



# Manuale di istruzioni

©2001 Pangea Software, Inc.  
Tutti i diritti riservati  
Otto Matic™ è un marchio registrato di Pangea Software, Inc.



## STORIA E OBIETTIVO DEL GIOCO

È il 1957 e una flotta di dischi volanti provenienti dal pianeta X sbarca sulla Terra. I dischi volanti sono controllati dai malvagi Brain Alien che rapiscono esseri umani indifesi e li conducono in misteriosi mondi alieni dove diventano schiavi del Padrone della Mente. Ma fortunatamente per gli umani esistono gli Otto Matic, robot che presidiano la galassia in nome del bene e della giustizia.

Tu sei Otto Matic, il robot che ha il compito di salvare la Terra dalle grinfie della Mente Gigante del Pianeta X. Devi salvare quanti più umani è possibile e sconfiggere i Brain Alien e tutti i loro malvagi seguaci. La missione ti porterà in infidi e bizzarri mondi alieni e richiederà a Otto imprese straordinarie.

Il tuo razzo ti porterà su ogni pianeta, a partire dalla Terra. Su ogni pianeta devi salvare quanti più umani è possibile ma attenzione perché gli alieni cercheranno di rapire gli umani prima che sia possibile portarli in salvo. Gli umani salvati sono teletrasportati sul tuo razzo ma per fuggire dal pianeta devi procurarti il carburante per il razzo. Dopo avere sconfitto la Mente Gigante e avere riportato la pace nella galassia, tornerai sulla Terra con gli umani dove saranno liberati.

## IL MENU PRINCIPALE

Utilizzare i tasti freccia sinistra/destra e la barra spaziatrice per selezionare le opzioni del menu principale:



*Il menu principale*



Nuova partita



Impostazioni e controlli



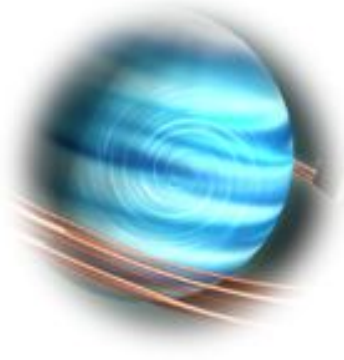
Ripristina partita salvata



Punteggi migliori



Info



Esci



Guida

### *Ripristina partita salvata*

Facendo clic sull'icona Ripristina partita salvata sarà richiesto di selezionare il file di una partita salvata. Dopo avere selezionato un file valido, la partita riprende a partire dal punto in cui è stata salvata.

## I CONTROLLI

In OS 9, Otto Matic usa Input Sprocket che consente di riconfigurare i controlli per utilizzare qualsiasi periferica compatibile con Input Sprocket come joystick o game pad e modificare i controlli da tastiera. OS X non ha Input Sprocket e per giocare è necessario utilizzare i controlli da tastiera predefiniti. Per modificare le impostazioni di Input Sprocket, fare clic sull'icona Impostazioni e controlli (vedi sopra) e quindi fare clic sul pulsante Configura controlli.

### *Controlli da tastiera predefiniti*

<i>Tasti freccia</i>	Movimento (utilizzati anche per la navigazione nel menu).
<i>Barra spaziatrice</i>	Salto. Premere due volte rapidamente per eseguire il salto-jet.
<i>Maiuscolo</i>	Cambio selezione armi
<i>Opzione</i>	Pugno / Raccogli ricarica
<i>Mela</i>	Spara con l'arma selezionata. Premere senza rilasciare per caricare l'arma Supernova quando è selezionata.
<i>+ / -</i>	Aumenta/diminuisce il volume.
<i>Mela-Q</i>	Per uscire dall'applicazione in qualsiasi momento.

<i>ESC</i>	Mette in pausa la partita.
<i>TAB</i>	Movimento automatico della telecamera alle spalle del giocatore.
<i>&lt;/&gt;</i>	Rotazione telecamera
<i>M</i>	Attiva/disattiva la musica

## IL GIOCATORE

Utilizzare i controlli descritti per manovrare il nostro eroe, *Otto Matic*. Otto può saltare, sferrare pugni, raccogliere oggetti, sparare, saltare con il jet e compiere diverse azioni speciali che scoprirai sui diversi pianeti.



<i>Pugni</i>	L'attacco di base di Otto consiste nella capacità di sferrare pugni. Per sferrare un pugno in qualsiasi momento, anche se è selezionata un'arma, premere il tasto Opzione. È possibile utilizzare il pugno per colpire i nemici e spaccare i bozzoli di ricarica.
<i>Raccogli</i>	Otto deve raccogliere tutte le ricariche, ad eccezione delle ricariche atomiche. Per raccogliere una ricarica, è sufficiente avvicinarsi e premere il tasto Raccogli (corrispondente al tasto Pugno). Otto raccoglierà automaticamente la ricarica.
<i>Selezione</i>	La maggior parte delle ricariche appena raccolte entrano nell'inventario di Otto. Per selezionare l'arma da rendere attiva, premere il tasto Maiuscolo.

<i>Sparo</i>	Quando un'arma è selezionata, premere il tasto Mela per sparare.
<i>Salto</i>	Premere il tasto Salta per fare saltare Otto.
<i>Salto-jet</i>	Premere due volte rapidamente il tasto Salta per eseguire il salto-jet. Per questo salto è necessario disporre di carburante per salto-jet. Il salto-jet è utilizzato per attraversare trappole d'acqua, porte e in genere consente di eliminare i nemici se indirizzato direttamente verso di loro.

## LA BARRA DI STATO

Lungo i bordi della schermata è visualizzata la Barra di stato del gioco che contiene tutte le informazioni necessarie sulle condizioni del giocatore. Visualizza la forza, il carburante, le armi, gli umani salvati, le vite disponibili e così via.



- A** Indicatore livello della forza di Otto. Quando Otto perde forza, l'anello rosso si rimpicciolisce. La raccolta di Atomi Rossi consente di ottenere più salute.
- B** Indicatore livello del carburante per il salto-jet. Per eseguire il salto-jet è necessario che nell'indicatore livello sia visualizzato il colore verde. La raccolta di Atomi Verdi consente di ottenere più carburante per il salto-jet.
- C** Inventario delle armi. L'elemento in basso indica l'arma selezionata. Ogni icona ha un numero che indica la quantità dell'arma attualmente disponibile.
- D** Indicatore livello del carburante del razzo di fuga. Per abbandonare il pianeta, l'icona dell'indicatore deve trovarsi sul livello massimo e ruotare. La raccolta di Atomi Blu consente di ottenere più carburante per il razzo.
- E** Mostra il numero di umani salvati sul pianeta corrente.
- F** Le vite a disposizione di Otto. Ogni testa indica una vita disponibile.

Gli indicatori di salute, carburante per il salto-jet e carburante per il razzo ruotano quando si trovano al livello massimo. Quando l'indicatore livello del carburante del razzo ruota, significa che il carburante è sufficiente per abbandonare il pianeta.

## AZIONI FONDAMENTALI DEL GIOCO

L'obiettivo su ogni pianeta è salvare il maggior numero di umani possibile e ritornare al razzo con il carburante sufficiente per fuggire. Per raggiungere questo obiettivo è necessario che Otto esegua diverse attività:

### *Salvare gli umani*

Per salvare un umano è sufficiente toccarlo per teletrasportarlo automaticamente nel razzo. Tuttavia, devi agire con rapidità perché i dischi volanti alieni tenteranno di rapire gli umani prima che tu riesca a salvarli. Non vi è un numero minimo di umani da salvare per ogni pianeta ma il punteggio è calcolato sul numero di umani salvati.

### *Aprire i bozzoli di ricarica*

Le armi e le altre ricariche si trovano generalmente all'interno dei bozzoli di ricarica. Per spaccare un bozzolo di ricarica, è necessario colpirlo con un pugno. Quando il bozzolo si apre, la ricarica all'interno diventa visibile e Otto deve raccoglierla per impadronirsene.

## *Raccogliere gli Atomi*

Gli Atomi, a seconda del colore, offrono al giocatore forza, carburante per il salto-jet o carburante per il razzo. Gli atomi rossi offrono la forza, i verdi offrono il carburante per il salto-jet e i blu offrono il carburante per il razzo. Per raccogliere un atomo è sufficiente camminarci sopra.

## *Usare il salto-jet*

L'abilità di salto-jet di Otto è un elemento essenziale del gioco. Il salto-jet permette di attraversare barriere d'acqua e cancelli, eliminare i nemici e altro ancora. Puoi utilizzare il salto-jet solo se è disponibile il relativo carburante. Per attivare il salto-jet, premere due volte rapidamente il tasto Salta.

## *Usare Supernova*

Supernova è un'arma speciale utilizzata come bomba intelligente per distruggere tutti i nemici che circondano il giocatore. È anche usata per attivare alcuni congegni elettrici come i generatori di scudo e i teletrasportatori sul Livello 4. Per attivare Supernova, premere senza rilasciare il tasto di sparo. Sarà possibile sentire Supernova durante la ricarica. Rilasciare il tasto quando si è pronti a scaricare Supernova. Più a lungo viene caricata Supernova, più il suo effetto sarà letale.

## *Armi e combattimento con i nemici*

La galassia è abitata da numerose razze di alieni e nessuna di loro è amichevole. Non tutte le armi sono efficaci contro tutti i nemici. Alcune armi sono totalmente inefficaci contro alcuni nemici e alcune armi addirittura rendono più forti i nemici. Ad esempio, sparare alle Creature di fiamma con il lanciafiamme o il lanciarazzi le renderà più forti ma se si utilizza il lanciaghiaccio sarà possibile spegnerle. Sui differenti pianeti sono disponibili differenti tipi di armi e non è possibile conservare le armi passando da un pianeta all'altro. Al contrario, si riceve un bonus per ogni arma che si trova nell'inventario alla fine di un livello.

## *Checkpoint*

I checkpoint sono piccole antenne radar sparse su ogni pianeta da dove è possibile ricominciare quando Otto viene ucciso. Normalmente, quando si viene uccisi si ricomincia dall'inizio del livello ma se si contrassegna un checkpoint si ricomincerà dal checkpoint e non dall'inizio del livello.

## *Il razzo per la fuga*

All'inizio di ogni livello, il razzo atterra e sbarca Otto. Poi il razzo vola via per atterrare in un altro punto del pianeta dove rimane in attesa di Otto con il carburante e gli umani salvati. Dopo avere fatto il pieno di carburante sarà possibile abbandonare il pianeta. Per entrare nel razzo è sufficiente camminare fino al suo ingresso. Il portello si aprirà se si ha carburante a sufficienza. Camminare sul bordo della rampa e Otto entrerà nel razzo e decollerà.



## LA SCHERMATA DI REGISTRAZIONE BONUS

Dopo avere completato un livello viene visualizzata la schermata di registrazione bonus in cui i punti del bonus sono aggiunti al punteggio generale. I punti sono assegnati in base a ogni umano salvato e ogni arma conservata.

### *SALVARE LA PARTITA*

Completata la registrazione del bonus, sarà richiesto di salvare la partita oppure di passare al pianeta successivo. Se si decide di salvare, sarà richiesto di salvare la partita in maniera analoga a qualsiasi altro documento su Macintosh. Per ripristinare una partita salvata, selezionare l'icona partita salvata dal menu principale.

# SUPPORTO TECNICO

## *Internet*

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

La sezione di supporto del sito Web offre le più aggiornate informazioni a disposizione, incluse patch scaricabili gratuitamente. Selezionando la partita richiesta, è possibile visualizzare le soluzioni più aggiornate a disposizione. Uno dei modi migliori per aiutarci è utilizzare il MODULO DI SUPPORTO ONLINE, un collegamento disponibile nella pagina di supporto del nostro sito Web.

## *E-Mail*

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

È anche possibile inviare un messaggio di e-mail ai rappresentanti del Supporto tecnico direttamente a questo indirizzo. Assicurarsi di includere tutte le informazioni richieste per il computer in cui si esegue il programma. La risposta arriverà entro 72 ore, a seconda del volume dei messaggi ricevuti e della natura del problema. Durante le prime settimane successive al rilascio di un gioco e durante i periodi di vacanza il tempo di risposta può essere più lungo.

## *Telefono*

(512) 708.8100

(512) 708.9595 fax

Contattare un rappresentante del Supporto tecnico al numero indicato, nell'orario 9.00-18.00 (GMT -6), dal lunedì al venerdì (festivi esclusi). Al momento della chiamata, posizionarsi di fronte al computer acceso e assicurarsi di avere a disposizione tutte le informazioni richieste.

## *Posta ordinaria*

Aspyr  
technical support  
PO Box 5861  
Austin, Texas 78763

## INFO

**SVILUPPATO DA:** ©2001 Pangea Software, Inc.  
www.pangeasoft.net

**PROGRAMMAZIONE:** Brian Greenstone  
brian@pangeasoft.net

**GRAFICA:** Duncan Knarr  
Duncan@3dmonkey.net

**MUSICA:** Aleksander Dimitrijevic  
Alex\_dimitrijevic@hotmail.com

**PROGETTAZIONE:** Brian Greenstone e Duncan Knarr

**UN RINGRAZIAMENTO A:** tutto il personale ATI e Apple senza il quale questo gioco non sarebbe stato possibile e i ragazzi della Aspyr per averlo commercializzato.

# CONTRATTO DI LICENZA SOFTWARE

**IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: LEGGERE CON ATTENZIONE PRIMA DI INSTALLARE O UTILIZZARE IL SOFTWARE. UTILIZZANDO IL SOFTWARE L'UTENTE ACCETTA DI ESSERE VINCOLATO DALLE CONDIZIONI DELLA PRESENTE LICENZA. SE NON SI ACCETTANO LE CONDIZIONI DELLA PRESENTE LICENZA, NON INSTALLARE O UTILIZZARE IL SOFTWARE, ELIMINARE IL SOFTWARE E TUTTI I RELATIVI FILE DAL COMPUTER E RESTITUIRE TEMPESTIVAMENTE IL PRESENTE PACCHETTO E IL SUO CONTENUTO AL RIVENDITORE PER OTTENERE IL RIMBORSO.**

Aspyr Media garantisce all'acquirente originale che il presente disco è esente da difetti di materiali e lavorazione per un periodo di 90 (novanta) giorni a partire dalla data d'acquisto. Aspyr Media procederà, a sua discrezione, alla riparazione o alla sostituzione del presente disco, gratuitamente, senza spese postali e con ricevuta della data d'acquisto, presso i propri uffici. Il presente software e disco sono venduti "così come sono" senza ulteriori garanzie, espresse o implicite. Aspyr Media non riconosce specificamente alcuna garanzia implicita di commerciabilità e idoneità per un utilizzo specifico. In nessun caso Aspyr Media o i suoi licenzianti saranno responsabili per qualsivoglia danno, compresi in via esemplificativa perdite di profitto o risparmi e danni incidentali o consequenziali, risultanti da dati danneggiati o perduti, vizio del software o del computer o qualsivoglia altra causa, anche se Aspyr Media è stata avvisata della possibilità di tali danni, o per qualsivoglia altra azione da parte di un utente del software Aspyr Media. Alcuni stati non consentono l'esclusione o la limitazione della responsabilità relativamente a danni consequenziali o incidentali pertanto le suddette limitazioni/esclusioni di responsabilità possono non essere applicabili. L'utente può godere di altri diritti che possono variare da stato a stato.