



Une souris, un chat, un fromage, une seule possibilité !

Sommaire

- ❑ *Petit mot de l'auteur*
- ❑ *Ecran titre*
- ❑ **Options**
- ❑ **Fonctions spéciales**
- ❑ *Principe du jeu*
- ❑ *Influencer la course de la souris et du chat*
- ❑ *Placement et utilisation des flèches*
- ❑ *Lancer la course*
- ❑ *« Reseter » un tableau*
- ❑ *Le mot de la fin*
- ❑ *Remerciements*
- ❑ **Soluce**

Petit mot de l'auteur :

Merci d'avoir téléchargé ce jeu, en espérant qu'il vous procurera un bon moment de détente.

Ce jeu est réalisé avec le logiciel Rpg Maker Xp, il est totalement indépendant et ne requière donc pas l'installation de Rpg Maker XP ni de ses RTP.

Il est librement inspiré du jeu ChuChu Rocket ! sur la console Dreamcast. Ce qui au départ ne devait être qu'un test visant à essayer de reproduire les mécaniques de déplacement de ce jeu s'est finalement transformé en jeu à part entière.

Ecran titre :

Sur l'écran titre, plusieurs choix s'offrent à vous :

➤ **COMMENCER**

Permet de lancer une nouvelle partie

Note : votre progression est sauvegardée après chaque tableau réussi, si vous lancez une nouvelle partie et que vous terminez le premier tableau votre sauvegarde précédente sera écrasée !

➤ **CONTINUER**

Permet de continuer une partie

Note : votre progression est sauvegardée après chaque tableau réussi.

➤ **OPTIONS**

Permet de définir l'aspect visuel et l'ambiance sonore du jeu.

➤ **FACEBOOK**

Visitez la [page Facebook de ChuChu Cheese !](#) * pour vous tenir au courant des dernières mises à jour. N'hésitez pas à aimer et partager la page si le jeu vous plait, ça fait toujours plaisir !

Options :

Dans le menu options vous pouvez modifier certains aspects graphiques du jeu.

Vous pouvez modifier :

Le tableau de jeu

Les fenêtres

Le panorama

La musique jouée pendant les niveaux

Les options sont sauvegardées automatiquement et ne modifient pas l'avancement du jeu.



Fonctions spéciales :

Alt+enter : passe en mode plein écran / fenêtré

F12 : relance le jeu

Principe du jeu :

A l'aide des flèches disponibles vous devez guider une souris pour qu'elle atteigne le morceau de fromage tant convoité tout en évitant les obstacles

Influencer la course de la souris et du chat :

De base, s'ils ne rencontrent pas d'obstacle, la souris et le chat se déplacent dans la direction de leurs regards. Si la souris regarde à droite elle se déplace vers la droite, si le chat regarde vers le haut il se déplace vers le haut...

Quand ils rencontrent un mur ils tournent **TOUJOURS** à droite.

La seule façon de les faire changer de direction est l'utilisation des flèches.

Placement et utilisation des flèches :

Pour sélectionner une flèche, pointez votre souris sur une des flèches disponibles à gauche et cliquez sur le bouton gauche  ensuite pour placer votre flèche, recliquez avec le bouton gauche  sur la case où vous voulez la poser.

Pour annuler la sélection cliquez sur le bouton droit  de votre souris. Pour retirer une flèche placée, pointez la flèche voulue et cliquez sur le bouton droit 

Vous disposez d'une ou plusieurs flèches que vous pouvez poser n'importe où **SAUF SUR :**

La souris 

Le chat 

Le piège à souris 

Le fromage 

Sur une autre flèche 

Lancer la course :

Une fois vos flèches placées vous pouvez lancer la course en cliquant sur le bouton LANCER.

L'issue de la course dépend du placement de vos flèches et plusieurs cas de figure peuvent apparaître :

Si vos flèches sont placées aux bons endroits et que la souris atteint le fromage, vous passez au tableau suivant.

Si le trajet de la souris mène au chat, dans un piège à souris où dans un champ électrique, une petite scène illustrant l'échec de la course apparaît et vous recommencer le tableau.

Note : en cas d'échec toutes les flèches sont replacées dans la colonne de gauche.

Note 2 : le chat saute au dessus des pièges à souris et champs électriques.

Il se peut aussi que le trajet forme une boucle infinie ne donnant aucun résultat et c'est ici que la fonction RESET est la plus utile.

« Reseter » un tableau :

En cliquant sur le bouton RESET, vous interrompez la course et les éléments mobiles (souris, chat) sont replacés à leur point de départ.

Note : lors d'un RESET, les flèches restent sur les cases où elles sont placées.

Le mot de la fin :

Le placement des flèches et les réactions de la souris et du chat peuvent vous sembler étranges mais il suffit d'appliquer un simple principe logique : Que feraient la souris ou le chat si leurs directions étaient la même que la flèche ?

Après quelques tableaux la mécanique du jeu vous semblera très facile à comprendre !

Remerciements :

Zeus 81 :

- ☒ **Input Ultimate 2.3**

Heretics :

- ☒ **Modular passable**
- ☒ **Modular collision optimizer**
- ☒ **Restrict tile passage**
- ☒ **Npc's on event tiles**

DerVVulfman :

- ☒ **Extra Terrain Tags**

Black Mage :

- ☒ **Persistence Data**

Oniromancie :

- ☒ **<http://www.rpg-maker.fr/> ***

Alex d'or :

- ☒ **<http://www.alexdor.info/> ***

***Note : votre lecteur PDF peut demander une autorisation pour accéder à l'adresse.**

Soluce :



















