



Spielanleitung

© Pangea Software, Inc.
Alle Rechte vorbehalten
Bugdom™ ist eine eingetragene Marke von Pangea Software, Inc.



Die Geschichte und das Spielziel

Es ist nun drei Jahre her, daß Rollie McFly das Reich Bugdom vom teuflischen König Thorax und seinen Gehilfen befreit hat, Bugdom kann aber nach wie vor ein gefährlicher Ort sein, wie unser neuer Held Skip herausfinden wird. Während er auf dem Weg ist, seine Familie am anderen Ende von Bugdom zu besuchen, flog eine Tyrannen-Biene (Bully Bee) im Sturzflug herab und stahl Skips Rucksack. Ihre Aufgabe als Skip ist es, die Tyrannen-Biene zu finden und Ihren Rucksack zurückzubekommen. Die Verfolgungsjagd findet hauptsächlich in und um ein Haus herum statt.

Sie werden neue Freunde in Bugdom bekommen, die Ihnen helfen, durch jeden Bereich zu kommen. Halten Sie Ausschau nach Sam der Schnecke und Sally dem Eichhörnchen. Sam lässt Sie normalerweise zuerst Ihren Wert unter Beweis stellen, bevor er Ihnen hilft, Sally jedoch ist nur am Sammeln von Eicheln interessiert. Sorgen Sie daher dafür, dass Sie ihr immer eine Menge davon bringen. Zusätzlich werden Ihnen die gleichen Kumpel-Käfer (Buddy Bugs), die Rollie McFly beim Besiegen von König Thorax halfen, beim Besiegen der meisten feindlichen Viecher helfen, denen Sie begegnen.

Das Haupt-Menü

Mit der linken und rechten Pfeiltaste und der Leertaste können Sie die Optionen im Hauptmenü auswählen:



Ein neues Spiel starten



Spiel-Einstellungen.



Ein gespeichertes Spiel starten



Bestenliste



Info



Spiel beenden.

Einstellungen

Wenn Sie auf das Einstellungen-Icon (Settings) klicken, erhalten Sie folgenden Einstellungen-Dialog:



Hinweis: Die oberen beiden Kästchen kann man nur aktivieren, wenn Sie über die dazu passende ATI-Grafikkarte verfügen.

ATI TruForm aktivieren

Wenn Sie diese Option aktivieren, werden die 3D-Szenen mit Hilfe der ATI TruForm-Technologie gerendert. Diese Technologie glättet das Aussehen von 3D-Modellen, verlangsamt das Spiel aber ein wenig. Die Szenen sehen bei aktiviertem TruForm besser aus, das Spiel läuft aber ein wenig langsamer. Sie können während des Spiels jederzeit durch Drücken von ctrl-F9 zwischen beiden Einstellungen umschalten.

ATI Full Screen Anti-Aliasing

Wenn Sie diese Option aktivieren, werden 3D-Grafiken mit eingeschaltetem Anti-Aliasing (Kantenglättung) gerendert. Das ist nur nützlich, wenn Sie das Spiel in geringer Bildschirm-Auflösung (800*600 oder 640*480) spielen.

Kinder- Modus

Diese Möglichkeit wurde von vielen gewünscht, hier ist sie! Dies ist ein einfacher Modus für kleine Kinder, die es mit den Gegnern im Spiel sehr schwer haben. Wenn der Kinder-Modus aktiviert ist, erscheinen die Gegner nach wie vor im Spiel, greifen den Spieler jedoch nicht an. Das macht das Spiel einfacher und weniger „erschreckend“ für kleine Kinder.

Bestenliste löschen

Dies löscht die Bestenliste (High Scores). Diese Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden, machen Sie dies also nur, wenn Sie sich sicher sind, dass Sie diese löschen wollen.

Der Spieler

Mit den unten aufgeführten Tasten steuern Sie unseren Helden namens *Skip*. Skip kann hüpfen, schwimmen, treten, fliegen, Objekte aufheben und fallen lassen, Kumpel-Käfer losschicken und weitere andere Spezial-Aktionen durchführen, die Sie an den verschiedenen Orten ausfindig machen werden.



TRETEN

Die grundsätzliche Angriffsmöglichkeit ist seine Fähigkeit zu treten. Drücken Sie die Treten-Taste, um Gegner zu verletzen und um gegen Objekte auf dem Boden zu treten. Wenn Sie eine Eichel treten, wird diese aufgebrochen und es erscheint ein Kleeblatt-bonus.

AUFHEBEN/ FALLENLASSEN

Viele Objekte im Spiel können von Skip aufgehoben und mitgenommen werden. Um ein Objekt aufzuheben, laufen Sie einfach so nah wie möglich vor das Objekt und drücken dann die Aufheben-Taste. Skip kann ein Objekt jederzeit fallen lassen, indem Sie die Taste erneut drücken.

KUMPEL-KÄFER

Wenn ein Feind zu weit von Skip entfernt ist, um ihn zu treten, kann er einen Kumpel-Käfer losschicken (sofern einer ihm folgt), indem man die Kumpel-Käfer losschicken-Taste drückt. Kumpel-Käfer können außer dem Verletzen von Feinden auch weitere Dinge machen, das werden Sie aber lernen, wenn Sie spielen.

HÜPFEN & FLIEGEN

Drücken Sie die Hüpfen-Taste einmal, damit Skip hochspringt. Drücken Sie die Hüpfen-Taste zweimal schnell hintereinander, damit er am höchsten Punkt des Hüpfens fliegt. Wenn Sie die Hüpfen-Taste erneut während des Fliegens drücken, hört Skip auf zu fliegen und fällt. Bedenken Sie, dass Sie nur fliegen können, wenn Ihre Flugenergie-Anzeige nicht leer ist.

Wichtige Spielhinweise

Treffen Sie Skips Freunde

Bugdom 2 ist ein Action-Adventure-Spiel, in welchem Sie Feinde besiegen müssen und außerdem mit anderen Charakteren interagieren müssen, um Aufgaben zu bewältigen, um die Levels zu gewinnen. Die beiden Haupt-Charaktere die Skip durch jedes Level helfen werden, sind Sam die Schnecke und Sally das Eichhörnchen:



Sam die Schnecke

Sie werden Sam in fast jedem Level treffen, gehen Sie einfach zu ihm hin und er wird Ihnen sagen, wie er Ihnen helfen kann und was Sie dafür für ihn machen müssen. Wenn Sie eine Aufgabe für Sam erledigt haben, suchen Sie ihn wieder auf und er wird Ihnen entweder weitere Hinweise geben oder Ihnen einen Schlüssel geben, falls Sie die Aufgabe bewältigt haben.



Sally das Eichhörnchen

Sally ist weniger anspruchsvoll als Sam, die Hilfe, die sie Ihnen bieten kann ist jedoch beinahe so gut. Meistens möchte Sally nur eine Eichel als Gegenleistung für ihre Hilfe. Sie hat oft Karten und Kontrollpunkte für Skip. Wenn Sally Skip eine Karte gibt, lässt sie diese vor sich auf den Boden fallen. Skip muss diese dann berühren, um sie zu bekommen.



Die Eichel

Kontrollpunkte

Kontrollpunkte müssen von Skip nicht berührt werden. Wenn Sally einen Kontrollpunkt fallen lässt, ist der Kontrollpunkt automatisch aktiv. Wenn Skips Lebensenergie zur Neige geht und zusätzliche Leben noch vorhanden sind, erscheint Skip wieder beim zuletzt bekommenen Kontrollpunkt.



Ein Kontrollpunkt

Skips Feinde angreifen

Das Reich Bugdom ist voll von hässlichen Kriechtieren, die Skip nicht durch ihr Gebiet ziehen lassen möchten. Skip hat zwei Möglichkeiten, sich zu verteidigen: Er kann treten und er kann Kumpel-Käfer losschicken.



Tret-Angriff

Drücken Sie die Treten-Taste, damit Skip einen Feind tritt. Skip kann nicht treten, wenn er etwas trägt.



Kumpel-Käfer-Angriff

Kumpel-Käfer sind eine sehr viel effektivere Angriffsart als Treten, da sie von einer sehr viel größeren Entfernung losgeschickt werden können und weil die Kumpel-Käfer normalerweise einen größeren Schaden als Treten ausrichten. Drücken Sie einfach die Kumpel-Käfer losschicken-Taste, um einen loszuschicken. Manche Feinde sind jedoch immun gegen Kumpel-Käfer-Angriffe. Kumpel-Käfer werden auch zu anderen Zwecken benötigt, was sie später im Spiel herausfinden werden.

Aufgaben erledigen

Aufheben, Bringen und Fallenlassen

Bei vielen der Aufgaben in Bugdom 2 geht es darum, dass Skip Objekte aufhebt und mit diesen interagiert. Manchmal müssen Sie ein Objekt zu Sam oder Sally bringen, wogegen Sie ein anderes Mal ein Objekt irgendwohin bringen müssen. Schlüssel sind ein Spezialfall, da Skip diese nicht in der Hand herumträgt, wenn er solche bekommt. Wenn Skip einen Schlüssel bekommt, erscheint dieser im Status-Balken. Um den Schlüssel zu benutzen, muss Skip nur die Tür berühren und diese wird automatisch aufgeschlossen und geöffnet.

Wenn Skip verletzt wird, während er ein Objekt trägt, lässt er dieses normalerweise fallen. Manchmal geht das Objekt dabei verloren. Sorgen Sie sich nicht, wenn das passiert – verlorene Objekte erscheinen gelegentlich am Ursprungsort wieder, an dem Skip diese zuerst gefunden hat.

Fliegen

Es gibt verschiedene Stellen im Spiel, an denen Aufgaben nur durch Fliegen erledigt werden können. Denken Sie immer daran, vor allem in späteren Levels. Fliegen ist außerdem eine gute Methode, aus einer brenzlichen Situation mit sehr vielen Feinden zu entkommen. Wenn Sie von angreifenden Feinden erdrückt werden, versuchen Sie durch Fliegen zu entkommen.

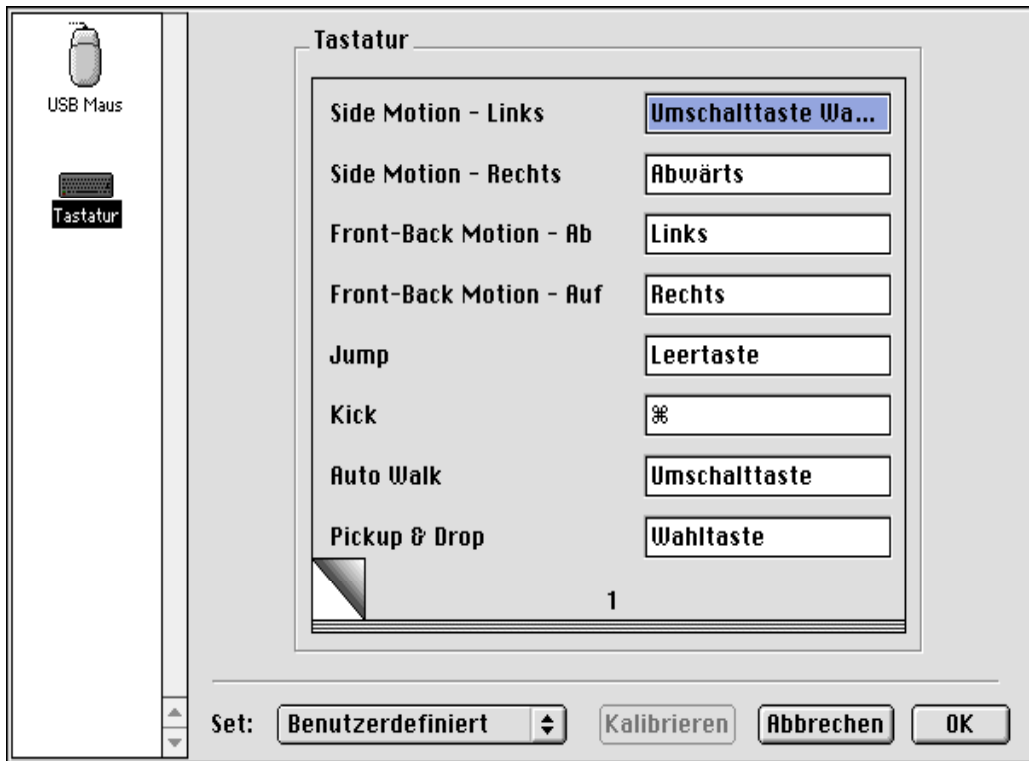
Die Steuerung

Voreingestellte Steuerung

<i>Pfeiltasten</i>	Bewegung (ebenso für Menübedienung verwendet)
<i>Leertaste</i>	Hüpfen. Zum Fliegen zweimal schnell hintereinander drücken
<i>Shift</i>	Automatisch laufen
<i>alt</i>	Aufheben / Objekt fallenlassen
<i>Apfel</i>	Treten
<i>Tab</i>	Kumpel-Käfer losschicken
<i>- / =</i>	Lautstärke erhöhen/erniedrigen
<i>M</i>	Musik an/aus
<i>, und .</i>	Kameraschwenk
<i>Return</i>	Kamera-Modus umschalten (Nah – Mittel – Weit – Ganz Weit)
<i>F1</i>	Optionen-Dialog jederzeit aufrufen
<i>F2</i>	Steuerung-Konfigurations-Dialog aufrufen
<i>Apfel-Q</i>	Spiel jederzeit beenden
<i>esc</i>	Spiel pausieren
<i>F15</i>	Screenshot-sicheren Pause-Modus umschalten

Steuerung unter Mac OS 9

Wenn Sie Bugdom 2 das erste Mal unter Mac OS 9 starten, erscheint der Input Sprocket Konfigurations-Dialog, in dem Sie die Tastatur- und/oder Gamepad-Steuerung festlegen. Sie können diesen Dialog jederzeit durch Drücken der Taste F2 aufrufen.



Input Sprocket erlaubt Ihnen, fast jedes beliebige USB-Eingabegerät im Spiel zu verwenden, inklusive GamePads, Joysticks, Mäusen, Trackballs usw. und es sollte sich die jeweiligen Einstellungen für jedes Gerät merken, die Sie vorgenommen haben.

Steuerung unter Mac OS X



Unter Mac OS X verwendet Bugdom 2 eine neue Technologie namens HID-Manager zur Eingabe. Leider ist dies nicht ganz so anwenderfreundlich wie die Input Sockets unter Mac OS 9, daher haben Sie weniger Optionen. Das einzige Eingabegerät, das Sie unter OS X konfigurieren können, ist ein Gamepad. Die Tastatur-Einstellungen können nicht geändert werden, Sie müssen die Voreinstellung wie oben aufgeführt, verwenden. Die gute Nachricht ist jedoch, dass Bugdom 2 Force-Feedback bei MacAlly-Gamepads unter OS X unterstützt.

Sie können diesen Konfigurations-Dialog jederzeit durch Drücken der F2-Taste aufrufen.

Die Maus zur Steuerung verwenden

Sie können auch die Maus zum Steuern des Spielers verwenden, wie dies im ursprünglichen Bugdom-Spiel möglich war. Wenn Sie sich hierzu entschließen, empfiehlt es sich, dies in Verbindung mit der „Automatisch laufen“-Taste zu verwenden – dann können Sie mit der Maus steuern und mit der Shift-Taste vorwärts laufen. Die Maus-Steuerung funktioniert sowohl unter Mac OS 9 als auch unter OS X.

Die Powerups

Im gesamten Bugdom-Reich gibt es Schmetterlinge, die schlüpfen, um ein Powerup hervorzubringen, wenn Skip sie berührt. Die einfachste Art, einen Schmetterling zu erwischen ist, sich unter ihn zu stellen, wo sein Schatten auf dem Boden zu sehen ist und dann hoch zu hüpfen.



Es gibt verschiedene Arten von Powerups, die aus einem Schmetterling kommen können:



FLUGBEERE

Jede dieser Beeren gibt Skip ein wenig mehr Flug-Energie, die er zum Fliegen benötigt.



GESUNDHEITSBEERE

Jede dieser Beeren gibt Skip ein wenig mehr Lebensenergie.



SHILD-SAMEN

Wenn Sie diesen Löwenzahn-Samen aufsammeln, erhalten Sie 15 Sekunden Schild-Energie. Während dieser Zeit kann Sie kein Feind verletzen.



KUMPEL-KÄFER

Skip kann bis zu zehn dieser Objekte gleichzeitig besitzen. Die Kumpel-Käfer arbeiten wie hitzesuchende Geschosse gegen feindliche Käfer. Sie folgen Skip die ganze Zeit bis Sie diese einzeln losschicken, indem Sie die „Kumpel-Käfer losschicken“-Taste drücken.



EXTRA-LEBEN

Dies spendet Skip ein zusätzliches Leben.

Die Status-Anzeige

An der Bildschirmkante befindet sich die Status-Anzeige des Spiels, die alles enthält, was Sie über den Zustand des Spielers wissen müssen. Es zeigt die Lebensenergie, Flug-Energie, verfügbare Leben etc. an.



A: *LEBENSENERGIE*

Dies zeigt an, wie viel Lebensenergie noch verfügbar ist.

B: *FLUG-ENERGIE*

Dies zeigt an, wie viel Flug-Energie noch verfügbar ist.

C: *SCHLÜSSEL-ANZEIGE*

Hier werden alle Schlüssel angezeigt, die Skip aufsammelt.

D: *LEBEN-ANZEIGE*

Dies zeigt die Anzahl der verbliebenen Leben von Skip an.

E: *KARTE*

In manchen Leveln können Sie durch Handel mit einer Eichel von Sally eine Karte bekommen. Der weiße Pfeil auf der Karte zeigt Ihre Position und Richtung innerhalb des Levels an.

**F: *BLAUE & GOLDENE
KLEEBLÄTTER***

Dies zeigt an, wie viele blaue und goldene Bonus-Kleeblätter Sie gesammelt haben.

G: MÄUSE

Dies zeigt an, wie viele Mäuse es im aktuellen Level zu befreien gibt und außerdem, wie viele Sie erfolgreich befreit haben.

In vielen Levels gibt es bestimmte Objekte, die Sie finden müssen. Diese werden oft ebenfalls in der Status-Anzeige dargestellt, normalerweise am linken oder rechten Rand.

Der Bonus-Bildschirm

Nachdem Sie ein Level vollendet haben, gelangen Sie zum Bonus-Bildschirm, auf dem Ihre Bonus-Punkte zu Ihrer Punktzahl hinzuaddiert werden. Sie erhalten Punkte für jedes gesammelte grüne Kleeblatt, jede befreite Maus und wenn Sie ein blaues oder goldenes Kleeblatt vervollständigt haben, erhalten Sie dafür ebenfalls einen großen Bonus.

Punkte

Sie erhalten 15.000 Punkte für das Vervollständigen jedes Levels zusätzlich zu den folgenden Punkten:



GRÜNES KLEEBLATT

Diese sind jeweils 175 Punkte wert und befinden sich zumeist in Eicheln.



BLAUES KLEEBLATT

Von diesen gibt in den meisten Levels nur vier. Sie müssen alle vier sammeln, um die 20.000 Bonuspunkte zu erhalten.



GOLDENES KLEEBLATT

Hiervon gibt es nur vier im gesamten Spiel. Wenn Sie alle vier finden können, erhalten Sie 250.000 Bonuspunkte, wenn Sie das Spiel gewinnen.



MAUS

In den meisten Levels gibt es Mäuse und Sie erhalten 425 Bonuspunkte für jede gerettete Maus.

Das Spiel speichern

Wenn der Bonus komplett gezahlt wurde, werden Sie aufgefordert, das Spiel zu speichern oder einfach weiterzuspielen. Wenn Sie das Spiel speichern möchten, werden Sie aufgefordert, eine Datei

zu speichern, wie das bei jedem anderen Macintosh-Programm der Fall ist. Um ein gespeichertes Spiel wiederherzustellen, wählen Sie das „SAVED GAMES“-Icon im Hauptmenü aus.

Technischer Support

Die meisten Probleme können gelöst werden, indem Sie unsere Web-Site besuchen:

www.aplication-systems.de
www.pangeasoft.net/bug2/support.html

Wenn Sie dort keine Lösung für Ihr Problem finden, senden Sie eine E-Mail an:

support@application-systems.de

Mitwirkende

ENTWICKELT VON:	Pangea Software, Inc. www.pangeasoft.net
PROGRAMMIERUNG:	Brian Greenstone brian@pangeasoft.net
GRAFIKEN:	Duncan Knarr duncan@3dmonkey.net
ANIMATION:	Peter Greenstone pgreenstone@mac.com
MUSIK:	Aleksander Dimitrijevic alex_dimitrijevic@hotmail.com
SPIELDESIGN:	Brian Greenstone & Duncan Knarr
DEUTSCHE VERSION:	Oliver Buchmann Oliver.Buchmann@application-systems.de