



# Mode d'emploi

©2001 Pangea Software, Inc.

Tous droits réservés.

Otto Matic™ est une marque déposée de Pangea Software, Inc.



## L'HISTOIRE ET LE BUT

Nous sommes en l'an 1957 et une flotte de soucoupes volantes de la Planète X vient d'arriver sur terre. Ces soucoupes sont sous le contrôle du Cerveau maléfique extra-terrestre qui enlèvent les humains sans défense pour les emmener dans des mondes lointains pour les utiliser comme esclaves du Cerveau Géant. Heureusement pour les humains, il existe les Otto Matics. Ce sont des robots qui font respecter les lois à travers la galaxie au nom de tout ce qui est juste et bon.

Vous êtes Otto Matic, le robot qui doit remplir le rôle de sauveur de l'humanité contre l'invasion du Cerveau Géant de la Planète X. Vous devez sauver autant d'humains que vous le pouvez tout en éliminant un maximum d'Aliens ainsi que leurs pouvoirs maléfiques. Votre mission vous conduira dans des mondes extra-terrestres plus fantastiques et étranges les uns que les autres, souvent déloyaux qui obligent Otto à accomplir des actes de bravoure !

Votre vaisseau vous fera visiter de nombreuses planètes en commençant par la Terre. Durant votre périple sur chaque planète, vous devez sauver autant d'humains que vous le pouvez ; mais soyez vigilant aux Aliens qui tenteront par tous les moyens d'enlever les humains avant que vous ne puissiez les sauver. Quand vous sauvez des humains, ils sont téléportés en sécurité dans votre fusée que vous devez alimenter avec suffisamment de carburant pour pouvoir décoller de la planète. Une fois que le Cerveau Géant aura été détruit et la paix est rétablie dans la galaxie, vous retournerez sur la Terre avec votre cargaison humaine où ils seront libérés.

## MENU PRINCIPAL

Utilisez les flèches gauche et droite ainsi que la barre d'espace pour sélectionner des options sur le Menu principal :



*Menu principal*



Commencer une nouvelle partie



Options de jeu et commandes



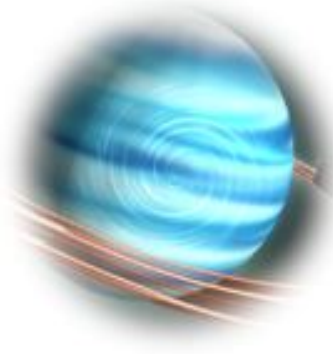
Charger une partie enregistrée



Meilleurs scores



Crédits



Quitter l'application.



Aide

### *Charger une partie sauvegardée*

Quand vous cliquez sur l'icône Charger une partie sauvegardée, il vous sera demandé de sélectionner un fichier de jeu enregistré. Quand un fichier valable est choisi, la partie reprendra là où le jeu a été sauvegardé.

## LES COMMANDES

Sur OS 9, Otto Matic utilise les Input Sprocket qui vous permettent de reconfigurer les commandes pour utiliser le jeu avec n'importe quel périphérique d'entrée tel un joystick ou une manette de jeu. Vous pouvez aussi redéfinir les commandes du clavier. OS X ne dispose pas des Input Sprocket, donc vous devrez utiliser les commandes par défaut pour jouer. Pour éditer les réglages des périphériques d'entrée, cliquez sur l'icône de configuration du jeu (voir ci-dessus) puis cliquez sur le bouton de Configuration des commandes.

### *Commandes pas défaut*

<i>Flèches</i>	Mouvements (aussi utilisé pour la navigation dans les menus).
<i>Barre d'espace</i>	Sauter. Appuyez rapidement deux fois pour activer le décollage vertical.
<i>Majuscule</i>	Changer l'arme actuelle.
<i>Option</i>	Coup de poing / Ramasser les augmentations d'énergie.
<i>Pomme</i>	Tirer avec l'arme. Maintenez la touche enfoncée pour charger les Supernovas lorsque l'arme en question est sélectionnée.
<i>+ / -</i>	Augmenter / diminuer le volume.

<i>Pomme-Q</i>	Quitter l'application n'importe quand.
<i>ESC</i>	Mettre le jeu en pause.
<i>TAB</i>	Bloquer la caméra derrière le joueur.
<i>&lt; ; &gt; et &lt; : &gt;</i>	Faire pivoter la caméra.
<i>&lt; , &gt;</i>	Désactiver / Activer la musique.

## LE JOUEUR

En utilisant les commandes décrites ci-dessus, vous dirigerez notre héros, *Otto Matic*. Otto a les capacités de sauter, donner des coups de poings, ramasser, tuer à l'aide d'armes, décoller verticalement et d'effectuer plusieurs autres actions spéciales que vous découvrirez sur les diverses planètes.



<i>Coups de poing</i>	L'attaque de base d'Otto est le coup de poing. Vous pouvez toujours donner un coup de poing, même si une arme est sélectionnée, en appuyant la touche Option. Vous utilisez le coup de poing pour frapper les ennemis et pour ouvrir les pods d'augmentation.
<i>Ramasser</i>	Toutes les augmentations d'énergie, mis à part les atomes, doivent être ramassées par Otto. Pour ramasser une augmentation d'énergie, marchez simplement près de celle-ci et appuyez sur la touche de Ramassage qui est la même que la touche de Coup de poing. Otto ramassera automatiquement l'augmentation d'énergie.
<i>Sélectionner</i>	La plupart des augmentations d'énergie iront dans l'inventaire des armes d'Otto une fois ramassées. Pour

choisir une arme et l'activer, appuyez sur la touche Majuscule.

*Tirer* Lorsqu'une arme est sélectionnée, appuyez sur la touche Pomme pour tirer.

*Sauter* Appuyez sur la touche Sauter une seule fois pour faire bondir Otto.

*Décollage vertical* Appuyez sur la touche de saut deux fois (rapidement) pour faire exécuter à Otto un décollage vertical. Vous devez avoir du carburant de décollage vertical pour exécuter un décollage vertical. Le décollage vertical est utilisé pour traverser les pièges d'eau, les portes et tuer les ennemis si vous leur foncez directement dedans.

## LA BARRE D'ÉTAT

Le long des bords de l'écran se trouve la barre d'état du jeu qui contient tout ce que vous devez savoir sur la condition du joueur. Elle affiche votre santé, carburant, armes, humains sauvés, nombre de vies, etc.



- A** C'est la représentation de la santé d'Otto. Lorsque Otto se fait toucher, l'anneau rouge devient plus petit. Ramasser des atomes rouges vous régénérera.
- B** C'est la représentation de carburant de décollage vertical. Pour effectuer un décollage vertical vous devez avoir au moins un peu de verts dans ce manomètre. Ramasser des atomes verts vous donnera plus de carburant pour le décollage vertical.
- C** C'est l'inventaire des armes. L'objet qui est le plus bas indique l'arme qui est actuellement sélectionnée. Chaque icône a un nombre affiché de côté qui indique la quantité de munition encore disponible pour cette arme.
- D** C'est la représentation du carburant de fusée pour vous évader. Vous ne pouvez pas quitter la planète avant que ce manomètre ne soit plein et ne brille. Ramasser des atomes bleus vous donnera plus de carburants de fusée.
- E** Cela montre combien d'humains vous avez sauvé sur la planète actuelle.
- F** Nombre de vies d'Otto. Chaque tête indique une vie restante.

La santé, le carburant de décollage vertical et le carburant de fusée brilleront quand ils seront pleins. Lorsque le manomètre de carburant de fusée brillera, vous saurez que vous avez assez de carburant pour quitter la planète.

## PRINCIPES DE BASE DU JEU

Le but est le même sur chaque planète : il faut sauver un maximum d'humain et récolter assez de carburant de fusée pour pouvoir vous échapper. Pour arriver à ce but, Otto doit d'abord exécuter un grand nombre de tâches :

### *Sauver les humains*

Pour sauver les humains, il suffit de les toucher et ils seront automatiquement téléportés dans votre fusée d'évasion. Vous devez cependant agir rapidement car les soucoupes Aliens essayeront d'enlever les humains avant que vous ne puissiez les sauver. Il n'y a pas de nombre minimal d'humains à secourir, mais les scores sont basés sur la quantité d'humains que vous avez sauvée.

### *Ouvrir les augmentations d'énergie*

Les armes et les augmentations d'énergies sont normalement stockées à l'intérieur des pods d'augmentations d'énergie. Pour ouvrir un pod d'augmentation d'énergie vous devez donner un coup de poing dans ce pod. Lorsque le pod est ouvert, l'augmentation d'énergie à l'intérieur devient visible. Otto doit maintenant ramasser cette augmentation d'énergie pour l'obtenir.



## *Récolter des atomes*

Les atomes donnent au joueur de la santé, du carburant pour le décollage vertical, ou du carburant de fusée selon la couleur de l'atome. Les atomes rouges vous régénèrent, les verts vous donnent du carburant pour le décollage vertical et les bleus vous donnent du carburant de fusée. Pour ramasser un atome, marchez simplement dessus.

## *Utiliser le décollage vertical*

La capacité de décollage vertical d'Otto est un élément essentiel du jeu. Il est utilisé pour traverser les barrières d'eau, fracasser les portes, tuer les ennemis et bien plus encore... Vous pouvez uniquement utiliser votre le décollage vertical si vous avez du carburant pour le décollage vertical. Pour activer le décollage vertical, appuyez sur la touche de Saut deux fois (rapidement).

## *Utiliser la Supernova*

La Supernova est une arme spéciale qui est utilisée comme une bombe intelligente pour détruire tous les ennemis à votre proximité. Elle est aussi utilisée pour activer certains objets électriques tels les boucliers et les téléporteurs au niveau 4. Pour activer la Supernova, maintenez la touche de Tire. Vous entendrez la Supernova se charger. Lâchez la touche quand vous êtes prêt à décharger la Supernova. Plus longtemps vous la laissez charger, plus mortelle sera la Supernova.

## *Armes et combat de l'ennemi*

Il y a beaucoup de races d'extra-terrestres différentes dans la galaxie et aucune d'elles n'est amicale. Toutes les armes ne sont pas efficaces contre tous les ennemis. Certaines armes sont totalement inefficaces contre un type Aliens et certaines rendront même des ennemis encore plus forts. Par exemple, tirer dans la Créature des Flammes avec le lance-flamme ou des fusées éclairantes la rendra encore plus forte, alors que lui tirer dessus avec l'arme de congélation l'éteindra. Il y a différents types d'armes selon les planètes et vous ne conservez pas les armes de planète en planète. Au lieu de cela, on vous donne des points bonus pour chaque arme que vous avez dans votre inventaire à la fin d'un niveau.

## *Points de contrôles*

Les points de contrôle sont de petites paraboles que vous trouverez dispersées autour de chaque planète. C'est là où vous réapparaîtrez si vous êtes tué. Normalement, vous devriez réapparaître au début d'un niveau si vous êtes tués, mais si vous touchez un point de contrôle alors vous réapparaîtrez à ce point de contrôle plutôt que de devoir recommencer tous le niveau.



## *La fusée pour s'évader*

Au début de chaque niveau, la fusée d'Otto se pose et le laisse sortir. Elle va ensuite se poser ailleurs sur la planète et vous attend jusqu'à ce que vous arriviez avec les humains sauvés et le carburant. Dès que vous aurez un plein complet de carburant de fusée vous serez autorisé à quitter la planète. Pour entrer dans la fusée, approchez vous simplement de la porte. L'écouille s'ouvrira si vous avez assez de carburant. Marchez jusqu'au bout de la rampe d'accès pour qu'Otto entre dans la fusée et décolle.

## **L'ÉCRAN DE TOTALISATION DES BONUS**

Une fois que vous aurez terminé un niveau, l'écran de totalisation des bonus apparaîtra. Tous vos points bonus seront ajoutés à votre score. Vous recevrez des points pour chaque humain sauvé et chaque arme que vous avez trouvé.

## *SAUVEGARDER LA PARTIE*

Après l'écran de totalisation des bonus, vous serez invité à enregistrer la partie ou continuer vers la planète suivante. Quand vous choisissez Enregistrer la partie il vous sera demandé de sauvegarder la partie comme vous le feriez pour tout autre fichier sur votre Macintosh. Pour charger une partie enregistrée, choisissez l'icône des parties sauvegardées dans le menu principal.

## **ASSISTANCE TECHNIQUE**

### *Internet*

<http://www.aspyr.com/support>

Notre rubrique support sur le web contient les informations les plus récentes, incluant les mises à jours qui peuvent être téléchargées gratuitement. En sélectionnant le jeu qui vous est proposé, vous pourrez voir les meilleures solutions disponibles jusqu'à présent. Pour nous aider à résoudre votre problème, nous vous conseillons d'utiliser le FORMULAIRE D'ASSISTANCE EN LIGNE, qui est disponible depuis la page Support de notre site web.

### *E-Mail*

[support@aspyr.com](mailto:support@aspyr.com)

Vous pouvez aussi contacter nos techniciens par courrier électronique directement à l'adresse e-mail fournie ci-dessus. Veuillez vous assurer d'avoir communiqué toutes les informations relatives à l'ordinateur sur lequel vous utilisez le programme. Une réponse peut prendre de 24 à 72 heures, selon le volume de messages que nous recevons et la nature de votre problème.

Pendant les premières semaines d'une sortie d'un jeu et durant la saison des vacances, le temps de réponse peut être allongé.

### *Téléphone*

(512) 708.8100

(512) 708.9595 fax

Entrez en contact avec un technicien au numéro ci-dessus, entre 9h00 et 18h00 (Central Standard Time), du lundi au vendredi, sauf durant les vacances. Lors de l'appel, veuillez vous placer devant votre ordinateur (allumé) et récupérer toutes les informations demandées plus haut.

### *Courrier*

Aspyr

technical support

PO Box 5861

Austin, Texas 78763

## CRÉDITS

### **DÉVELOPPÉ PAR :**

**Pangea Software, Inc.**

[www.pangeasoft.net](http://www.pangeasoft.net)

### **PROGRAMMATION :**

**Brian Greenstone**

[brian@pangeasoft.net](mailto:brian@pangeasoft.net)

### **GRAPHISME :**

**Duncan Knarr**

[Duncan@3dmonkey.net](mailto:Duncan@3dmonkey.net)

### **MUSIQUE :**

**Aleksander Dimitrijevic**

[Alex\\_dimitrijevic@hotmail.com](mailto:Alex_dimitrijevic@hotmail.com)

### **CONCEPTION DU JEU :**

**Brian Greenstone et Duncan Knarr**

### **VERSION FRANÇAISE :**

**Steyer Hervé, Matthieu Renault et Oliver**

**Buchmann d'ASH**

### **REMERCIEMENTS**

#### **SPÉCIAUX :**

**À tous ceux de chez ATI et d'Apple qui sans leur aide ce jeu n'aurait pas été possible et aux employés d'Aspyr pour la commercialisation.**

# CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

IMPORTANT - LISEZ SOIGNEUSEMENT CE CONTRAT DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER LE LOGICIEL. EN UTILISANT LE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE CETTE LICENCE. SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC LESDITS TERMES, N'INSTALLEZ PAS OU N'UTILISEZ PAS LE LOGICIEL ET EFFACEZ LE LOGICIEL ET TOUS SES FICHIERS RELATIFS ET (LE CAS ÉCHÉANT) RETOURNEZ CE LOGICIEL À L'ENDROIT OÙ VOUS L'AVEZ ACHETÉ POUR UN REMBOURSEMENT.

Aspyr Media garantit les supports sur lesquels le logiciel est enregistré contre tout vice de matériau et de main d'œuvre, sous condition d'une utilisation normale, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat initiale. Aspyr Media effectuera soit une réparation, soit un remplacement du disque, sans frais, lors de la présentation du logiciel avec une preuve de la date d'achat dans ses magasins. Le logiciel et le disque sont fournis "tel quel" sans garantie d'aucune sorte, explicite ou implicite. Aspyr Media et les concédants d'Aspyr excluent expressément toute garantie et/ou condition, de qualité marchande et d'adéquation à un usage particulier. Aspyr Media ne garantit pas que les fonctions contenues dans le logiciel Aspyr correspondront à vos besoins ni que le fonctionnement du logiciel Aspyr Media sera ininterrompu, exempt d'erreur ni que tout défaut du logiciel Aspyr Media sera corrigé.

Quelques états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour des dégâts consécutifs ou fortuits, donc les limitations précédentes et/ou les exclusions de responsabilité ne peuvent pas vous être appliquées. Vous pouvez avoir d'autres droits qui varient selon votre lieu de résidence.