



# Bruksanvisning

©2001 Pangea Software, Inc.

Alla rättigheter förbehållna

Otto Matic™ är ett varumärke som tillhör Pangea Software, Inc.



## STORYN OCH VAD DET GÅR UT PÅ

Året är 1957 och en armada av flygande tefat från planeten X har kommit till jorden. Tefaten kontrolleras av de onda Hjärnvarelserna, som för bort hjälplösa mänskliga varelser och tar dem till främmande världar för att bli slavar åt Jättehjärnan. Som tur är för den mänskliga rasen finns Otto Matics, robotar som patrullerar galaxen och skyddar allt som är gott och hederligt.

Du är Otto Matic, roboten som fått till uppgift att rädda jorden ur klorna från Jättehjärnan från planeten X. Du måste rädda så många människor du kan, samtidigt som du besegrar Hjärnvarelserna och alla i deras onda anhang. Ditt uppdrag kommer att föra dig till främmande och fantastiska världar, som ofta visar sig förrädiska och kräver att Otto lyckas med otroliga bedrifter.

Ditt rymdskepp tar dig till alla planeterna och du börjar med jorden. På varje planet måste du rädda så många människor du kan, men var försiktig för Hjärnvarelserna kommer att försöka föra bort människorna innan du kan rädda dem. När du räddar människor teleporteras de till ditt rymdskepp, men för att ta dig från planeterna måste du också samla ihop raketbränsle. När till slut Jättehjärnan är besegrad och fred åter råder i galaxen, kan du återvända till jorden med din last av människor, så blir de utsläppta.

## HUVUDMENYN

Använd vänster och höger piltangenter och mellanslagstangenten för att välja alternativ i Huvudmenyn.



*Huvudmenyn*



Börja ett nytt spel



Spelinställningar och kontroller.



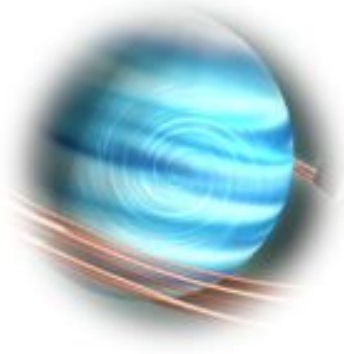
Återställ sparat spel



Topplistan



Produktion



Avsluta programmet.



Hjälp

### *Återställa ett sparat spel*

När du klickar på ikonen Återställ sparad spel blir du ombedd att välja en fil med ett sparad spel. När en giltig fil väljs kommer spelet att återupptas där spelet sparats.

## KONTROLLERNA

Med OS 9 använder Otto Matic Input Sprocket. Det gör att du kan konfigurera om kontrollerna så att de fungerar med vilken Input Sprocket-kompatibel enhet som helst, som joystick eller spelkonsoler, och gör att du kan ändra tangentbordskontrollerna. OS X har inte Input Sprocket, så du måste använda standardinställningarna för tangenter för att spela spelet. Ändra Input Sprocket-inställningarna genom att klicka på ikonen Spelinställningar (se ovan) och klicka sedan på knappen Konfigurera kontroller.

### *Standardinställningar för tangentbord*

<i>Piltangenter</i>	Rörelse (används också för menynavigering).
<i>Mellanslagstangent</i>	Hoppa. Tryck två gånger snabbt för att göra ett Jethopp.
<i>Shift</i>	Byta vapen
<i>Alt-tangent</i>	Slå / Plocka upp bonus
<i>Apple-tangent</i>	Skjuta med vapen. Håll ner för att ladda Supernovavapnet om det är valt.
<i>+ / -</i>	Höja / sänka volymen.
<i>Apple - Q</i>	Avslutar när som helst programmet.
<i>ESC</i>	Paus.

<i>TAB</i>	Självrörlig kamera bakom spelaren.
<i>&lt; / &gt;</i>	Vrid kamera
<i>M</i>	Musik på / av

## SPELAREN

Genom att använda de kontroller som beskrivits ovan styr du vår hjälte – *Otto Matic*. Otto kan hoppa, slå, plocka upp, skjuta med vapen, jethoppa och göra flera andra specialrörelser som du kommer att upptäcka på de olika planeterna.



<i>Slå</i>	Ottos normala sätt att attackera är att slå. Genom att hålla ner Alt-tangenten kan du alltid slå, även om du för tillfället valt ett vapen. Slår gör du för att knocka fiender och för att öppna upp Bonusgömmorna.
<i>Plocka upp</i>	Otto måste plocka upp alla bonusar utom Atombonusar. Plocka upp en bonus gör man genom att helt enkelt gå nära och trycka på tangenten för att plocka upp, som är samma tangent som för att slå. Otto plockar automatiskt upp bonusen.
<i>Välja</i>	De flesta bonusar hamnar i Ottos vapensamling när de blir upplockade. Tryck på Shift-tangenten för att välja ett vapen och aktivera det.
<i>Skjuta</i>	Tryck på Apple-tangenten för att skjuta med ett valt vapen.
<i>Hoppa</i>	Tryck en gång på hopptangenten för att få Otto att hoppa upp.

## Jethoppa

Tryck två gånger snabbt på hopptangenten för att få Otto att göra ett Jethopp. För att kunna jethoppa måste du ha jethoppsbränsle. Jethopp använder man för att ta sig över vattenfallor och krascha igenom dörrar. Dessutom dör oftast fienderna om du brakar direkt in i dem.

## STATUSRADEN

Längs skärmens kant finns spelets Statusrad. Den innehåller allt du behöver veta om hur det står till med spelaren. Den visar hälsa, bränsle, vapen, antal räddade människor, extraliv osv.



- A Ottos hälsomätare. I takt med att Otto tappar hälsa, blir den röda ringen mindre. Genom att plocka upp röda atomer får du mer hälsa.
- B Detta är mätaren för jethoppsbränsle. För att kunna jethoppa måste den här mätaren ha minst något grönt. Genom att plocka upp gröna atomer får du mer jethoppsbränsle.
- C Det här är vapensamlingen. Vilket vapen som valts markeras genom att det står under. Bredvid varje ikon står en siffra, som visar hur många du för tillfället har av det vapnet.

- D** Detta är bränslemätaren för ditt nödskepp. Du kan inte ta dig ifrån en planet förrän den här mätaren är full och snurrar. Genom att plocka upp blå atomer får du mer raketbränsle.
- E** Denna visar hur många människor du räddat på den här planeten.
- F** Ottos extraliv. Varje huvud står för ett återstående liv.

När hälso-, jethoppsbränsle- och raketbränslemätarna är fulla snurrar de. När raketbränslemätaren snurrar vet du att du har tillräckligt med bränsle för att ta dig ifrån planeten.

## GRUNDLÄGGANDE OM HUR MAN SPELAR

På varje planet är målet att rädda så många människor som möjligt och att klara sig tillbaka till rymdskeppet med tillräckligt med bränsle för att klara sig iväg. För att lyckas uppnå det målet måste Otto klara av många uppgifter:

### *Rädda människor*

Rädda människor gör du helt enkelt genom att nudda dem, så teleporteras de automatiskt till ditt nödskepp. Men du måste vara snabb, för de fientliga flygande tefaten kommer att försöka föra bort människorna innan du kan rädda dem. Det finns inget minsta antal människor du måste rädda på en planet, men poängen grundas på hur många människor du räddar.

### *Öppna Bonusgömmor*

Oftast finns vapen och andra bonusar i Bonusgömmor. För att öppna upp en Bonusgömma måste du slå till den. När gömman spricker upp syns bonusen inuti den och då måste Otto plocka upp den för att få den.

### *Samla atomer*

Beroende på vilken färg en atom har, ger den spelaren hälsa, jethoppsbränsle eller raketbränsle. Röda atomer ger dig hälsa, gröna ger dig jethoppsbränsle och blå ger dig raketbränsle. För att plocka upp en atom behöver du bara gå över den.

### *Använda Jethopp*

Ottos förmåga att jethoppa är en avgörande del av spelet. De används för att ta sig över vattenhinder, krascha genom grindar, döda fiender och mycket annat. Jethopp kan du bara använda om du har jethoppsbränsle. Aktivera jethopp genom att trycka snabbt två gånger på hopptangenten.

## *Använda Supernovan*

Supernovan är ett specialvapen som används som en smart bomb för att utplåna alla fiender i närheten. Den används också för att aktivera vissa elektriska saker, som sköldgeneratorerna och teleportörerna på nivå 4. Håll knappen för att skjuta med vapen nere för att aktivera Supernovan. Du hör hur Supernovan laddas upp. Släpp upp tangenten när du är klar att utlösa Supernovan. Ju längre du låter Supernovan laddas upp, desto dödligare är den.

## *Vapen och hur man bekämpar fiender*

Det finns många olika sorters främmande varelser i galaxen, men ingen av dem är vänligt sinnad. Alla vapen biter inte på alla fiender. En del vapen är fullständigt ineffektiva mot vissa fiender och vissa vapen kommer till och med att göra en del fiender starkare. Skjuter man till exempel med Flam- eller Fackelvapnet på Flamvarelserna, blir de faktiskt starkare, men om man skjuter dem med Frysvapnet utplånas de. På de olika planeterna finns det olika slags vapen och du får inte behålla vapnen från en planet till nästa. I stället får du bonuspoäng för alla vapen du har kvar i samlingen i slutet av varje nivå.

## *Kontrollstationer*

Kontrollstationerna är de små radarantennar som finns utspridda runt om på planeterna. Blir du dödad är det hit du kommer tillbaka. Normalt får du starta om från början av en nivå om du blir dödad, men om du klarar en kontrollstation får du starta om vid den och behöver inte ta om hela nivån ända från början.

## *Nödskeppet*

I början av varje nivå landar Ottos rymdskepp och släpper av honom. Sedan flyger det iväg och landar någon annanstans på planeten, där det väntar på att du ska komma med bränsle och räddade människor. När du har en full sats raketbränsle kan du ta dig ifrån planeten. Gå bara fram till dörren för att komma in i rymdskeppet. Luckan öppnas om du har tillräckligt med bränsle. Gå fram till kanten av rampen, så går Otto in i skeppet och flyger iväg.

## **BONUSPOÄNGSKÄRMEN**

När du är klar med en nivå kommer du till Bonuspoängskärmen, där dina bonuspoäng läggs till din poäng. Du får poäng för alla räddade människor och för alla vapen du har kvar.

## *SPARA ETT SPEL*

När bonuspoängen är räknade får du frågan om du vill spara spelet eller bara fortsätta till nästa planet. Väljer du Spara spelet kommer du att bli ombedd att spara spelet precis som



vilken annan fil på Macintosh som helst. Återställ ett sparat spel genom att välja ikonen Sparat spel i Huvudmenyn.

## TEKNISK SUPPORT

### *Internet*

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

På supportdelen av vår webbplats finns den mest aktuella informationen, däribland programfixar som kostnadsfritt kan laddas ner. Genom att välja det spel du undrar över kan du se de viktigaste lösningar som finns för det spelet just då. Ett av de bästa sätten för dig att hjälpa oss är att använda vår SUPPORTBLANKETT ÖN LINE, som är en länk som finns på supportsidan på vår webbplats.

### *E-post*

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

Du kan också e-posta våra representanter för teknisk support direkt genom att använda e-postadressen ovan. Se till att alla uppgifter, om vilken dator du använder för att köra programmet, som frågas efter och som är markerade med en punkt finns med. Det kan ta mellan 24 och 72 timmar att få svar, beroende på hur mycket meddelanden vi får och vilken typ av problem du har. Under de första veckorna efter att ett spel släppts och i semestertider kan det ta lite längre att få svar.

### *Telefon*

+1 512 708.8100

+1 512 708.9595 fax

Kontakta en representant för teknisk support på numret ovan, mellan 09.00 och 18.00 (Central Standard-tid) – måndag–fredag utom helgdagar. Sitt framför datorn, ha den påslagen och ha alla uppgifter som är markerade med en punkt när du ringer.

### *Vanlig post*

Aspyr  
technical support  
PO Box 5861  
Austin, Texas 78763, USA

## PRODUKTION

<b>UTVECKLAT AV:</b>	<b>Pangea Software, Inc.</b> www.pangeasoft.net
<b>PROGRAMMERING:</b>	<b>Brian Greenstone</b> brian@pangeasoft.net
<b>GRAFIK:</b>	<b>Duncan Knarr</b> Duncan@3dmonkey.net
<b>MUSIK:</b>	<b>Aleksander Dimitrijevic</b> Alex_dimitrijevic@hotmail.com
<b>SPELDESIGN:</b>	<b>Brian Greenstone och Duncan Knarr</b>
<b>SÄRSKILT TACK TILL:</b>	<b>Alla på ATI och Apple, utan vars hjälp detta spel inte skulle ha kommit till, och till alla på Aspyr för att de för ut det på marknaden.</b>

## AVTAL OM PROGRAMVARULICENS

VIKTIGT – LÄS NOGA: LÄS DENNA LICENS NOGA INNAN DU INSTALLERAR ELLER ANVÄNDER PROGRAMVARAN. GENOM ATT ANVÄNDA PROGRAMVARAN GODTAR DU ATT VARA BUNDEN AV BESTÄMMELSERNA I DETTA LICENSAVTAL. INSTALLERA ELLER ANVÄND INTE PROGRAMVARAN OM DU INTE GODTAR BESTÄMMELSERNA I LICENSAVTALET. RADERA I SÅ FALL ALLA FILER PÅ DIN DATOR SOM RÖR DEN OCH TA GENAST TILLBAKA DETTA PAKET OCH DESS INNEHÅLL DIT DÄR DU KÖPTE DET FÖR ATT FÅ PENGARNA TILLBAKA.

Aspyr Media garanterar under nittio (90) dagar från inköpsdatum den ursprunglige köparen att denna skiva inte är behäftad med några material- eller tillverkningsfel. Aspyr Media kommer, efter eget skön, att mot betalt porto och styrkande av inköpsdatum utan kostnad i sina lokaler reparera eller byta ut skivan. Denna programvara och skivan säljs "i befintligt skick", utan ytterligare uttrycklig eller underförstådd garantiutfästelse. Aspyr Media friskriver sig särskilt från eventuella underförstådda garantiutfästelser rörande säljbarhet eller lämplighet för ett visst ändamål. Aspyr Media eller dess licensgivare kommer inte i något fall att ansvara för skador, inklusive men inte begränsat till eventuell utebliven vinst eller eventuella indirekta eller följdskador, oavsett om dessa orsakas av att data skadats eller gått förlorade eller av fel på programvara eller dator eller av annan orsak och detta även om Aspyr Media upplysts om att sådan skada skulle kunna uppstå, eller för eventuella andra krav från användare av programvara från Aspyr Media. Eftersom vissa stater inte tillåter undantag från eller begränsning av ansvarigheten för följdskador eller oförutsedda skador, gäller

begränsningarna och/eller undantagen från ansvar ovan kanske inte dig. Det kan finnas andra rättigheter, som varierar från stat till stat.