Guide d'utilisation



©1999-2000 Pangea Software, Inc. Publié sous licence de Hoplite Research par On Deck Interactive, Inc.
Tous droits réservés
Bugdom™ est une marque déposée de Pangea Software, Inc.

AVERTISSEMENT SUR L' EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou D'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES 3

CONFIGURATION SYSTEME REQUISE 5

CONTEXTE ET OBJECTIF 6

MENU PRINCIPAL 6

- Reprise d'une partie enregistrée 7

COMMANDES 8

- Mouvement à la souris 8
- Mouvement au clavier 8
- Autres touches de commande 9

VOTRE PERSONNAGE 10

- « Rollie McFly » 10
- Buddy Bugs 10

BARRE D'ETAT 11

PRINCIPES ELEMENTAIRES DU JEU 12

- Délivrance des coccinelles 12
- Casser les noix 12
- Trèfles 13
- Autres objets utiles dans les noix 13
- Combattre l'ennemi 14
- Points de retour 14
- Bûches de fin de niveau 14



ECRAN DE BONUS 15

ENREGISTREMENT DE LA PARTIE 15

NIVEAUX DE BUGDOM 16

Niveau 1 : Formation 16

Niveau 2 : La pelouse 16

Niveau 3 : L'étang 16

Niveau 4 : La forêt 17

Niveau 5 : Attaque de la ruche 17

Niveau 6 : Ruche aux abeilles 17

Niveau 7 : Reine des abeilles 17

Niveau 8 : Attaque nocturne 17

Niveau 9 : Colline aux fourmis 18

Niveau 10 : Le roi des fourmis 18

REMERCIEMENTS 18

MENTIONS LEGALES

Copyrights et marques 19

CONFIGURATION SYSTEME REQUISE

Pour pouvoir fonctionner correctement, Bugdom nécessite une configuration matérielle et logicielle spécifique sur votre PC. Vérifiez que vous disposez au minimum de la configuration matérielle et logicielle suivante :

WINDOWS 95/8
Processeur MMX (Intel ou AMD) 266 MHz
32 Mo de mémoire RAM
Carte d'accélération graphique 3D équipée de 8 Mo de mémoire RAM vidéo
Carte son compatible DirectX
200 Mo d'espace libre (non compressé) sur le disque dur
Lecteur de CD-ROM 4 vitesses
Souris

©1999-2000 Pangea Software, Inc. Publié sous licence de Hoplite Research par On Deck Interactive, Inc.
Tous droits réservés
Bugdom™ est une marque déposée de Pangea Software, Inc.

CONTEXTE ET OBJECTIF

Bugdom était autrefois un royaume paisible sous le règne des Rollie Pollies et des coccinelles mais, il n'y a pas si longtemps, le clan des fourmis amazones est venu troubler sa sérénité. Après avoir recruté d'autres insectes pour les aider à mener leur mission destructrice, elles se sont emparées de toutes les coccinelles qu'elles maintiennent en captivité. Le chef des fourmis amazone, King Thorax, règne désormais sur le royaume de Bugdom. Ce n'est qu'en renversant King Thorax que le royaume de Bugdom pourra retrouver la sérénité à laquelle il aspire.

C'est à vous, Rollie McFly, le dernier insecte capable de sauver les coccinelles, qu'il appartient de rétablir la paix dans le royaume de Bugdom. Dissimulé dans l'épaisseur de la pelouse de Bugdom, Rollie doit parcourir un long chemin pour atteindre la colline aux fourmis où il devra défier King Thorax. Il doit franchir des plans d'eau, chevaucher des insectes et vaincre de nombreux ennemis mais, une fois que les fourmis amazones et King Thorax auront été vaincus, il deviendra le nouveau maître du royaume de Bugdom dans la paix rétablie.

MENU PRINCIPAL

Sélectionnez les options du menu principal à la souris.



Menu principal



Démarre une nouvelle partie



Affiche les meilleurs scores



Paramètres et commandes du jeu



Infos



Reprend une partie enregistrée



Met fin à l'application

Reprise d'une partie enregistrée

Lorsque vous cliquez sur l'icône « Restore Saved Game » illustrée ci-dessus, il vous est demandé de sélectionner un fichier contenant une partie enregistrée. Dès que vous sélectionnez un fichier valide, la partie reprend au dernier niveau enregistré et tous vos points, remèdes vivifiants et objets vous sont rendus.

COMMANDES

La configuration par défaut des commandes à la souris et au clavier est décrite ci-dessous :

Mouvement à la souris

Il existe deux moyens de contrôler les mouvements de votre personnage dans le jeu : à la souris ou au clavier. La souris vous permet de contrôler plus précisément votre personnage. Pour déplacer le personnage à la souris, déplacez-la dans la direction à suivre. En déplaçant plus rapidement la souris, vous accélérez aussi le mouvement de votre personnage.

Pour éviter de vous fatiguer le poignet en jouant à la souris, vous pouvez appuyer sur la touche Maj pour faire marcher votre personnage droit devant lui. Ainsi, vous pouvez réserver la souris au changement d'orientation en laissant à la touche Maj le soin de faire avancer votre personnage.

RECOMMANDATION

Il est vivement recommandé d'utiliser la souris et la touche Maj pour contrôler le mouvement de votre personnage. Cette combinaison vous permet de le contrôler plus précisément.

Le bouton gauche de la souris exécute deux fonctions différentes. En mode insecte, le bouton gauche de la souris oblige votre personnage à donner des coups de pied. En boule, le bouton gauche de la souris sert de turbo pour accélérer rapidement vos progrès.

Mouvement au clavier

Si la souris vous fatigue le poignet, vous pouvez contrôler votre personnage au moyen des touches du clavier. Il existe deux moyens de contrôler le personnage au clavier : par des mouvements liés à la caméra ou par des mouvements liés au personnage. Par défaut, les mouvements sont liés à la caméra mais vous pouvez les lier au personnage dans la boîte de dialogue Game Settings (Paramètres du jeu).

Les touches de commande liées à la caméra fonctionnent de la même manière que la souris. Elles reviennent à produire le mouvement de la souris avec les touches. La flèche haute déplace le personnage vers l'avant par rapport à la position de la caméra, la touche gauche vers la gauche, etc.

Avec les commandes liées au personnage, les touches agissent selon l'orientation du personnage. La flèche haute déplace le personnage vers l'avant dans la direction qu'il suit actuellement. Les touches droite et gauche font tourner le personnage sans toutefois le déplacer.

Certaines personnes préfèrent les commandes liées à la caméra alors que d'autres trouvent les commandes liées au personnage plus faciles à utiliser. A vous de choisir la solution qui vous convient le mieux. A noter cependant qu'il est quand même recommandé d'utiliser la souris et la touche Maj pour contrôler plus précisément les mouvements du personnage.



Autres touches de commande

Maj	Le personnage se met automatiquement à marcher lorsque la souris est déplacée.
Barre d'espacement	Bascule entre le mode insecte et boule.
Ctrl gauche	Donne un coup de pied en mode insecte ou accélère le mouvement en fois en boule.
Alt gauche	Faire sauter l'insecte (uniquement).
Tab	Lance un Buddy Bug.
+ / –	Réduit/augmente le volume.
Ctrl-Q	Met fin à l'application lorsqu'elle a été suspendue.
ECHAP	Suspend le jeu.
1 / 2	Zoom avant / arrière avec la caméra
< / >	Fait pivoter la caméra



VOTRE PERSONNAGE

« Rollie McFly »

Les commandes décrites ci-dessus vous permettront de contrôler notre héros : *Rollie McFly.* Rollie peut faire toutes sortes de choses qu'un autre insecte ne peut pas faire mais, le plus souvent, se présente sous forme « d'insecte » ou se met « en boule » :



Rollie McFly sous forme d'insecte



Rollie McFly en boule.

Sous forme d'insecte, Rollie peut sauter et donner des coups de pied. En boule, il peut rouler pour se heurter à ses ennemis et aux objets qu'il rencontre. Une fois en boule, il dispose d'une meilleure protection contre ses ennemis et autres effets nuisibles.

Mais Rollie ne peut pas rester bien longtemps en boule. Le chronomètre en boule (voir la barre d'état) indique pendant combien de temps encore Rollie pourra rester en boule. L'utilisation du turbo pour faire rouler Rollie plus vite fait aussi avancer le chronomètre plus rapidement. Pour lui permettre de rester plus longtemps en boule, vous devez ramasser les objets de régénération décrits ci-dessous.

Buddy Bugs



Les Buddy Bugs sont les amis de Rollie qui l'aident à vaincre ses ennemis. Il s'agit de petits insectes volants qui suivent Rollie dans ses péripéties et attaquent les ennemis dès que vous appuyez sur la touche Tab. Un Buddy Bug ne peut être utilisé qu'une seule fois, sans aucune garantie qu'il atteigne sa cible. Un Buddy Bug est en quelque sorte une « bombe intelligente ».

Ils se cachent dans les noix énergétiques disséminées à travers tous les niveaux.

BARRE D'ETAT

Au sommet de l'écran figure la barre d'état du jeu qui contient tout ce que vous avez besoin de savoir au sujet de la condition de votre personnage. Elle affiche votre état de santé, le chronomètre en boule, le nombre de coccinelles libérées, les trèfles bleus et or que vous avez ramassés, le nombre de vies qu'il vous reste et les objets dont vous disposez.

Le nombre de vies qu'il vous reste est affiché à gauche de l'écran. Cet indicateur ne peut toutefois pas afficher plus de trois vies, même s'il vous en reste plus. Vous pouvez très bien avoir d'autres vies supplémentaires gagnées au cours de la partie, mais seules trois sont affichées dans la barre d'état.

Chaque trèfle bleu ou or ramassé en chemin ajoute une feuille à votre trèfle à quatre feuilles dans la barre d'état.

Au milieu de la barre d'état figurent votre inventaire, le chronomètre en boule et l'indicateur de santé. Le chronomètre en boule est un thermomètre vert incurvé. Dès que vous mettez en boule, son niveau commence à baisser. De même, l'indicateur de santé est le thermomètre rouge au-dessous de l'icône de Rollie. Lorsque Rollie ramasse des objets d'inventaire comme des clés ou de l'argent, ils s'affichent dans une des mains de Rollie dans la barre d'état.

L'indicateur suivant indique les progrès de l'opération de délivrance. Il s'agit d'une icône de grande taille dans laquelle la coccinelle peut prendre deux formes différentes :



Il reste encore des coccinelles à délivrer.



Toutes les coccinelles ont été délivrées dans ce niveau.

Chaque fois que vous délivrez une coccinelle, une petite icône de coccinelle s'affiche à droite de la barre d'état.

A noter que dans les trois niveaux spéciaux, un compteur rouge s'affiche au bas de l'écran. Ce compteur indique l'état de santé spécial. Le niveau indiqué sur ce compteur diminue chaque fois que vous blessez votre ennemi principal.

PRINCIPES ELEMENTAIRES DU JEU

L'objectif du jeu est de délivrer autant de coccinelles que possible tout en progressant vers la fin du jeu pour vaincre la fourmi maléfique qui répond au nom de King Thorax. Vous devez traverser 10 niveaux différents ayant, chacun, un environnement, des ennemis, des pièges et des puzzles particuliers.

Délivrance des coccinelles

Votre score est fonction du nombre de coccinelles que vous avez délivrées et des points de bonus acquis grâce aux trèfles. Les coccinelles sont toutes emprisonnées dans des cages. Pour libérer une coccinelle de sa cage, vous devez vous diriger vers la cage et lui donner un coup de pied ou la heurter. Une fois libérée, la coccinelle s'envole.



Coccinelle prisonnière d'une cage

Casser les noix

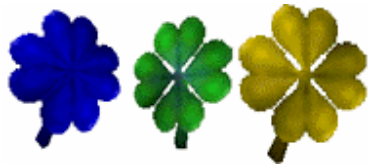
Les noix disséminées à travers tous les niveaux renferment des trèfles, des remèdes vivifiants et autres objets essentiels. Vous ne pouvez pas savoir ce que contient une noix avant de la casser. Pour casser une noix, vous devez lui donner un coup de pied ou la heurter.



Rollie sur le point de casser une noix

Trèfles

Une noix peut contenir trois types de trèfles différents. Chaque type de trèfle vous rapporte un certain nombre de points.



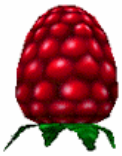
Trèfles verts	Ces trèfles qui abondent vous rapportent chacun un bonus de 200 points.
Trèfles bleus	Un niveau individuel ne contient que quatre de ces trèfles. Vous devez ramasser les quatre pour avoir droit au bonus de 3 000 points.
Trèfles or	Il n'en existe que quatre dans tout le jeu. Si vous parvenez à trouver les quatre, un bonus de 10 000 points vous est attribué.

Autres objets utiles dans les noix

Les noix contiennent un peu de tout : des remèdes vivifiants aux clés en passant par les Buddy Bugs. Lorsque vous rencontrez une noix, il est donc conseillé de la casser pour récupérer son contenu. Mais soyez vigilent, car certaines d'entre elles peuvent contenir des objets nuisibles. Les objets les plus courants rencontrés dans les noix sont répertoriés ci-dessous :



Champignon de mise en boule
Rétablit votre puissance intégrale de mise en boule



Framboise vivifiante
Vous permet de regagner votre santé



Buddy Bugs
Vous aide à vaincre vos ennemis



Bouclier
Vous rend invincible pendant un court délai

Combattre l'ennemi

Le royaume de Bugdom abrite de nombreuses espèces d'insectes. Les seuls insectes auxquels vous pouvez vous fier sont les Buddy Bugs, les coccinelles et quelques autres qui essaieront de vous aider. La majorité des insectes se contenteront de vous attaquer. Certains ennemis sont faciles à vaincre et d'autres plus difficiles. Certains ennemis sont simplement trop puissants pour pouvoir les vaincre et doivent être évités à tout prix.

Il existe trois moyens différents de blesser un ennemi : en lui donnant en coup de pied, en le heurtant ou en lançant un Buddy Bug à sa poursuite. Il existe quelques exceptions à cette règle comme vous vous en apercevrez très vite. En outre, certains types d'insectes ennemis sont empoisonnés et ne doivent donc pas être touchés.

Points de retour

Les points de retour sont les endroits auxquels vous revenez automatiquement lorsque vous personnage a été tué. Normalement, vous devez reprendre le niveau au tout début si votre personnage a été tué. Toutefois, en activant un point de retour, vous pourrez y revenir au lieu de reprendre au tout début du jeu.



Touchez la gouttelette pour activer le point de retour

Les points de retour sont des gouttelettes d'eau à l'extrémité de pailles rouges et blanches. Pour activer un point de retour, vous devez sauter et toucher la gouttelette d'eau.

Bûches de fin de niveau

Un niveau peut se terminer de deux façons différentes : par l'achèvement d'une mission spécifique (vaincre la reine des abeilles par exemple) ou en pénétrant dans la bûche de sortie que vous trouverez à un endroit quelconque dans le niveau. Pour franchir la bûche de sortie, il vous suffit de pénétrer dans l'extrémité creuse :



Pénétrez dans la bûche pour sortir du niveau

ECRAN DE BONUS

En terminant un niveau, vous accédez à l'écran de bonus qui ajoute des points de bonus à votre score.



Trois coccinelles totalisées dans l'écran de bonus

ENREGISTREMENT DE LA PARTIE

Lorsque les coccinelles et les trèfles ont tous été totalisés, vous êtes autorisé à enregistrer la partie. Cliquez sur l'icône d'enregistrement de la partie pour enregistrer la partie en cours ou sur l'icône d'interdiction d'enregistrement pour continuer à jouer.



Icônes d'enregistrement et d'interdiction d'enregistrement de la partie

Si vous choisissez d'enregistrer la partie, il vous est demandé de le faire en procédant comme pour la sauvegarde de tout autre fichier sur le PC. Pour recharger une partie enregistrée, sélectionnez l'icône Saved Game (Partie enregistrée) du menu principal.

NIVEAUX DE BUGDOM

Niveau 1 : Formation

Ce niveau est à la fois court et facile. Il a été conçu pour vous familiariser avec les commandes du jeu et le fonctionnement des différents éléments. Vous pourrez y casser des noix, libérer des coccinelles, vaincre des ennemis pas très méchants et explorer le terrain.

Niveau 2 : La pelouse

Dans ce niveau, vous vous mesurez aux fourmis, aux mouches boxeuses et aux limaces. Vous devrez trouver des clés pour ouvrir des portes.

Niveau 3 : L'étang

Il vous faudra un taxi flottant pour traverser l'étang sans vous faire dévorer par les redoutables poissons qui raffolent des petits insectes comme vous.

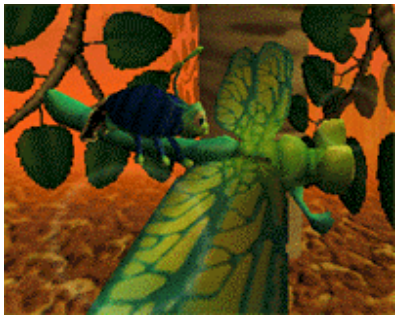


Le taxi flottant est le moyen le plus sûr de traverser l'étang

Une fois que vous aurez compris comment chevaucher le taxi flottant, vous pourrez le diriger à l'aide des commandes gauche et droite. Vous n'avez aucun contrôle sur la vitesse du taxi flottant. Pour quitter le taxi flottant, appuyez sur le bouton de saut ou obligez-le à se rendre sur la terre ferme.

Niveau 4 : La forêt

Ce niveau introduit de nouveaux éléments : des pas lourds, des araignées, des abeilles, etc. L'aspect le plus amusant de ce niveau sont les randonnées à dos de libellule. Vous pouvez chevaucher une libellule de la même manière que le taxi flottant au niveau précédent mais les libellules lancent aussi des boules de feu (utilisez le bouton de la souris ou donnez un coup de pied). Pour descendre d'une libellule, appuyez sur le bouton de saut.



Randonnée à dos de libellule

Niveau 5 : Attaque de la ruche

Il s'agit du premier niveau spécial de Bugdom. Vous vous trouvez dans une petite région boisée au cœur de laquelle une ruche est suspendue à un tronc d'arbre. Cette ruche fourmille d'abeilles volantes de forte méchante humeur. Votre objectif est de détruire la ruche à grands coups de boules de feu lancées par la libellule.

Niveau 6 : Ruche aux abeilles

Ce niveau introduit de nouvelles actions pour vous permettre de le terminer, ainsi que de nouveaux ennemis à combattre. Prenez garde de ne pas tomber dans le miel collant où vous serez sûr de sombrer.

Niveau 7 : Reine des abeilles

Il s'agit du deuxième des niveaux « spéciaux ». Le grand méchant loup est ici la reine des abeilles. Il s'agit d'un ennemi difficile à anéantir mais, en observant sa technique, vous parviendrez à formuler une stratégie.

Niveau 8 : Attaque nocturne

Le niveau Attaque nocturne est un des plus intenses de tout le jeu. Le principal objectif de ce niveau est tout simplement d'arriver à survivre. Vous vous mesurerez à des fourmis crachant du feu, à des insectes émettant des gaz toxiques, à des limaces, etc.

Niveau 9 : Colline aux fourmis

Vous parvenez enfin à la colline aux fourmis : l'antre du roi des fourmis, King Thorax. Il s'agit d'un endroit sombre et lugubre parsemé de flaques toxiques et de murs de feu. Cet endroit est infesté de fourmis de tous types. Pour vous rendre d'un endroit à l'autre, vous devez arriver à deviner le secret des murs de feu impénétrables en prenant toutefois garde aux redoutables fourmis fantomatiques.

Les flaques de lave sont à éviter à tout prix mais, du plafond de la colline aux fourmis, dépassent des racines auxquelles vous pourrez vous suspendre pour les franchir.

Niveau 10 : Le roi des fourmis

Il s'agit de l'ultime bataille. En anéantissant King Thorax, vous deviendrez le maître incontesté du royaume de Bugdom.

REMERCIEMENTS

***PROGRAMMATION*:**	**Brian Greenstone**
PROGRAMMATION PC :	**Joe Riedel et Bill Heineman**
***GRAPHIQUES* :**	**Scott Harper**
GRAPHIQUES PC SUPPLEMENTAIRES :	**Deven Winters**
***MUSIQUE* :**	**Mike Beckett**
***IDEE ET CONCEPTION* :**	**Brian Greenstone et Scott Harper**
RESPONSABLE DU CONTROLE QUALITE :	**Ron Johnson**
RESPONSABLE DE PROJET ODI :	**Josh Galloway**
PRODUCTEUR ADJOINT :	**Richard Wheeler**
PRODUCTEUR :	**David Locke**
PRODUCTEUR EXECUTIF :	**Manny J. Granillo II**

NOUS AIMERIONS REMERCIER PLUS SPECIALEMENT :
Robert Westmoreland, Mike Wilson, Chris Mate, Phil Santiago, Deven Winterbottom

MENTIONS LEGALES

Copyrights et marques

©2000 Hoplite Research ©1999-2000 Pangea Software, Inc. Sous licence de publication par On Deck Interactive, Inc. Bugdom™ et Rollie McFly™ sont des appellations commerciales de Pangea Software, Inc. Toutes les autres propriétés de copyright appartiennent à leur propriétaire respectif. Take 2 Interactive Software et le logo Take 2 sont des appellations commerciales de Take 2 Interactive Software. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et appellations commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif.

