



Objectifs

Reproduisez des créatures pure race à partir d'animaux mutants. Regroupez-les ensuite dans la bulle de verre située en bas de l'écran. Pour passer au niveau suivant, réunissez le nombre d'animaux indiqué sur la fiole en bas à gauche de l'écran. Cliquez sur le bouton du *Guide de Unmixed Genetics* dans l'angle inférieur gauche de l'écran pour voir à quoi doit ressembler un animal de race pure. Le jeu est terminé lorsque la zone d'attente en haut de l'écran est pleine d'animaux.

Voir aussi

[Règles du jeu](#)







Zone d'attente

C'est la zone où les animaux attendent avant la reproduction. Le jeu est terminé lorsque cette zone d'attente est pleine d'animaux.

Tubes à essai

Organisez la reproduction des animaux dans les tubes à essai. Utilisez la souris pour placer 3 animaux côte-à-côte dans un tube, puis à l'aide du bouton droit de la souris, cliquez sur l'animal du milieu pour que les deux autres se reproduisent.

Tube électrique

Cliquez sur le tube électrique pour ajouter des animaux dans la zone d'attente.

Guide de Unmixed Genetics

Reportez-vous au *Guide de Unmixed Genetics* pour voir à quoi ressemble un animal de race pure.

Fiole de récupération

Indique le décompte du nombre d'animaux que vous devez réunir avant de passer au niveau suivant.

Bulle de verre

Regroupez les créatures pure race que vous avez créées dans la bulle de verre.

Score

Votre score actuel et le niveau sélectionné.



Règles du jeu

- Utilisez la souris pour placer 3 animaux côte-à-côte dans un tube. Cliquez sur l'animal que vous voulez déplacer et faites-le glisser à l'endroit souhaité. Cliquez de nouveau pour libérer l'animal.
- À l'aide du bouton droit de la souris, cliquez sur l'animal du milieu (parmi les 3 que vous avez disposés côte-à-côte) pour que les deux autres se reproduisent.
- Les progénitures héritent des parties du corps que les 2 parents (au moins) avaient en commun.
- Les animaux peuvent se croiser 3 fois avant de disparaître.
- Deux animaux identiques ne peuvent se croiser mutuellement. Même lorsque ces animaux ont des cœurs de couleurs différentes, ils sont considérés comme identiques et ne peuvent donc pas se croiser mutuellement.
- Déplacez les créatures pure race obtenues dans la bulle de verre en bas de l'écran.

Après avoir réuni le nombre de créatures pure race spécifié sur la fiole en bas à gauche de l'écran, vous passez au niveau suivant.

Le jeu se termine lorsque la zone d'attente est pleine d'animaux.

Voir aussi

[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 **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

- Pour reproduire des créatures pure race, choisissez des animaux ayant les mêmes caractéristiques, à l'exception d'une. Si les mutations des animaux sont différentes, ils produiront des créatures pure race, car la progéniture hérite de tous les caractères que les parents ont en commun.

Exemple : Prenez 3 animaux avec un corps d'éléphant, le premier avec une tête différente, le second avec un membre supérieur différent et le troisième avec un membre inférieur différent. Ces 3 animaux donneront un éléphant pure race.

- Lorsque vous créez une créature pure race, vous n'êtes pas obligé de la placer dans la bulle de verre. Vous pouvez la réutiliser pour la reproduction de nouvelles créatures pure race.
- Le corps des animaux est divisé en 6 parties : tête, tronc, membre supérieur droit, membre supérieur gauche, membre inférieur droit et membre inférieur gauche.
- Il arrive parfois qu'un animal avec un tronc non conforme ressemble à une créature pure race ! Ne vous y trompez pas ; l'animal situé à gauche n'est pas pur, celui de droite est de race pure :



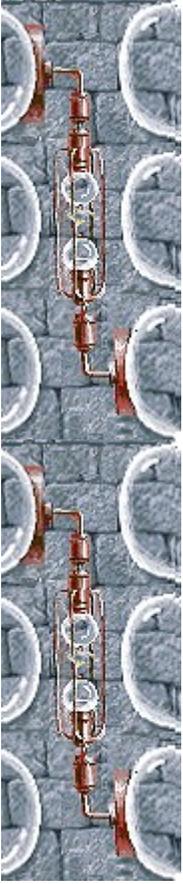
- Reportez-vous au *Guide de Unmixed Genetics* dans l'angle inférieur gauche de l'écran du jeu pour voir à quoi ressemble un animal de race pure.
- Un animal peut se croiser 3 fois avant de disparaître. Un cœur rouge signifie que l'animal a déjà été croisé une fois ; un cœur noir, deux fois. Les cœurs ne sont pas considérés comme des parties du corps - ils indiquent seulement le nombre de croisements effectués.
- Cliquez sur le tube électrique pour ajouter des animaux dans la zone d'attente.
- Mixed Genetics comporte 16 niveaux. Vous pouvez changer le niveau de démarrage au lieu de commencer au début. Aux niveaux supérieurs, les animaux de la zone d'attente ont subi davantage de mutations.

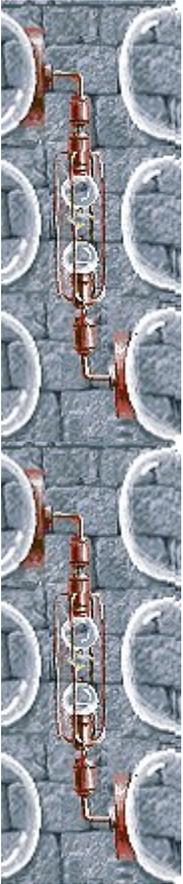
Voir aussi

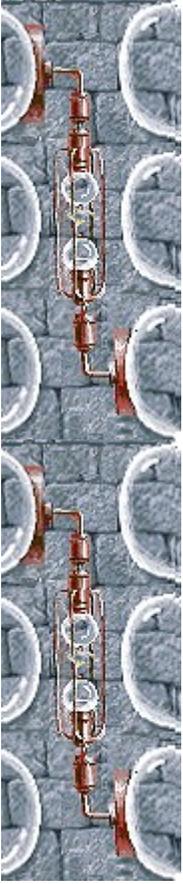
[Règles du jeu](#)

[Écran du jeu](#)

[Score](#)









Options du jeu

Vous pouvez personnaliser Mixed Genetics 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 démarrage](#)

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

[Activer/désactiver le fond sonore](#)

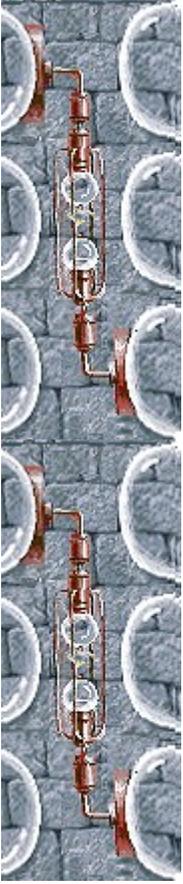
[Activer/désactiver les effets sonores](#)

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

[Remettre à zéro les meilleurs scores](#)

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

[Activer/désactiver les astuces](#)





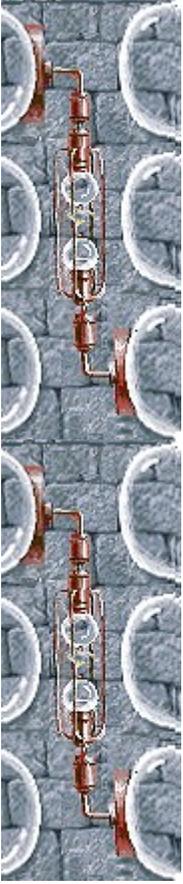
Changer le niveau de démarrage

Mixed Genetics comporte 16 niveaux. Vous pouvez démarrer à partir d'un quelconque de ces niveaux.

- 1 Dans le menu **Jeu**, cliquez sur **Options**.
- 2 Dans la zone **Difficulté** de la boîte de dialogue **Options de Mixed Genetics**, cliquez sur les flèches haut et bas pour choisir le niveau de démarrage de la partie. Plus le niveau est élevé, plus les animaux de la zone d'attente seront variés et plus ils présenteront de mutations.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





Changer le nom du joueur par défaut

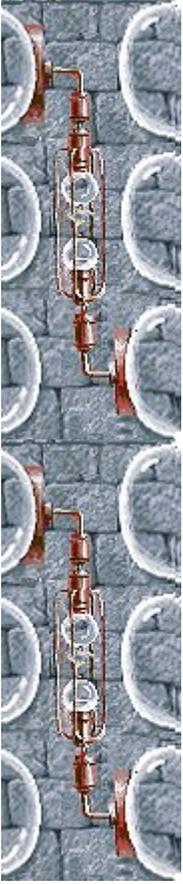
Vous pouvez changer le nom qui apparaît par défaut dans la liste des **meilleurs scores**.

- 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 Mixed Genetics**. Si vous souhaitez que ce nom apparaisse automatiquement dans la liste des **meilleurs scores** chaque fois que vous réalisez un score élevé, désactivez la case à cocher **Demandez le nom du joueur**. Sélectionnez la case à cocher si vous souhaitez modifier le nom chaque fois que vous réalisez un score élevé.

Voir aussi

[Options du jeu](#)

[Demander le nom du joueur](#)





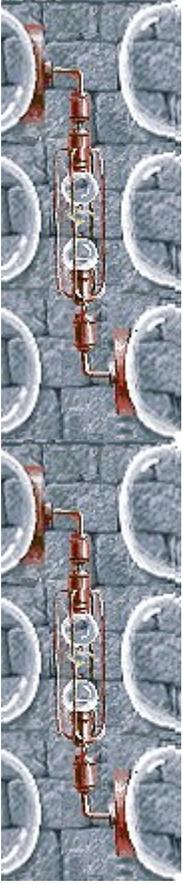
Activer/désactiver le fond sonore

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

Voir aussi

[Options du jeu](#)







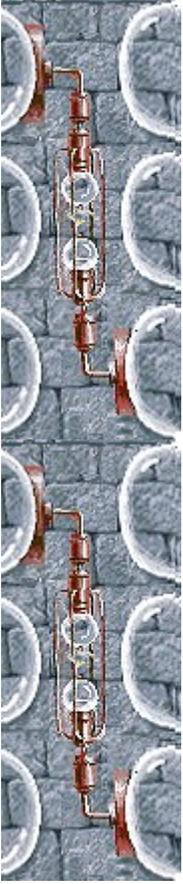
Activer/désactiver les effets sonores

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

Voir aussi

[Options du jeu](#)







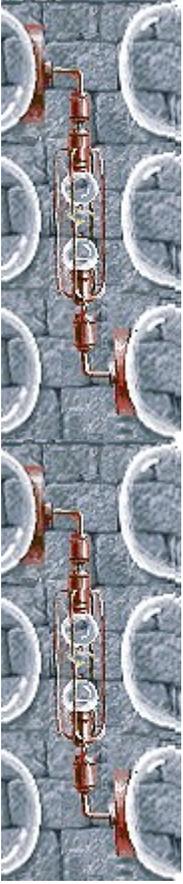
Activer/désactiver l'option Demander le nom du joueur

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 Mixed Genetics**, sélectionnez la case à cocher **Demander le nom du joueur**, si vous souhaitez saisir votre 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](#)





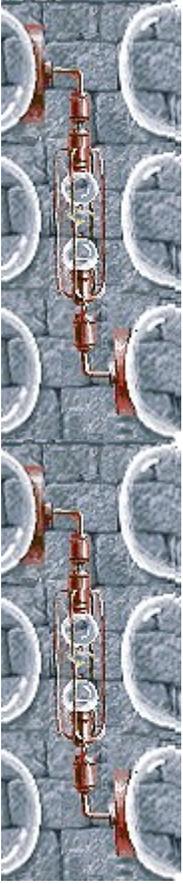
Remettre à zéro les meilleurs scores

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 Mixed Genetics**, cliquez sur **Rétablir**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





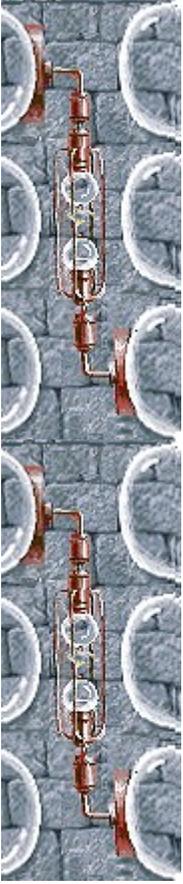
Activer/désactiver l'aide succincte

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 Mixed Genetics**, cochez la case **Ne pas afficher l'aide succincte au démarrage**.

Voir aussi

[Options du jeu](#)





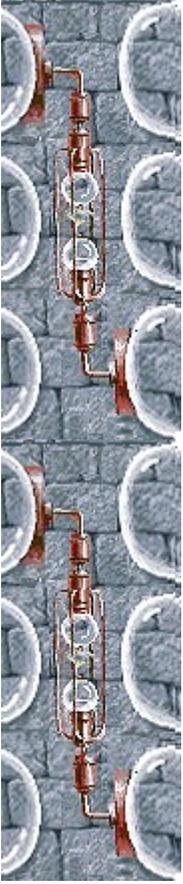
Activer/désactiver les astuces

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

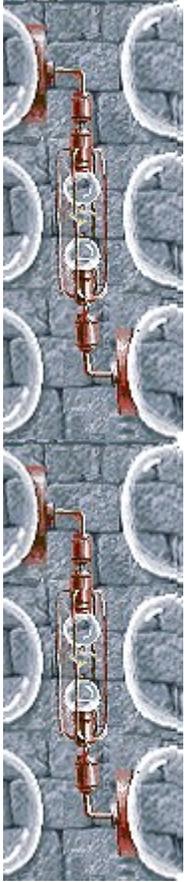
Coordonnateur Béta : Andy Wood

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.



