

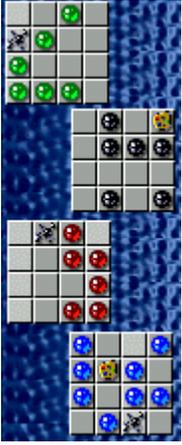
Objectifs

Remplissez toutes les grilles vides de boules d'une même couleur. Remplissez 3 grilles pour obtenir un point de bonus et passer au niveau suivant. Le jeu se termine lorsque la grille supérieure est remplie de colonnes.

Voir aussi

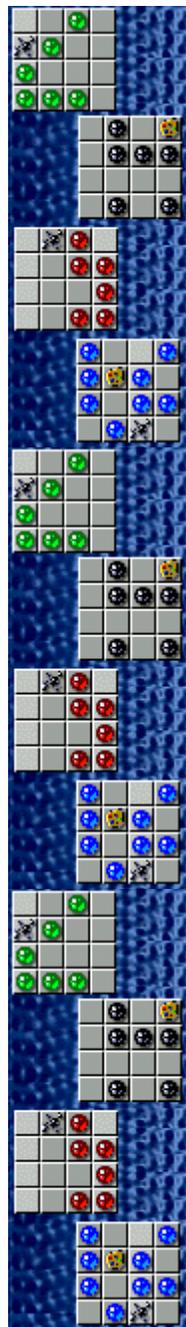
[Règles du jeu \(utilisation de la souris\)](#)

[Règles du jeu \(utilisation du clavier\)](#)



Finty Flush

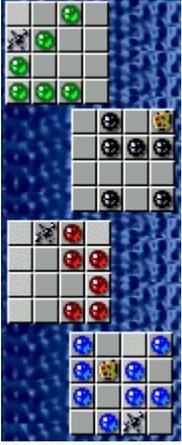
Cliquez sur les différentes rubriques ci-dessous pour voir comment fonctionne chaque partie.



The main game interface features a large 10x10 grid at the top with a space-themed background. Below the grid, the following information is displayed:

- LEVEL**: 04
- TO GO**: 02
- BONUS**: 03
- SQUARE**: 00040
- SCORE**: 00580

Small 4x4 grid icons are placed around the central information area.



Grille supérieure

Déplacez la grille supérieure en cliquant sur sa gauche ou sur sa droite, ou en utilisant les touches de direction **GAUCHE** ou **DROITE**. Cliquez sur la colonne en surbrillance, ou appuyez sur la **barre d'espacement**, lorsque vous désirez faire tomber une colonne dans la grille inférieure. Pour activer les commandes dans la grille inférieure, appuyez sur la touche de direction **BAS**.

Grille inférieure

Déplacez la grille inférieure en cliquant sur sa gauche ou sur sa droite, ou en utilisant les touches de direction **GAUCHE** ou **DROITE**. La colonne en surbrillance indique l'emplacement à venir des boules de la grille supérieure. Pour activer les commandes dans la grille supérieure, appuyez sur la touche de direction **HAUT**.

Grilles du jeu

Basculez sur l'une des quatre grilles en cliquant dessus ou en appuyant sur la touche **TABULATION**.

Level (Niveau)

Niveau que vous avez choisi. Vous devez remplir 3 grilles inférieures avant de passer au niveau suivant.

Bonus

Recevez 1 point de bonus et passez au niveau suivant toutes les 3 grilles remplies.

- Insérer des boules dans des espaces occupés vous pénalise d'1 point de bonus.
- Si vous n'avez aucun point de bonus, vous ne pouvez plus insérer de boules et une autre colonne s'ajoute dans la grille supérieure. De même, le score pour ce carré revient à zéro.

Score

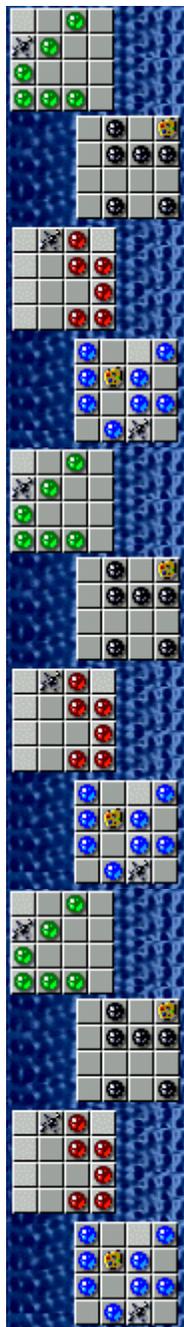
Votre score actuel.

To go (Reste)

Nombre de grilles qu'il vous reste à remplir avant d'accéder au niveau suivant. Pour les premiers niveaux de difficulté, seules 3 grilles doivent être remplies pour accéder au niveau suivant.

Square score (Carré)

Nombre de points accumulés pour le carré que vous êtes en train de remplir. Plus le niveau de jeu est élevé, plus le nombre de points que vous gagnez lorsque vous insérez des boules dans la grille inférieure augmente et plus la vitesse d'apparition des colonnes à insérer s'accélère.



Règles du jeu (utilisation de la souris)

Remplissez toutes les grilles vides de boules d'une même couleur. Remplissez 3 grilles pour obtenir un point de bonus et passer au niveau suivant. Le jeu se termine lorsque la grille supérieure est remplie de colonnes.

- Pour insérer des boules de la grille supérieure dans la grille inférieure, cliquez sur la colonne que vous souhaitez insérer. La colonne à insérer et la colonne de destination de la grille inférieure sont toutes deux en surbrillance.
- Pour déplacer les grilles supérieure et inférieure, cliquez sur leur gauche ou sur leur droite.
- Pour faire pivoter la grille inférieure dans le sens horaire ou dans le sens anti-horaire, cliquez respectivement sur les boutons **DROIT** ou **GAUCHE** de la souris.
- Basculez sur l'une des quatre grilles en cliquant dessus.
- Pour ajouter des colonnes dans la grille supérieure, cliquez dessus à l'aide du bouton droit de la souris
- Insérer une colonne dans une colonne de la grille inférieure déjà occupée vous coûtera 1 point de bonus. Lorsqu'une boule s'insère dans un espace déjà occupé, les deux boules disparaissent et laissent un espace vide.
- Si vous n'avez aucun point de bonus, vous ne pouvez plus insérer de boules dans des espaces occupés. Chaque fois que vous essaieriez d'insérer une boule dans un espace occupé, sans avoir de bonus, une colonne viendra s'ajouter dans la grille supérieure.
- Insérez une palette de peinture  sur une boule pour changer la couleur de la boule qui adoptera la couleur dominante dans la grille.
- Insérez une tache  sur une boule pour supprimer la boule.
- Vous pouvez remplir les colonnes des grilles inférieures dans l'ordre que vous voulez – vous pouvez insérer une boule dans la case supérieure de la colonne, puis remplir celle du bas et enfin les deux du milieu, par exemple.

Voir aussi

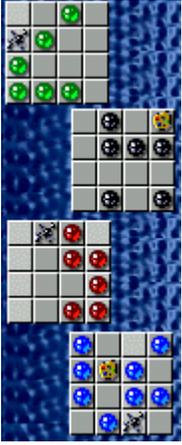
[Règles du jeu \(utilisation du clavier\)](#)

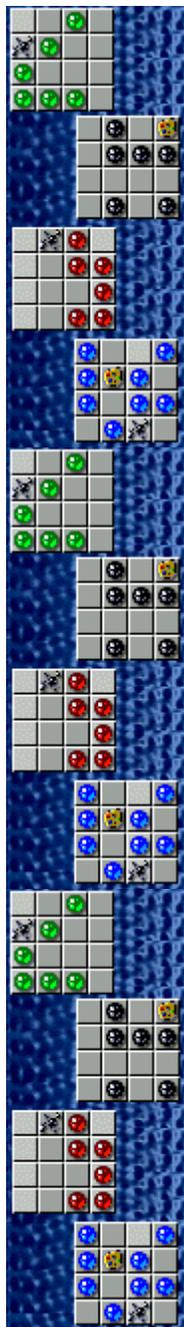
[Objectifs](#)

[Écran du jeu](#)

[Conseils et stratégies](#)

[Commencer une partie, faire une pause et quitter](#)





Règles du jeu (utilisation du clavier)

Remplissez toutes les grilles vides de boules d'une même couleur. Remplissez 3 grilles pour obtenir un point de bonus et passer au niveau suivant. Le jeu se termine lorsque la grille supérieure est remplie de colonnes.

- Pour insérer des boules de la grille supérieure dans la grille inférieure, appuyez sur la **barre d'espace**. La colonne à insérer et la colonne de destination de la grille inférieure sont toutes deux en surbrillance.
- Pour déplacer les grilles supérieure et inférieure, utilisez les touches de direction **GAUCHE** et **DROITE**.
- Pour faire pivoter la grille inférieure dans le sens horaire ou dans le sens anti-horaire, appuyez respectivement sur les touches **ENTRÉE** ou **RETOUR ARRIÈRE**.
- Pour passer de la grille supérieure aux grilles inférieures, utilisez les touches de direction **HAUT** et **BAS**.
- Basculez sur l'une des quatre grilles en appuyant sur la touche **TABULATION**.
- Pour ajouter des colonnes dans la grille supérieure, appuyez sur la touche **INSERTION**.
- Insérer une colonne dans une colonne de la grille inférieure déjà occupée vous coûtera 1 point de bonus. Lorsqu'une boule s'insère dans un espace déjà occupé, les deux boules disparaissent et laissent un espace vide.
- Si vous n'avez aucun point de bonus, vous ne pouvez plus insérer de boules dans des espaces occupés. Chaque fois que vous essaierez d'insérer une boule dans un espace occupé, sans avoir de bonus, une colonne viendra s'ajouter dans la grille supérieure.
- Insérez une palette de peinture  sur une boule pour changer la couleur de la boule qui adoptera la couleur dominante dans la grille.
- Insérez une tache  sur une boule pour supprimer la boule.
- Vous pouvez remplir les colonnes des grilles inférieures dans l'ordre que vous voulez – vous pouvez insérer une boule dans la case supérieure de la colonne, puis remplir celle du bas et enfin les deux du milieu, par exemple.

Voir aussi

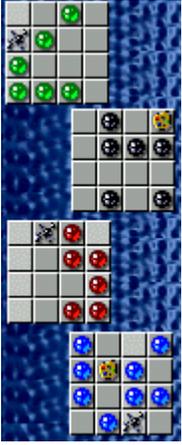
[Règles du jeu \(utilisation de la souris\)](#)

[Objectifs](#)

[Écran du jeu](#)

[Conseils et stratégies](#)

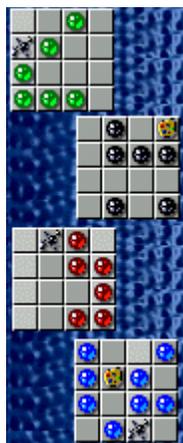
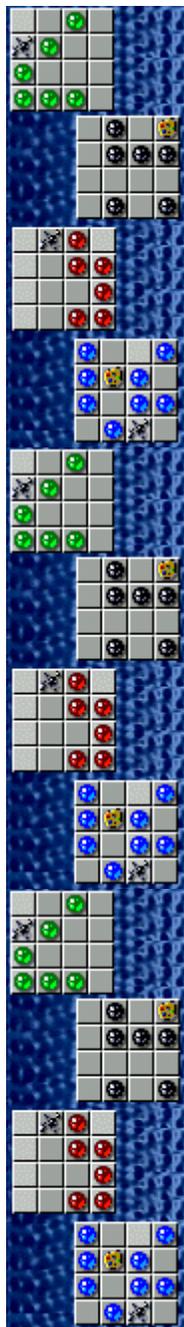
[Commencer une partie, faire une pause et quitter](#)





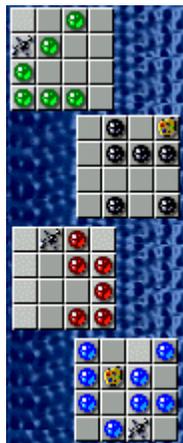
Commencer une partie, faire une pause et quitter

Commencer une partie



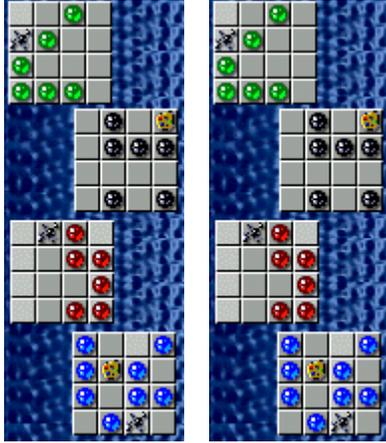
Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Nouveau** ou appuyez sur **F2**.

Faire une pause



Dans la **barre de menus**, cliquez sur le menu **Pause!** ou appuyez sur **F3**. Cliquez sur **Action!** pour reprendre le jeu.

Quitter le jeu



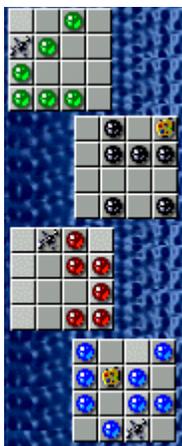
Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Quitter**.

Voir aussi

[Règles du jeu \(utilisation de la souris\)](#)

[Règles du jeu \(utilisation du clavier\)](#)

[Options du jeu](#)



Conseils et stratégies

- Efforcez-vous de maintenir la grille supérieure aussi petite que possible. Plus elle contiendra de colonnes, plus vous aurez de difficultés à la déplacer et à insérer les colonnes que vous souhaitez.
- Évitez les situations dans lesquelles les 4 grilles inférieures ont besoin de la même pièce pour être remplies. Plus ces pièces manquantes seront variées, plus vous aurez de chances qu'elles apparaissent dans la grille supérieure.
- Si vous voulez changer la couleur d'une boule, insérez une palette de peinture  dessus. La boule adoptera la couleur dominante dans la grille.
- Si vous voulez supprimer une boule, insérez une tache  dessus. La boule disparaîtra.
- Finty Flush comporte une infinité de niveaux. Vous pouvez changer le niveau de démarrage au lieu de commencer au début. En fonction du niveau de démarrage, vous devrez jouer avec un certain nombre de couleurs, ainsi qu'avec des taches, des palettes de peinture et des colonnes mixtes qui apparaîtront dans la grille supérieure.

Voir aussi

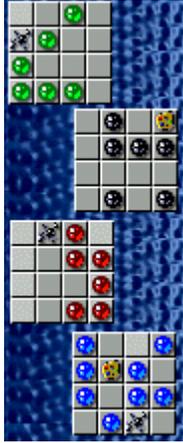
[Règles du jeu \(utilisation de la souris\)](#)

[Règles du jeu \(utilisation du clavier\)](#)

[Écran du jeu](#)

[Score](#)





Score

- Vous gagnez des points chaque fois que vous insérez des boules dans la grille inférieure. Les points s'affichent dans la case Score et dans la case Square.
- Les points correspondant à chaque grille inférieure sont séparés. Cliquez sur chaque carré pour voir les points accumulés sur cette grille.
- Lorsque vous remplissez une grille inférieure, la grille se vide et les points obtenus s'ajoutent dans la case Score.

Remarque : Si vous essayez d'insérer une boule dans un espace occupé d'une grille inférieure et si vous n'avez aucun point de bonus, vous perdez tous les points enregistrés dans la case Square correspondant à ce carré. Vous ne perdez pas les points enregistrés dans la case Score.

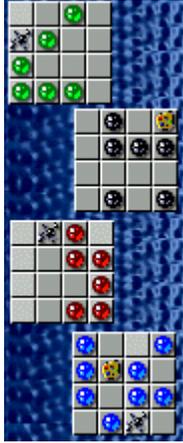
Comptage des points

$[\text{Niveau \#}] \times [\text{Vitesse (1=Facile; 2=Moyenne; 3=Difficile; 4=Défi)}] \times [\text{Multiplicateur (décrit ci-dessous)}] = \text{points/boule insérée}$

Le multiplicateur est strictement supérieur à 1 ou $(10 - \# \text{ de colonnes dans la grille supérieure})$.

Exemple : Si vous jouez au niveau 2, vitesse Difficile (Difficile = 3) et comptez 3 colonnes dans la grille supérieure, vous obtenez 42 points pour chaque boule insérée.





Options du jeu

Vous pouvez personnaliser les options du jeu en augmentant le niveau de difficulté du jeu, en modifiant le niveau de départ, en changeant le nom apparaissant par défaut dans la liste des **meilleurs scores** et en activant, ou désactivant, les cases à cocher Fond sonore et Effets sonores. Vous pouvez également personnaliser le jeu pour qu'il vous demande systématiquement votre nom lorsque vous avez réalisé un score élevé, pour qu'il remette les meilleurs scores à zéro et qu'il (dés)active les fonctions Aide succincte et Astuces.

Cliquez sur l'option de votre choix :

[Changer le niveau de difficulté](#)

[Changer le niveau de démarrage](#)

[Changer le nom du joueur par défaut](#)

[Activer/désactiver le fond sonore](#)

[Activer/désactiver les effets sonores](#)

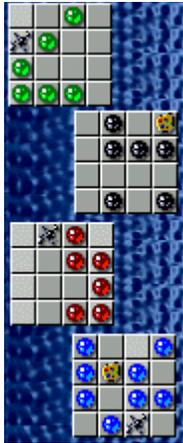
[Activer/désactiver l'option Demander le nom du joueur](#)

[Remettre à zéro les meilleurs scores](#)

[Activer/désactiver l'aide succincte](#)

[Activer/désactiver les astuces](#)





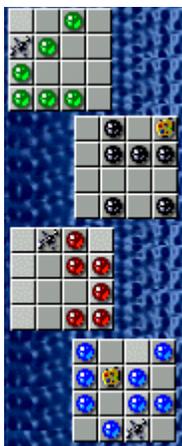
Changer le niveau de difficulté du jeu

- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la zone **Difficulté** de la boîte de dialogue **Options de Finty FLush**, choisissez **Facile**, **Moyenne**, **Difficile** ou **Défi**. Changer la difficulté du jeu signifie changer la vitesse à laquelle les colonnes de la grille supérieure apparaissent.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Changer le niveau de démarrage

Finty Flush comporte une infinité de niveaux. Vous pouvez sélectionner indifféremment un niveau de 1 à 10 pour commencer. Chaque fois que vous sélectionnez manuellement un niveau, le jeu redémarre et votre score revient à zéro.

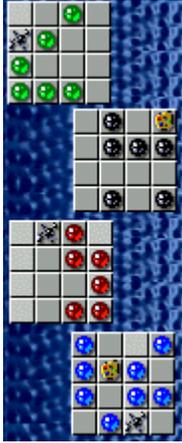
- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la zone **Niveaux** de la boîte de dialogue **Options de Finty Flush**, cliquez sur les flèches de direction haut et bas pour modifier le niveau de démarrage du jeu. En fonction du niveau de démarrage, vous devrez jouer avec un certain nombre de couleurs, ainsi qu'avec des taches, des palettes de peinture et des colonnes mixtes qui apparaîtront dans la grille supérieure.

Une nouvelle caractéristique apparaît à chaque niveau jusqu'au niveau 7.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Nouvelles caractéristiques

Niveau 1: Une couleur de balle dans la grille supérieure.

Niveau 2: Deux couleurs de balle dans la grille supérieure.

Niveau 3: Trois couleurs de balle dans la grille supérieure.

Niveau 4: Quatre couleurs de balle dans la grille supérieure.

Niveau 5: Palettes de peinture apparaissant dans la grille supérieure.

Niveau 6: Taches apparaissant dans la grille supérieure.

Niveau 7: Boules, palettes de peinture et taches apparaissent ensemble dans la grille supérieure.

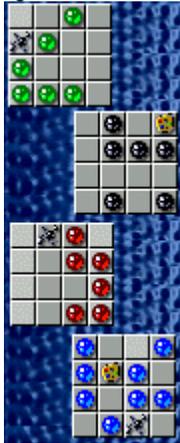


Tache

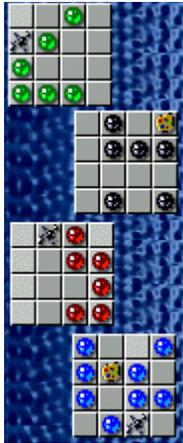
Si vous voulez supprimer une boule, insérez une tache  sur la boule. La boule disparaîtra.

Palette de peinture

Si vous voulez changer la couleur d'une boule, insérez une



palette de peinture dessus. La boule adoptera la couleur dominante dans la grille.



Changer le nom du joueur par défaut

Vous pouvez modifier le nom qui apparaît par défaut dans la liste des **meilleurs scores**.

- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Saisissez votre nom dans la zone **Veillez saisir votre nom** de la boîte de dialogue **Options de Finty Flush**.

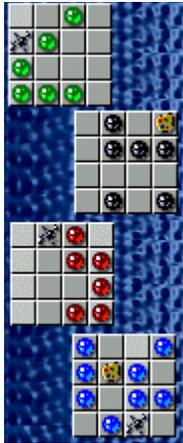
Voir aussi

[Options du jeu](#)

[Demander le nom du joueur](#)







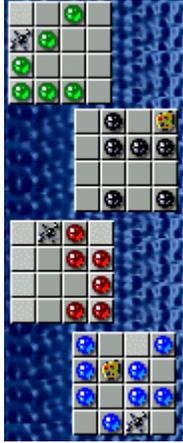
Activer/désactiver le fond sonore

- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Options de Finty Flush**, cochez la case **Fond sonore**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





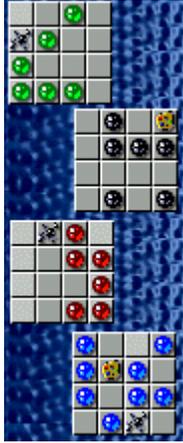
Activer/désactiver les effets sonores

- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Options de Finty Flush**, cochez la case **Effets sonores**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Activer/désactiver l'option Demander le nom du joueur

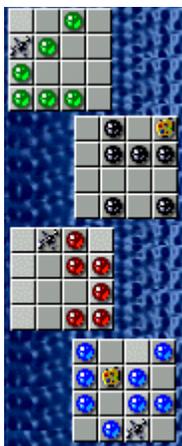
Vous pouvez décider que votre nom apparaisse automatiquement dans la liste des **meilleurs scores** ou que votre nom soit saisi chaque fois que vous réalisez un score élevé.

- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Options de Finty Flush**, sélectionnez la case à cocher **Demander le nom du joueur** si vous souhaitez saisir un nom chaque fois que vous avez réalisé un score élevé. Désactivez la case à cocher si vous souhaitez que votre nom apparaisse automatiquement dans la liste des **meilleurs scores**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Remettre à zéro les meilleurs scores

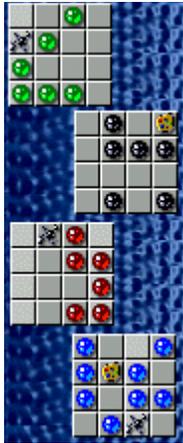
Lorsque vous rétablissez la liste des **meilleurs scores**, tous les scores qui y figurent sont remis à zéro.

- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Meilleurs scores**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Meilleurs scores sur Finty Flush**, cliquez sur **Rétablir**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Activer/désactiver l'aide succincte

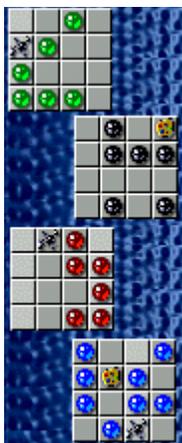
L'aide succincte vous donne de brèves instructions sur le jeu, notamment sur les rubriques Objectifs et Règles du jeu.

- 1 Dans le menu ? (**Aide**), cliquez sur **Aide succincte**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Aide succincte de Finty Flush**, cochez la case **Ne pas afficher l'aide succincte au démarrage**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Activer/désactiver les astuces

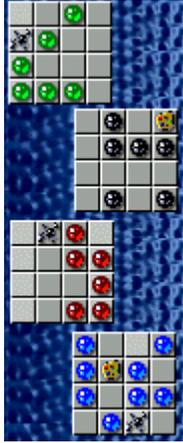
Les astuces fournissent des informations rapides sur les éléments-clés du jeu au fur et à mesure qu'ils apparaissent ainsi qu'à chaque changement de niveau.

- 1 Dans le menu ? (**Aide**), cliquez sur **Afficher les astuces**.
- 2 Lorsque la commande **Afficher les astuces** est cochée, les astuces seront affichées durant la partie. Dans le cas contraire, les astuces ne seront pas affichées.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Remerciements

Mir-Dialogue

Chef de projet : Valeri Mirantsev

Concept : Alexey Chudochkin

Producteur : Andrey Novikov

Responsable de la programmation : Nickolay Reshetnyak

Programmeurs : Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk

Direction artistique : Marina Lenskaya

Compositeur en chef : Igor Krasilnikov

Responsable des tests logiciels : Yury Romanchuk

Support technique : Sergey Pshenichnikov

Microsoft

Producteur : Zachary M. Drake

Concepteur du jeu : Alexey Pajitnov

Responsable de la planification : Heather Burgess

Chef de produit : Ann Martinson

Responsable de la localisation du produit : Laurence K. Smith

Responsable du support technique : Steven Kastner

Responsables des tests logiciels : Steve Sanford, Matt Gradwohl, Eric Spunaugle

Testeurs logiciels : Brian Hunt, Paul H. Gradwohl, Sean Kellogg

Coordonnateur Béta : Andy Wood

Concepteur du programme d'installation : David Shoemaker

Concepteur de l'aide en ligne : Maximilien X. Klaisner

Auteurs : Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro

Responsable éditorial : Amy Robison



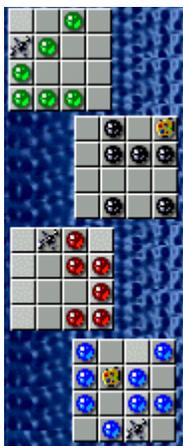
Direction artistique : Jennifer Epps

Spécialiste Coffret à bijoux : Chris Lassen

Spécialiste icônographie : Connie Braat

Spécialiste utilisation : Sean Draine

Direction : Stuart Moulder, Brian Bennink, Jo Tyo, Craig Henry, Ed Ventura



Support technique

Pour toute assistance technique, veuillez contacter le fabricant de votre ordinateur. Les coordonnées de votre service technique se trouvent dans le manuel accompagnant votre ordinateur.



