

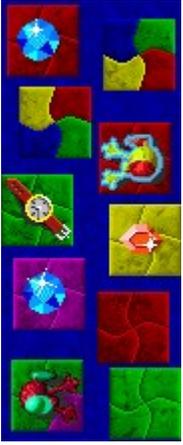


### Objetivo do jogo

Utilize as **TECLAS DE DIREÇÃO** para mover o ladrão pela sala (o ladrão amarelo com o chapéu vermelho) e recolher todos os objetos de valor. Em seguida, fuja pela porta vermelha para o próximo nível. O jogo terminará se o outro ladrão fugir antes de você.

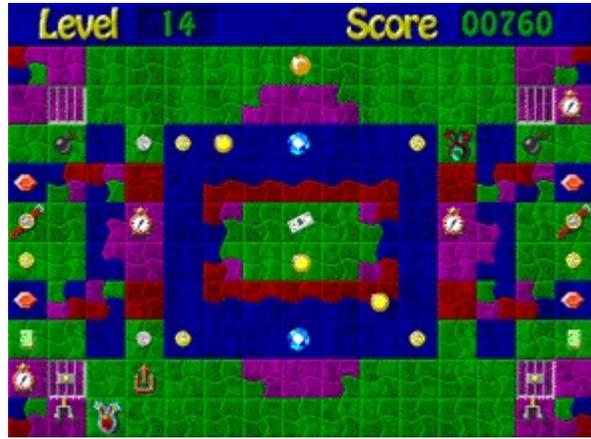
### Consulte também

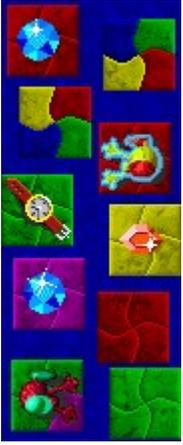
[Como jogar](#)



# Jewel Chase

Clique em diferentes áreas abaixo para ver como cada parte funciona.





**Score (Contagem)**

Sua contagem atual. No modo Treino, a contagem é zerada após cada nível.

**Level (Nível)**

O nível inicial atual do jogo. Quanto maior o nível, mais complexo o campo de jogo.

**Portas trancadas**

As portas trancadas bloqueiam seu caminho para os objetos de valor. Destranque-as recolhendo chaves, interruptores e bombas.

**Chaves, interruptores e bombas**

Use chaves para destrancar as portas com fechaduras, interruptores para destrancar as portas com maçanetas e bombas para destrancar as portas sem fechaduras.

**Diamante**

Um diamante é a pedra preciosa mais valiosa. Recolhendo um diamante, você ganha os seguintes pontos em cada nível de dificuldade: Treino - 30; Fácil - 30; Médio - 60; Difícil - 90.

## **Esmeralda**

Recolhendo uma esmeralda, você ganha os seguintes pontos em cada nível de dificuldade: Treino - 25; Fácil - 25; Médio - 50; Difícil - 75.

**Rubi**

Recolhendo um rubi, você ganha os seguintes pontos em cada nível de dificuldade: Treino - 20; Fácil - 20, Médio - 40; Difícil - 60.

**Dólar**

Recolhendo um dólar, você ganha os seguintes pontos em cada nível de dificuldade: Treino - 10; Fácil - 10, Médio - 20; Difícil - 30.

### **Relógio de pulso**

Recolhendo um relógio de pulso, você ganha os seguintes pontos em cada nível de dificuldade: Treino - 5; Fácil - 5, Médio - 10; Difícil - 15.

## **Relógio**

Recolhendo um relógio, você ganha os seguintes pontos em cada nível de dificuldade: Treino - 3; Fácil - 3, Médio - 6; Difícil - 9.

**Moeda de ouro**

Recolhendo uma moeda de ouro, você ganha os seguintes pontos em cada nível de dificuldade: Treino - 2; Fácil - 2, Médio - 4; Difícil - 6.

**Moeda de prata**

Recolhendo uma moeda de prata, você ganha os seguintes pontos em cada nível de dificuldade: Treino - 1; Fácil - 1, Médio - 2; Difícil - 3.

**Ladrão oponente**

O ladrão vermelho com um chapéu verde é o seu oponente. Não deixe que ele fuja pela porta vermelha antes de você. Se ele fugir, o jogo terminará.

## **Ladrão**

Você é o ladrão amarelo com o chapéu vermelho. Recolha os objetos de valor até que eles desapareçam e, em seguida, fuja pela porta vermelha para o próximo nível antes do ladrão oponente.

**Porta vermelha**

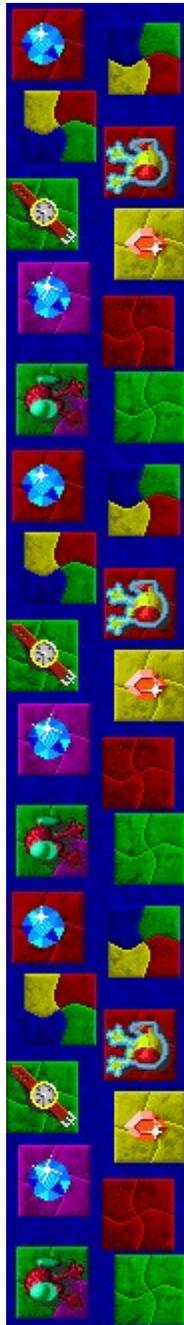
Todos os objetos de valor devem ser recolhidos do campo de jogo antes que um dos ladrões consiga fugir pela porta vermelha. Para passar para o próximo nível, você deve fugir antes do outro ladrão.

**Ladrilho multicolor**

Vá para um ladrilho multicolor para mudar para um ladrilho de cor diferente.

**Bolhas de bloqueio**

As bolhas de bloqueio aparecem no campo de jogo de alguns níveis para impedir o seu avanço. Mova-se ao redor delas ou espere até elas se moverem para outro ladrilho.



## Como jogar

A tela do jogo Jewel Chase consiste em controles do jogo, uma variedade de objetos de valor espalhados, portas trancadas e suas chaves, um ladrão, um ladrão oponente e uma porta vermelha. Para obter mais informações sobre a tela do jogo, consulte [Tela do jogo](#).

- Utilize as **TECLAS DE DIREÇÃO** para mover o ladrão com o chapéu vermelho pela sala para recolher objetos de valor.
- Você só pode se mover para ladrilhos da mesma cor que o ladrilho sobre o qual está. Se for bloqueado por um ladrilho de cor diferente, você saltará automaticamente para o próximo ladrilho da mesma cor.
- Para mover-se para uma nova cor, vá para um ladrilho multicolor.
- Se você for bloqueado por uma porta trancada, recolha uma chave, um interruptor ou uma bomba para destrancá-la.
- Depois que todos os objetos de valor forem recolhidos, fuja pela porta vermelha. Não deixe que o ladrão oponente fuja primeiro. Se você deixar, o jogo terminará.

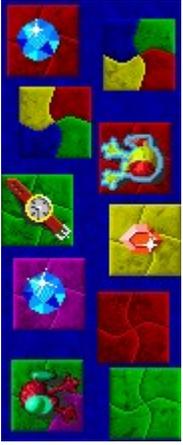
## Consulte também

[Objetivo do jogo](#)

[Tela do jogo](#)

[Dicas e estratégias](#)

[Iniciando um novo jogo, fazendo uma pausa e saindo](#)





### Dicas e estratégias

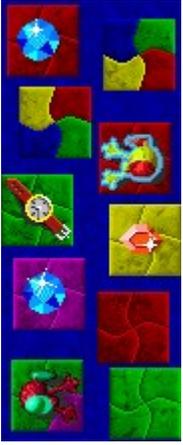
- Tente jogar no modo Treino para aprender as estratégias do jogo antes de competir com o outro ladrão no modo Torneio.
- No início de um jogo, vá para a cor de ladrilhos que contenha objetos de valor que valem mais pontos para poder ganhar o maior número de pontos possível.
- Para recolher o último objeto de valor, espere até que o ladrão oponente se afaste da porta vermelha. Se ele encontrar você fora da porta, você perderá.
- Se você estiver mais interessado em completar um nível do que em ganhar pontos, poderá esperar para sair até que o outro ladrão recolha o último objeto de valor. Em seguida, você pode fugir pela porta antes dele!
- Existem 99 níveis no Jewel Chase. Você pode alterar o nível inicial em vez de jogar a partir do início. Em níveis superiores, o campo de jogo é mais complexo.

### Consulte também

[Como jogar](#)

[Tela do jogo](#)

[Contagem](#)



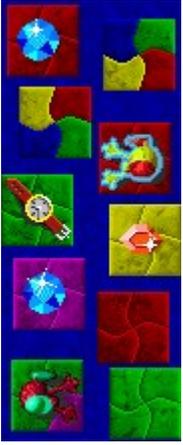
# Jewel Chase



## Contagem

Esta tabela mostra o número de pontos que você ganha quando recolhe objetos de valor diferentes. No modo Treino, você pode ganhar pontos, mas sua contagem é zerada após cada nível e você não pode alcançar uma contagem máxima. Além disso, você não está competindo com um ladrão oponente.

		Treino/Fácil	Médio	Difícil
Diamante		30	60	90
Esmeralda		25	50	75
Rubi		20	40	60
Dólar		10	20	30
Relógio de Pulso		5	10	15
Relógio		3	6	9
Moeda de Ouro		2	4	6
Moeda de Prata		1	2	3





## Iniciando um novo jogo, fazendo uma pausa e saindo

### Para iniciar um novo jogo

- ▶ No menu **Jogo**, clique sobre **Novo** ou pressione **F2**.

### Para fazer uma pausa em um jogo

- ▶ Na barra de menu, clique sobre **Pausa!** ou pressione **F3**. Clique sobre **Jogar!** para continuar o jogo.

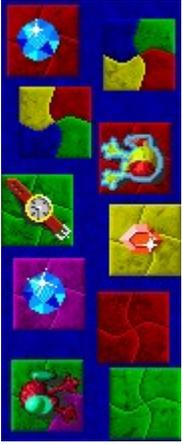
### Para sair de um jogo

- ▶ No menu **Jogo**, clique sobre **Sair**.

### Consulte também

[Como jogar](#)

[Opções de jogo](#)





## Opções de jogo

Você pode personalizar opções de jogo aumentando a dificuldade do jogo, alterando o nível inicial, alterando o nome padrão que aparece na lista **Contagem máxima** e ativando ou desativando a música de fundo e os efeitos sonoros. Também é possível que seu nome seja solicitado no jogo toda vez que alcançar uma contagem máxima, zerar a contagem máxima e ativar ou desativar a **Ajuda rápida** e **Dicas rápidas**.

**Clique sobre a opção desejada:**

[Alterando a dificuldade](#)

[Alterando o nível inicial](#)

[Alterando o nome do jogador padrão](#)

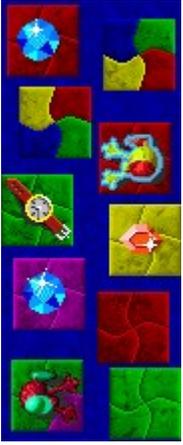
[Ativando ou desativando a música de fundo](#)

[Ativando ou desativando os efeitos sonoros](#)

[Ativando ou desativando Peça o nome do jogador](#)

[Zerando a contagem máxima](#)

[Ativando ou desativando a ajuda rápida](#)



# Jewel Chase

The logo for 'Jewel Chase' is set against a red brick wall background. The text 'Jewel Chase' is written in a large, blue, bubbly font with a white outline. To the right of the text, there is a black silhouette of a thief with a pointed hat and a long tail, walking towards the left. A small white starburst is positioned near the end of the word 'Chase'.

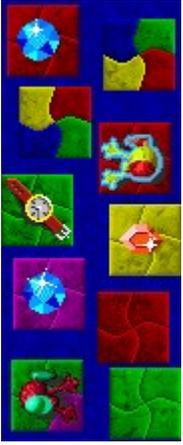
## Para aumentar a dificuldade do jogo

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na seção **Dificuldade** da caixa de diálogo **Jewel Chase**, clique sobre **Treino**, **Fácil**, **Médio** ou **Difícil**. No modo **Treino**, não há um ladrão oponente.

Quanto maior a dificuldade, maior a rapidez com que o ladrão oponente se move pela sala.

## Consulte também

[Opções de jogo](#)



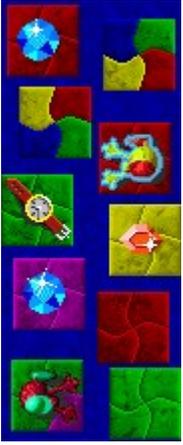


#### Para alterar o nível inicial

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na seção **Nível inicial** da caixa de diálogo **Opções do Jewel Chase**, clique sobre a **SETA ACIMA** ou a **SETA ABAIXO** para aumentar ou reduzir o nível inicial do jogo. Existem 99 níveis. Em níveis superiores, o campo de jogo é mais complexo.

#### Consulte também

[Opções de jogo](#)





### Para alterar o nome do jogador padrão

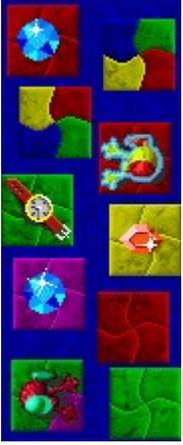
Você pode escolher o nome que aparece por padrão na lista **Contagem máxima**.

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções do Jewel Chase**, digite seu nome na caixa **Informe o seu nome**. Se desejar que o mesmo nome apareça automaticamente na lista **Contagem máxima** toda vez que alcançar uma contagem máxima, desmarque a caixa de seleção **Peça o nome do jogador**. Se desejar alterar o nome que aparece na lista **Contagem máxima** toda vez que alcançar uma contagem máxima, selecione a caixa de seleção.

### Consulte também

[Opções de jogo](#)

[Peça o nome do jogador](#)



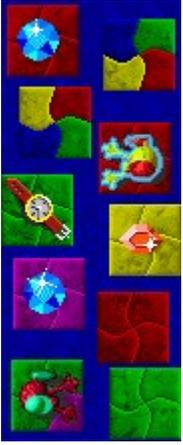


**Para ativar ou desativar a música de fundo**

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções do Jewel Chase**, selecione ou desmarque a caixa de seleção **Música de fundo**.

**Consulte também**

[Opções de jogo](#)



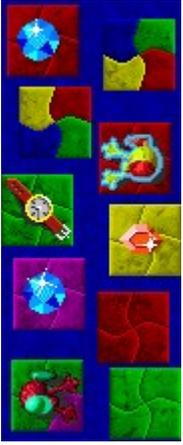


**Para ativar ou desativar os efeitos sonoros**

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções do Jewel Chase**, selecione ou desmarque a caixa de seleção **Efeitos sonoros**.

**Consulte também**

[Opções de jogo](#)





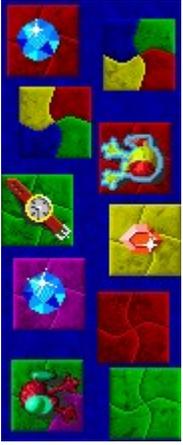
### Para ativar ou desativar Peça o nome do jogador

Você pode escolher que seu nome apareça automaticamente na lista **Contagem máxima** ou pode inserir seu nome toda vez que alcançar uma contagem máxima.

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções do Jewel Chase**, selecione a caixa de seleção **Peça o nome do jogador** se desejar inserir um nome toda vez que alcançar uma contagem máxima. Desmarque a caixa se desejar que o nome apareça automaticamente na lista **Contagem máxima**.

### Consulte também

[Opções de jogo](#)





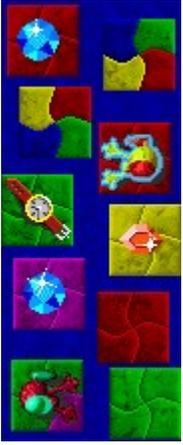
### Para zerar a contagem máxima

Quando você zera a lista **Contagem máxima**, todas as contagens máximas listadas retornam a zero.

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Contagem máxima**.
2. Na caixa de diálogo **Contagens máximas para o Jewel Chase**, clique sobre **Zerar**.

### Consulte também

[Opções de jogo](#)





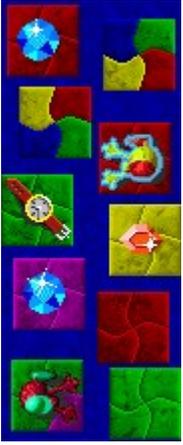
### Para ativar ou desativar a ajuda rápida

Ajuda rápida fornece instruções breves sobre o jogo, incluindo Objetivo do jogo e Como jogar.

1. No menu **Ajuda**, clique sobre **Ajuda rápida**.
2. Na caixa de diálogo **Ajuda rápida do Jewel Chase**, selecione ou desmarque a caixa de seleção **Ignorar ajuda rápida na inicialização**.

### Consulte também

[Opções de jogo](#)





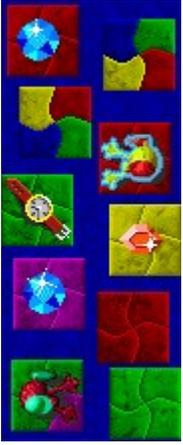
## **Créditos**

### **Mir-Dialogue**

Gerente do Projeto: Valeri Mirantsev  
Concepção: Alexey Chudochkin  
Produtor: Andrey Novikov  
Programador Chefe: Nickolay Reshetnyak  
Programadores: Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk  
Chefe de Artes: Marina Lenskaya  
Chefe de Composição: Igor Krasilnikov  
Chefe de Teste de Software: Yury Romanchuk  
Suporte ao Produto: Sergey Pshenichnikov

### **Microsoft**

Produtor: Zachary M. Drake  
Projetista do Jogo: Alexey Pajitnov  
Projetista de Nível: John Knoll  
Planejador do Produto: Heather Burgess  
Gerente do Produto: Ann Martinson  
Gerente do Projeto de Localização: Laurence K. Smith  
Chefe de Suporte ao Produto: Steven Kastner  
Chefes de Teste de Software: Steve Sanford, Matt Gradwohl, Eric Spunaugle  
Testadores de Software: Brian Hunt, Paul H. Gradwohl, Sean Kellogg  
Coordenador Beta: Andy Wood  
Desenvolvedor da Instalação: David Shoemaker  
Desenvolvedor da Ajuda: Maximilien X. Klaisner  
Escritores: Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro  
Editor: Amy Robison  
Diretor de Arte: Jennifer Epps  
Artista da Embalagem do CD: Chris Lassen  
Artista do Ícone: Connie Braat  
Especialista em Usabilidade: Sean Draine  
Gerenciamento: Stuart Moulder, Brian Bennink, Jo Tyo, Craig Henry, Ed Ventura





## Suporte

Entre em contato com o fabricante do seu computador para obter suporte ao produto. O número do telefone de suporte ao produto encontra-se na documentação fornecida com o computador.

