



Manuale di Istruzione

©2002 Pangea Software, Inc.
Tutti i diritti riservati
Bugdom™ è un marchio registrato di Pangea Software, Inc.



INDICE

STORIA E FINALITA'	3
MENU' PRINCIPALE	4
<i>Settaggi</i>	5
GIOCATORE	7
REGOLE DI GIOCO	8
<i>Incontrare gli amici di Skip</i>	8
<i>Marcatori (Checkpoints)</i>	9
<i>Attaccare i nemici di Skip</i>	9
<i>Azioni da compiere</i>	10
<i>Completare un livello</i>	10
CONTROLLI	11
<i>Tasti di controllo (standard)</i>	11
<i>Input in Mac OS 9</i>	11
<i>Input in Mac OS X</i>	12
<i>Usare il mouse come controllo</i>	13
<i>Controllo della visuale (Camera)</i>	13
RICARICHE	15
BARRA DI STATO	16
SCHERMATA DEI BONUS	17
<i>Punteggio</i>	17
<i>Salvare il gioco</i>	17
SUPPORTO TECNICO	18
CREDITI	18
LICENZA D'USO DEL SOFTWARE	18

STORIA E FINALITA'

Sono trascorsi tre anni da quando Rollie McFly correva nel reame del malvagio Re Thorax e dei suoi sudditi, ma Bugdom può ancora essere un luogo pericoloso, come il nostro nuovo eroe Skip sta per scoprire. Mentre si avvia a visitare la sua famiglia dall'altra parte di Bugdom, "Bully Bee" gli prende il suo fardello. Come Skip, il tuo compito consiste nell'inseguire "Bully Bee" per riprendere il tuo fardello. La caccia si svolge principalmente attorno e all'interno della casa.

Incontrerai nuovi amici in Bugdom, che ti aiuteranno per tutto il tragitto. Guardati attorno per trovare Sam la lumaca e Sally la scoiattolina. In genere, Sam ti metterà alla prova, prima di aiutarti, mentre a Sally interessano solo le ghiande, quindi, portagliene una ogni volta che la incontri. Inoltre, gli stessi Buddy Bugs che hanno aiutato Rollie McFly a sconfiggere King Thorax, ti aiuteranno a battere gran parte dei pericolosi nemici che incontrerai strada facendo.

MENU' PRINCIPALE

Usa i tasti "Freccia-sinistra" e "Barra-spazio" per selezionare le opzioni del Menù principale:



Inizia un nuovo gioco



Settaggi del gioco



Carica un gioco salvato



Punteggi (High Scores)



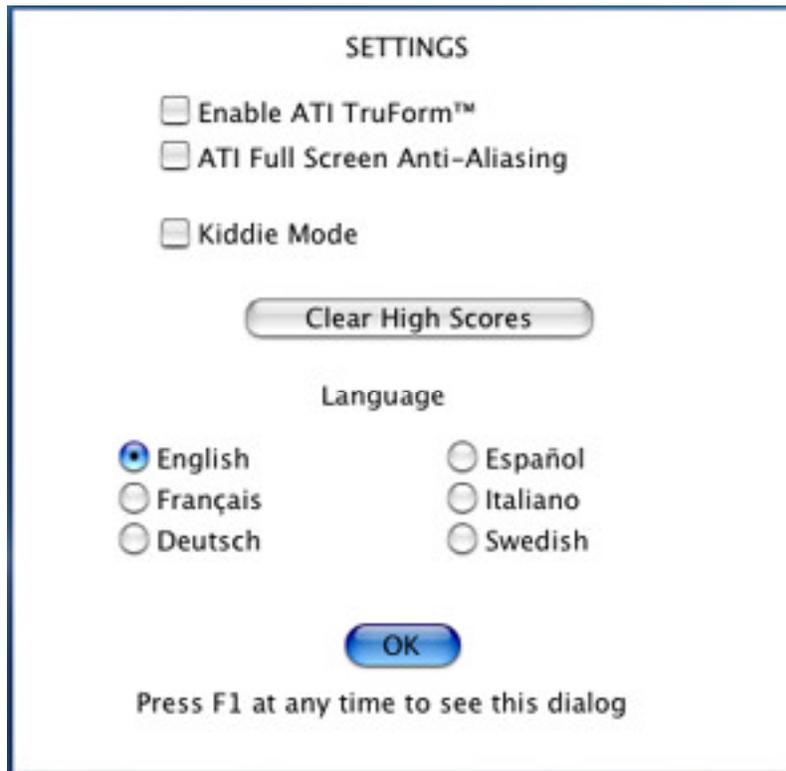
Informazioni



Esci dal gioco

Settaggi

Cliccando sull'icona dei Settaggi, apparirà la relativa finestra di impostazione:



Nota: Le prime due voci sono visibili solamente se certe schede video ATI sono installate.

Abilita ATI TruForm

Attivando questa opzione, le scene 3D verranno renderizzate con la tecnologia TruForm della ATI. Questa tecnologia migliora l'aspetto dei modelli 3D, con qualche sacrificio della velocità. Con TruForm attivato, le scene avranno un aspetto migliore, ma il gioco sarà un po' più lento. Puoi attivare/disattivare questa opzione in qualsiasi momento premendo i tasti Ctrl-F9.

Abilita ATI Full Screen Anti-Aliasing

Attivando questa opzione, si abilita la funzione di anti-aliasing delle immagini 3D. Ciò è utile solo se si è in bassa risoluzione dello schermo (800x600 or 640x480).

Abilita Kiddie Mode (modo facilitato)

Abbiamo ricevuto molte richieste per questo settaggio, quindi, eccolo! E' una modalità facilitata per bambini piccoli, che possono avere difficoltà con i nemici durante il gioco. Con "Kiddie Mode" abilitato, i nemici rimangono, ma attaccheranno il giocatore solo raramente. Ciò facilita lo svolgimento del gioco, rendendolo più adatto ai bambini più piccoli.

Azzera i punteggi

Questo cancella la registrazione di tutti i punteggi (high scores). Non c'è modo di recuperarli una volta cancellati, pertanto dovrai essere sicuro di volerli cancellare.

Scegli la lingua

Seleziona il linguaggio del testo che appare. Nota: qualche testo rimane in Inglese.

GIOCATORE

Usando i controlli sopra descritti, si controlla il nostro eroe *Skip*. Skip può saltare, nuotare, tirare calci, volare, raccogliere e lasciar cadere oggetti, lanciare Buddy Bugs, e svolgere alcune altre azioni speciali che scoprirai durante il gioco.



SCALCIA

La principale arma di Skip sono i calci. Premi il tasto "Calcio" per colpire da vicino i nemici e gli oggetti sul terreno. Dai un calcio a una ghianda per farne uscire un Trifoglio da raccogliere come buono-punti.

PRENDI/LASCIA

Molti oggetti del gioco possono essere presi da Skip. Per prendere un oggetto, mettiti di fronte ad esso, il più vicino possibile, e premi il tasto "Prendi". Skip può lasciare un oggetto in qualsiasi momento premendo nuovamente il tasto "Prendi".

BUDDY BUGS

Quando un nemico è troppo lontano per essere raggiunto da un calcio, Skip può lanciare un "Buddy Bug" (se ce ne sono che lo seguono), attivando il relativo comando. I "Buddy Bug", oltre a danneggiare i nemici, possono anche fare altre cose, che scoprirai durante il gioco.

SALTA/VOLA

Premi il tasto "Salta" una sola volta per far saltare Skip. Premi lo stesso tasto due volte, velocemente, per farlo volare al termine del salto. Premi nuovamente il tasto "Salta" durante il volo per fermare il volo di Skip e riportarlo a terra. Ricorda che puoi volare solo se hai ancora autonomia di volo (bacche viola).

Incontra gli amici di Skip

Bugdom 2 è un gioco di Azione-Avventura nel quale dovrai combattere con i nemici e interagire con altri personaggi per completare i vari livelli di gioco. I due principali personaggi che aiuteranno Skip a superare ciascun livello sono Sam la lumaca e Sally la scoiattolina:



Sam la lumaca

Incontrerai Sam in quasi tutti i livelli di gioco, pertanto avvicinati e lui ti dirà come può aiutarti e cosa desidera tu faccia per lui. Quando avrai completato la sua richiesta, avvicinati ancora a Sam, che ti aggiornerà sui tuoi progressi o ti darà una chiave per aprire qualche porta.



Sally la scoiattolina

Sally ha meno pretese di Sam, ma l'aiuto che può darti è ugualmente prezioso. Quasi sempre, Sally chiede una ghianda in cambio del suo aiuto, che spesso consiste in una mappa o in un Marcatore (Checkpoint) . Quando Sally dà una mappa a Skip, la lascia cadere a terra davanti a sé. E' necessario che Skip si avvicini ad essa per poterla prendere.



La ghianda

Marcatori (Checkpoints)

I Marcatori non devono necessariamente essere toccati da Skip. Quando Sally ne lascia cadere uno, si attiva automaticamente. Se Skip esaurisce la forza e dispone di altre vite aggiuntive, allora Skip riapparirà al punto segnato dal più recente Marcatore raggiunto.



un Marcatore

Attacco ai nemici di Skip

Bugdom è pieno di creature che vogliono impedire a Skip di passare sul loro terreno. Skip ha due mezzi per difendersi: può tirare un calcio o lanciare un Buddy Bug.



Attacco a calci

Premi il tasto "Calcio" per sferrare un calcio ad un nemico. Skip non può dare calci se porta qualcosa.



Attacco di Buddy Bug

I "Buddy Bug", più dei calci, sono un efficiente mezzo di attacco poiché possono essere lanciati a distanza e fanno in genere più danni al nemico che non un calcio. Premi il tasto di lancio del "Buddy Bug" per lanciaarne uno. Ricorda che alcuni nemici sono immuni all'attacco dei "Buddy Bug".

I "Buddy Bugs" vengono anche usati per altri scopi, che dovrai scoprire durante il gioco.

Azioni da svolgere

Prendere, Portare e Lasciare

Molte delle azioni in Bugdom 2 richiedono che Skip raccolga degli oggetti, interagendo con essi. In alcuni casi, occorre portare un oggetto a Sam o a Sally, mentre in altri è necessario portare l'oggetto da qualche altra parte. Le Chiavi sono un caso speciale, in quanto Skip non le ha nelle sue mani quando ne prende una. Quando Skip ha una chiave, questa appare nello Barra di Stato. Per usarla, è sufficiente che Skip tocchi la porta perché questa si apra automaticamente.

Se Skip viene colpito mentre porta un oggetto, in genere lo lascia cadere. Talvolta l'oggetto caduto scompare, ma non preoccuparti quando accade: gli oggetti persi riappariranno nei posti dove Skip li ha originariamente trovati.

Volo

Ci sono alcuni luoghi nel gioco dove le azioni devono essere completate con il volo. Ricordalo, in modo speciale, per gli ultimi livelli di gioco. Volare è anche un valido modo per superare una difficile situazione con molti nemici. Se sei sopraffatto dall'attacco di nemici, prova a volare via.

Completare un livello di gioco

Nel gioco Bugdom originale, ogni livello veniva superato quando Rollie raggiungeva il punto di uscita. In Bugdom 2 non ci sono punti d'uscita. Ogni livello termina in modo differente. Qualche livello, come il livello 1, si completa automaticamente entrando nell'ultima area. Altri livelli richiedono il completamento di alcune azioni. Nel livello 3, ad esempio, bisogna eliminare tutte le pulci e gli acari nascosti nel pelo di un cagnolino per poter procedere al livello successivo.

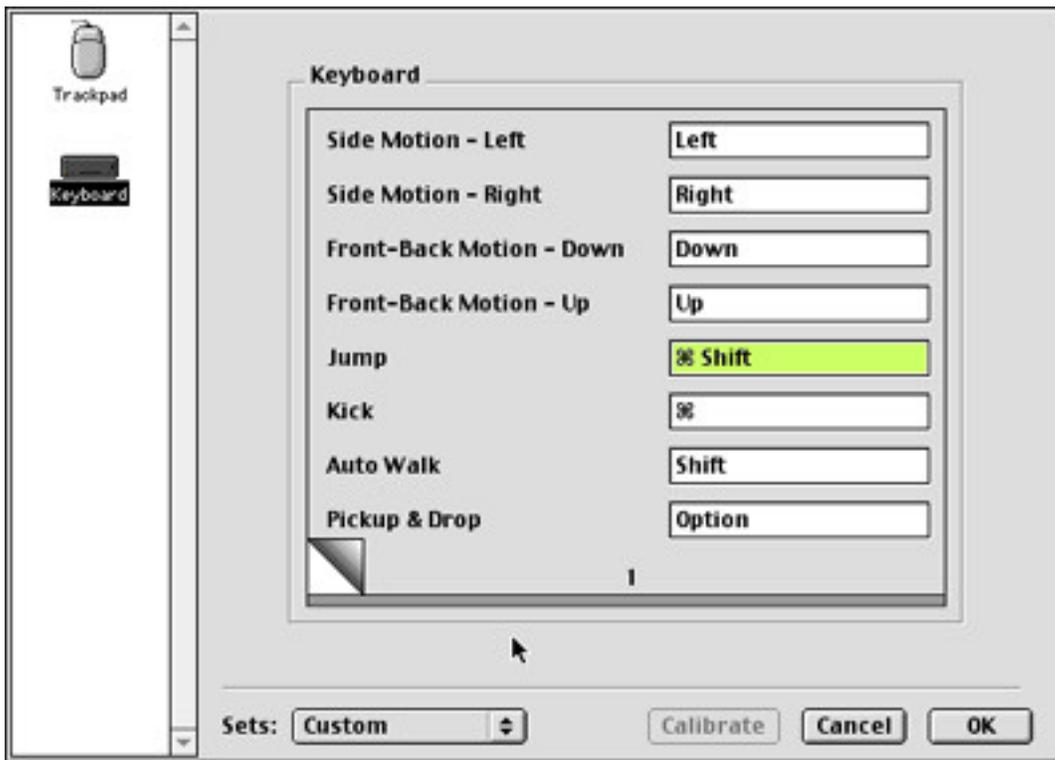
CONTROLLI

Tasti di controllo (standard)

<i>Tasti Frecce</i>	Movimenti (usati anche per la navigazione dei menù)
<i>Barra spazio</i>	Salto. Premere rapidamente due volte per volare
<i>Shift</i>	Auto-walk (camminare automaticamente)
<i>Option</i>	Prendere / Lasciare oggetti
<i>Tasto Mela</i>	Sferrare un calcio
<i>TAB</i>	Lanciare un "Buddy Bug"
<i>- / =</i>	Alzare/ridurre il livello sonoro
<i>M</i>	Attivare/Disattivare la musica di sottofondo
<i>, e .</i>	Ruotare il punto di visuale
<i>Return</i>	Cambiare la vista (Vicina – Intermedia – Lontana – da sopra la spalla)
<i>F1</i>	Richiamare la finestra delle Opzioni in qualsiasi momento
<i>F2</i>	Richiamare la configurazione dei controlli di input in qualsiasi momento
<i>Mela-Q</i>	Uscire da Bugdom 2 in qualsiasi momento
<i>ESC</i>	Mettere il gioco in pausa
<i>F15</i>	Attivare/Disattivare la modalità "copia-schermo"

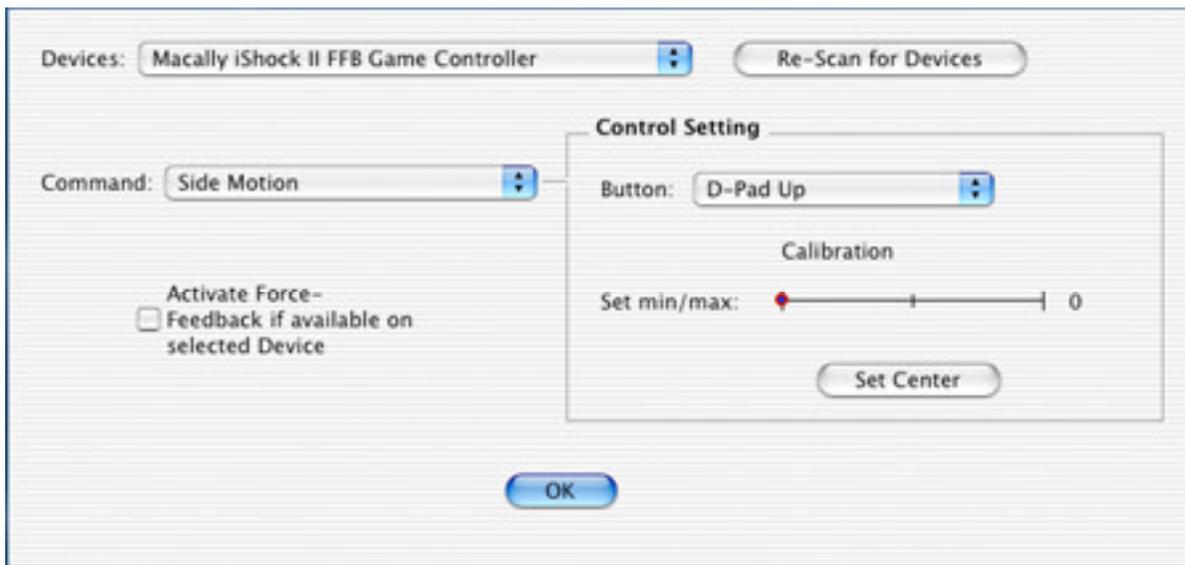
Input in Mac OS 9

In Mac OS 9, al primo avvio di Bugdom 2, apparirà la finestra di configurazione di Input Sprocket, ove è necessario configurare la tua tastiera e/o i controlli del gamepad. Per richiamare questa opzione di configurazione, premere il tasto F2.



Input Sprocket permette di usare diversi sistemi USB di input, inclusi gamepad, joystick, mouse, trackball, ecc., e consente di registrare i tuoi settaggi per ogni sistema configurato.

Input in Mac OS X



Con Mac OS X, Bugdom 2 usa una nuova tecnologia (HID Manager) per l'input. Sfortunatamente, non è così facile da usare come Input Sprocket in Mac OS 9, e pertanto ci sono meno opzioni. L'unica unità di input configurabile in OS X è il gamepad. Il settaggio della tastiera non può essere modificato e quindi occorre usare i tasti di default originariamente assegnati. Tuttavia, la buona notizia è che Bugdom 2 supporta l'opzione di "force feedback" con il gamepad MacAlly in OS X.

Puoi richiamare in qualsiasi momento questa finestra di configurazione premendo il tasto-funzione F2.

Raccomandazioni d'uso del Gamepad

Il modo migliore per giocare a Bugdom 2 è con un gamepad con “thumbstick” analogici. Si raccomanda il modello MacAlly iShock II poiché dispone della funzione di force-feedback, che è supportata dal gioco in OS X. Il gamepad iShock II si può acquistare negli Stati Uniti a circa 29 dollari USA.



Il gamepad MacAlly iShock II

Usare il mouse come controllo

Puoi anche usare il mouse per controllare le mosse di Skip, proprio come nel gioco Bugdom originale. In tal caso, è consigliabile usarlo assieme al tasto di Auto-Walk, in modo da svoltare con il mouse e usare il tasto Shift per avanzare camminando. Il mouse funziona sia con Mac OS 9 che con OS X.

Controllo della visuale (Camera Control)

In aggiunta alla rotazione del punto di vista utilizzando gli appositi tasti "," e ".", ci sono anche le seguenti quattro modalità, attivabili con l'apposito tasto "Return", presenti in quasi tutti i livelli di gioco:

modo RAVVICINATO:

Vista di default, che segue Skip da vicino.

modo INTERMEDIO:

Il punto di vista è posto leggermente dietro a Skip.

modo DISTANTE:

Punto di vista distante da Skip. Offre una miglior vista aerea attorno a Skip.

modo DA SOPRA LA SPALLA:

Con questa modalità, il punto di vista è posto sulla spalla di Skip. La visuale non "galleggia" come nelle altre modalità, dando un controllo più diretto al giocatore.

RICARICHE

Disseminate nel percorso di Bugdom ci sono delle farfalle che, quando sono toccate da Skip, lasciano cadere vari tipi di ricarica. Il modo più facile di ottenerle è quello di mettersi sotto la farfalla, sulla sua ombra, e spiccare un salto.



Ci sono diversi tipi di "ricariche" che possono uscire da una farfalla:



FLIGHT BERRY

Ciascuna di queste bacche aumenta l'autonomia di volo, necessaria a Skip per volare.



HEALTH BERRY

Aumenta la forza, la cui totale perdita fa usare una delle vite di Skip.



SHIELD SEED

Prendendo questo seme si ottiene, per 15 secondi, uno schermo protettivo, con una totale protezione da attacchi nemici.



BUDDY BUG

Skip può averne fino a 10 alla volta. I Buddy Bug agiscono come dei missili contro i nemici.

Essi seguiranno Skip fino a quando verranno lanciati, uno alla volta, con l'apposito comando di lancio.



FREE LIFE

Questo dà una vita aggiuntiva a Skip.

BARRA DI STATO

La parte alta dello schermo contiene la Barra di Stato (Status Bar), che indica tutto ciò che riguarda le condizioni di Skip. Indica il suo livello forza, l'autonomia di volo, le vite aggiuntive, ecc.



- A: LIVELLO DELLA FORZA** Indica il livello di forza che rimane a Skip
- B: AUTONOMIA DI VOLO** Indica l'autonomia di volo che rimane a Skip
- C: CHIAVI** Qui sono indicate le "Chiavi" che Skip ha raccolto.
- D: NUMERO DI VITE** Indica il numero di vite che rimangono a Skip
- E: MAPPA** In alcuni livelli, dalla scoiattolina Sally puoi ottenere una mappa in cambio di una ghianda. La freccia bianca sulla mappa indica la tua posizione e la tua direzione nel livello di gioco in corso.
- F: TRIFOGLI BLU/ORO** Indica quanti buoni-punto (trifogli blu o oro) hai trovato e accumulato.
- G: TOPOLINI** Indica quanti topolini rimangono da liberare nel livello di gioco in corso, e quanti ne hai già liberati.

In molti livelli di gioco ci sono oggetti speciali che devi trovare. Questi oggetti sono visibili sul lato destro o sinistro dello schermo di gioco.

SCHERMATA DEI BUONI-PUNTO

Dopo aver completato un livello, appare la schermata dei buoni-punto, ove il loro valore in punti viene aggiunto al tuo punteggio. Riceverai punti per ogni trifoglio verde accumulato e per ogni topolino liberato. Completando i trifogli blu o oro, otterrai un importante buono premio aggiuntivo.

Punteggio

Riceverai 15.000 punti al completamento di ciascun livello, in aggiunta ai buoni-punto che seguono:



TRIFOGLIO VERDE

Valgono 175 punti ciascuno e si trovano in quasi tutte le ghiande.



TRIFOGLIO BLU

Ce ne sono solo 4 nella maggioranza dei livelli. Devi trovarli tutti e quattro per ottenere il buono da 20.000 punti.



TRIFOGLIO D'ORO

Ce ne sono solo 4 in tutto il gioco. Se li trovi tutti, potrai ricevere un buono di 250.000 punti al completamento del gioco.



MOUSE

Ci sono topolini in quasi tutti i livelli di gioco. Riceverai un buono di 425 punti per ogni topolino che libererai dalla trappola.

Salvare la partita

Quando la schermata dei buoni-punto è completata, potrai salvare la partita o continuare. Potrai salvare nello stesso modo con cui normalmente si salva un file in Macintosh. Per caricare un gioco già salvato, usa l'icona "SavedGame" del Menu principale (foglia blu).

SUPPORTO TECNICO

La maggior parte dei problemi può essere risolta visitando la pagina di supporto di Bugdom 2 a:

www.pangeasoft.net/bug2/support.html

In caso di mancata soluzione del problema, pregasi inviare una email a:

support@pangeasoft.net

CREDITI

SVILUPPATO DA:	Pangea Software, Inc. www.pangeasoft.net
PROGRAMMAZIONE:	Brian Greenstone brian@pangeasoft.net
GRAFICA:	Duncan Knarr duncan@3dmonkey.net
ANIMAZIONI:	Peter Greenstone pgreenstone@mac.com
MUSICA:	Aleksander Dimitrijevic alex_dimitrijevic@hotmail.com
IDEAZIONE DEL GIOCO:	Brian Greenstone & Duncan Knarr

ACCORDO DI LICENZA DEL SOFTWARE

IMPORTANTE: PREGASI LEGGERE ATTENTAMENTE QUESTA LICENZA D'USO PRIMA DI INSTALLARE O USARE IL SOFTWARE. USANDO QUESTO SOFTWARE, ACCETTATE IN MODO VINCOLANTE I TERMINI DI QUESTA LICENZA. NEL CASO DI MANCATA ACCETTAZIONE DEI TERMINI DI QUESTA LICENZA, SIETE TENUTI A NON USARE IL SOFTWARE, A CANCELLARE IL SOFTWARE E TUTTI I RELATIVI FILE DAL VOSTRO COMPUTER E A RESTITUIRE PRONTAMENTE QUESTA CONFEZIONE E IL SUO CONTENUTO AL PUNTO DI ACQUISTO PER IL RIMBORSO.

Pangea Software garantisce l'acquirente originale che questo disco è esente da difetti di materiale e di lavorazione per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto. Pangea Software, presso la propria sede, riparerà o, a sua scelta, sostituirà gratuitamente questo disco, corredato di prova di acquisto e ritorno postale pre-pagato. Il presente software viene venduto nello stato in cui si trova, senza alcun'altra garanzia, espressa o implicita. In particolare, Pangea Software esclude ogni implicita garanzia di commerciabilità e rispondenza a particolare uso. In nessun caso, Pangea Software o suoi licenziatari saranno ritenuti responsabili di danni, inclusi ma non limitati, a qualsiasi mancato profitto e/o risparmio, a danni diretti o derivati, sia causati da perdita che da corruzione di dati, software, malfunzionamento di computer o da qualsiasi altra causa, anche nel caso Pangea Software sia resa edotta di tali possibilità, o per qualsiasi altro reclamo di un utilizzatore di software di Pangea Software. Alcuni Stati non riconoscono esclusioni o limitazioni di responsabilità per danni diretti o derivati, e pertanto le sopraddette limitazioni e/o esclusioni di responsabilità potrebbero non essere a voi applicabili. Voi potreste inoltre avere altri diritti che possono variare da Stato a Stato.