

Avertissement de santé

Pour votre santé, soyez sûr de prendre un repos d'environ 15 minutes pendant chaque heure de jeu. Évitez de jouer quand vous êtes fatigué ou souffrant du manque de sommeil. Jouez toujours dans une salle lumineuse. Certains éprouvent des symptômes épileptiques en regardant les lumières ou motifs clignotantes dans notre environnement quotidien. Ces personnes peuvent éprouver des saisies tout en observant des images de télévision ou jouant des jeux vidéo. Même les joueurs qui n'ont jamais eu des saisies peuvent néanmoins avoir un état épileptique non détecté. Consultez votre docteur avant le jeu des jeux vidéo si vous avez un état épileptique ou immédiatement si vous éprouvez un quelconque des symptômes suivants pendant le jeu : vertige, vision changée, muscle contractant, d'autres mouvements involontaires, perte de conscience de vos environnements, confusion mentale, et/ou convulsions.

Piraterie

La reproduction non autorisée de tous ou pièces de jeu de ce produit et l'utilisation non autorisée des marques déposées sont susceptibles de constituer une offense criminelle. La PIRATERIE nuit à des consommateurs aussi bien que les lotisseurs, les éditeurs et les détaillants légitimes.

TABLE DE MATIERES

Table de matières	2
Conditions de système.....	3
Instruction d'installation	3
Instrucion d'enlèvement	3
Configuration	4
Sortir le jeu	4
Mémoriser et charger.....	4
Introduction.....	4
Commandes du clavier.....	5
Commandes de la garniture de jeu	5
Menu principal.....	5
Niveaux et modes de jeu.....	6
Options	6
Écran de jeu	7
Crédits.....	8

CONDITIONS DE SYSTEME

SO: Windows® 2000 / XP
CPU: Pentium® III 500 MHz ou plus haut
RAM: 256 MB RAM (512 MB recommandé)
CD-ROM: 24x ou DVD-ROM
DirectX: DirectX® 9
Vidéo: Carte vidéo compatible à DirectX® 9
Son: Carte sonore compatible à DirectX® 9
Autre: Souris /Clavier/Haut-parleurs

INSTRUCTION D'INSTALLATION

Nous recommandons vivement que vous clôturiez tous les programmes avant de commencer l'installation de n'importe quel logiciel sur votre ordinateur. Ceci inclut n'importe quels écrans de veille et logiciels d'antivirus qui peuvent interférer le procédé d'installation.

1. Insérez le CD « NinjaBread Man™ » dans votre commande de CD-ROM.

2a. Si le mode automatique de début sur votre ordinateur est en activité, l'installation commencera automatiquement. Veuillez suivre les instructions sur votre écran.

2b. Si le mode automatique de début sur votre ordinateur n'est pas permis...

- i) Double-cliquez sur « Mon Ordinateur ».
- ii) Droit-cliquez sur votre commande de CD-ROM et choisissez « Ouvrir ».
- iii) Double-cliquez sur « Setup.exe ».

ou

- i) Cliquez sur « Début » dans le Windows® desktop.
- ii) Choisissez « Choisir exécuter » et dactylographiez la lettre de votre commande de CD-ROM, suivie de « Setup.exe » (p.e. D\Setup.exe).

INSTRUCTIONS D'ENLEVEMENT

Pour enlever NinjaBread Man™, accomplissez les actions suivantes :

Dans le Windows® desktop, choisissez:

Début → Programmes → Metro 3D → NinjaBread Man → Uninstall NinjaBread Man

CONFIGURATION

NinjaBread Man™ est un jeu de joueur seul qui est joué à l'aide du clavier ou d'une garniture de jeu. Si à l'aide d'une garniture de jeu, la garniture doit être reliée à l'heure d'initialiser le jeu. Des garnitures analogues de jeu sont également soutenues pour vous donner la pleine libre circulation.

SORTIR LE JEU

Pour finir le jeu, revenez au menu principal et appuyez sur le bouton de 'ESC '.

MEMORISER ET CHARGER

Au total vous pouvez stocker jusqu'à 64 dossiers de jeu de NinjaBread Man™. Ceux-ci sont présentés dans les groupes de 8 situés dans 8 fichiers de mémoire. En initialisant le jeu vous serez donné l'option de charger un jeu précédemment mémorisé ou en permettant mémoriser automatiquement pour un nouveau dossier de jeu. Pour charger un jeu précédemment mémorisé, choisissez fichier contenant le dossier que vous souhaitez charger. Choisissez alors le dossier pour charger. Si vous voulez commencer un nouveau jeu, ouvriez un fichier contenant des dossiers inutilisés choisissez un de ces dossiers.

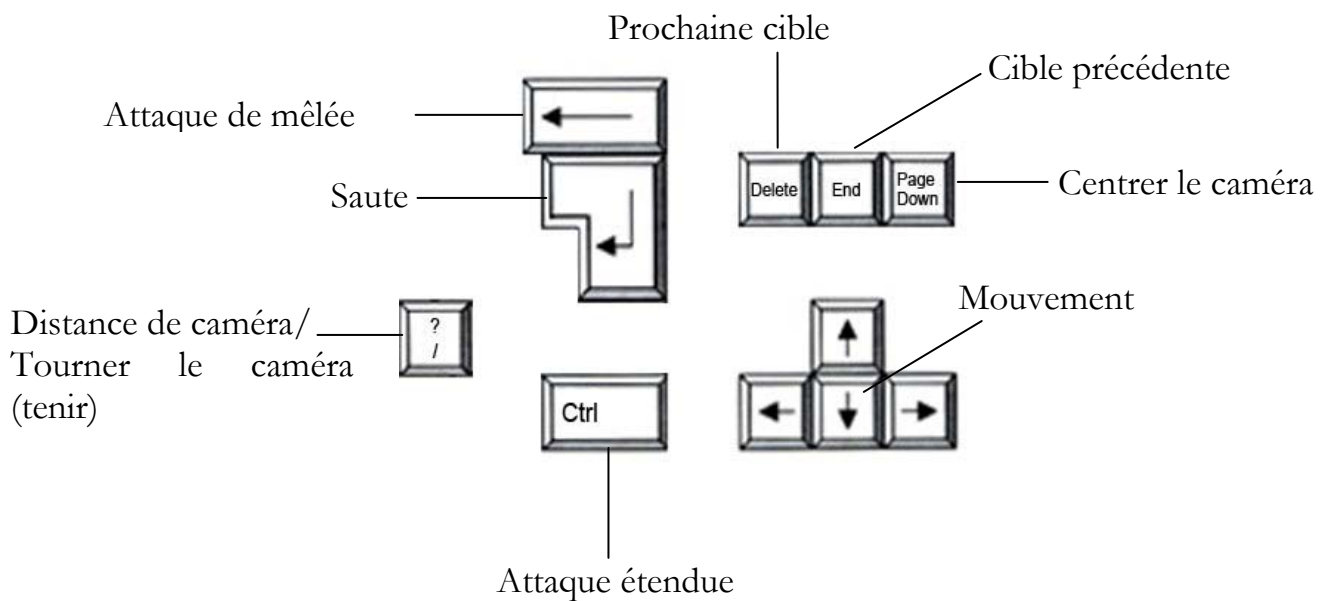
Une fois que vous avez choisi un nouveau dossier de mémoire ou avez chargé un jeu précédemment sauvé, le dispositif automatique de mémoire sera en activité. Votre progrès alors sera sauvé automatiquement.

Si vous choisissez de ne pas charger ou ne pas créer un nouveau jeu sauvé à l'heure de l'initialisation, vous pouvez faire tellement à tout moment du menu de Save\Load dans l'écran 'de menu principal'. Ouvrez le menu de 'Save\Load', puis choisissez si vous voulez mémoriser votre jeu courant ou charger un jeu précédemment sauvé. D'ici, le processus est le même comme mémoriser ou charger au moment des initialisation / configuration.

INTRODUCTION

Les hordes des petits gâteaux acérés, des abeilles fâchées et des monstres de gelée ont succédé ce terre une fois douce et savoureuse. Seulement un homme peut arrêter cette armée mauvaise des gâteaux de monstre. Il est un homme dur, un type qui ne s'émiettera pas sous pression. Le NinjaBread Man est ici. Lancez des étoiles de Ninja pour assommer des ennemis et puis pour continuer avec l'épée Samouraï puissante NinjaBread Man, réduisant des ennemis dans une masse tremblante de confiture de framboise. NinjaBread Man peut-il sauver le jour ? Le futur de Candy Land dépend de vous !

COMMANDES DU CLAVIER



COMMANDES DE LA GARNITURE DE JEU

Quand vous jouez avec une garniture de jeu, il n'y a aucune configuration standard des commandes. Ce dépend du type du contrôleur que vous employez et des configurations de contrôleur comme défini par les arrangements de contrôleur de jeu de Windows®. Vous devriez employer un contrôleur avec au moins 8 boutons d'action, desquels chacun correspondra à une commande simple de clavier.

MENU PRINCIPAL

Play Game (Jouer) - Lors de choisir cette option, vous serez invité à choisir un niveau pour jouer de ces actuellement disponibles (voir les « modes de niveau et de jeu » pour plus de détails en ces options).

Options - C'est où vous trouverez les options de jeu. Pour d'autres détails, voyez svp la section d'options de ce manuel.

Save & Load (Mémoriser et charger) - Cette option vous portera aux options de chargement et mémoriser de NinjaBread Man™. Voici que vous pouvez manuellement charger ou mémoriser votre progrès de jeu. Pour d'autres détails, voyez svp la section « Mémoriser et charger » de ce manuel.

Crédits – Ce menu est employé si vous voulez regarder les personnes douées chez Data Design Interactive, qui ont mis NinjaBread Man™ ensemble. Voyez la section des crédits de ce manuel pour plus d'informations.

Dans les menus de NinjaBread Man™, au fond même de l'écran existe une barre sensible au contexte d'aide qui montre au joueur comment diriger les menus. Elle illustre exactement quelle action se produira lors de serrer chaque clef et changements selon les besoins pour refléter le statut de menu de chaque écran et situation.

NIVEAUX ET MODES DE JEU

Au commencement, il y a seulement 1 niveau débloqué qui peut être joué. Pour ouvrir un niveau, vous devez d'abord accomplir le niveau qui le précède en « mode normale ». Au total il y a 4 modes de jeu. Notez que les différents modes de jeu sont seulement disponibles pour les quatre niveaux principaux. Au commencement, le seul mode disponible pour chaque niveau est mode 'normal'. Quand vous accomplissez un niveau en mode 'normal', le prochain mode sera ouvert pour ce niveau particulier. Accomplissez le niveau en ce mode nouvellement disponible pour ouvrir le prochain mode etc. Au-dessous de est une description de chaque mode de niveau et écrite dans l'ordre qu'ils ouvrent :

Mode normale - En ce mode vous devez rassembler les 8 tiges de puissance et alors NijaBread Man peut actionner son teleporteur. Il y a une flèche sur l'écran pour vous diriger dans la direction de la tige de puissance la plus proche.

Mode de collectes des points - Dans ce mode, vous avez la chance de choisir la difficulté à laquelle pour jouer le niveau. Vous devez rassembler les tiges de puissance comme en mode 'de jeu normal', mais vous devez également rassembler une quantité spécifique des sucreries dispersés autour du niveau. La quantité des sucresries qui doivent être rassemblés dépend du niveau de difficulté au lequel a été choisi de jouer le niveau.

Mode d'attaque de temps - Ce mode est identique que le mode 'de jeu normal' excepté 1 grande différence - vous avez un délai serré dans lequel pour accomplir le niveau. Votre temps restant est montré à l'intérieur du mètre de progrès.

Mode de collectes cachées - Ce mode est différent les 3 des autres modes du fait que vous n'avez aucune tige de puissance à rassembler afin d'activer le teleporteur de NinjaBread Man et alternativement il n'y a aucune flèche pour vous diriger dans la direction correcte. En ce mode il y a 20 sucreries cachés dispersés autour du niveau. Vous devez trouver et rassembler chacun des 20 sucreries afin d'actionner le teleporteur de NinjaBread Man.

OPTIONS

How to Play (Comment jouer) - Cette option vous porte à une explication complète des dispositifs trouvés dans NinjaBread Man™, leur signification, comment ils affectent le jeu et pour ce qui à chercher !

Controller (Contrôleur) - Lors de choisir cette option, le joueur peut se rappeler la fonction des boutons de contrôleur.

Sound (Son) - Ici l'utilisateur pourra ajuster les niveaux de volume aux effets sains et au volume sain global. Ces arrangements sont mémorisés avec le jeu.

ECRAN DE JEU



1 – Vies additionnelles: Quand cette valeur atteint 0, faites attention très parce que le jeu finit si vous mourez encore.

2 – Coeurs de santé: Chaque fois que vous prenez des dommages, vous perdrez un coeur de santé. Si ceci atteint 0, vous perdrez une vie. Si vous avez 10 coeurs de santé, vous gagnerez une vie supplémentaire sur le prochain coeur rassemblé. Toutes les fois que vous défaites un ennemi, (excepté ceux qui mouche), un coeur à ailes apparaîtra au milieu de la bataille, et

flottera vers le haut. Saisissez rapidement ceci pour gagner un autre coeur de santé !

3 – Points de niveau: Affiche vos points actuels.

4 – Mètre de progrès: Montre les tiges de puissance trouvées aussi bien que les sucreries rassemblées et requises. L'anneau composé des orbes bleus indique le nombre des tiges de puissance qui ont été rassemblés. Les orbes allumés montrent combien ont été rassemblés. Tous les orbes doivent être allumés avant que le téléporteur puisse être activé. Les nombres à l'intérieur de l'anneau indiquent combien de sucreries ont été rassemblé et combien doivent être rassemblés pour actionner le téléporteur en jouant en mode des collectes de points ou mode des collectes cachées.

5 – Puissance d'armes: Montre la puissance courante de l'attaque étendue de NinjaBread Man. Toutes les fois que NinjaBread Man tue un ennemi en utilisant son attaque étendue, la puissance et l'exactitude de cette attaque augmenteront. Cependant, toutes les fois que NinjaBread Manbis prend des dommages, cette attaque s'affaiblira.

6 - Direction de la tige des puissance la plus étroite: Cette flèche vous dirigera dans la direction générale de la tige de puissance la plus étroite.

CREDITS

Développé par

Data Design Interactive

Directeur de programmation

Karl White

Programmeur principal

Adrian Fox

Programmeurs

Julian Alden-Salter

Ian Newborn

Artiste principal

Michael Rooker

Artistes

Mike Rooker

Dean Guy

Conception additionnelle

Mark Gemmell

Ronald Haupt

Conception de niveau

Chris Bell

Ronald Haupt

Assurances qualité

Mark Gemmell

Ronald Haupt

Matt Lee

Cassandra Neal

Directeur projet

Ronald Haupt

Producteur

Stewart Green

Production Audio

Paul Weir, Earcom Ltd.

Édité par

Metro 3D

Mercis spéciaux

Christine

Maman et papa

Autre maman et papa

Mark. Amanda.

Rob Nicholls

Hi Jean

Ce jeu utilise la technologie de **GODS™**. ©2005 Green Solutions Ltd

Havok tm © copyright 1999-2004 havok.com inc (et ses concessionnaires). Tous droits réservés. Voir www.havok.com pour plus d'information. Renderware est une marque déposée de canon inc. parties de ce logiciel sont sujettes à copyright 1998-2004 criterion software ltd et ses concessionnaires.