



Manual de instrucciones

©2002 Pangea Software, Inc.
Todos los derechos reservados
Bugdom™ es una marca registrada de Pangea Software, Inc.



HISTORIA Y OBJETIVO DEL JUEGO

Han pasado tres años desde que Rollie McFly liberó a Bugdom del malvado Rey Thorax y sus secuaces, pero Bugdom sigue siendo un lugar peligroso, algo que nuestro nuevo héroe Skip está a punto de descubrir. Mientras iba de camino a visitar a su familia al otro extremo de Bugdom, una Abeja Mala se lanzó en picado y le robó a Skip la mochila. Tu misión como Skip consiste en seguir a la Abeja Mala y recuperar tu mochila. La persecución se desarrolla principalmente dentro y alrededor de una casa.

Harás nuevos amigos en Bugdom que te ayudarán en las distintas zonas. Atento a Sam el caracol y Sally la ardilla. Sam suele ponerte a prueba antes de ayudar, pero a Sally sólo le interesa recolectar bellotas, así que no olvides llevarle un montón. Además, los mismos bichoamigos que ayudaron a Rollie McFly a derrotar al Rey Thorax te echarán una mano para vencer a los malignos bichos con los que vas a toparte.

EL MENÚ PRINCIPAL

Utiliza las teclas de dirección izquierda y derecha y la barra espaciadora para seleccionar las opciones del Menú principal:



Iniciar una nueva partida



Configuración del juego



Jugar una partida guardada



Puntuaciones máximas



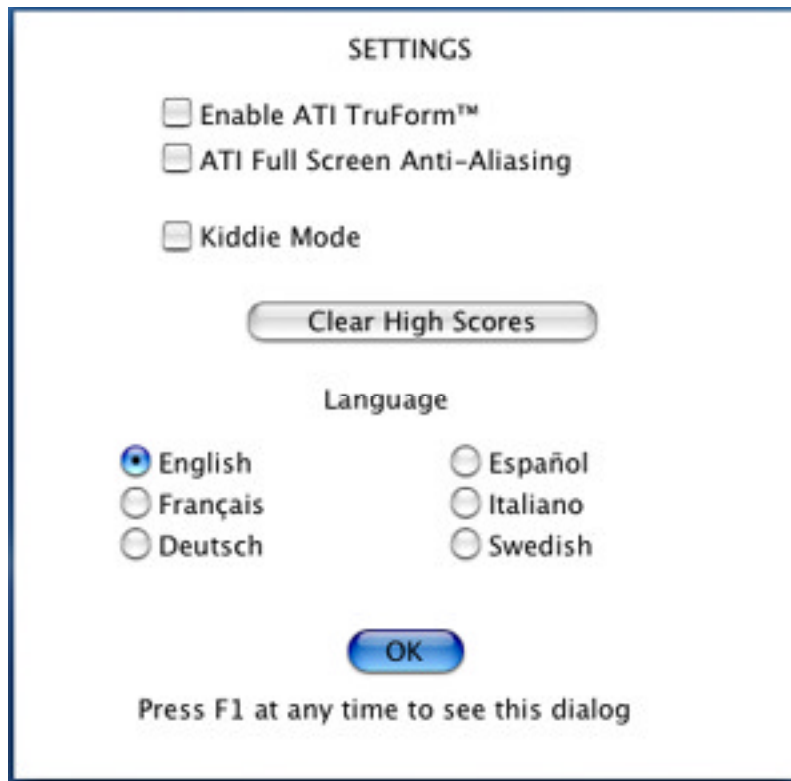
Información



Salir del juego

Configuración

Al hacer clic en el icono Configuración, aparece el cuadro de diálogo con las opciones de configuración:



Nota: las dos primeras casillas de verificación sólo aparecen si tienes determinado hardware ATI instalado.

Habilitar ATI TruForm (Enable ATI TruForm)

Al activar esta opción, las escenas en 3D se generan con la tecnología TruForm de ATI. Esta tecnología suaviza el aspecto de las figuras en 3D, pero afecta al rendimiento del equipo. Las escenas se ven mejor con TruForm activado, pero el juego se mueve más despacio. Puedes activar o desactivar esta opción en cualquier momento durante la partida con sólo pulsar Ctrl + F9.

Anti-Aliasing ATI a pantalla completa (ATI Full Screen Anti-Aliasing)

Al activar esta opción, las imágenes en 3D se generan con la función anti-aliasing activada. Esto sólo resulta útil si juegas con una resolución de pantalla no muy alta (800x600 o 640x480).

Modo niños (Kiddie Mode)

Han sido muchos los que nos han solicitado este modo y, ¡aquí lo tenéis! Se trata de un modo más sencillo para niños pequeños que tienen más dificultades a la hora de enfrentarse a los enemigos del

juego. Con el Modo niños activado, los enemigos siguen apareciendo en pantalla, pero no atacan al jugador. De esta forma el juego resulta mucho más fácil y les da menos "miedo" a los pequeños.

Borrar puntuaciones máximas (Clear High Scores)

Con esta opción se eliminan todas las puntuaciones máximas . Esta acción no se puede deshacer, así que asegúrate de que realmente quieres borrar las puntuaciones antes de usar esta función.

EL JUGADOR

Con los controles anteriores controlarás a nuestro héroe, *Skip*. Skip puede saltar, nadar, dar patadas, volar, coger y tirar objetos, lanzar bichoamigos, además de muchas cosas que descubrirás en los distintos planetas.



PATADA

El ataque básico de Skip es dando patadas. Pulsa el botón Patada para hacer daño al enemigo o para dar una patada a los objetos que haya en el suelo. Al dar una patada a una bellota, ésta se abre y aparece un Trébol de bonificación.

COGER/SOLTAR

Skip puede coger y llevar muchos de los objetos del juego. Para coger un objeto, ponte delante del objeto, lo más cerca que puedas y pulsa el botón Coger. Skip puede soltar el objeto cuando desee con sólo pulsar el botón de nuevo.

BICHOAMIGOS

Si un enemigo está demasiado lejos como para que Skip le dé una patada, puede lanzar un bichoamigo (si hay alguno que le siga). Para ello, pulsa el botón Lanzar bichoamigo. Los bichoamigos también puede hacer otras cosas además de atacar al enemigo, pero ya lo irás descubriendo mientras juegues.

SALTAR Y VOLAR

Pulsa el botón Saltar una vez para que Skip salte. Pulsa dos veces rápidamente el botón Saltar y volará después de saltar. Si durante el vuelo pulsas de nuevo el botón Saltar, Skip dejará de volar y caerá. Recuerda que no podrás volar si el indicador de Potencia de vuelo está vacío.

CUESTIONES BÁSICAS DEL JUEGO

Conoce a los amigos de Skip

Bugdom 2 es un juego de acción y aventuras en el que tendrás que enfrentarte a los enemigos además de interactuar con otros personajes para realizar una serie de tareas necesarias para ganar los niveles. Los dos personajes principales que ayudarán a Skip a pasar cada nivel son Sam el caracol y Sally la ardilla:



Sam el caracol

Verás a Sam en casi todos los niveles, así que camina hacia él y te dirá cómo puede ayudarte y lo que desea que hagas por él. Cuando hayas realizado la tarea que te pide Sam, vuelve a buscarle y te dirá cómo vas o bien te dará una llave si has completado la misión.



Sally la ardilla

Sally es algo menos exigente que Sam, pero su ayuda es casi igual de buena. Normalmente Sally se conforma simplemente con una bellota a cambio de su ayuda. Suele tener mapas y puntos de control para Skip. Cuando Sally le da un mapa a Skip, lo tira al suelo delante de ella; Skip tiene que tocarlo para conseguirlo.



La bellota

Puntos de control

Skip no necesita tocar los puntos de control. Cuando Sally lanza un punto de control, éste se activa automáticamente. Si a Skip se le agota la salud pero todavía le quedan vidas, Skip reaparecerá en el último punto de control que haya ganado.



Un punto de control

Cómo atacar al enemigo

Bugdom está lleno de fastidiosos bichos que no quieren que Skip se entrometa en su césped. Para defenderse, Skip dispone de dos métodos básicos: las patadas y el lanzamiento de bichoamigos.



Ataque patada

Pulsa el botón Patada para que Skip le dé una patada al enemigo. Skip no puede dar patadas si lleva algún objeto.



Ataque bichoamigo

El ataque con bichoamigos es mucho más eficaz que las patadas, porque se pueden lanzar desde muy lejos y suelen hacer más daño que las patadas. Pulsa el botón Lanzar bichoamigo para lanzar uno. No obstante, algunos enemigos son inmunes al ataque de los bichoamigos. Durante el juego descubrirás que los bichoamigos se pueden usar para más cosas.

Cómo realizar las tareas

Coger, transportar y soltar objetos

La mayoría de las tareas que tendrá que hacer Skip en Bugdom 2 consisten en coger objetos e interactuar con ellos. A veces tendrás que llevarle un objeto a Sam o Sally y en otras ocasiones tendrás que dejar el objeto en algún sitio concreto. Las llaves son un caso especial, porque Skip realmente no las lleva en la mano cuando las consigue, sino que aparecen en la barra de estado. Para utilizar una llave, Skip debe tocar una puerta y ésta se abrirá automáticamente.

Si Skip es atacado mientras lleva un objeto, normalmente lo suelta. A veces el objeto se pierde pero no te preocupes: los objetos perdidos vuelven a aparecer en el mismo sitio donde Skip los encontró.

Volar

Existen varios sitios del juego en los que tendrás que volar para completar la misión. Acuérdate bien de esto, sobre todo en los últimos niveles. Esta es una forma fantástica de salir de apuros cuando te enfrentas a numerosos enemigos. Si los malos te abruman y te atacan por todas partes, intenta salir volando.

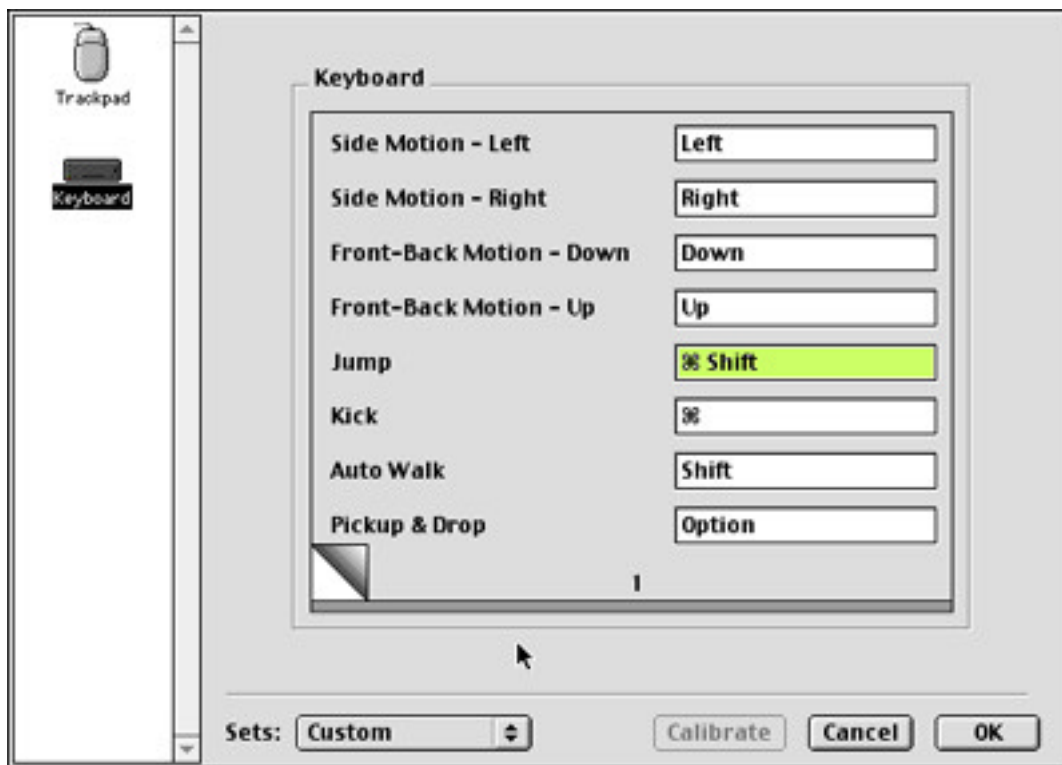
LOS CONTROLES

Controles predeterminados del teclado

<i>Teclas de dirección</i>	Movimiento (también para desplazarte por los menús)
<i>Barra espaciadora</i>	Saltar. Pulsa la barra dos veces rápidamente para volar
<i>Mayús</i>	Caminar automáticamente
<i>Opción</i>	Coger / soltar objeto
<i>Apple</i>	Dar patada
<i>Tabulación</i>	Lanzar bichoamigo
<i>- / =</i>	Aumentar / reducir el volumen del sonido.
<i>M</i>	Activar / desactivar la música
<i>, y .</i>	Girar cámara
<i>Retroceso</i>	Cambiar entre los modos de cámara (Cerca – Normal – Lejos - OTS)
<i>F1</i>	Activar cuadro de diálogo Opciones en cualquier momento
<i>F2</i>	Activar cuadro de diálogo de Configuración de los controles en cualquier momento
<i>Apple-Q</i>	Salir del juego en cualquier momento
<i>ESC</i>	Detener la partida
<i>F15</i>	Activar y desactivar el modo de pausa de captura de pantalla.

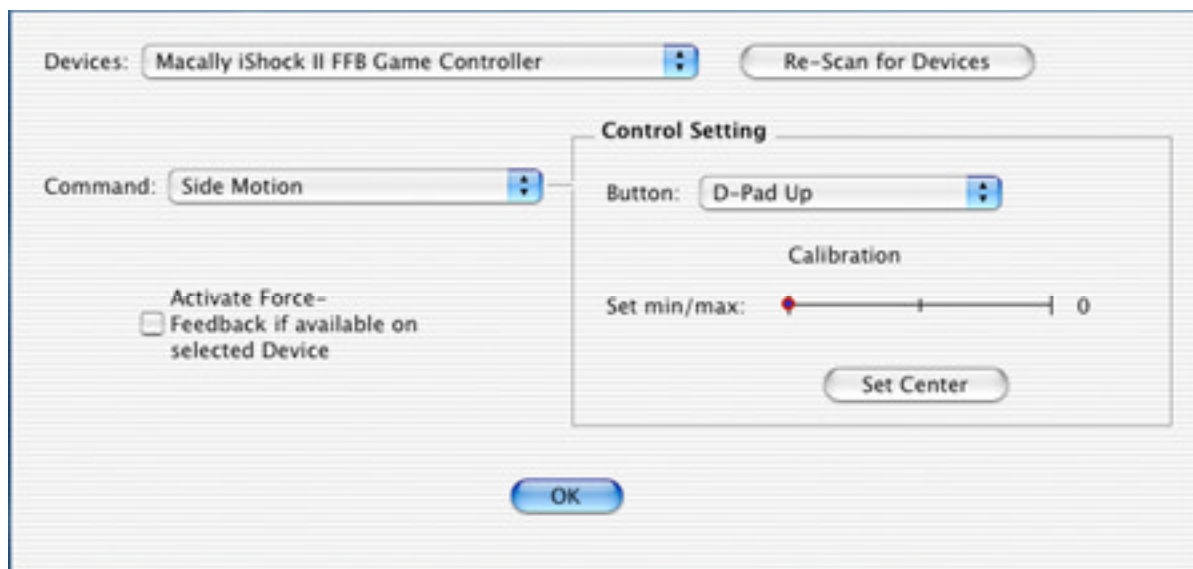
Entrada en Mac OS 9

Al jugar por primera vez a Bugdom 2 en Mac OS 9 aparecerá el cuadro de diálogo de Configuración Input Sprocket donde deberás configurar los controles del teclado o del mando de juego. Puedes volver a este cuadro de diálogo en cualquier momento pulsando la tecla F2.



Input Sprocket te permite utilizar prácticamente cualquier dispositivo de entrada USB con el juego, incluidos mandos, joysticks, ratones, trackballs, etc. y recuerda la configuración de cada dispositivo una vez establecida.

Entrada en Mac OS X



En Mac OS X, Bugdom 2 utiliza una nueva tecnología denominada HID Manager para entradas. Por desgracia, no es tan fácil de utilizar como el Input Sprocket de Mac OS 9, por lo que dispondrás de menos opciones. Los únicos dispositivos que se pueden configurar en OS X son los mandos de juego. La configuración del teclado no se puede modificar, por lo que tendrás que utilizar los controles indicados anteriormente. La buena noticia es que Bugdom 2 sí admite "force feedback" con mandos MacAlly en OS X.

Para acceder a este cuadro de diálogo pulsa la tecla F2.

Control con el ratón

Al igual que sucedía en el juego Bugdom original, también puedes utilizar el ratón para controlar al personaje. Si decides utilizar el ratón, lo ideal es usarlo junto con la tecla para caminar automáticamente: de esta forma puedes controlar al personaje con el ratón y utilizar la tecla Mayús para caminar hacia delante. El ratón funciona tanto en Mac OS 9 como en X.

LOS POTENCIADORES

En todo el juego de Bugdom aparecen unas Mariposas que se abren y lanza un potenciador cuando Skip las toca. La mejor forma de atrapar una mariposa es ponerse debajo al ver la sombra proyectada en el suelo y luego saltar.



Las mariposas pueden llevar distintos tipos de potenciadores:



MORA DE VUELO

Estas moras le dan a Skip un poco más de Potencia de vuelo para volar.



FRESA DE SALUD

Las fresas le dan a Skip un poco más de salud.



SEMILLA ESCUDO

Si consigues la semilla de diente de león, disfrutarás de un escudo protector durante 15 segundos. En ese tiempo, ningún enemigo podrá hacerte daño.



BICHOAMIGO

Skip puede tener un máximo de 10 bichoamigos a la vez. Los bichoamigos actúan como misiles termodirigidos contra los bichos enemigos. Los bichoamigos siguen a Skip hasta que los lanza, de uno en uno, con el botón Lanzar bichoamigo.



VIDA LIBRE

Le da a Skip una vida extra.

LA BARRA DE ESTADO

En el borde de la pantalla está la Barra de estado que contiene todo lo que necesitas saber para conocer el estado del jugador. En ella se refleja la salud, la potencia de vuelo, las vidas, etc.



A: INDICADOR DE SALUD

Muestra la salud que le queda a Skip.

B: INDICADOR DE POTENCIA DE VUELO

Indica la potencia de vuelo que le queda a Skip.

C: INDICADOR LLAVE

Aquí aparecen las llaves que Skip va reuniendo.

D: INDICADOR VIDAS

Indica el número de vidas que le quedan a Skip.

E: MAPA

En algunos niveles puedes darle una bellota a Sally la ardilla y ella te dará a cambio un mapa. La flecha blanca del mapa indica tu posición actual y la dirección que llevas en ese nivel.

F: TRÉBOL AZUL Y DORADO

Muestra los tréboles azules y dorados que has reunido.

G: RATÓN

Indica el número de ratones que tienes que rescatar en ese nivel y cuánto has rescatado hasta el momento.

En muchos niveles debes encontrar objetos específicos; éstos se suelen mostrar en la barra de estado, normalmente a la derecha y a la izquierda.

LA PANTALLA DE BONIFICACIONES

Al terminar cada nivel pasas a la pantalla de Bonificaciones donde se suman a tu marcador los puntos de las bonificaciones. Recibirás puntos por cada trébol verde que consigas, por los ratones liberados y si consigues un trébol azul o dorado conseguirás un buen puñado de puntos.

Puntos

Por cada nivel consigues 15.000 puntos además de los puntos por las bonificaciones siguientes:



TRÉBOL VERDE

Valen 175 puntos cada uno y los encontrarás en casi todas las bellotas.



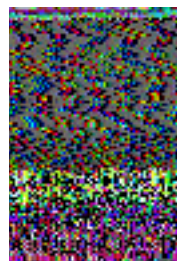
TRÉBOL AZUL

Sólo hay 4 en casi todos los niveles. Deberás conseguir los cuatro para lograr 20.000 puntos de bonificación.



TRÉBOL DORADO

Sólo hay 4 en todo el juego. Si consigues encontrarlos todos recibirás 250.000 puntos de bonificación al ganar el juego.



RATÓN

En casi todos los niveles hay ratones y obtendrás 425 puntos de bonificación por cada ratón que rescates.

Cómo guardar la partida

Una vez calculadas las bonificaciones, aparecerá un mensaje que te preguntará si deseas guardar la partida o continuar. Si seleccionas Guardar partida, tendrás que guardarla como cualquier otro archivo en Macintosh. Para recuperar una partida guardada, selecciona el icono Partida guardada del Menú principal.

ASISTENCIA TÉCNICA

Encontrarás la solución a los principales problemas en nuestra página de asistencia técnica de Bugdom 2 en:

www.pangeasoft.net/bug2/support.html

De todas formas, si no consigues encontrar la solución al problema, envíanos un mensaje por correo electrónico a:

support@pangeasoft.net

CRÉDITOS

DESARROLLADO POR:

Pangea Software, Inc.
www.pangeasoft.net

PROGRAMACIÓN:

Brian Greenstone
brian@pangeasoft.net

ARTE:

Duncan Knarr
duncan@3dmonkey.net

ANIMACIÓN:

Peter Greenstone
pgreenstone@mac.com

MÚSICA:

Aleksander Dimitrijevic
alex_dimitrijevic@hotmail.com

DISEÑO DEL JUEGO:

Brian Greenstone & Duncan Knarr