



Objetivo do jogo

Reproduza os animais mutantes para produzir uma descendência pura. Salve a descendência pura movendo-a para a redoma de vidro existente na parte inferior da tela. Após salvar o número de descendências puras especificado no béquer de vidro, você passará para o próximo nível. Clique sobre o *Guia Unmixed Genetics* existente no canto inferior esquerdo para saber qual deve ser o aspecto de um animal puro. O jogo termina quando a área de espera na parte superior da tela estiver cheia.

Consulte também

[Como jogar](#)







Área de espera

A área de espera é onde novos animais aguardam para serem reproduzidos. O jogo é finalizado quando a área de espera fica cheia.

Tubos de teste

Reproduza os animais nos tubos de teste. Use o mouse para colocar 3 animais lado a lado em um tubo de teste e, em seguida, clique o botão direito do mouse sobre o animal do meio para reproduzi-los.

Tubo de eletricidade

Clique sobre o tubo de eletricidade para adicionar mais animais à área de espera.

Unmixed Genetics (Guia Unmixed Genetics)

O *Guia Unmixed Genetics* é sua referência para saber qual deve ser o aspecto de um animal puro.

Rescue (Béquer de salvamento)

O béquer faz a contagem decrescente do número de animais puros que não foram salvos por você antes de passar para o próximo nível.

Redoma de vidro

Salve a descendência pura que você criou movendo-a para esse local.

Score (Contagem)

O seu nível e contagem atuais.



Como jogar

- Use o mouse para colocar 3 animais lado a lado em um tubo de teste. Clique sobre o animal que deseja mover e mova-o para o local desejado. Clique novamente para liberar o animal.
- Clique o botão direito do mouse sobre o animal do meio (dos 3 que você organizou lado a lado) no tubo de teste para reproduzi-los.
- A descendência herda as partes do corpo pertencentes a 2 ou mais progenitores.
- Os animais podem se reproduzir 3 vezes antes de desaparecer.
- Animais idênticos colocados juntos não podem se reproduzir. Mesmo que os animais possuam corações com cores diferentes, eles ainda são considerados idênticos e não é possível fazer a reprodução deles.
- Mova o animal puro para a redoma de vidro existente na parte inferior da tela para salvá-lo.

Após salvar o número de animais puros especificado no béquer de vidro, você passará para o próximo nível.

O jogo é finalizado quando a área de espera fica cheia.

Consulte também

[Objetivo do jogo](#)

[Tela do jogo](#)

[Dicas e estratégias](#)

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





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](#)





Dicas e estratégias

- Para produzir uma descendência pura, escolha 3 animais cujas características sejam as mesmas, exceto por uma mutação diferente em cada um. Se todas as mutações dos animais forem diferentes, eles produzirão uma descendência pura, porque a descendência herda as características pertencentes a dois ou mais progenitores.

Exemplo Escolha 3 animais com corpo de elefante-mas escolha um com uma cabeça diferente, um com um braço diferente e um com uma perna diferente. Esses 3 animais produzirão um elefante com descendência pura.

- Uma vez que você produza um animal puro, não é necessário colocá-lo na redoma de vidro e você pode usá-lo como estoque de reprodução. Coloque o animal puro em um tubo de teste e use-o para produzir uma nova descendência pura.
- Existem seis diferentes partes do corpo: cabeça, corpo, braço esquerdo, braço direito, perna esquerda, perna direita.
- Às vezes, um animal com o tronco incorreto pode parecer puro, mas ele não é! O animal à esquerda não é puro; o animal à direita é puro:



- Use o *Guia Unmixed Genetics* existente no canto inferior esquerdo da tela do jogo como referência para saber qual deve ser o aspecto de um animal puro.
- Você pode reproduzir cada animal 3 vezes. Após um animal ter se reproduzido 3 vezes, ele desaparece. Um coração vermelho significa que o animal foi reproduzido uma vez; um coração preto significa que o animal foi reproduzido duas vezes. Os corações não são considerados como partes do corpo, eles apenas indicam quantas vezes um animal foi reproduzido.
- Clique sobre o tubo de eletricidade para adicionar mais animais à área de espera.
- Existem 16 níveis no Mixed Genetics. Você pode alterar o nível inicial do jogo em vez de jogar a partir do início. Nos níveis mais altos, os animais na área de espera apresentam mais mutações.

Consulte também

[Como jogar](#)

[Tela do jogo](#)

[Contagem](#)





Contagem

Esta tabela mostra o número de pontos que você ganha toda vez que salva um animal e que completa um nível.

Nível	Pontos por animal salvo	Pontos por nível completado
1	5	200
2	10	300
3	15	400
4	20	500
5	25	600
6	30	700
7	40	800
8	50	900
9	60	1000
10	100	1100
11	120	1200
12	200	1300
13	250	1400
14	400	1500
15	450	1600
16	500	50000





Opções de jogo

Você pode personalizar opções de jogo aumentando a dificuldade do jogo, o nível inicial, 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 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](#)

[Ativando ou desativando as dicas rápidas](#)





Para alterar o nível inicial

Existem 16 níveis no Mixed Genetics. Você pode selecionar um nível inicial específico em vez de jogar a partir do início.

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na seção **Nível inicial** da caixa de diálogo **Opções do Mixed Genetics**, clique sobre a **SETA ACIMA** ou a **SETA ABAIXO** para aumentar ou reduzir o nível inicial de um jogo. Quanto mais alto o nível, mais tipos diferentes de animais existirão na área de espera e mais mutações eles apresentarão.

Consulte também

[Opções de jogo](#)





Para alterar o nome do jogador padrão

Você pode alterar o nome do jogador que aparece por padrão na lista **Contagem máxima**.

1. No menu **Jogo**, clique sobre **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Opções do Mixed Genetics**, 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. Selecione ou desmarque a caixa de seleção **Música de fundo** na caixa de diálogo **Opções do Mixed Genetics**.

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 Mixed Genetics**, 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** quando alcançar uma 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 Mixed Genetics**, 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 existente nela 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 **Opções**.
2. Na caixa de diálogo **Contagens máximas para o Mixed Genetics**, 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 Mixed Genetics**, selecione ou desmarque a caixa de seleção **Ignorar ajuda rápida na inicialização**.

Consulte também

[Opções de jogo](#)

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mostra o número de pontos que você ganha toda vez que salva um animal e que completa um nível.

Nível	Pontos por animal salvo	Pontos por nível completado
1	5	200
2	10	300
3	15	400
4	20	500
5	25	600
6	30	700
7	40	800
8	50	900
9	60	1000
10	100	1100
11	120	1200
12	200	1300
13	250	1400
14	400	1500
15	450	1600
16	500	50000

Contagem

Esta tabela mostra
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Para ativar ou desativar as dicas rápidas

Dicas rápidas fornecem informações rápidas sobre os principais recursos do jogo à medida que eles aparecem ou sobre os níveis, conforme eles ocorrem.

1. No menu **Ajuda**, clique sobre **Mostrar dicas rápidas**.
2. Quando **Mostrar dicas rápidas** for marcado, as dicas rápidas aparecerão durante o jogo. Quando **Mostrar dicas rápidas** for desmarcado, as dicas rápidas não aparecerão.

Consulte também

[Opções de jogo](#)

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mostra o número de pontos que você ganha toda vez que salva um animal e que completa um nível.

Nível	Pontos por animal salvo	Pontos por nível completado
1	5	200
2	10	300
3	15	400
4	20	500
5	25	600
6	30	700
7	40	800
8	50	900
9	60	1000
10	100	1100
11	120	1200
12	200	1300
13	250	1400
14	400	1500
15	450	1600
16	500	50000

Contagem

Esta tabela mostra o número de pontos que você ganha toda vez que salva um animal.

Créditos

Mir-Dialogue

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Gerente do Projeto: Valeri Mirantsev

Concepção: Alexey Pajitnov

Produtor: Andrey Novikov

Programador Chefe: Nickolay Reshetnyak

Programadores: Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk

Chefe de Artes: Marina Lenskaya

Compositor Chefe: Igor Krasilnikov

Chefe de Teste de Software: Yury Romanchuk

Suporte ao Produto: Sergey Pshenichnikov

Microsoft

Produtor: Zachary M. Drake

Projetista do Jogo: Alexey Pajitnov

Planejador do Jogo: Heather Burgess

Gerente do Produto: Ann Martinson

Gerente do Projeto de Localização: Laurence K. Smith

Chefe de Suporte ao Produto: Steven Kastner

Contagem

Esta tabela mostra
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

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

Contagem

Esta tabela mostra
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mostra o número de pontos que você ganha toda vez que salva um animal e que completa um nível.

Nível	Pontos por animal salvo	Pontos por nível completado
1	5	200
2	10	300
3	15	400
4	20	500
5	25	600
6	30	700
7	40	800
8	50	900
9	60	1000
10	100	1100
11	120	1200
12	200	1300
13	250	1400
14	400	1500
15	450	1600
16	500	50000

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

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.

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Contagem

Esta tabela mos
salva um animal

Nível	Pont
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

