



fringes

Objectifs

Débarrassez-vous des cordes en les dénouant. Elles disparaissent lorsqu'elles ne comportent plus de noeuds. Lorsque toutes les cordes ont disparu, vous passez à l'écran suivant.

La barre coulissante horizontale pousse les noeuds vers le bas. Le jeu se termine lorsque un noeud atteint le bas de l'écran.

Voir aussi

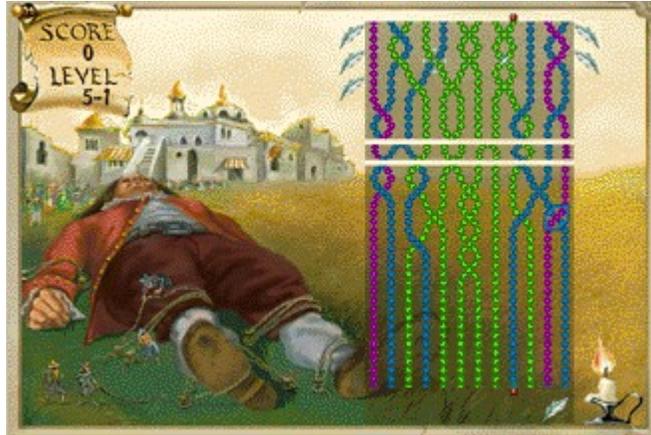
[Règles du jeu](#)

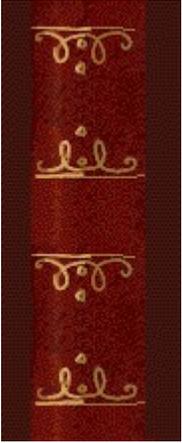




fringes

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





Score (Score) et Level (Niveau)

Votre score actuel et le niveau que vous avez choisi.

Chaque niveau comprend 3 écrans. Il existe au total 9 niveaux, plus des niveaux de bonus (ceux-ci ne comprennent qu'un écran). Par exemple, lorsque vous lisez Level 2-3, cela signifie que vous êtes au niveau 2, écran 3.

Cordes

Débarrassez-vous des cordes en les dénouant. Lorsque toutes les cordes ont disparu, vous passez à l'écran suivant de ce niveau.

Curseur

Déplacez le curseur latéralement à l'aide des touches de direction **GAUCHE** et **DROITE**. Pour défaire les noeuds, appuyez sur la **barre d'espace**, ou utilisez la touche de direction **HAUT**, lorsque le curseur se trouve sur un noeud. Chaque fois que vous faites ou défaites un noeud, le curseur change d'orientation et de couleur. L'orientation et la couleur du curseur indiquent le type de noeud que vous pouvez défaire.

Le curseur bleu vous oriente vers la droite  et permet de défaire les noeuds dont la corde de droite est au premier plan .

Le curseur rouge vous oriente vers la gauche  et permet de défaire les noeuds dont la corde de gauche est au premier plan .

Les deux types de curseur permettent de défaire les noeuds de même couleur.

Barre coulissante horizontale

La barre coulissante horizontale repousse les noeuds vers le bas de l'écran. Plus le niveau de jeu est élevé, plus la barre descend vite. Le jeu se termine lorsque un noeud atteint le bas de l'écran.

Bonus

Les bonus apparaissent sous forme de petites icônes sur le côté de l'aire de jeu. Les bonus peuvent être utilisés pour défaire les noeuds que vous ne pouvez plus défaire. Pour obtenir des points de bonus, défaites les noeuds  qui scintillent.

Bougie



Saisissez l'occasion de supprimer une corde du jeu pendant que la bougie brûle à l'écran. Reliez la corde au sommet de laquelle se trouve un point rouge 🟠 au point rouge situé à la base en nouant ou dénouant la corde jusqu'à ce qu'elle relie les deux points.

Points rouges

Saisissez l'occasion de supprimer une corde du jeu pendant que la bougie brûle à l'écran. Reliez la corde au sommet

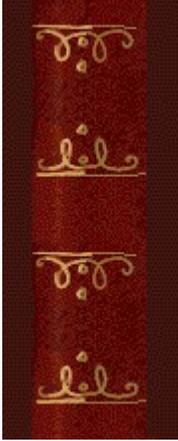


de laquelle se trouve un point rouge jusqu'à ce qu'elle relie les deux points. au point rouge situé à la base en nouant ou dénouant la corde

Pistolet

Le pistolet vous indique la direction du noeud que vous pouvez faire ou défaire.

Lorsque le pistolet pointe vers la gauche , vous ne pouvez que défaire les noeuds dont la corde de gauche est au



premier plan , ou créer un noeud dont la corde droite est au premier plan.

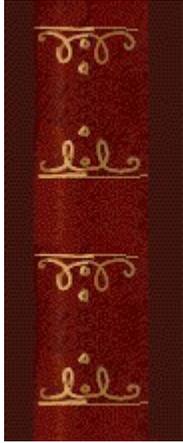
Lorsque le pistolet pointe vers la droite , vous ne pouvez que défaire les noeuds dont la corde de droite est au



premier plan , ou créer un noeud dont la corde gauche est au premier plan.

Noeud scintillant

Défaire les noeuds scintillants vous permet d'accumuler des points de bonus.



Règles du jeu

Débarrassez-vous des cordes en les dénouant.

- Utilisez les touches de direction **GAUCHE** et **DROITE** pour déplacer le curseur latéralement.
- Pour défaire un noeud, appuyez sur la **barre d'espace** ou sur la touche de direction **HAUT**.
- Le curseur doit se trouver sur un noeud pour le défaire.



- Un curseur incliné vers la droite vous permet de défaire les noeuds dont la



corde de droite se trouve au premier plan



- Un curseur incliné vers la gauche vous permet de défaire les noeuds dont



la corde de gauche se trouve au premier plan

- Les deux types de curseur permettent de défaire les noeuds de même couleur. Supprimez toutes les cordes pour passer à l'écran suivant. Le jeu se termine lorsque un noeud atteint le bas de l'écran.

Conseils

- Si vous ne parvenez pas à défaire un noeud, essayez d'en nouer ou d'en dénouer un autre, puis revenez au premier noeud. Chaque fois que vous nouez ou dénouez, le curseur change d'orientation. Vous pouvez également défaire des noeuds que vous ne pouvez pas atteindre grâce au bonus que vous avez obtenu en défaisant des noeuds scintillants.
- Vous ne pouvez déplacer le curseur que latéralement. Le curseur se place automatiquement dans le sens de la hauteur sur ou sous un noeud selon qu'il est autorisé à nouer ou à dénouer.

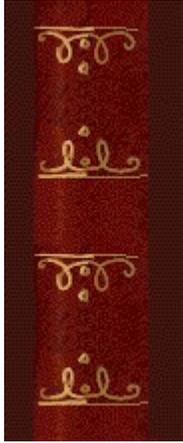
Voir aussi

[Objectifs](#)

[Écran du jeu](#)

[Conseils et stratégies](#)

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



Utiliser un bonus

Les bonus permettent de dénouer.

- 1 Placez le curseur sous un noeud que vous ne pouvez pas défaire et appuyez sur la touche **TABULATION** ou sur la touche de direction **BAS**. Le curseur change alors d'orientation et vous autorise à dénouer.
- 2 Vérifiez bien que le curseur se trouve sur le noeud que vous voulez défaire, et appuyez sur la **barre d'espacement**. La touche **TABULATION** seule ne vous permet pas de défaire un noeud.

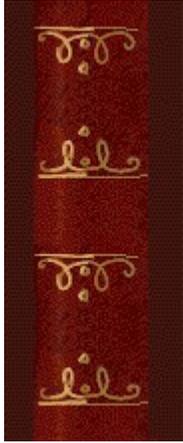


- Accumulez des points de bonus en défaisant des noeuds scintillants
- Les bonus apparaissent sous forme de petites icônes sur le côté de l'aire de jeu.

Voir aussi

[Conseils et stratégies](#)





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**.

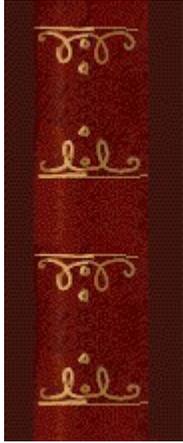
Voir aussi

[Règles du jeu](#)

[Options du jeu](#)







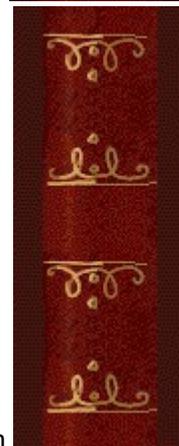
Conseils et stratégies

Surveillez bien l'inclinaison et la couleur du curseur, le sens du noeud et la couleur des cordes.

- Vous ne pouvez déplacer le curseur que latéralement. Le curseur se place automatiquement dans le sens de la hauteur sur ou sous un noeud selon qu'il est autorisé à nouer ou à dénouer.
- L'orientation et la couleur du curseur indiquent le type de noeud que vous pouvez défaire.



- Le curseur bleu vous oriente vers la droite et permet de défaire les noeuds



dont la corde de droite est au premier plan



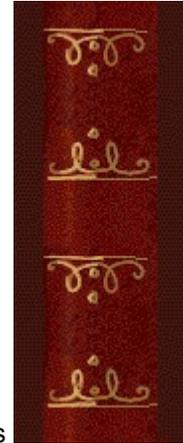
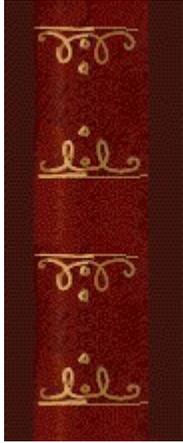
- Le curseur rouge vous oriente vers la gauche et permet de défaire les

noeuds dont la corde de gauche est au premier plan

- Les deux types de curseur permettent de défaire les noeuds de même couleur. Si vous ne parvenez pas à défaire un noeud, essayez d'en nouer ou d'en dénouer un autre, puis revenez au premier noeud.

- L'orientation du curseur change chaque fois que vous faites ou défaites un noeud. Par exemple, si vous voulez défaire un noeud dont la corde de droite est au premier plan alors que le curseur est rouge et incliné vers la gauche, il vous faudra faire ou défaire un noeud dont la corde de gauche est au premier plan au préalable.
- Lorsque vous formez des noeuds, essayez d'utiliser des cordes de même couleur. Vous pourrez toujours y revenir et défaire un noeud quelle que soit l'orientation du curseur.
- Essayez dans un premier temps de défaire des noeuds qui impliquent des cordes de couleurs différentes. Les cordes de même couleur seront plus nombreuses à la fin et il vous sera plus facile de trouver des noeuds à défaire, quelle que soit l'orientation du curseur.

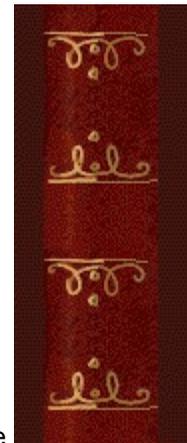
Utilisez vos bonus pour défaire des noeuds.



- Pour obtenir des points de bonus, défaites les noeuds qui scintillent.
- Les bonus apparaissent sous forme de petites icônes sur le côté de l'aire de jeu.
- Placez le curseur sous un noeud que vous voulez défaire et appuyez sur la touche **TABULATION** ou sur la touche de direction **BAS**. Le curseur change alors d'orientation. Pour défaire un noeud, appuyez sur la **barre d'espace**. La touche **TABULATION** seule ne vous permet pas de défaire un noeud.
- Chaque bonus obtenu vaut 30 points, mais n'essayez pas de thésauriser – n'hésitez pas à les utiliser pour rester en vie !



Saisissez l'occasion de supprimer une corde du jeu pendant que la bougie brûle à l'écran.



- Reliez la corde au sommet de laquelle se trouve un point rouge au point rouge situé à la base en nouant ou dénouant la corde jusqu'à ce qu'elle relie les deux points.

Lorsqu'un pinceau  apparaît, vous pouvez appuyer sur la touche **ENTRÉE** pour changer la combinaison de couleurs des cordes. Cela peut vous être très utile lorsque le curseur ne vous permet pas d'agir sur les noeuds de ces cordes.

- Soyez prudent dans l'utilisation des pinceaux. Si, par exemple, les cordes sont de la même couleur, changer la combinaison des couleurs risque de rendre le jeu plus difficile au lieu de le simplifier.

Fringer comporte 9 niveaux, plus des niveaux de bonus. Chaque niveau (sauf les niveaux de bonus) comportent 3 écrans. Vous pouvez changer le niveau de démarrage au lieu de commencer au début. Plus le niveau est élevé, plus il y a de couleurs différentes pour les cordes et plus la barre coulissante horizontale descend vite.

Voir aussi

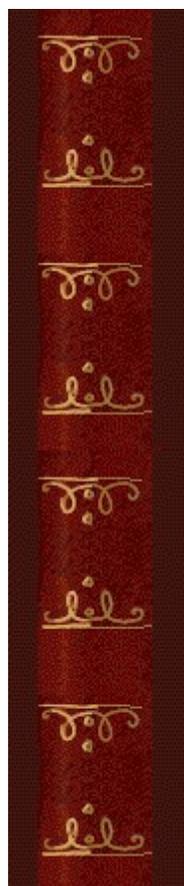
[Règles du jeu](#)

[Écran du jeu](#)

[Score](#)

لله
لله

لله
لله
لله
لله
لله
لله



Score

Vous marquez des points lorsque vous éliminez des cordes et lorsque vous terminez un niveau. Les bonus inutilisés valent 30 points chacun à la fin du jeu.

Points par corde éliminée

La valeur des cordes s'accroît aux niveaux supérieurs et lorsque le nombre de cordes de couleurs différentes sur l'aire de jeu augmente.

Niveau	Corde 1 couleur	Cordes 2 couleurs	Cordes 3 couleurs	Cordes 4 couleurs	Cordes 5 couleurs
1	10 points	20	30	40	50
2	15 points	25	35	45	55
3	20 points	30	40	50	60
4	25 points	35	45	55	65
5	30 points	40	50	60	70
6	35 points	45	55	65	75
7	40 points	50	60	70	80
8	50 points	60	70	80	90
9	60 points	70	80	90	100
Niveaux de bonus	70 points	80	90	100	110

Niveau	Écran 1	Écran 2	Écran 3
1	100	150	200
2	200	300	400
3	300	450	600
4	400	600	800
5	500	750	1000
6	600	900	1200
7	700	1050	1400
8	800	1200	1600
9	900	1350	1800
1er bonus	2000	Un seul écran par niveau de bonus	
2ème bonus	3000	"	
3ème bonus	4000	"	
4ème bonus	5000	"	
5ème bonus	6000	"	
6ème bonus	7000	"	
7ème bonus	8000	"	



Options du jeu

Vous pouvez personnaliser les options du jeu en modifiant le niveau de départ, en ajoutant le nom d'un joueur et en activant, ou désactivant, les cases à cocher Fond sonore et Effets sonores. Vous pouvez également remettre les meilleurs scores à zéro et activer ou désactiver les fonctions Aide succincte et Astuces.

Cliquez sur l'option de votre choix :

[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](#)

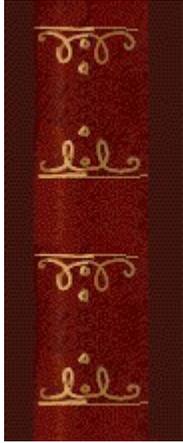
[Remettre à zéro les meilleurs scores](#)

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

[Activer/désactiver les astuces](#)







Changer le niveau de démarrage

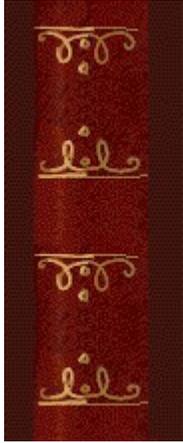
Fringer comporte 9 niveaux, plus des niveaux de bonus. Chaque niveau comporte 3 écrans, sauf les niveaux de bonus qui n'en comportent qu'un seul.

- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la zone **Niveaux** de la boîte de dialogue **Options de Fringer**, cliquez sur les flèches de direction haut et bas pour modifier le niveau de démarrage du jeu. Plus le niveau est élevé, plus il y a de couleurs différentes pour les cordes et plus la barre coulissante horizontale descend vite.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





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 Fringer**. Si vous souhaitez que le même nom apparaisse automatiquement dans la liste des **meilleurs scores** chaque fois que vous réalisez un score élevé, désactivez la case à cocher **Demander le nom du joueur**. Si vous souhaitez changer le nom qui apparaît dans la liste des **meilleurs scores** chaque fois que vous réalisez un score élevé, activez la case à cocher **Demander le nom du joueur**.

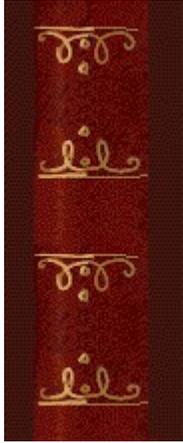
Voir aussi

[Options du jeu](#)

[Demander le nom du joueur](#)







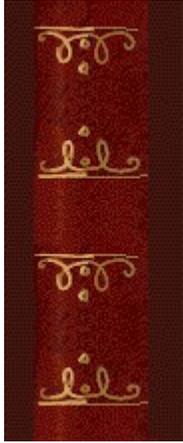
Activer/désactiver le fond sonore

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

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Activer/désactiver les effets sonores

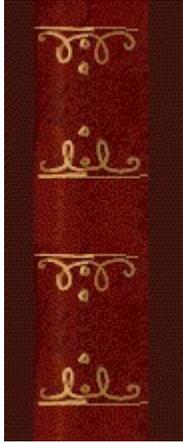
- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la boîte de dialogue **Options de Fringer**, cochez la case **Effets sonores**.

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 Fringer**, 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

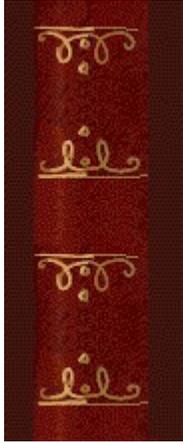
Lorsque vous rétablissez la liste des **meilleurs scores**, tous les scores qui y figurent sont remis à zéro.

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

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Activer/désactiver l'aide succincte

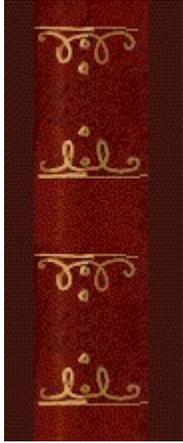
L'aide succincte vous donne de brèves instructions sur le jeu, notamment sur les rubriques Objectifs et Règles du jeu.

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

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Activer/désactiver les astuces

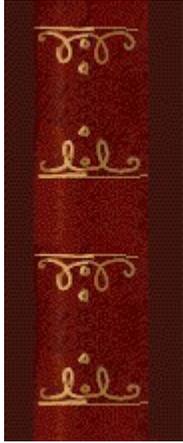
Les astuces fournissent des informations rapides sur les éléments-clés du jeu au fur et à mesure qu'ils apparaissent ainsi qu'à chaque changement de niveau.

- 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 Pajitnov, Vladimir Pokhilko

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





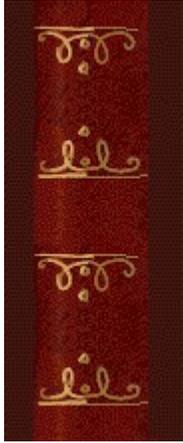
Direction artistique : Jennifer Epps

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.





