

Jewel Chase

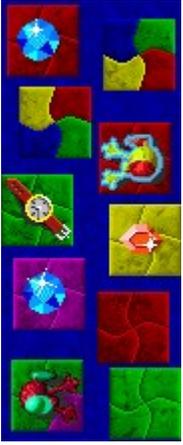


Objectifs

Utilisez les **touches de direction** pour déplacer votre voleur (le voleur en jaune au chapeau rouge) autour des différentes salles et dérober tous les objets de valeur. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à emprunter la porte rouge pour passer au niveau suivant. Le jeu se termine lorsque l'autre voleur s'échappe en premier.

Voir aussi

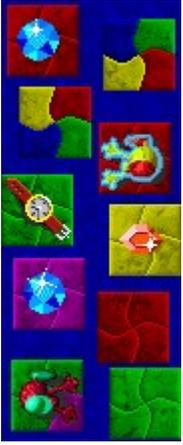
[Règles du jeu](#)



Jewel Chase

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





Score

Votre score actuel. En mode Apprentissage, le score est remis à zéro à chaque niveau.

Level (Niveau)

Le niveau de jeu que vous avez choisi. Plus le niveau est élevé, plus l'aire de jeu devient complexe.

Portes verrouillées

Les portes verrouillées vous empêchent de dérober des objets de valeur. Pour les déverrouiller, ramassez les clés, les interrupteurs et les bombes.

Clés, interrupteurs et bombes

Les clés vous permettent de déverrouiller les portes à verrou, les interrupteurs les portes à bouton et les bombes les portes blindées.

Diamant

Le diamant est la pierre la plus précieuse. Le diamant rapporte un nombre de points différent selon le niveau de difficulté : Apprentissage - 30; Facile - 30; Moyenne - 60; Difficile - 90.

Émeraude

L'émeraude rapporte un nombre de points différent selon le niveau de difficulté : Apprentissage - 25; Facile - 25; Moyenne - 50; Difficile - 75.

Rubis

Le rubis rapporte un nombre de points différent selon le niveau de difficulté : Apprentissage - 20; Facile - 20, Moyenne - 40; Difficile - 60.

Dollar

Les billets rapportent un nombre de points différent selon le niveau de difficulté : Apprentissage - 10; Facile - 10, Medium - 20; Difficile - 30.

Montre

La montre rapporte un nombre de points différent selon le niveau de difficulté : Apprentissage - 5; Facile - 5, Moyenne - 10; Difficile - 15.

Réveil

Le réveil rapporte un nombre de points différent selon le niveau de difficulté : Apprentissage - 3; Facile - 3, Moyenne - 6; Difficile - 9.

Pièce d'or

Les pièces d'or rapportent un nombre de points différent selon le niveau de difficulté : Apprentissage - 2; Facile - 2, Moyenne - 4; Difficile - 6.

Pièce d'argent

Les pièces d'argent rapportent un nombre de points différent selon le niveau de difficulté : Apprentissage - 1; Facile - 1, Moyenne - 2; Difficile - 3.

Voleur rouge

Le voleur rouge au chapeau vert est votre adversaire. Ne le laissez pas s'échapper par la porte rouge avant vous. Si tel était le cas, vous perdriez la partie.

Voleur jaune

Vous êtes le voleur jaune au chapeau rouge. Dérobez autant d'objets de valeurs que vous pouvez, puis échappez-vous par la porte rouge pour accéder au niveau suivant et ce avant votre adversaire.

Porte rouge

Tous les objets de valeurs doivent avoir été dérobés avant qu'un des deux voleurs ne s'échappe par la porte rouge. Vous devez devancer votre adversaire pour accéder au niveau suivant.

Tuiles multicolores

Les tuiles multicolores vous permettent d'accéder aux tuiles de différentes couleurs.

Bulles bloquantes

Les bulles bloquantes apparaissent sur l'aire de jeu à certains niveaux pour vous barrer le passage. Contournez-les ou attendez qu'elles libèrent le passage.



Règles du jeu

L'écran du jeu Jewel Chase est parsemé de différents objets de valeur, de portes verrouillées et de leur clé, de deux voleurs, dont votre adversaire, et d'une porte rouge. Pour plus d'informations sur l'écran du jeu, reportez-vous à la rubrique [Écran du jeu](#).

- Utilisez les **touches de direction** pour déplacer le voleur au chapeau rouge autour des différentes salles et dérober tous les objets de valeur.
- Les déplacements ne sont possibles que sur les cases de même couleur. Si vous êtes bloqué par une case de couleur différente, vous sautez automatiquement par-dessus pour retomber sur la première case de la couleur que vous venez de quitter.
- Pour changer de couleur, rendez-vous sur une case multicolore.
- Si vous êtes bloqué par une porte verrouillée, utilisez une clé, un interrupteur ou une bombe pour la déverrouiller.
- Une fois tous les objets de valeur dérobés, échappez-vous par la porte rouge. Ne vous laissez pas devancer par l'autre voleur. Si tel était le cas, vous perdriez la partie.

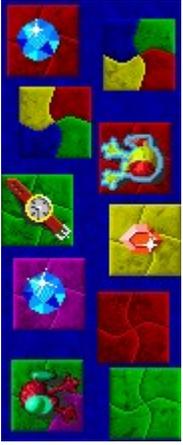
Voir aussi

[Objectifs](#)

[Écran du jeu](#)

[Conseils et stratégies](#)

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





Conseils et stratégies

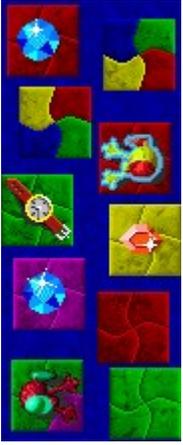
- Entraînez-vous en mode Apprentissage pour vous familiariser avec les différentes stratégies avant de rencontrer l'autre voleur en mode Tournoi.
- Dès le début du jeu, choisissez la couleur des tuiles qui propose les objets de plus grandes valeur de manière à emmagasiner autant de points que possible.
- Attendez que le voleur se soit éloigné de la porte rouge avant de ramasser les derniers objets. S'il passe la porte avant vous, vous avez perdu.
- Si vous considérez que passer au niveau supérieur est plus important que le nombre de points accumulés, vous pouvez vous contenter d'attendre près de la porte rouge que l'autre voleur ait fini de ramasser tous les objets. Vous êtes sûr à ce moment-là de sortir avant lui !
- Jewel Chase comporte 49 niveaux. Vous pouvez changer le niveau de démarrage au lieu de commencer au début. Plus le niveau est élevé, plus l'aire de jeu est complexe.

Voir aussi

[Règles du jeu](#)

[Écran du jeu](#)

[Score](#)



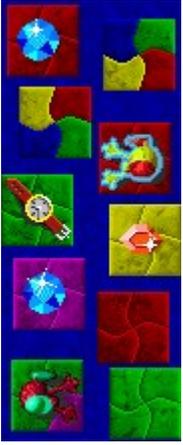
Jewel Chase




Score

Ce tableau indique le nombre de points que vous gagnez lorsque vous dérobez les différents objets de valeur. En mode Apprentissage, vous pouvez gagner des points mais votre score est remis à zéro à chaque niveau. Les meilleurs scores ne sont pas comptabilisés. De même, vous n'êtes pas en concurrence avec l'autre voleur.

		Apprentissage/Facile	Moyenne	Difficile
Diamant		30	60	90
Émeraude		25	50	75
Rubis		20	40	60
Dollar		10	20	30
Montre		5	10	15
Réveil		3	6	9
Pièce d'or		2	4	6
Pièce d'argent		1	2	3





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.

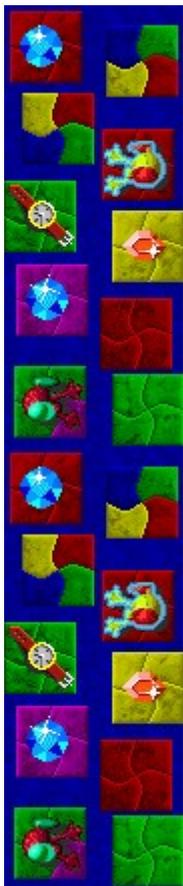
Quitter le jeu

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

Voir aussi

[Règles du jeu](#)

[Options du jeu](#)







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 Jewel Chase**, choisissez **Apprentissage**, **Facile**, **Moyenne** ou **Difficile**. En mode Apprentissage, vous n'avez pas d'adversaire.

Plus la difficulté est grande, plus la vitesse de déplacement de l'autre voleur autour des différentes salles est grande.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Changer le niveau de démarrage

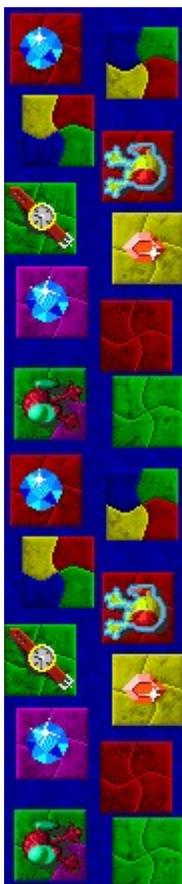
- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la zone **Niveaux** de la boîte de dialogue **Options de Jewel Chase**, cliquez sur les flèches de direction haut et bas pour modifier le niveau de démarrage du jeu. Jewel Chase comporte 49 niveaux. Plus le niveau est élevé, plus l'aire de jeu est complexe.

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 Jewel Chase**. 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](#)



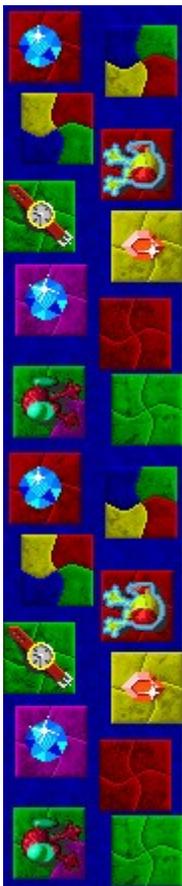


Activer/désactiver le fond sonore

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

Voir aussi

[Options du jeu](#)





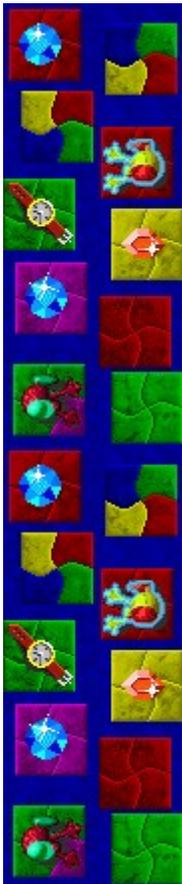


Activer/désactiver les effets sonores

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

Voir aussi

[Options du jeu](#)







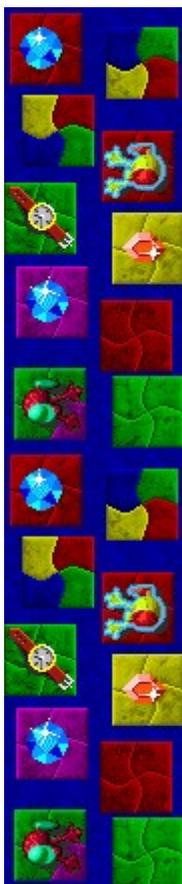
Activer/désactiver l'option Demander le nom du joueur

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 Jewel Chase**, 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](#)







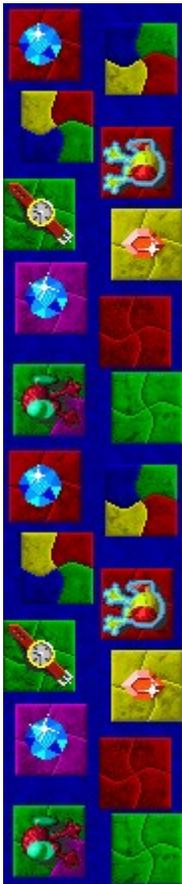
Remettre à zéro les meilleurs scores

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 Jewel Chase**, cliquez sur **Rétablir**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)







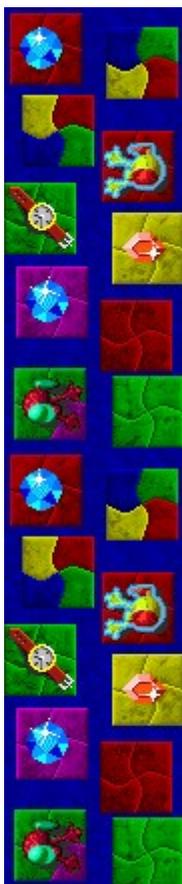
Activer/désactiver l'aide succincte

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 Jewel Chase**, cochez la case **Ne pas afficher l'aide succincte au démarrage**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)







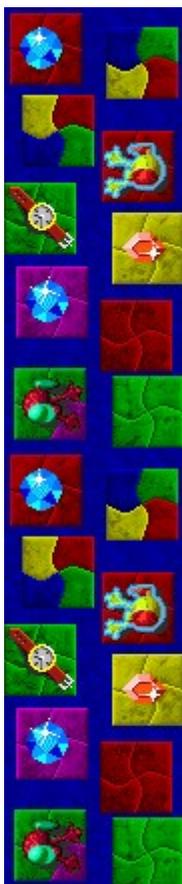
Activer/désactiver les astuces

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.

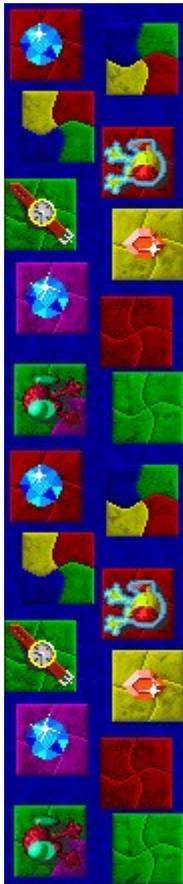
- 1 Dans le menu ? (**Aide**), cliquez sur **Afficher les astuces**.
- 2 Lorsque la commande **Afficher les astuces** est cochée, les astuces seront affichées durant la partie. Dans le cas contraire, les astuces ne seront pas affichées.

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



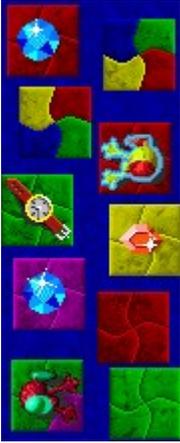
Direction artistique : Jennifer Epps

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.

