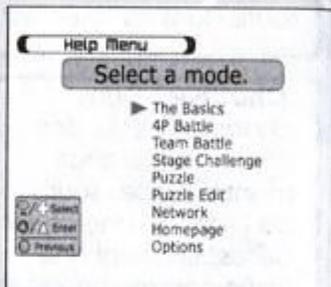
## HELP (AIDE)

Consultez les règles de chaque mode de jeu.



## Règles des modes de jeu

A l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez le mode de jeu sur lequel vous désirez obtenir des renseignements, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix. Pour afficher les règles de chaque mode de jeu, utilisez le bouton Start ou le bouton **A**. A tout moment, vous pouvez appuyer sur le bouton **B** pour revenir à l'écran précédent ou sur le bouton **X** pour revenir au menu d'aide (Help).



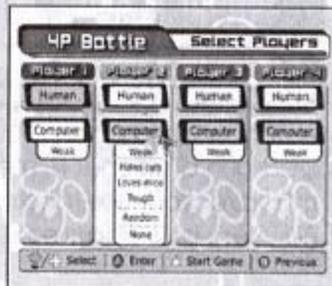
## 4-PLAYER BATTLE

Dirigez vers votre fusée le maximum de ChuChus dans un temps limité. Jusqu'à 4 joueurs, console comprise, peuvent s'affronter en même temps. Affrontez trois de vos amis pour le combat final.



## Sélection des joueurs

Sélectionnez vos joueurs ! A l'aide de la croix multidirectionnelle, choisissez si les joueurs 1 à 4 sont «Human» (Humain) ou «Computer» (Informatique) et confirmez vos choix en appuyant sur le bouton **A**. Si vous sélectionnez un adversaire informatique «Computer», vous avez la possibilité de choisir ses caractéristiques (Weak, Hates cats, Loves mice, Tough, Random ou None). Si vous souhaitez jouer une partie en tête-à-tête, affichez «None» (Aucun) sous deux joueurs. Appuyez sur le bouton Start lorsque vous avez terminé.



### Sélection d'un niveau

A l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez le niveau par lequel vous souhaitez commencer. Appuyez ensuite sur les boutons analogiques G et D pour déterminer le nombre de manches à remporter (entre 1 et 5) pour gagner la partie.

Appuyez sur le bouton Start ou sur le bouton **A** lorsque vous avez terminé et commencez votre partie.



### Fin de partie

Chaque niveau se termine dès que le compteur affiche 0. La fusée du joueur qui a recueilli le plus de ChuChus est alors lancée et le joueur en question remporte la manche (1 point). Continuez à jouer jusqu'à ce que le nombre de victoires d'un joueur corresponde au nombre de manches que vous sélectionné au préalable. A tout moment de la partie, vous pouvez consulter le nombre de points de chaque joueur en appuyant sur le bouton Start.



### TEAM BATTLE

Formez deux équipes de deux joueurs : une équipe bleu-rouge et une équipe jaune-verte. L'équipe qui capte le plus de ChuChus pendant le temps imparti (3 minutes par défaut) est déclarée vainqueur. Le travail d'équipe pourrait bien être la clé de la victoire... Les règles et les options de ce jeu sont identiques à celles du mode 4-PLAYER BATTLE (Bataille à 4 joueurs).



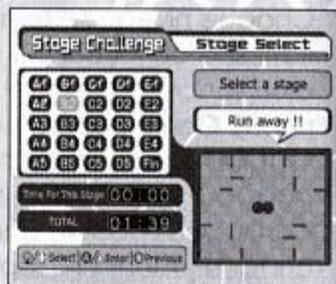
## PARCOURS DU COMBATTANT

Niveau par niveau, essayez d'accomplir la mission qui vous est assignée, en 30 secondes maximum. Ce mode est plus particulièrement destiné à un seul joueur mais si vous y jouez avec un ami, les niveaux vous paraîtront moins difficiles. Deux temps sont pris en compte : le "Stage Time" (votre meilleur temps pour chaque niveau) et le "Total" (votre temps total pour l'ensemble des niveaux). Vous avez la possibilité d'enregistrer vos scores dans le classement du réseau (Network Rankings).



### Sélection d'un niveau

A l'aide de la croix multidirectionnelle, sélectionnez le numéro d'un niveau puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix. Votre meilleur temps pour chaque niveau s'ajoute à votre temps total (Total Time). Vous pouvez donc recommencer un niveau afin d'améliorer votre temps total.



### Menu de Fin de partie

Appuyez sur le bouton **A** pour recommencer le niveau. Pour accéder au niveau suivant, vous devez accomplir, en 30 secondes, la mission qui vous est assignée. Si vous échouez, un menu de fin de partie s'affiche. A l'aide de **↑**/**↓** de la croix multidirectionnelle, faites votre sélection puis confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **A**.



**Try Again**

Recommencer le même niveau

**Stage Select**

Revenez à l'écran de sélection de niveau et sélectionnez un autre niveau

### PUZZLE (ENIGME)

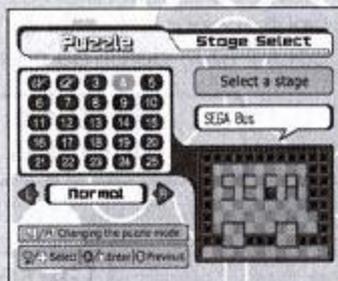
Ce mode est idéal pour vous reposer du rythme effréné des autres modes ! Placez des flèches pour guider les ChuChus vers votre fusée. Vous échouez dès lors qu'un Chuchu se fait dévorer par un KapuKapu, qu'il tombe dans un trou ou bien qu'un KapuKapu se faufile dans votre fusée.

De plus, vous ne disposez que d'un nombre et d'un type limités de flèches qui apparaissent dans le cadre inférieur de votre écran. A vous de résoudre toutes les énigmes et les 25 niveaux...



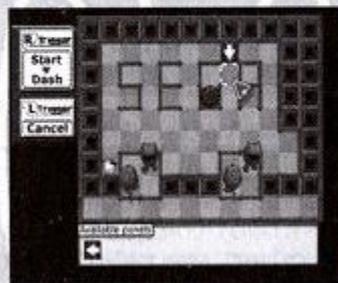
### Sélection d'un niveau

Sélectionnez tout d'abord une sorte d'énigme en appuyant sur les boutons analogiques G et D. Les énigmes "Original" (Originales) sont créées en mode PUZZLE EDIT (Création d'énigme). Les énigmes "Download" (Téléchargées) sont téléchargées à partir du mode NETWORK (Réseau). Choisissez ensuite le numéro d'un niveau à l'aide de la croix multidirectionnelle puis confirmez votre sélection en appuyant sur le bouton **A**.



### Puzzle (Enigme)

Pour résoudre les énigmes, vous ne pouvez placer que les flèches qui apparaissent dans le cadre inférieur de votre écran "Available Panel" (Flèches disponibles). Pour effacer une flèche, placez la même flèche au même endroit. Appuyez ensuite sur le bouton analogique G (Cancel/Effacer) afin d'effacer la dernière flèche que vous avez placée. Pour commencer la partie, appuyez sur le bouton analogique D. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton analogique D (Dash/Libérer) afin de libérer les ChuChus et les KapuKapus. Pour accéder au niveau suivant, vous devez d'abord terminer le niveau en cours. En cas d'échec, il ne vous reste plus qu'à recommencer en appuyant sur le bouton analogique G. Pour quitter le niveau, appuyez sur le bouton Start puis sélectionnez "Quit" (Quitter) dans le menu pause et confirmez.



## CREATION D'UNE ENIGME

Créez vos propres énigmes ! Vous avez la possibilité de sauvegarder jusqu'à 25 énigmes différentes sur votre Visual Memory. Vous pouvez également télétransmettre ces énigmes sur le réseau (NETWORK) en les envoyant au serveur afin que les autres joueurs puissent les télécharger.

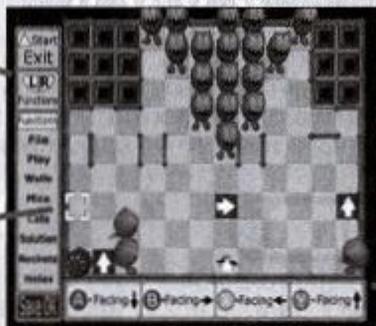


## Affichage du jeu & Méthode de création d'énigme

Déplacez votre curseur à l'aide de la croix multidirectionnelle. Sélectionnez un élément dans le menu de fonctions en appuyant sur les boutons analogiques G ou D, puis appuyez sur un bouton pour le placer à l'endroit sélectionné par le curseur. Pour de plus amples informations, consultez le détail du menu de fonctions sur la page suivante.

Menu de fonctions

Curseur



Explications des boutons

## Sauvegarder les énigmes

Avant de sauvegarder votre énigme, sélectionnez « Play » (Jouer) pour vous assurer qu'elle fonctionne correctement (vérifiez par exemple que tous les ChuChus peuvent se réfugier dans la fusée). Lorsque tous les Chuchus peuvent entrer dans la fusée, le message « Save OK » (Sauvegarde prête) s'affiche. Sélectionnez alors « File » (Fichier) dans le menu de fonctions et appuyez sur le bouton **Y** pour effectuer la sauvegarde de l'énigme. Pour quitter ce menu, appuyez sur le bouton Start.

## Menu de Fonctions

File (Fichier)	<b>A</b> Effacez entièrement l'énigme que vous créez et recommencez.	<b>B</b> Effacez un fichier précédemment sauvegardé.
	<b>X</b> Chargez un fichier précédemment sauvegardé.	<b>Y</b> Sauvegardez l'énigme en cours sur votre Visual Memory.
Play (Jouer)	<b>A</b> Testez votre énigme. Vous devez vérifier que votre énigme fonctionne correctement.	<b>B</b> Stop !
	<b>X</b> Avance rapide. Pareil que précédemment mais deux fois plus vite.	
Walls (Murs)	Appuyez sur le bouton <b>Y</b> , <b>A</b> , <b>X</b> ou <b>B</b> pour placer un mur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, à l'endroit où se trouve le curseur.	
Mice (Souris)	Appuyez sur le bouton <b>Y</b> , <b>A</b> , <b>X</b> ou <b>B</b> pour placer un Chuchu vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, à l'endroit où se trouve le curseur.	
Cats (Chats)	Appuyez sur le bouton <b>Y</b> , <b>A</b> , <b>X</b> ou <b>B</b> pour placer un KapuKapu vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, à l'endroit où se trouve le curseur.	
Solution (Flèches)	Appuyez sur le bouton <b>Y</b> , <b>A</b> , <b>X</b> ou <b>B</b> pour placer une flèche vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, à l'endroit où se trouve le curseur.	
Rockets (Fusées)	Appuyez sur le bouton <b>A</b> pour placer une fusée à l'endroit où se trouve le curseur. N'oubliez pas que pour créer une énigme digne de ce nom, vous devez au moins y placer une fusée.	
Holes (Trous)	Appuyez sur le bouton <b>A</b> pour placer un trou à l'endroit où se trouve le curseur.	

## Effacer un élément

Placez le même élément (Mur, Souris, Chat, Flèche, Fusée ou Trou) par-dessus celui qui est déjà en place et appuyez sur le bouton **B** pour l'effacer.

## RESEAU

Connectez-vous au réseau (Network) Internet et affrontez d'autres joueurs à ChuChu Rocket ! Entre deux parties, vous avez également la possibilité de télétransmettre vos énigmes créées en mode PUZZLE EDIT (Création d'énigme), de télécharger des énigmes créées par d'autres joueurs et même de participer à des forums de discussions (Chat).



### Enregistrement en ligne

Pour vous servir du réseau (NETWORK), vous devez d'abord vous enregistrer en tant qu'utilisateur Dreamarena. Pour cela, insérez le disque du navigateur Dreamkey, fourni avec votre console. Pour obtenir de plus amples informations sur l'enregistrement en ligne, référez-vous à son manuel d'instructions ou bien au fichier d'aide contenu dans le disque du navigateur Dreamkey.

### Coûts d'utilisation

L'abonnement est gratuit, seules les communications sont à votre charge. Elles vous seront facturées au prix d'un appel local.

**Support techniques Internet - 0892 68 10 92**  
**(2.23 Francs par minute)**

### Renseignements

Si vous désirez poser des questions concernant le jeu et ses options réseau, veuillez appeler le service consommateurs SEGA au 0820 37 61 58 (0.79 Francs par minute).

### Log-in E-mail

Utilisez l'adresse E-mail que vous avez enregistrée pour vous connecter au réseau (NETWORK). Utilisez l'adresse E-mail qui vous est proposée lorsque vous vous enregistrez en tant qu'utilisateur Dreamarena.

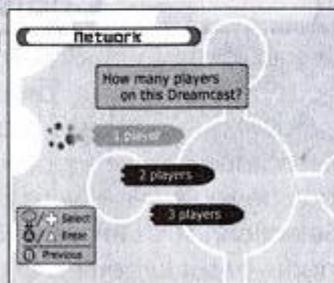
Sega vous garantit la stricte confidentialité de toutes les informations échangées par l'intermédiaire de votre E-mail.



## Connexion au réseau

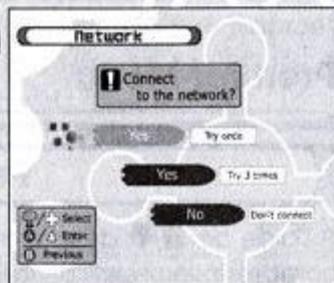
### Sélection du nombre de joueurs

A partir de votre console Dreamcast, sélectionnez le nombre de joueurs (de 1 à 3) à l'aide de   de la croix multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



### Numérotation

A l'aide de   de la croix multidirectionnelle, sélectionnez "Essayer une fois" ou bien "Essayer 3 fois" si vous rencontrez quelques difficultés pour vous connecter à votre fournisseur d'accès. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour confirmer votre choix. Votre console compose alors le numéro de téléphone de votre fournisseur d'accès, déterminé par le navigateur internet Dreamkey.



### Déconnexion

Quittez la partie en cours et appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu. Sélectionnez alors « Disconnect » (Déconnecter) et appuyez sur le bouton **A**.  
Remarque : si votre manette n'est pas utilisée pendant plus de trois minutes, votre console se déconnecte automatiquement.

## Lorsque vous êtes en ligne...

### Choisissez un pseudo

Si vous jouez à ChuChu Rocket ! pour la première fois sur Internet, vous devez choisir un pseudo et un mot de passe. Celui-ci vous garantit que personne d'autre ne peut utiliser votre pseudo. Remarque : vous ne pouvez choisir un pseudo et un mot de passe qu'une seule fois et vous ne pourrez pas les modifier par la suite. Sélectionnez les lettres à l'aide de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez et appuyez sur la touche "Entrée" du clavier affiché à l'écran. (→ P. 61)



## Premier Menu

### Premier Menu

A l'aide de **↑**/**↓** de la croix multidirectionnelle, sélectionnez l'un des nombreux serveurs affichés dans le premier menu. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour confirmer votre choix. Pour obtenir de plus amples informations sur ce serveur, appuyez sur le bouton **X**. Vous pouvez alors vous rendre à Puzzle Land (le serveur à partir duquel vous avez la possibilité d'échanger des énigmes). (→ P.62)



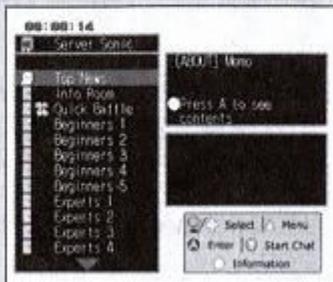
### Commandes et éléments de l'écran Réseau

Sélectionnez un élément à l'aide de **↑**/**↓** de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix. Pour revenir à l'écran précédent, sélectionnez "Exit" (Quitter) à tout moment. Appuyez sur le bouton **X** afin d'obtenir des informations détaillées sur l'élément sélectionné. Activez (ON) ou désactivez (OFF) l'écran de forum de discussions ("Chat") à l'aide du bouton **Y**. Affichez le menu en appuyant sur le bouton Start.

### Ecrans de Forum de Discussions et de Salles de Jeu

#### Sélection de la salle

Lorsque vous avez sélectionné un serveur, choisissez une salle à l'aide de de la croix multidirectionnelle. Appuyez ensuite sur le bouton pour confirmer votre choix.



#### Ecran de la salle

Lorsque vous entrez dans une salle, les éléments suivants s'affichent : les pseudos des personnes participant aux forums de discussions et aux salles de jeu, les noms d'autres salles ainsi que ceux d'autres menus. Sélectionnez un forum de discussions ou une salle de jeu puis appuyez sur le bouton pour afficher des informations sur les jeux en ligne. Pour entrer dans un forum de discussions ou dans une salle de jeu, appuyez sur le bouton .

#### Room (salle)

Sélectionnez "room" pour entrer dans une salle.

#### Les joueurs de la salle

#### Autres Menus

**Create Chat Room**  
(Création d'un forum de discussions)

**Create Game Room**  
(Création d'une salle de jeu)



**Game Room (salle de jeu)** - Entrez dans cette salle et affrontez jusqu'à quatre joueurs en ligne.

Créez votre propre forum de discussions en le baptisant à l'aide du clavier (→ P.61). Vous avez également la possibilité de créer un mot de passe afin d'en sécuriser l'accès.

Vous pouvez créer votre propre salle de jeu ainsi qu'un mot de passe pour en sécuriser l'accès. (→ P.61). Entrez ou créez une salle pour affronter d'autres joueurs en ligne.

## C'est partie !

### Entrez dans une salle et jouez !

Dès que vous entrez dans une salle de jeu, vous avez la possibilité de jouer en ligne (à condition qu'il y ait au moins une salle disponible !). Entrez dans une salle de jeu, sélectionnez "Start game" (Commencer une partie) et c'est parti !

S'il n'y a pas suffisamment de joueurs (moins de quatre), l'ordinateur se substituera aux absents... Les joueurs sont numérotés en fonction de leur ordre d'apparition dans la salle de jeu. Le niveau est sélectionné de manière aléatoire. Le premier joueur qui obtient 2 points est déclaré vainqueur.



### Créez votre propre salle de jeu et jouez !

Sélectionnez "Create Game Room" (Créer une salle de jeu) pour créer une nouvelle salle de jeu dans la salle où vous vous trouvez. Donnez-lui un nom et un mot de passe.

Remarque : le mot de passe restreint l'accès à votre partie.

Lorsque vous créez une salle de jeu, vous vous y rendez automatiquement. Dès que suffisamment de joueurs se sont joints à vous, sélectionnez "Start game" (commencer une partie) et déchaînez-vous !



**\* Remarque : si vos salles sont délaissées par les autres joueurs, elles disparaîtront.**

## Forum de discussions

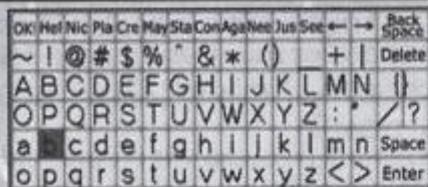
Entre deux parties, appuyez sur le bouton **Y** lorsque vous vous trouvez dans une salle afin d'afficher l'écran de forum de discussions. Des messages écrits par d'autres joueurs apparaissent alors à l'écran. Vous pouvez envoyer des messages à certaines personnes en sélectionnant leurs noms puis en appuyant sur le bouton **A**. Dans l'écran de forum de discussions, appuyez sur le bouton **A** pour afficher le clavier à l'écran. Vous pouvez également vous servir du clavier Dreamcast (vendu séparément). Pour quitter l'écran du forum de discussions, appuyez sur le bouton **Y**.



## Clavier

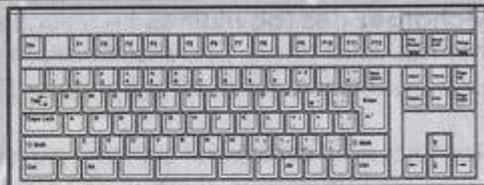
Vous pouvez utiliser le clavier à l'écran ou le clavier Dreamcast pour saisir vos messages et même pour jouer à Chuchù Rocket !

### Clavier à l'écran



- Croix : Sélectionner une lettre
- Multidirectionnelle
- Bouton **A** : Taper une lettre
- Bouton **X** : Effacer une lettre
- Bouton **Y** : Changer d'écran
- Bouton Start : Terminer (envoyer le message)

### Clavier Dreamcast



### Forum de discussions

- Entrer : Saisir une lettre (envoyer un message)
- F1 - F12 : Saisir des mots préprogrammés
- ORIGINE : Alternier entre l'écran principal et l'écran de forum de discussions
- Espace : Afficher des informations supplémentaires

### Lors d'une partie

- X : Même fonction que le bouton **A**
- D : Même fonction que le bouton **B**
- S : Même fonction que le bouton **X**
- E : Même fonction que le bouton **Y**

## Echanges de labyrinthes

### Sélection d'une salle

Sélectionnez "Puzzle Land" pour vous connecter au serveur Puzzle Land. Choisissez ensuite une salle à l'aide de  de la croix multidirectionnelle puis appuyez sur le bouton  pour confirmer votre sélection.

### Salle

**Salle** – Lorsque vous vous trouvez dans une salle, les différents labyrinthes qui y sont enregistrés ainsi que le nom des autres salles et menus apparaissent à l'écran. Sélectionnez "Create Room" pour créer une salle d'énigme. Remarque : vous ne pouvez pas donner de mot de passe à votre salle d'énigme.

**Enregistrez vos propres labyrinthes (télétransmission) !** – Sélectionnez "Register Data" (Enregistrer les données), puis choisissez le labyrinthe à télétransmettre. Pour enregistrer votre labyrinthe, il vous suffit d'entrer le nom du fichier qui lui correspond.

**Téléchargez des labyrinthes !** – Sélectionnez un labyrinthe et appuyez sur le bouton  pour confirmer votre choix. Choisissez ensuite sur quel fichier vous désirez sauvegarder cette énigme. Pour y jouer par la suite, sélectionnez « Download » (Télécharger), en mode PUZZLE (Enigme).

\* Remarque : il est interdit de faire payer des joueurs qui désirent résoudre vos propres énigmes. De plus, les labyrinthes télétransmis deviennent la propriété de Sega.

### HOMEPAGE (SITE WEB)

Consultez le site Internet du jeu ChuChu Rocket ! Vous y trouverez de nombreuses informations sans cesse mises à jour. Si vous utilisez le navigateur internet Dreamkey, vous devrez fournir votre identification ISP. Le site de ChuChu Rocket ! vous permet surtout d'obtenir des renseignements sur le jeu.



## OPTIONS

### Paramètres

- Personnage** Transformez les simples ChuChus en ChuChus «?».
- Sortie audio** Choisissez entre un son stéréo ou mono.
- Vibration Pack** Activez ou non le Vibration Pack.
- Musique** A l'aide de  de la croix multidirectionnelle, sélectionnez un morceau de musique et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **A**.
- Effet sonores** A l'aide de  de la croix multidirectionnelle, sélectionnez un effet sonore et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **A**.

Retour à la configuration d'origine

### Configurer 4-P BATTLE et TEAM BATTLE

- Durée** Déterminez la durée de la partie.
- Vitesse** Modifiez la vitesse du jeu.
- % de souris «?»** Modifiez la fréquence des souris «?».
- Position des flèches** Placez des flèches sur celles que vous avez déjà positionnées.
- Retour à la configuration d'origine

### Records

Consultez vos statistiques en mode STAGE CHALLENGE.

### Langue

Choisissez votre langue parmi les suivantes : japonais, anglais, allemand, français ou espagnol.

### Configuration des touches de fonction

Editez la configuration des touches de fonction.

### Configuration de la télévision

Vérifiez si votre télévision supporte un affichage 50 Hz ou 60 Hz.

### Délais d'affichage

Vous pourriez rencontrer un très court délais de réponse entre le fait d'appuyer sur un bouton de contrôle et l'apparition de votre flèche à l'écran. Cela est normal lors du jeu en réseau.

