



Manual de Instrucciones

©2001 Pangea Software, Inc.
Todos los derechos reservados
Otto Matic™ es una marca registrada de Pangea Software, Inc.



HISTORIA Y EL OBJETIVO

Es el año 1957 y una flota de platos voladores provenientes del Planeta X han llegado a la Tierra. Estos platos voladores están bajo el endemoniado control de Brain Aliens y juntos están secuestrando seres humanos indefensos para llevarlos a otros mundos alienígenas y extraños para trabajar como esclavos de The Giant Brain. Afortunadamente para la raza humana, existen los Otto Matics, robots que vigilan la galaxia en nombre de las personas decentes y buenas.

Usted es un Otto Matic, y como robot, tiene el deber de salvar la Tierra de las garras de The Giant Brain del Planeta X. Su tarea consiste en rescatar tantos humanos como sea posible al mismo tiempo que derrotar a Brain Aliens y a todos sus endemoniados secuaces. Su misión lo llevará a mundos alienígenas fantásticos y extraños a la vez, los cuales serán, a menudo, engañosos y será necesaria la intervención de Otto para realizar grandes hazañas.

Su nave espacial lo llevará hasta cada uno de los planetas, comenzando por la Tierra. Al llegar a cada uno de los planetas, tendrá que salvar tantos humanos como sea posible, pero tenga cuidado porque Brain Aliens intentará secuestrar a los humanos antes que usted pueda salvarlos. Los humanos rescatados son teletransportados a su nave espacial, pero para poder escapar del planeta, deberá primero cargarle combustible a la nave espacial. Una vez que The Giant Brain haya sido vencido y la paz haya regresado a la galaxia, usted podrá regresar a la Tierra con todos los humanos para que vuelvan a ser libres.

MENÚ PRINCIPAL

Utilice las flechas izquierda-derecha y la barra espaciadora para seleccionar las opciones del Menú principal:



Menú principal



Comenzar un nuevo juego



Configuración y controles del juego



Restauración del juego guardado



Puntaje alto



Créditos



Salir de la aplicación



Ayuda

Restauración del juego guardado

Al hacer clic sobre el icono de *restauración del juego guardado*, se le pedirá que seleccione un archivo correspondiente a un *juego guardado*. Al seleccionarse un archivo válido, el juego se guardará hasta la etapa jugada.

CONTROLES

En el sistema operativo OS 9, Otto Matic utiliza un dispositivo de entrada (Input Sprocket) que permite reconfigurar los controles para poder jugar con cualquier dispositivo de entrada compatible tal como un joystick o un game pad, y le permite cambiar los controles del teclado. OS X no posee tal dispositivo, por lo que tendrá que utilizar las teclas de control por defecto para jugar. Para editar la configuración del dispositivo de entrada, haga clic sobre el icono de *configuración del juego* (ver más arriba) y luego haga clic sobre el botón *controles de configuración*.

Teclas de control por defecto

<i>Flechas</i>	Movimiento (utilizada también en el menú de navegación).
<i>Barra espaciadora</i>	Saltar. Presione dos veces con rapidez para hacer saltar a la nave espacial.
<i>Shift</i>	Cambia la selección de armas
<i>Option</i>	Perforar / Recoger <i>Powerups</i>
<i>Apple</i>	Disparar. Mantenga presionada la tecla para cargar el arma seleccionada.
+ / -	Subir/bajar el volumen.
<i>Apple-Q</i>	Cerrar la aplicación.
<i>ESC</i>	Pausa.
<i>TAB</i>	Girar la cámara detrás del jugador.
< / >	Rotar la cámara.
<i>M</i>	Activar/desactivar la música.

JUGADOR

Utilizando los controles descritos más arriba, usted podrá controlar a nuestro héroe, *Otto Matic*. Otto tiene la habilidad de saltar, perforar, recoger, disparar armas, esquivar naves y otras acciones especiales que usted descubrirá a medida que recorre los diferentes planetas.



- Perforar* La habilidad básica de ataque de Otto es perforar. Usted puede hacerlo siempre que haya seleccionado un arma, con sólo presionar la tecla *Option*. Usted utilizará esta opción para derrotar a los enemigos y los *Powerups Pods*.
- Recoger* Todos los *Powerups*, excepto por los Atom necesitan ser recogidos por Otto. Para recoger un *Powerup*, simplemente camine cerca de uno de ellos y presione la misma tecla que utiliza para *Perforar*. Automáticamente Otto recogerá a los *Powerups*.
- Seleccionar* La mayoría de los *Powerups* recogidos ingresarán al inventario de Otto. Para seleccionar un arma y activarla, deberá presionar la tecla *Shift*.
- Disparar* Una vez seleccionada el arma, presione la tecla *Apple* y dispare.
- Saltar* Presionar la tecla para salta sólo una vez para hacer saltar a Otto.
- Salto de la nave* Presione la tecla de salto dos veces seguidas con rapidez para hacer que Otto haga saltar la nave. La nave debe tener combustible para poder hacerla saltar. Las naves Jump-Jet son utilizadas para cruzar trampas, traspasar puertas, y matar la enemigo si impacta sobre ellos.

BARRA DE ESTADO

A lo largo de los bordes de la pantalla se encuentra la *barra de estado*, la cual contiene todas las herramientas que usted necesita para saber el estado en que se encuentra el jugador. Esta herramienta muestra la salud del jugador, la cantidad de combustible de la nave, las armas, los seres humanos rescatados, las personas liberadas, etc.



- A** Este es el medidor de la salud de Otto. A medida que Otto va perdiendo salud, el anillo rojo se irá reduciendo cada vez más. Al rescatar Atoms rojos, Otto recuperará más salud.
- B** Este es el medidor de combustible del Jump-Jet. Para poder realizar saltos, el anillo debe estar verde. Al rescatar Atoms verdes, usted le dará más combustible a la nave.
- C** Este es el inventario de armas. Este ítem indica el arma seleccionada. Cada icono tiene un número a su lado, el cual indica la cantidad de armas de ese tipo que usted posee.
- D** Este es el medidor de combustible de su nave. Usted no podrá partir del planeta si este medidor se encuentra lleno y dando vueltas. Al rescatar Atoms azules logrará darle más combustible a la nave.

- E** Indica la cantidad de humanos que lleva rescatados en ese planeta.
- F** Las vidas libres de Otto. Cada cabeza indica la cantidad de vidas que le quedan.

Los medidores de combustible del Jump-Jet y de la nave darán vueltas cuando se encuentren llenos. Cuando el medidor de combustible de la nave de vueltas, usted sabrá que posee suficiente combustible como para partir del planeta.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El objetivo en cada planeta es rescatar tantos seres humanos como sea posible y lograr mantener a la nave con la mayor cantidad de combustible para que pueda escapar. Para lograr todas estas tareas, es necesario que Otto realice lo siguiente:

Cómo rescatar seres humanos

Con solo tocar a un ser humano, éste ya ha sido rescatado y automáticamente será teletransportado a la nave para luego escapar del planeta. Usted deberá actuar con rapidez, ya que los platos voladores intentarán secuestrar a los seres humanos antes de que usted los rescate. No hay un número mínimo de seres humanos que usted deba rescatar en cada planeta, pero el puntaje se medirá según los seres humanos que usted vaya rescatando.

Cómo abrir Powerups Pods

Las armas y otros *Powerups* están usualmente almacenados en *Powerup Pods*. Para lograr abrir un *Powerup Pods* deberá primero perforarlo. Cuando éste se abra, los *Powerup* dentro estarán visibles y Otto podrá agarrarlos.

Cómo sumar Atoms

Los *Atoms* le dan salud al jugador y combustible al Jump-Jet y a la nave. Cada color de *Atom* cumple una función diferente. El rojo otorga salud, el verde combustible al Jump-Jet y el azul combustible a la nave. Para agarrar un *Atom*, simplemente se debe caminar sobre él.

Cómo utilizar el Jump-Jet

La capacidad del Jump-Jet de Otto es un elemento esencial en el juego. Se utiliza para cruzar las barreras de agua, para atravesar las salidas, matar a los enemigos y mucho más. Sólo puede utilizar el Jump-Jet si tiene suficiente combustible en el mismo. Para activar el Jump-Jet, presione la tecla *Jump* dos veces y rápido.

Cómo utilizar la Supernova

La *Supernova* es un arma especial que se utiliza como *Smart Bomb* para destruir a todos los enemigos más cercanos. Se utiliza también para activar ciertos dispositivos eléctricos tales como los generadores y teletransportadores en el Nivel 4. Para activar la *Supernova*, presione la tecla de disparo de armas. Usted oír cómo se carga la *Supernova*. Destrabe la tecla cuando está listo para descargar la *Supernova*. Cuanto más tiempo la deje cargar, más letal será el arma.

Cómo utilizar armas y combatir al enemigo

Hay diferente tipos de Aliens en la galaxia, y ninguno de ellos es amistoso. No todas las armas son efectivas ante el enemigo. Algunas de las armas son totalmente inofensivas contra algunos de los enemigos, y otras armas harán que los enemigos se vuelvan aún más poderosos. Por ejemplo, disparándole a los Flame Creatures con un Flame Gun o Flare Gun hará que el enemigo se vuelva más poderoso, pero si le dispara con un Freeze Gun desaparecerá. Hay diferente tipos de armas en cada uno de los planetas, y usted sólo podrá hacer uso del arma que se encuentre en el planeta en el que está. En cambio, podrá hacer uso de un bonus por cada arma que usted tenga en su inventario al final de cada nivel.

Puntos de verificación

Los puntos de verificación son los pequeños platos radar que usted encontrará distribuidos en cada planeta. Éste es el lugar al cual regresará si lo matan. Normalmente, si a usted lo matan, volverá al comienzo del nivel, pero si usted marca un punto de verificación, usted recomenzará a partir de ese punto de verificación en lugar de recomenzar desde el principio del nivel.

Cómo escapar con la nave

Al comienzo de cada nivel, la nave de Otto aterriza y se baja de la misma. Luego vuela y aterriza en otra parte del planeta esperando a que usted llegue con el combustible necesario y los seres humanos rescatados. Una vez que usted logra tener una carga de combustible para la nave, podrá entonces volar a otro planeta. Para ingresar a la nave, simplemente camine hacia la puerta. La misma se abrirá si la nave tiene suficiente combustible. Camine hasta el borde de la rampa y Otto entrará a la nave y despegará.

CONTROL DE BONUS Y PUNTOS

Luego de completar un nivel, aparecerá una pantalla de control de bono y puntos, donde le mostrará los puntos y bonus acumulados. Recibirá puntos por cada ser humano rescatado y por cada arma que tenga en su poder.

Cómo guardar el juego

Cuando la pantalla de bonus está completa, se le indicará que guarde el juego o bien que pase al siguiente planeta. Cuando usted seleccione *Guardar Juego*, usted podrá guardar el mismo como cualquier otro archivo de Macintosh. Para restaurar un juego ya guardado, seleccione el icono de *Juego Guardado* en el Menú principal.

SOPORTE TÉCNICO

Internet

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

Nuestra sección de soporte en Internet posee información actualizada, incluyendo *patches* que pueden bajarse de la página en forma gratuita. Con sólo seleccionar el juego por el cual está interesado, podrá visualizar las últimas soluciones actualizadas del juego. Una de las mejores maneras de ayudarnos es utilizando el FORMULARIO DE SOPORTE EN LÍNEA, a través del cual se conectará con nuestra página de Soporte Técnico en la web.

Correo electrónico

support@aspyr.com

También podrá enviarle a nuestros representantes de soporte técnico un correo electrónico en forma directa a la dirección arriba indicada. Por favor, asegúrese de incluir toda la información indicada. La respuesta puede tardar entre 24 y 72 horas, dependiendo del volumen de mensajes recibidos y la naturaleza del problema en cuestión. Durante las primeras semanas de recién salido el juego o en época vacacional, las respuestas pueden demorar más tiempo del usual.

Teléfono

Tel.: (512) 708.8100

Fax: (512) 708.9595

Contáctese con un Representante de Soporte Técnico a los números arriba indicados, entre las 9:00 a.m. y 6:00 p.m. (hora central), de lunes a viernes, a excepción de los días feriados. Al llamar, por favor, es necesario que se encuentre frente a su computadora encendida y la información solicitada anteriormente.

Correo postal

Aspyr
Soporte Técnico
PO Box 5861
Austin, Texas 78763
Estados Unidos

CRÉDITOS

DESARROLLADO POR:	Pangea Software, Inc. www.pangeasoft.net
PROGRAMACIÓN:	Brian Greenstone brian@pangeasoft.net
ARTE:	Duncan Knarr Duncan@3dmonkey.net
MÚSICA:	Aleksander Dimitrijevic Alex_dimitrijevic@hotmail.com
DISEÑO DEL JUEGO:	Brian Greenstone & Duncan Knarr
AGRADECIMIENTO:	A cada uno de los integrantes de ATI y Apple, quienes ayudaron a que este juego se haya podido realizar y a todos los compañeros de Aspyr por llevar el mismo al mercado.

ACUERDO DE LICENCIA DE SOFTWARE

IMPORTANTE - LEA CON CUIDADO: POR FAVOR, LEA ESTA LICENCIA CUIDADOSAMENTE ANTES DE INSTALAR O UTILIZAR EL SOFTWARE. AL UTILIZAR ESTE SOFTWARE, USTED ACUERDA CON LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTA LICENCIA. EN CASO DE NO ESTAR DE ACUERDO CON LOS MISMOS, NO INSTALE NI UTILICE ESTE SOFTWARE, Y REGRÉSELO DE INMEDIATO CON SU PAQUETE Y CONTENIDOS AL LUGAR DE LA COMPRA PARA SU REINTEGRO.

Aspyr Media garantiza que el manual y el compacto disco original es libre de defecto físico en material y mano de obra para un período de sesenta (90) días de la fecha de compra. Aspyr Media de ser que un defecto sea encontrado durante el período de garantía, devuelva el material defectuoso para ser reparado, sin cargo, con estampilla postal paga con prueba de la fecha de compra en sus oficinas. Se vende este software y disco “como está” sin una garantía adicional, expresada o implicada. Aspyr Media niega cualquier garantía implicada de mercadeo y de la aptitud para un propósito determinado. En ningún acontecimiento Aspyr Media software o su licenciador serán obligados por cualquier daño, incluyendo pero no limitado a cualquier pérdida de beneficios, pérdida de ahorro o cualquier fortuito o consecuente daño, resultando de

deterioración o pérdida de dato, software o incidente de ordenador o cualquiera otra causa, uniforme si Aspyr Media sea aconsejada de la posibilidad de tales daños. Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de daños incidentales o por consecuencias, por lo que las antes mencionadas limitaciones y/o exclusiones pueden no ser aplicables. Usted puede tener otros derechos, los cuales varían de estado a estado.