



# 説明書

©2001 Pangea Software, Inc.

全著作権を所有します。

Otto Matic™は Pangea Software, Inc.の商標です。



## ゲームのストーリーと目的

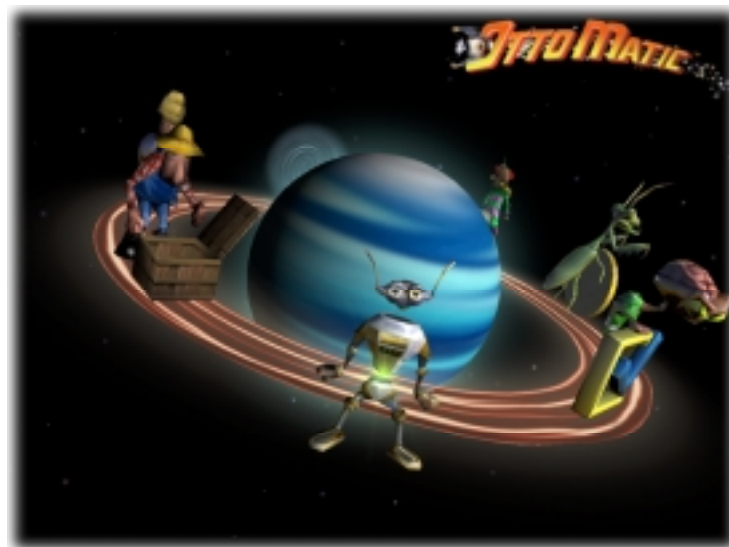
1957 年、惑星 X からある UFO 戦隊が地球に降り立ちました。この戦隊は、悪魔、ブレイン・エーリアンズの支配下にあります。ブレイン・エーリアンズは、無力な人間をジャイアント・ブレインの奴隷にするため誘拐し、見知らぬエーリアン・ワールドに連れ去ってしまうのです。人類にとって幸運だったのは、正義と良心の名のもとに銀河を守る警察ロボット、Otto Matics（オットー・マティックス）の存在でした。

プレイヤーはこのロボット、オットー・マティックになって、惑星 X からやってきたジャイアント・ブレインの支配から地球を救うという任務を果たします。ブレイン・エーリアンやその手下たち全員を打ち負かしながら、できるだけ多くの人間を救わなければなりません。危険をはらむ風変わりなファンタスティックな異界を訪れ、オットーとして目覚しい働きをする、それがプレイヤーの使命です。

プレイヤーはロケット船（小艦艇）に乗って地球をスタートし、惑星一つ一つを回ります。各惑星でできるだけ多く人間を救わなければならないのですが、救出する前にブレイン・エーリアンズが人間をさらおうとするので、そこが慎重を要するところ。人間は救出される際、プレイヤーのロケット船にテレポートされますが、惑星を脱出するには、ロケットに燃料を入れておかなければなりません。ジャイアント・ブレインを倒し銀河に平和が戻ってきたら、人間たちを乗せて自由を謳歌できる地球へ戻りましょう。

## メイン・メニュー

左／右矢印キーとスペースバーを使ってメイン・メニューのオプションを選択してください。



メイン・メニュー



新ゲームを始める



ゲーム設定とコントロール



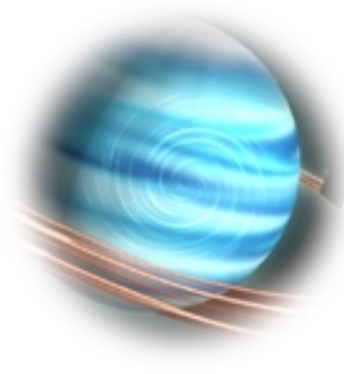
ゲームを再開する



ハイスコア



クレジット



アプリケーションの終了



ヘルプ

## 保存したゲームを再開する

再開アイコンをクリックすると、保存ファイルを選択するよう指示されます。正しいファイルが選択されたら、ゲームは保存されたところから再び始まります。

## コントロール

オットー・マティックは Mac OS9 上で InputSprocket を使用します。これは、ジョイスティックあるいはゲームパッドのような InputSprocket の互換機器と一緒に作動するようコントロールの修正ができ、またキーボード・コントロールの変更も可能になります。Mac OS X は InputSprocket を含んでいません。そのため、プレイするにはキー・コントロールを設定する必要がありますでしょう。InputSprocket の設定を訂正するには、ゲーム設定アイコン（上記参照）をクリックしさらにコンフィギュア・コントロールボタンをクリックしてください。

## キー・コントロール設定

矢印キー	動き（メニュー・ナビゲーションにも使われます）
スペースバー	ジャンプ。ジャンプジェットを行うには素早く 2 度打ち
シフト	武器の選択を変更
オプション	パンチ／パワーアップを拾う
アップル・マーク	武器発射。選択したら押しつづけ、Supernova（スーパーノバ）武器にチャージする
+ / -	ボリュームの調整
アップルマーク-Q	アプリケーション停止

<i>ESC</i>	ゲームをポーズ
タブ	プレーヤー背後のカメラを自動スイング
</>	カメラを旋回
<i>M</i>	音楽オン／オフ切り替え

## プレーヤー

上記で示したコントロールを使って、主人公のオットー・マティックをコントロールしましょう。オットーは、ジャンプ、パンチ、ピックアップ、武器発射、ジャンプジェット、そして各惑星で発見する特殊な動作ができます。



パンチ	オットーの基本攻撃はパンチ力。その時点で武器を選択していても、オプション・キーを押していつでもパンチできます。このパンチを使って敵をヒットしパワーポッドを割って開けましょう。
ピックアップ	アトム・パワーアップ以外のパワーアップは全て、オットーが拾わなければなりません。パワーアップを拾うには、その近くまで歩いて行って、パンチ・キーと同じキーを押すだけです。オットーは自動的にパワーアップを拾います。
選択	大抵のパワーアップは拾ったら、オットーの武器インベントリーに入ります。武器を選んで有効にするには、シフト・キーを押してください。
発射	武器を選んだら、アップルマーク・キーを押して発射します。

ジャンプ                      ジャンプ・キーを1度押すとオットーがジャンプします。

ジャンプジェット      ジャンプ・キーを素早く2度打ちしてください。オットーがジャンプジェットします。ジャンプジェットを実行するにはジャンプジェット燃料が必要です。ジャンプジェットは水の罫をクリアしたり、扉を蹴破るのに使用されますが、直接敵に向かって連打すると、大体は敵を倒すことができます。

## ステータスバー

画面の端にそって見えるのがステータスバーで、プレイヤーの状態を知るのに必要なものが全て網羅されています。プレイヤーのヘルス、燃料、武器、救出した人間、ライフなどをそこで見るすることができます。



**A**      オットーのヘルスを示します。ヘルスが無くなると赤いリングが小さくなっていきます。レッド・アトムを拾いヘルスを取り戻しましょう。

- B** ジャンプジェットの燃料を示します。ジャンプジェットを実行するには、このメーターが少なくとも緑になっていなければなりません。グリーン・アトムを拾いジャンプジェット燃料を補給しましょう。
- C** 武器インベントリです。アイテムは、選択中の武器を表示しています。各アイコンの隣に数字が見えますが、これは現在所持している武器の数を意味しています。
- D** プレーヤーの脱出ロケット燃料メーターです。メーターがいっぱいになりくるくる回って初めて惑星を脱出できます。ブルー・アトムを拾い燃料をもっともらいましょう。
- E** 現在の惑星で救出した人間の数を表します。
- F** オットーのライフです。頭のアイコンは、残っているフリーライフを表します。

ヘルス、ジャンプジェット燃料、ロケット燃料メーターは、満タンの状態だとくるくる回ります。ロケット燃料メーターが回っていれば、惑星を脱出できる燃料が十分あるということです。

## プレーの基本動作

各惑星での目的はできるだけ多く人間を救い、燃料をロケットに十分積んで脱出すること。この目的を達成するため、オットーにはやるべき仕事がたくさんあるのです。

### 人間救出

人間を救う動作は、人間に触るだけ。プレーヤーの脱出ロケットに自動的にテレポートされます。ただ、敵は人間が救出される前に人間をさらおうとするので、動きを素早くしなければなりません。各惑星で人類の救出ノルマはありませんが、スコアは救出した数が基になります。

### パワーアップ・ポッドを開ける

武器やパワーアップは普通、パワーアップ・ポッドに保管されています。パワーアップ・ポッドを開けるには、それをパンチしてください。ポッドが割れて開いたら、中のパワーアップが見えるようになるので、オットーがそれを拾い獲得します。

### アトム収集

アトムはその色によって、プレーヤーにヘルス、ジャンプジェット燃料、ロケット燃料を与えます。レッド・アトムではヘルスを、グリーンはジャンプジェット燃料、そしてブルーはロケット燃料がもらえます。アトムを拾うには、その上を歩くだけです。

### ジャンプジェットを使う



オットーのジャンプジェット能力は、ゲームの欠かせない要素です。水のバリアをわたったり、ゲートをぶち破ったり、敵を倒すなど多くのことに使われます。ジャンプジェットは、燃料を持っている場合だけに使用可能です。ジャンプジェットを有効にするには、ジャンプ・キーを素早く2度打ちしてください。

## スーパーノバ（*Supernova*）を使う

スーパーノバは、近くにいる敵をねこそぎ倒すスマート・ボンブのような使い方をされる特殊武器。レベル4のシールド・ジェネレーターやテレポーターのような電気アイテムを使用可能にするためにも使われます。スーパーノバの使用を可能にするには、武器発射キーを押しつづけます。すると、チャージする音が聞こえてきます。発射用意完了になったらキーを放してください。チャージすればするほど、スーパーノバの威力は増します。

## 武器と敵

銀河には、多くのエーリアン種族がありますが、誰もが友好的だというわけではありません。また、武器もどんな敵に対しても効力があるわけではないのです。ある敵に全く効かない武器があり、また敵を強くしてしまう武器もあります。例えば、フレーム銃もしくはフレア銃でフレーム・クリーチャーを撃つと、クリーチャーを余計強くしてしまいましたが、フリーズ銃で撃てば消滅させることができます。各惑星では別々のタイプの武器を使うので、惑星から惑星へ移るとき武器を持っていくことはできません。代わりに、レベルの最後でインベントリーにある武器一つ一つに対しボーナス点がもらえます。

## チェックポイント

チェックポイントは、各惑星の周りに散在している小さなレーダー・ディッシュ。これは、プレイヤーが死んだ場合に戻ってくる場所です。普通、死んだ場合、レベルの最初から再スタートしますが、チェックポイントを選べば、再スタートはわざわざレベルの始めではなくチェックポイントになります。

## 脱出ロケット

各レベルでは始めに、ロケットが着陸しオットーを下ろしてから、惑星のどこかへ飛んでいったらまた着陸、プレイヤーが人間を救出し燃料を持って帰ってくるのを待ちます。ロケットに燃料をいっぱい積み込んだら、惑星を出発することができます。ロケットに乗り込むには、扉まで歩いていくだけです。燃料が十分ならハッチが開きます。タラップの先まで歩いてください。オットーがロケットに乗り込んで離陸です。

## ボーナス得点画面

レベルをクリアした後、プレイヤーのボーナスポイントがスコアに加算されるボーナス得点画面に行きます。救出した人間、それに所持している武器一つ一つに対してポイントがもらえます。

### ゲームの保存

ボーナス得点に加算されたら、ゲームを保存するか、または続けて次の惑星へ移動するかを決めることになります。ゲームの保存を選ぶ際、Mac 上の他のファイルに保存するかどうかなどの保存法をきかれます。保存したゲームを再開するには、メイン・メニューの保存ゲームアイコンを選んでください。

## テクニカルサポート

### インターネット

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

当社ウェブサポートページでは、無料でダウンロードできるパッチなど最新の情報を見ることができます。知りたいゲームを選択すれば、これまでのゲームのソリューションを閲覧できます。お問い合わせの際は、当ウェブサイト、サポートページからリンクできるオンライン・サポートフォームをご利用になることをお勧めいたします。

### E-メール

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

当テクニカル・サポート担当者あてに直接 E メール（上記メールアドレスまで）をお送りいただくこともできます。その際、プログラムを作動しているコンピューターに関して、サポートフォームでお尋ねしている情報を必ずご記入ください。いただくご質問の数や問題の性質によりませんが、24-72 時間のうちに回答を差し上げりつもりでおります。ゲーム販売開始後の 2-3 週間、並びにクリスマス休暇中は、回答に多少時間がかかることが予想されます。

### 電話

電話番号： (512) 708-8100

ファクス番号： (512) 708-9595

テクニカル・サポートに対するお問い合わせは、上記の電話番号にご連絡ください。受付時間は月曜日-金曜日（祝祭日を除く）、午前 9 時-午後 6 時（米中央標準時）です。ご連絡される際、必ずコンピューターの前に座り、電源を入れ必要な情報をご用意ください。

### 郵便

Aspyr  
technical support

PO Box 5861  
Austin, Texas 78763

## スタッフ

開発： Pangea Software 社

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

プログラム： ブライアン・グリーンストーン

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

アート： ダンカン・ナール

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

音楽： アレクサンダー・ディミトリエビック

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

デザイン： ブライアン・グリーンストーン&ダンカン・ナール

お礼： 当ゲームの完成は ATI 並びにアップルコンピューター・スタッフのご尽力の賜物と深く感謝し、市場販売にこぎつけた Aspyr スタッフに対しても感謝の意を表します。

## ソフトウェア・ライセンス同意書

**重要—よくお読みください：**ソフトウェアのインストールまたはご使用になる前に、このライセンス同意書を注意してお読みください。ソフトウェアをご使用になると、当ライセンス条件の拘束に同意されたことになります。当ライセンス条件に同意しない場合、ソフトウェアのインストールもしくは使用ができません。ソフトウェア並びに全ての関連ファイルをコンピューターから削除してください。また、このパッケージを含む製品全体をすみやかに、購入された店舗にご返品ください。

このディスクの欠陥、素材、仕上がりに関し Aspyr Media が保証できるのは、最初のお客様が購入された日から 90 日間です。Aspyr Media は随意で、購入日が証明されれば、当ディスクの修理あるいは交換を送料のみいただき無料で行います。当ソフトウェア並びにディスクは、保証の明示または黙示がなければ“無保

証”で販売されます。Aspyr Media は、特別目的に対する商品性並びに適合性への黙示保証を拒否します。Aspyr Media が、損傷または Aspyr Media ソフトウェア・ユーザーによる他の苦情の可能性を通知されている場合でも、Aspyr Media もしくは認可者は一切の損害に対し責任を負うものではありません。これには、原因がデータの欠損または紛失、ソフトウェアあるいはコンピューター障害などに関わらず、逸失利益、保存データ紛失、偶然または必然的損害が含まれ、それらに限定されるものではありません。偶然または必然的損害に対する責任の除外あるいは制限を認めない州もあるため、上記の責任の制限や除外がお客様に適用されない場合もあります。お客様の権利は州によって違いがあります。