



バグダム 2

取扱説明書

©2002 Pangea Software, Inc.

All Rights Reserved

Bugdom™ は米 Pangea Software 社の登録商標です



目次

ゲームのストーリーと目的	3
メインメニュー画面	4
設定画面	5
ゲームの主人公	7
プレイの基本	8
スキップの仲間達	8
チェックポイント	9
敵との戦い	9
ステージの攻略	10
ステージのクリア	10
ゲームの操作	11
キー操作の方法（初期状態）	11
入力機器の設定（Mac OS 9 の場合）	12
入力機器の設定（Mac OS X の場合）	13
マウス操作の方法	14
視点の操作	14
パワーアップアイテム	15
ステータスバー	16
ボーナス獲得画面	17
ボーナスの加算	17
ゲームの保存	18
サポートとお問合せ	19
制作スタッフ	19
ソフトウェア利用許諾契約	20

ゲームのストーリーと目的

前作でだんご虫の勇者ローリー・マックフライが、悪のソーラックス王とその軍勢を倒してから3年、昆虫王国バグダムはいまだ危険に満ちあふれた場所となっていました。そんな中で、本作の主人公であるバッタのスキップは、都から遠く離れた故郷に戻る道中、意地悪蜂のバリー・ビーに襲われて大切な荷物を奪われてしまいました。

このゲームの目的は、とある民家とその周辺を舞台に、バリー・ビーを追って荷物を取戻すことにあります。

ゲームの中では新しい仲間達との出会いが待っています。特にカタツムリのサムとシマリスのサリーは、さまざまな場所で主人公のスキップを助けてくれるはずです。ただし、サムの信頼を得るには、与えられた条件をクリアしなければなりません。一方、どんぐり集めが趣味のサリーに会ったら、その都度どんぐりを持ってきてあげればOKです。

また、かつて勇者ローリーと共に戦った突撃蜂のバディー・バグも登場し、敵との戦いで大いに活躍することでしょう。

メインメニュー画面

メインメニュー画面では [←] [→] キーとスペースバーを使って以下の項目を選択します。



ゲームを最初から始める



ゲームの設定



保存したゲームを再開する



ハイスコア一覧



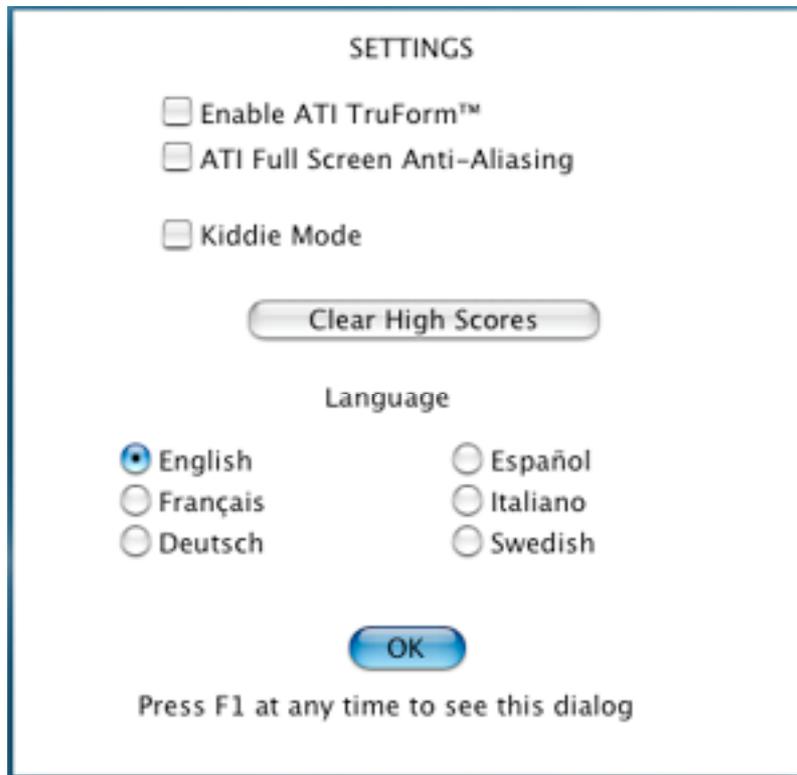
このゲームについて



終了する

設定画面

「SETTINGS」アイコンを選択すると設定画面が現れます。



※設定画面は [F1] キー（または [fn] + [F1] キー）でいつでも呼び出すれます。また、1番上と2番目の項目はお持ちの機種がATIの特殊機能に対応している場合にのみ表示されます

Enable ATI TruForm（ATI TruForm 機能を使う）

この項目にチェックを付けると、3D描画の際にATI TruForm機能が働きます。この機能によって3Dモデルの表面が滑らかに表示され画像品質が向上しますが、ゲームの動作が若干遅くなります。この設定は [control] + [F9] キー（または [fn] + [control] + [F9] キー）でいつでも切り替えることができます。

ATI Full Screen Anti-Aliasing

（ATI フルスクリーン・アンチエイリアス機能を使う）

この項目にチェックを付けると、3D描画の際にアンチエイリアス（疑似高解像度描画）機能が働きます。この機能はモニターが低解像度（800×600 または 640×480）の場合にのみ効果があります。

Kiddie Mode（お子様モード）

この項目は多くの方々からのご要望によって追加したもので、戦闘シーンに慣れていない小さなお子様のために、ゲームの難易度を低くするものです。この項目にチェックを付けると、敵の攻撃頻度が少なくなります（登場する敵の数は変わりません）。これによって、ゲームがプレイしやすくなり、殺伐とした雰囲気もより和らぎます。

Clear High Scores（ハイスコア記録の消去）

ハイスコアの記録を全て消去します。一旦消去したハイスコアは元に戻せませんので、実行の際には十分にご注意下さい。

Language（言語の選択）

ゲーム中に表示される文章の言語を選択します。

※一部の文章については英語のままで表示される場合があります。また、日本語表示には対応していませんので、この項目は「English」（英語）のままにしておくのをお勧めいたします

ゲームの主人公

主人公のスキップ (Skip) はキーボードやマウスなどの操作 (後述) によって動かすことができます。また, ゲームを進めるうちにジャンプ, 水泳, キック, 飛行, 運搬, バディー・バグ攻撃などさまざまなアクションが可能となりますので, ゲームを進めながら試してみてください。



キック

スキップの得意技はキックです。「Kick」のボタン (アップルキー) で敵にダメージを与えたり, アイテムを蹴飛ばしたりすることができます。どんぐりをキックで壊せば, クローバーが出てきてボーナスを得ることもできます。

拾う/手放す

ゲーム中には拾ったり持ち運んだりできるアイテムが多くあります。アイテムを拾うにはその正面にできるだけ近寄って「Pickup & Drop」のボタン ([option] キー) を押します。もう一度押せば持っているアイテムを手放すことができます。

バディー・バグ

遠くにいてキックで攻撃できない敵には, バディー・バグ攻撃が有効です。バディー・バグが 1 匹以上いるときに「Launch Buddy Bug」のボタン ([tab]キー) を押せばバディー・バグが敵に向かって突撃していきます。バディー・バグは敵をやっつける以外にも, さまざまな活用法がありますので, いろいろ試してみてください。

ジャンプ/飛行

「Jump」のボタン (スペースバー) を 1 回押せばジャンプすることができます。続けて 2 回押せば自由に飛び回ることができます。飛行中に着地するにはもう一度「Jump」のボタンを押して下さい。
※飛行力 (後述) が 0 になっていると飛ぶことができません

スキップの仲間達

Bugdom 2 はアクションアドベンチャーゲームで、ステージクリアのためには敵と戦うだけでなく、仲間達から協力を得てゲームを攻略していく必要があります。特にカタツムリのサムとシマリスのサリーは、ゲームを進める上で重要なキャラクターです。



カタツムリのサム (Sam the Snail)

サムはほとんど全てのステージに登場するので、見付けたら近くに寄って話を聞きましょう。ゲームを進める上で役に立つヒントや、次のエリアに進むための鍵をもらうことができます。ただし、サムの協力を得るには与えられた使命を果さなければならない場合があります。使命を果すための条件を良く聞いて、条件をクリアしたらもう一度サムのところに戻ります。



シマリスのサリー (Sally the Chipmunk)

気難しいサムと比べると、サリーはいくぶん気前が良いみたいです。サリーの協力を得るにはどんぐりを1つ持って行けば良いからです。そうすればマップやチェックポイントなどと交換してもらえます。マップの場合は一旦目の前に置いてくれるので、その上を通過すればゲットできます。



どんぐり (Acorn)

チェックポイント

チェックポイントを使うには、取ったり体当たりしたりする必要はありません。サリーが地面に置いた時点で自動的に有効になるからです。体力値が0になって倒されたときには、直前のチェックポイントからやり直すことができます（ただし残りライフがある場合のみ）。



チェックポイント (Checkpoint)

敵との戦い

バグダム王国には各地でさまざまな悪漢達が待ち構えており、縄張りに近づく者には容赦はしません。主人公のスキップには対抗手段としてキック攻撃とバディー・バグ攻撃の、2通りの攻撃方法が用意されています。



キック攻撃

「Kick」のボタン（アップルキー）を押せば敵を蹴飛ばすことができます。ただし、アイテムを持ち運んでいるときはキックはできません。



バディー・バグ攻撃

バディー・バグはキックよりも効果絶大です。離れた場所から攻撃でき、キックよりも大きなダメージを与えられるからです。「Launch Buddy Bug」のボタン（[tab]キー）を押せば、1匹づつ敵に向かって突撃していきます。ただし、バディー・バグの攻撃が利かない敵もいるので要注意です。なお、バディー・バグは敵をやっつける以外の目的にも使える場合がありますので、ゲームを進めながらいろいろと試してみてください。

ステージの攻略

アイテムを運ぶ

ステージの攻略にはアイテムを持ち運ばなければならない場面が数多くあります。例えば、あるアイテムを拾ってサムやサリーのところに持って行ったり、拾ったアイテムを特定の場所に置いたりすることが必要になってきます。ただし、鍵は手に持って運ばなくても構いません。鍵をゲットすると画面上部のステータスバーに表示され、ドアに触れただけで自動的に開くようになっているからです。

アイテムを持ち運んでいる最中に攻撃などでダメージを受けると、アイテムを手放してしまうことがあります。場合によってはその拍子に無くしてしまうこともあるでしょう。でも、ご安心下さい。無くしたアイテムは元あった場所に戻っているはずですから。

飛行術

時として、空を飛ばなければクリアできない場所もあります。特に、ゲームの後半でそのような場面が多くなってくるので注意して下さい。また、敵に囲まれて身動きができない状況では、飛行術が大いに役立ちます。大勢の敵に袋叩きにあったら、とにかく飛んで逃げましょう。

ステージのクリア

前作の Bugdom では勇者ローリーが切り株のトンネルに入ればステージクリアとなりましたが、本作では切り株は登場しません。ステージによってクリアの方法が異なってきますので注意して下さい。例えばレベル 1 のステージでは、ゴールエリアにたどり着けば自動的にクリアとなります。

また、与えられた使命を果すとクリアとなるステージもあります。例えばレベル 3 のステージでは、ノミとダニを全て退治しなければなりません、最後の 1 匹を倒した時点で自動的にクリアとなります。

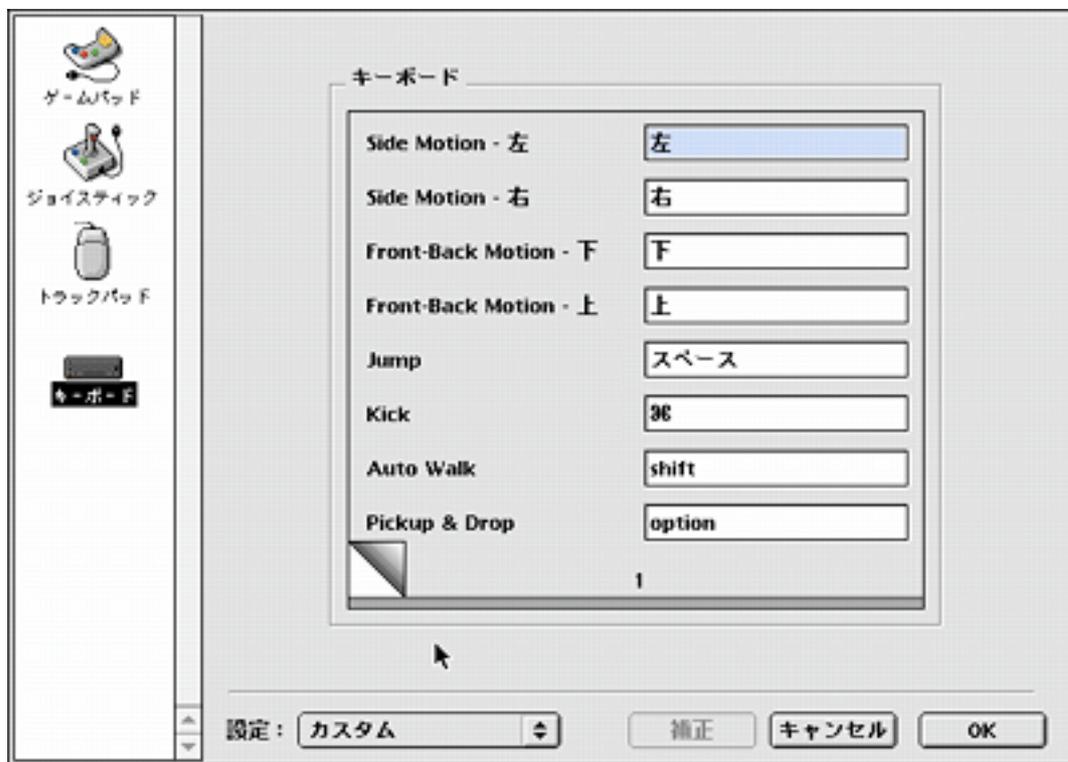
ゲームの操作

キー操作の方法（初期状態）

[↑][↓][←][→]	移動 (Front-Back/Side Motion) ※メニュー選択の際にも使用します
スペースバー	ジャンプ (Jump) ※続けて 2 回押せば飛行
[shift]	前進 (Auto Walk)
[option]	アイテムを拾う・手放す (Pickup & Drop)
アップルキー	キック (Kick)
[tab]	バディ・バグ攻撃 (Launch Buddy Bug)
[-] [=]	音量調整
[M]	BGM の切・入
[,][.]	視点の左右旋回 (Rotate Camera Left/Right)
[return]	視点モードの切替 (Camera Mode) ※近距離→中距離→遠距離→正面固定の順に切替
[F1] (または [fn] + [F1])	設定画面を呼び出す
[F2] (または [fn] + [F2])	入力機器設定画面を呼び出す
アップルキー + [Q]	アプリケーションの終了
[esc]	ゲームの一時停止
[F15]	スクリーンショットの準備

入力機器の設定 (Mac OS 9 の場合)

Mac OS 9 で初めて Bugdom 2 を起動したときに InputSprocket 設定画面が現れますので、ここでキーボードやゲームパッドなどの設定を変更できます。また、この設定画面は [F2] キー（または [fn] + [F2] キー）でいつでも呼び出すことができます。



InputSprocket はゲームパッド、ジョイスティック、マウス、トラックボールなど、ほとんど全ての USB 入力機器に対応します。設定は入力機器ごとに個別に変更でき、一度設定しておけば次回も同じ設定でプレイできます。

入力機器の設定（Mac OS X の場合）



Mac OS X は InputSprocket に対応しませんので、代わりに HID Manager で入力機器の設定を行います。残念ながら HID Manager は Mac OS 9 での InputSprocket と比べて使い勝手が良いものではなく、設定項目も限られたものになっています。設定変更できる入力機器はゲームパッドのみとなり、キーボードの設定は変更できません。前述の初期状態のキー操作でプレイして下さい。ただ、Mac OS X では MacAlly 製ゲームパッドのフォースフィードバックに対応します。

なお、この設定画面は [F2] キー（または [fn] + [F2] キー）でいつでも呼び出すことができます。

お薦めのゲームパッド

Bugdom 2 のプレイには、アナログスティック付のゲームパッドが最も適しています。中でも MacAlly 製の iShock II は Mac OS X でフォースフィードバック（振動機能）にも対応し、特にお薦めしたい製品です。iShock II は海外の販売店で \$29 前後で入手できます。



MacAlly iShock II ゲームパッド

マウス操作の方法

Bugdom 2 では、前作と同様にマウスを使った操作にも対応します。マウスを使う場合は「Auto Walk」のキー（[shift] キー）と組み合わせて使うのが効果的です。マウスで向きを変えながら [shift] キーで前に進むのです。マウス操作は Mac OS 9, Mac OS X どちらでも使えます。

視点の操作

画面の視点を左右に旋回するには、「Rotate Camera」のキー（[,] および [.] キー）を使います。また、「Camera Mode」のキー（[return] キー）を使えば、以下の 4 つの視点モードに順次切り替えることができます（一部ステージを除く）。

近距離モード:

主人公の近くを追いかける視点です。初期状態ではこの視点モードになります

中距離モード:

主人公から少し距離を置いて追いかける視点です

遠距離モード:

主人公を遠くから追いかける視点です。周囲を広い範囲で見渡すのに効果的です

正面固定モード:

このモードでは主人公の背後から正面を見るような視点に固定されます。他の視点モードのように空中から眺めているような感じではなく、主人公になりきったような感覚でプレイできるのが特徴です

パワーアップアイテム

バグダム王国にはいたる所に不思議な蝶がいて、さまざまなパワーアップアイテムを取り出すことができます。蝶に体当たりすればパワーアップアイテムを取り出すことができますが、影を目印に蝶の真下に立ち、まっすぐジャンプするのがコツです。



蝶の中には以下のパワーアップアイテムが入っています。



飛行力の実 (FLIGHT BERRY)

飛行力が多少回復します。飛行力は空を飛び回っている間に減っていき、0になると飛べなくなります



体力の実 (HEALTH BERRY)

体力値が多少回復します



たんぼぼシールド (SHIELD SEED)

シールドが 15 秒間現れ、その間あらゆる敵の攻撃を完全に防ぎます



バディー・バグ (BUDDY BUG)

最高 10 匹までのバディー・バグを仲間にすることができます。バディー・バグは常に主人公のスキップと行動を共にし、「Buddy Bug Launch」のボタン ([tab] キー) で 1 匹ずつ発射できます。発射すると、あたかも誘導ミサイルのように敵に向かって突撃していきます



追加ライフ (FREE LIFE)

残りライフが 1 つ増えます

ステータスバー

画面上部に並んでいる各種表示はステータスバーと呼ばれ、体力値、飛行力、残りライフなど、プレイに必要なさまざまな情報を示しています。



- | | |
|------------|---|
| A: 体力メーター | 現在の体力値の残量を表示します |
| B: 飛行力メーター | 現在の飛行力の残量を表示します |
| C: 鍵 | 現在所持している鍵の種類を表示します |
| D: 残りライフ | 現在の残りライフ数を表示します |
| E: マップ | ステージによっては、どんぐりと交換でサリーからマップをもらえます。マップ上の白矢印は現在地と向きを表します |
| F: クローバー | 現在までに集めた青と金のクローバーの数を表示します |
| G: ネズミ | 現在のステージに登場するネズミの総数と、救出済のネズミの数を表示します |

ステージによっては、それ以外の情報が必要に応じて画面左右に表示されることがあります。

ボーナス獲得画面

ステージをクリアするとボーナス獲得画面が表示され、ボーナスが得点に加算されます。ボーナスは主にステージ内で集めた緑のクローバーの数と救出したネズミの数によって計算されます。また、青のクローバーや金のクローバーを全て集めると、特別ボーナスが加算されます。

ボーナスの加算

ステージをクリアすると、まず 15,000 点がクリアボーナスとして加算され、続いて以下のボーナスが加算されます。



緑のクローバー (GREEN CLOVER)

どんぐりの中身はほとんどが緑のクローバーで、1枚あたり 175 点のボーナスが得られます



青のクローバー (BLUE CLOVER)

各ステージ（一部を除く）に 4 枚だけ存在し、4 枚全て集めると 20,000 点のボーナスが得られます



金のクローバー (GOLD CLOVER)

ゲーム全体を通して 4 枚しか存在しないレアなクローバーで、全部集めると最後に 250,000 点のボーナスが得られます



ネズミ (MOUSE/MICE)

各ステージ（一部を除く）にはたくさんのネズミが囚われていますが、1匹助けるごとに 425 点のボーナスが得られます

ゲームの保存

ボーナスの加算が終了すると、ゲームを保存するかそのまま続けるか選択できます。「SAVED GAMES」を選択するとファイル保存画面が現れ、他のアプリケーションと同じ要領でゲームの保存ができます。保存したゲームを後で再開するには、メインメニュー画面で「SAVED GAMES」を選択します。

サポートとお問合せ

ゲームの動作に関するトラブルの大半は、弊社の Bugdom 2 サポートページ（下記アドレス）でその対処法を見付けることができるはずです。

www.pangeasoft.net/bug2/support.html

それでも問題が解決しない場合は、弊社サポート係（下記アドレス）にメールでお問い合わせ下さい。なお、お問合せは必ず英語でお願いいたします。

support@pangeasoft.net

制作スタッフ

開発元: Pangea Software, Inc.
www.pangeasoft.net

プログラム: Brian Greenstone
brian@pangeasoft.net

グラフィックス: Duncan Knarr
duncan@3dmonkey.net

アニメーション: Peter Greenstone
pgreenstone@mac.com

音楽: Aleksander Dimitrijevic
alex_dimitrijevic@hotmail.com

ゲームデザイン: Brian Greenstone & Duncan Knarr

日本語マニュアル: 桑原弘詩（Macintosh ゲーム情報）

ソフトウェア利用許諾契約

※この利用許諾契約は参考のために英語版の原文「SOFTWARE LICENSE AGREEMENT」を翻訳したもので、原文と翻訳との間に相違や矛盾がある場合は英語版の原文を適用するものとします。正式には英語版マニュアルの「SOFTWARE LICENSE AGREEMENT」をご覧ください。また、条項の中には日本国内で適用されないものもありますのでご了承ください

重要: 本ソフトウェアをインストールまたはご使用される前に、本利用許諾契約（以下単に「本契約」）を良くお読み下さい。一旦本ソフトウェアをインストールまたはご使用になられますと、本契約の条項に同意したものとみなされます。

本契約の条項に同意されない場合は、本ソフトウェアを一切インストールまたは使用せずに、関連する全てのファイルと共にご利用者のコンピューターから削除して、そのパッケージおよび内容物をご購入された販売店にご返却下さい。その場合、代金の払戻しを受けられる場合があります。

Pangea Software 社（以下単に「弊社」）は本ソフトウェアのご購入者本人に対して、ご購入日より 90 日間、ディスク媒体に材質上および製造上の欠陥が生じないことを保証いたします。万一保証期間内にディスク媒体に欠陥が生じた場合、ご購入日を証明する書類と共に弊社までご返却いただければ、弊社の判断に基づき修理または交換を無償で受けることができます。ただし、その場合の送料はご購入者にご負担いただきます。

なお、本ソフトウェアおよびディスク媒体は「現状渡し」にてご提供するものであり、上記以外の明示的および暗黙的な保証は一切いたしません。また、弊社はその商品価値ならびに特定目的への適合性に関しても、暗黙的な保証責任を一切負いません。経済的損失、保存データの消失、間接的・二次的な損害、およびその他あらゆる損害に対しては、それらがデータの損傷や消失、コンピューターの誤動作、ならびにその他いかなる原因によるものであっても、弊社ならびにその代理店が責任を負うことは一切ありません。このことは、例え弊社がその損害の可能性を示唆していた場合であっても、あるいは利用者からの苦情が寄せられていた場合であっても、同様とします。

ただし、国や地域によっては間接的・二次的な損害に対する免責条項や制約条項を認めていない場合もあり、その場合上記の条項が適用されないことがあります。また、国や地域によっては本契約で規定された以外の権利が別途認められている場合があります。