



Handleiding

©2002 Pangea Software, Inc.

Alle Rechten Voorbehouden

Bugdom™ is een geregistreerd handelsmerk van Pangea Software, Inc.



INHOUDSOPGAVE

HET VERHAAL & HET DOEL VAN HET SPEL	3
HET HOOFDMENU	4
<i>Instellingen</i>	5
DE SPELER	7
BASIS SPELELEMENTEN	8
<i>Maak kennis met Skip's Vrienden</i>	8
<i>Checkpoints</i>	9
<i>Skip's Vijanden Aanvallen</i>	9
<i>Opdrachten Uitvoeren</i>	10
<i>Een level Uitspelen</i>	10
DE BESTURING	11
<i>Standaard Toetsen</i>	11
<i>Invoer in Mac OS 9</i>	11
<i>Invoer in Mac OS X</i>	12
<i>De Muis gebruiken voor Besturing</i>	13
<i>Camera Bediening</i>	13
DE POWERUPS	15
DE STATUSBALK	16
HET BONUS SCHERM	17
<i>Punten scoren</i>	17
<i>Het spel Opslaan</i>	18
TECHNISCHE ONDERSTEUNING	19
CREDITS	19

HET VERHAAL & HET DOEL VAN HET SPEL

Het is drie jaar geleden dat Rollie McFly het Keverrijk heeft verlost van de slechte Koning Thorax en zijn trawanten, maar het Keverrijk kan nog steeds een gevaarlijke plaats zijn en onze nieuwe held Skip staat op het punt om dat te ondervinden. Op weg om zijn familie aan de andere kant van het Keverrijk te bezoeken kwam er plotseling een Pest Wesp aanvliegen die Skip's knapzak stal. Uw taak als Skip is de Pest Wesp te vinden en uw knapzak terug te krijgen. De achtervolging vindt meestal plaats in en rond een huis.

U zult in het Keverrijk nieuwe vrienden maken die u door elk gedeelte heen zullen helpen. Houd Sam de Slak en Sally de Eekhoorn goed in de gaten. Sam zal u gewoonlijk eerst op uw waardigheid testen voordat hij u helpt maar Sally is alleen geïnteresseerd in eikels verzamelen, breng haar dus veel eikels. Bovendien zullen dezelfde Buddy Bugs die Rollie McFly geholpen hebben Koning Thorax te verslaan u helpen de meeste vijandige kevers die u tegen komt te verslaan.

HET HOOFDMENU

Gebruik de Links-Rechts pijltjes toetsen en de spatiebalk om uw keuze te maken uit het Hoofdmenu.



Start een Nieuw Spel



Spel Instellingen



Speel een Opgeslagen Spel



Hoogste Scores



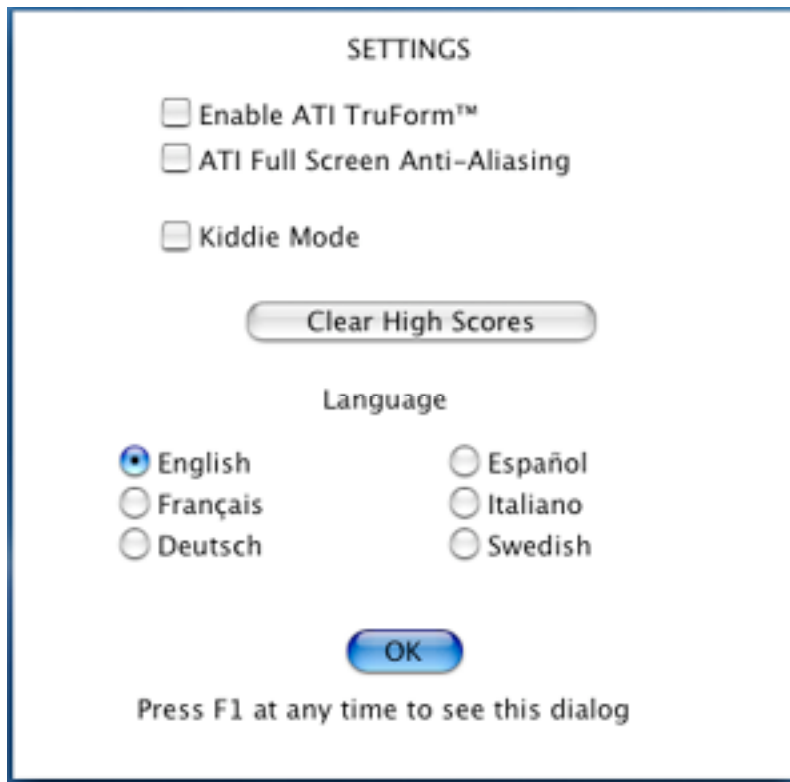
Info



Sluit het Programma af

Instellingen

Wanneer u op het instellingen icoontje klikt krijgt u het Instellingen Dialoog te zien:



Opmerking: De bovenste twee opties zijn alleen zichtbaar als u bepaalde ATI hardware heeft geïnstalleerd.

Activeer ATI TruForm

Deze optie zorgt ervoor dat 3D omgevingen worden berekend met ATI's TruForm technologie. Deze technologie maakt het uiterlijk van 3D modellen vloeiender, maar kost meer rekenkracht. Omgevingen zien er beter uit met TruForm geactiveerd, maar het spel zal een stukje trager draaien. U kunt deze optie op elk moment tijdens het spelen eenvoudig in of uit schakelen door Ctrl-F9 in te drukken.

ATI Full Screen Anti-Aliasing

Deze optie zorgt ervoor dat 3D plaatjes berekend worden met anti-aliasing aan. Dit is alleen nuttig indien u speelt op lage resoluties (800x600 of 640x480).

Kinder Modus

We hebben veel verzoeken gekregen voor deze optie en hier is hij dan! Dit is een gemakkelijke modus voor kleine kinderen voor wie het moeilijk kan zijn met de vijanden in het spel te spelen. Als Kinder

Modus aan staat zullen de vijanden nog steeds in het spel te zien zijn, maar ze zullen de speler maar heel af en toe aanvallen. Dit maakt het spel eenvoudiger en minder “eng” voor kleine kinderen.

Wis Hoogste Scores

Deze optie wist alle hoogste scores. Er is geen manier om dit ongedaan te maken, dus ben er zeker van als u dit wilt doen.

Taal

Selecteer in welke taal tekst wordt vertoond. Opmerking: sommige tekst zal altijd in het Engels zijn.

DE SPELER

Door middel van de hieronder beschreven toetsen bestuurt u onze held, *Skip*. Skip heeft de mogelijkheid om te springen, zwemmen, schoppen, vliegen, voorwerpen op te pakken en los te laten, Buddy Bugs te lanceren, en verschillende andere speciale acties te doen welke u zult ontdekken in de verschillende gebieden.



SCHOPPEN

Skip's basis aanval is zijn vermogen om te schoppen. Druk op de 'Schop' knop om vijanden pijn te doen en om voorwerpen die op de grond liggen weg te schoppen. Als je tegen een eikel schopt breekt hij open en laat hij zijn inhoud zien: een Klaver bonus.

PAKOP/LAATLOS Skip kan veel voorwerpen in het spel oppakken en meenemen. Om een voorwerp op te pakken loop je er zo dicht naar toe als je kunt en druk je op de 'Oppak' knop. Skip kan het voorwerp op elk moment los laten door nog een keer op de knop te drukken.

BUDDY BUGS Wanneer de afstand tussen een vijand en Skip te groot is om te schoppen kan Skip een Buddy Bug lanceren (indien er Buddy Bugs zijn die Skip volgen) door op de 'Lanceer Buddy Bug' knop te drukken. Buddy Bugs kunnen naast vijanden pijn doen ook nog andere dingen doen, maar daar leert u meer over tijdens het spelen.

SPRING & Vlieg Eén keer op de Spring knop drukken zorgt ervoor dat Skip springt. Als je er twee keer snel na elkaar op drukt gaat hij bovenin de sprong vliegen. Door tijdens het vliegen nog een keer op de Spring knop te drukken stopt Skip met vliegen en valt hij naar beneden. U kunt alleen vliegen als uw Vlieg Energie meter niet leeg is.

Maak kennis met Skip's Vrienden

Bugdom 2 is een Actie-Avonturen spel waarin u het op zult moeten nemen tegen vijanden maar ook zult moeten communiceren met andere personages om opdrachten uit te kunnen voeren ten einde levels te winnen. De twee hoofd personages die Skip helpen elk level door te komen zijn Sam de Slak en Sally de Eekhoorn:



Sam de Slak

U zult Sam in bijna ieder level zien, u hoeft maar naar hem toe te lopen en hij zal u vertellen hoe hij u kan helpen, en wat u voor hem kunt doen. Zodra u een opdracht voor Sam af hebt moet u hem gewoon even opzoeken en dan zal hij ofwel een update geven over uw vordering ofwel u een sleutel geven als u de opdracht uitgevoerd hebt.



Sally de Eekhoorn

Sally vraagt iets minder van de speler dan Sam, maar de hulp die ze u kan geven is bijna even nuttig. Meestal hoeft Sally alleen maar een eikel te hebben in ruil voor hulp. Ze heeft vaak plattegronden en checkpoints voor Skip. Als Sally een plattegrond aan Skip geeft zal ze die voor haar op de grond leggen. Skip moet hem dan aanraken om hem te pakken.



De Eikel

Checkpoints

Skip hoeft de checkpoints niet aan te raken. Als Sally een checkpoint plant is deze automatisch actief. Als Skip's gezondheid op raakt en er zijn nog levens beschikbaar dan zal Skip opnieuw verschijnen bij het laatst verworven checkpoint.



Een Checkpoint

Skip's Vijanden Aanvallen

Het Keverrijk zit vol met gemene wezens die Skip niet graag langs laten. Skip heeft twee basis methoden om zich te verdedigen: hij kan schoppen en hij kan Buddy Bugs lanceren.



Schop Aanval

Door op de 'Schop' knop te drukken schopt Skip naar een vijand. Skip kan niet schoppen als hij iets draagt.



Buddy Bug Aanval

Buddy Bugs zijn een veel effectievere aanval dan schoppen omdat ze van een grote afstand gelanceerd kunnen worden, over het algemeen doen Buddy Bugs meer schade dan schoppen. Druk gewoon op de 'Lanceer Buddy Bug' knop om er één te lanceren. Maar let op, sommige vijanden zijn immuun voor de aanval van Buddy Bugs! Buddy Bugs zijn ook nuttig voor andere doelen die u zult ontdekken in het spel.

Opdrachten Uitvoeren

Oppakken, Dragen & Loslaten

Bij veel van de opdrachten in Bugdom 2 moet Skip voorwerpen oppakken en er iets mee doen. Soms zult u een voorwerp naar Sam of Sally moeten brengen, en andere keren zult u het ergens moeten bevestigen. Sleutels zijn een speciaal geval omdat Skip ze niet echt in zijn handen draagt als hij er één krijgt. Wanneer Skip een sleutel krijgt zal deze in de statusbalk verschijnen, om hem te gebruiken hoeft Skip alleen maar de deur aan te raken en deze zal dan automatisch open gaan.

Wanneer Skip geraakt wordt als hij een voorwerp vast heeft zal hij het meestal los laten. Het voorwerp kan soms zoek raken. Geen paniek als dit gebeurt, verloren items zullen uiteindelijk opnieuw verschijnen op hun originele plaats waar Skip ze gevonden heeft.

Vliegen

Er zijn verschillende plaatsen in het spel waar opdrachten alleen uitgevoerd kunnen worden door te vliegen. Houd dit in gedachten, vooral in de verdere levels. Vliegen is ook een goede manier om uit gevaarlijke situaties met veel vijanden te ontsnappen. Wanneer u overrompeld wordt door vijanden die u aanvallen probeer dan d.m.v. vliegen weg te komen.

Een level Uitspelen

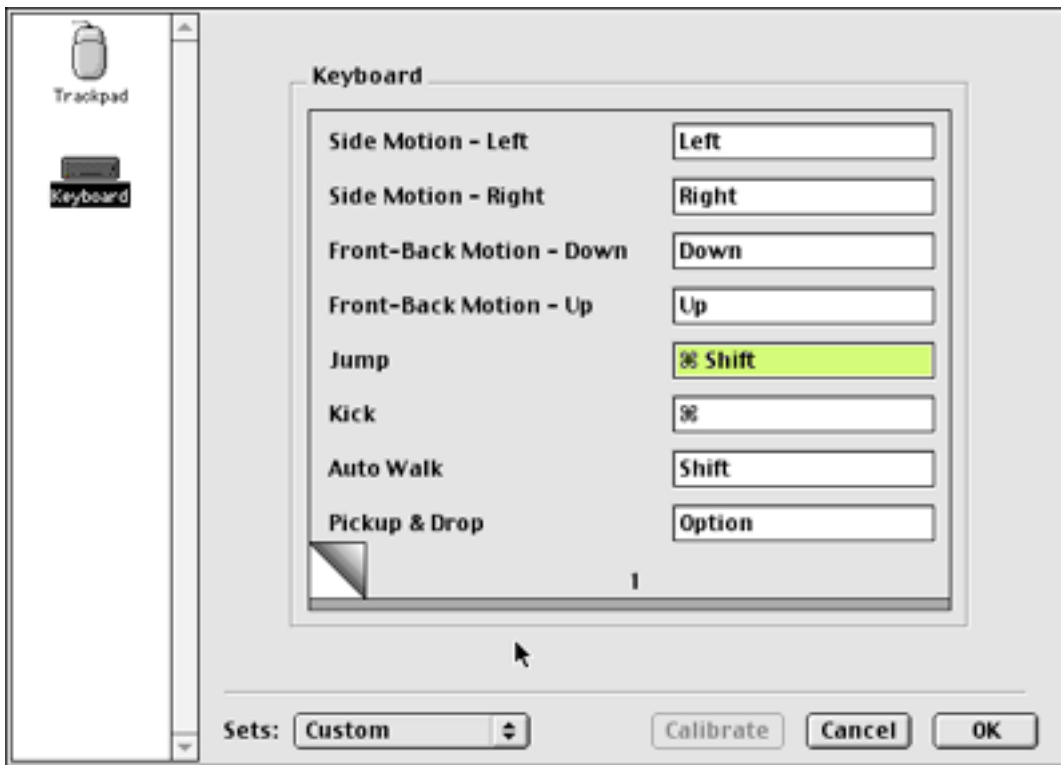
In het originele Bugdom spel was elk level uitgespeeld wanneer Rollie de boomstam uitgang in liep. Omdat er in Bugdom 2 geen boomstam uitgangen zijn is dit hier niet het geval. Elk level in Bugdom 2 eindigt op zijn eigen manier. Sommige levels, zoals Level één, eindigen automatisch wanneer u het eind gebied in loopt. In andere levels moet u opdrachten uitvoeren voordat u doorgaat naar het volgende level. Level drie is hier een goed voorbeeld van omdat u hier eerst alle Teken en Vlooiën moet verslaan voordat u verder kunt gaan. Wanneer de laatste teek of vlooi is verslagen zal het level automatisch eindigen.

Standaard Toetsen

<i>Pijltoetsen</i>	Lopen (worden ook gebruikt voor menu navigatie).
<i>Spatiebalk</i>	Spring. Druk twee keer om te vliegen.
<i>Shift</i>	Auto-loop.
<i>Optie</i>	Pak op / Laat los.
<i>Appel</i>	Schop.
<i>TAB</i>	Lanceer Buddy Bug.
<i>-/=</i>	Geluid harder/zachter.
<i>M</i>	Muziek aan/uit.
<i>, en .</i>	Draai camera.
<i>Return</i>	Wissel camera modus (dichtbij - middel - veraf - ODS).
<i>F1</i>	Roep instellingen dialoog op.
<i>F2</i>	Roep invoer configuratie dialoog op.
<i>Appel-Q</i>	Sluit programma af.
<i>ESC</i>	Pauzeer spel.
<i>F15</i>	Pauzeer spel (schermafbeelding modus).

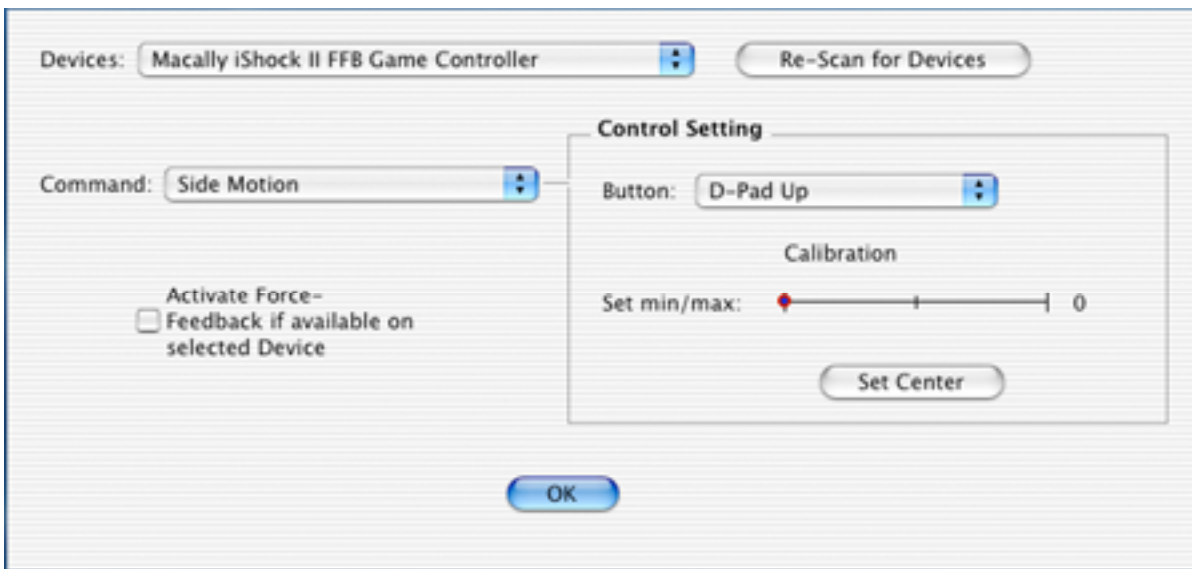
Invoer in Mac OS 9

De eerste keer dat u Bugdom 2 op Mac OS 9 opstart ziet u het Input Sprocket Configuratie dialoog. Hier kunt u de toetsen instellen op uw toetsenbord en/of gamepad. U kunt dit dialoog altijd oproepen door op F2 te drukken.



Input Sprocket laat u bijna ieder USB invoer apparaat met het spel gebruiken, waaronder gamepads, joysticks, muizen, trackballs, etc. Zodra u ze hebt ingesteld onthoudt de Input Sprocket alle instellingen van alle invoer apparaten.

Invoer in Mac OS X



Bugdom 2 gebruikt in Mac OS X een nieuwe technologie voor invoer HID Manager genaamd. Helaas is het niet zo gebruiksvriendelijk als Input Sprocket in Mac OS 9, u heeft dus minder opties. Het enige type invoer apparaat dat u kunt configureren in OS X zijn gamepads. De toetsenbord instellingen kunnen niet worden gewijzigd, dus u zult de standaard toetsen moeten gebruiken zoals ze hierboven

vermeld staan. Het goede nieuws is dat Bugdom 2 force feedback ondersteunt met de MacAlly gamepads in OS X. U kunt dit dialoog altijd oproepen door op F2 te drukken.

Onze GamePad Aanbeveling

De beste manier om Bugdom 2 te spelen is met een gamepad waar analoge "duimpookjes" op zitten. Wij raden u de MacAlly iShock II sterk aan omdat deze gamepad force-feedback heeft wat ondersteund wordt door het spel in OS X. U kunt een iShock II over het algemeen voor rond de 39 euro kopen.



De MacAlly iShock II gamepad

De Muis gebruiken voor Besturing

U heeft ook de mogelijkheid om de muis te gebruiken voor de besturing van de speler net zoals in het originele Bugdom spel. Indien u besluit de muis te gebruiken kunt u hem het beste in combinatie met de Auto-loop toets gebruiken, op die manier kunt u met de muis sturen en met de Shift toets vooruit lopen. De muis werkt zowel in Mac OS 9 als X.

Camera Bediening

Naast de mogelijkheid om de camera rond te draaien door op de 'Draai camera' toetsen te drukken zijn er ook vier camera modi die u kunt doorlopen door in de meeste levels tijdens het spelen op de 'Wissel camera modus' knop de drukken:

DICHTBIJ MODUS:

Dit is de standaard camera modus, de camera volgt hier dicht achter Skip.

MIDDEL MODUS:

De camera volgt Skip van iets grotere afstand.

VERAF MODUS:

De camera volgt Skip van grote afstand. Dit geeft een beter overzicht van wat er zich rond Skip afspeelt.

OVER DE SCHOUDER MODUS:

In deze modus staat de camera vast op een punt achter Skip's hoofd. De camera zweeft niet rond zoals het in andere modi doet, het resultaat is dat de besturing meer speler-afhankelijk is.

DE POWERUPS

Verspreid over het Keverrijk zijn vlinders die wanneer Skip ze aanraakt open springen en een bonus vrijgeven. De makkelijkste manier om een vlinder te raken is door eronder te gaan staan waar u de schaduw op de grond kunt zien en dan omhoog te springen.



Er zijn verschillende soorten powerups die uit een vlinder kunnen komen:



VLIEG-BES

Elk van deze bessen geeft Skip een beetje meer vlieg-energie die hij nodig heeft om te vliegen.



LEVENS BES

Elk van deze bessen geeft Skip een beetje meer leven.



SCHILD-ZAADJE

Als u dit paardebloem zaadje pakt krijgt u 15 seconden schild energie. Wanneer u een schild heeft, heeft u geen last van vijandelijke aanvallen.



BUDDY BUG

Skip kan tot 10 van deze beestjes tegelijk bij zich hebben. De Buddy Bugs gedragen zich als hitte zoekende raketten tegenover vijandelijke kevers. Ze zullen Skip volgen totdat u ze één tegelijk lanceert met de 'Lanceer Buddy Bug' knop.



EXTRA LEVEN

Dit geeft Skip een extra leven.

DE STATUSBALK

Langs de rand van het scherm ziet u de statusbalk, deze geeft alle belangrijke informatie over de speler weer. Zo kunt u er bijvoorbeeld de volgende dingen op aflezen: uw gezondheid, vlieg-energie, levens, etc.



- A: GEZONDHEIDS METER** Deze meter geeft aan hoeveel leven Skip nog heeft.
- B: Vlieg-ENERGIE METER** Deze meter geeft aan hoeveel vlieg-energie Skip nog heeft.
- C: SLEUTEL INDICATOR** Hier worden de door Skip verzamelde sleutels afgebeeld.
- D: LEVENS INDICATOR** Dit geeft het aantal resterende levens weer.
- E: PLATTEGROND** In sommige levels kunt u een eikel ruilen met Sally de Eekhoorn, zij zal u dan een plattegrond geven. De witte pijl op de plattegrond geeft uw positie en oriëntatie aan in het level.
- F: SPECIALE KLAVERS** Hier kunt u zien hoeveel blauwe en gouden bonus klavers u al heeft verzameld.

G: MUIZEN

Hier ziet u hoeveel muizen er in het huidige level zijn die u kunt redden. Het geeft ook aan hoeveel u er al succesvol heeft gered.

Veel levels bevatten speciale voorwerpen die u moet vinden, deze worden vaak ook in de statusbalk weergegeven, gewoonlijk aan de rechter of linker kant.

HET BONUS SCHERM

Nadat u een level heeft uitgespeeld wordt u meegenomen naar het bonus scherm, hier worden uw bonus punten opgeteld bij uw score. U krijgt punten voor elke groene klaver die u heeft verzameld, elke muis die u heeft bevrijd, en als u een Blauwe of Gouden klaver bij elkaar heeft gespaard krijgt u daar ook een grote bonus voor.

Punten scoren

U krijgt 15.000 punten voor ieder level dat u uitspeelt, daarnaast ontvangt u de volgende bonus punten:



GROENE KLAVER Deze zijn elk 175 punten waard en zitten in de meeste eikels.



BLAUWE KLAVER Van deze zijn er maar vier in de meeste levels. U moet ze alle vier verzamelen om de bonus van 20.000 punten te krijgen.



GOUDEN KLAVER Van deze zijn er maar vier in het hele spel. Als u ze alle vier kunt vinden krijgt u een bonus van 250.000 punten aan het eind van het spel.



MUIS

In de meeste levels zijn er muizen die u kunt redden, u krijgt een bonus van 425 punten per muis die u redt.

Het spel Opslaan

Wanneer de bonus punten zijn opgeteld wordt u gevraagd of u het spel wilt opslaan of gewoon door wilt spelen. Als u voor opslaan kiest wordt u gevraagd het spel op te slaan net zoals u elk ander bestand op zou slaan op de Macintosh. Om een opgeslagen spel te laden kiest u "SAVED GAMES" uit het Hoofd Menu.

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

De meeste kleine problemen kunnen worden opgelost door onze Bugdom 2 support pagina te bezoeken op:

www.pangeasoft.net/bug2/support.html

Als u de oplossing voor uw probleem daar niet kunt vinden, stuur dan een e-mail naar:

support@pangeasoft.net

CREDITS

ONTWIKKELD DOOR:	Pangea Software, Inc. www.pangeasoft.net
PROGRAMMERING:	Brian Greenstone brian@pangeasoft.net
GRAFISCH ONTWERP:	Duncan Knarr duncan@3dmonkey.net
ANIMATIE:	Peter Greenstone pgreenstone@mac.com
MUZIEK:	Aleksander Dimitrijevic alex_dimitrijevic@hotmail.com
SPEL ONTWERP:	Brian Greenstone & Duncan Knarr