



# Bedienungsanleitung

©2001 Pangea Software, Inc.  
Alle Rechte vorbehalten  
Otto Matic™ ist ein Warenzeichen von Pangea Software, Inc.



## Die Geschichte und das Ziel

Wir befinden uns im Jahre 1957 und eine Flotte von fliegenden Untertassen vom Planeten X kamen zur Erde. Diese Untertassen werden von bösen Brain-Aliens gesteuert, die die hilflosen Menschen entführen und diese in seltsame Welten bringen, um sie zu Sklaven des Großen Brains zu machen. Zum Glück für die menschliche Rasse existieren die Otto Matics, Roboter, die für Recht und Anstand stehen und die Galaxis bewachen.

Sie sind Otto Matic, der Roboter, der die Aufgabe hat, die Erde von der Brut des Großen Brains vom Planeten X zu retten. Sie müssen so viele Menschen wie möglich retten, während Sie die Brain-Aliens und alle deren böse Verbündete bekämpfen. Ihre Mission führt Sie in seltsame und fantastische fremde Welten, die meist heimtückisch sind und von Otto die eine oder andere Großtat abverlangen.

Ihr Raumschiff bringt Sie auf jeden der Planeten, angefangen bei der Erde. Sie müssen auf jedem Planeten so viele Menschen wie möglich retten, wobei Sie jedoch aufpassen müssen, da die Brain-Aliens versuchen, die Menschen zu entführen, bevor Sie diese retten können. Wenn Sie Menschen retten, werden diese in Ihr Raumschiff teleportiert. Um den Planeten zu verlassen, müssen Sie aber auch Raketen-Treibstoff aufsammeln. Wenn der Große Brain einmal besiegt und der Frieden wiederhergestellt ist, werden Sie zur Erde mit Ihrer Menschen-Fracht zurückkehren, wo diese Menschen dann befreit sein werden.

## Das Hauptmenü

Die Optionen im Hauptmenü werden mit den Cursortasten links/rechts und der Leertaste ausgewählt:



*Das Hauptmenü*



Neues Spiel starten



Spiel- und Steuerungseinstellungen



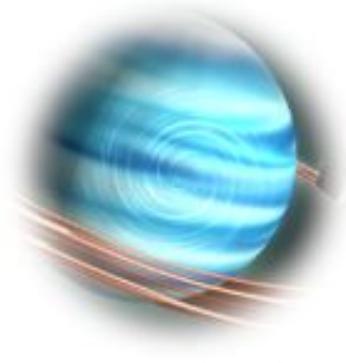
Gespeichertes Spiel laden



High Scores



Danksagungen



Programm beenden



Hilfe

## *Ein gespeichertes Spiel laden*

Wenn Sie auf das Icon für „Gespeichertes Spiel laden“ klicken, werden Sie gebeten, eine gespeicherte Spielstand-Datei auszuwählen. Wenn eine gültige Datei ausgewählt wurde, wird das Spiel an dem Punkt fortgesetzt, an dem es gespeichert wurde.

## **Die Steuerung**

Unter OS 9 verwendet Otto Matic die Input Sockets, die es ermöglichen, die Steuerung zu konfigurieren, z.B. die Tastaturbelegung zu ändern und beliebige Steuergeräte wie Joysticks oder Gamepads zu verwenden. Unter OS X existieren keine Input Sockets, daher müssen Sie die voreingestellten Tasten zum Spielen verwenden. Um die Input Sockets Einstellungen zu ändern, klicken Sie auf das Icon „Spiel- und Steuerungseinstellungen“ und dann auf den Knopf „Steuerung konfigurieren“.

### *Voreingestellte Tastaturbelegung*

<i>Cursor-Tasten</i>	Bewegungen (außerdem Menüsteuerung).
<i>Leertaste</i>	Springen. Zweimal schnell drücken, um das Jetpack zu aktivieren.
<i>Shift</i>	Wechselt die selektierte Waffe.
<i>alt</i>	Schlagen / Powerup aufnehmen
<i>Apfel</i>	Mit Waffe schießen. Halten Sie die Taste gedrückt, um die Supernova-Waffe aufzuladen, wenn diese ausgewählt ist.
<i>+ / -</i>	Lautstärke erhöhen/erniedrigen.
<i>Apfel-Q</i>	Beendet das Spiel jederzeit.

<i>esc</i>	Spielpause.
<i>Tab</i>	Kamera hinter dem Spieler automatisch ausrichten.
<i>&lt; / &gt;</i>	Kamera-Schwenk
<i>M</i>	Musik ein/aus

## Der Spieler

Mit den oben angegebenen Tasten steuern Sie unseren Helden *Otto Matic*. Otto besitzt die Fähigkeit, zu springen, zu schlagen, etwas aufzuheben, mit Waffen zu schießen, ein Jetpack zu verwenden und kann, wie Sie herausfinden werden, auf den verschiedenen Planeten weitere Aktionen durchführen.



<i>Schlagen</i>	Ottos Standardangriff ist der Schlag. Sie können immer schlagen, auch wenn derzeit eine Waffe selektiert ist, indem Sie die alt-Taste drücken. Verwenden Sie das Schlagen, um Feinde zu bekämpfen und um Powerup-Behälter aufzubrechen.
<i>Aufheben</i>	Alle Powerups außer den Atom-Powerups müssen von Otto aufgehoben werden. Um ein Powerup aufzuheben, müssen Sie einfach nahe an dieses herangehen und dann die Aufheben-Taste drücken, welche die gleiche wie die Schlagen-Taste ist. Otto nimmt dann automatisch das Powerup auf.
<i>Auswählen</i>	Die meisten Powerups landen im Waffen-Inventar von Otto, wenn sie aufgenommen wurden. Um eine Waffe auszuwählen und zu aktivieren, müssen Sie die Shift-Taste drücken.

<i>Schießen</i>	Wenn eine Waffe ausgewählt ist, können Sie mit der Apfel-Taste damit schießen.
<i>Springen</i>	Drücken Sie die Springen-Taste einmal, damit Otto hoch springt.
<i>Jetpack</i>	Drücken Sie die Springen-Taste zweimal schnell, damit Otto mit dem Jetpack abspringt. Sie benötigen Jetpack-Treibstoff, um einen Jetpack-Sprung ausführen zu können. Jetpack-Sprünge werden eingesetzt, um über Wasserbarrieren zu gelangen, um durch geschlossene Türen durchzubrechen und tötet normalerweise Feinde, wenn Sie direkt in diese hineinrammen.

## Der Status-Balken

An den Rändern des Bildschirms befindet sich der Status-Balken des Spiels, welcher alles beinhaltet, was Sie über den Zustand des Spielers wissen müssen. Er zeigt die Gesundheit an, den Treibstoff, die Waffen, die geretteten Menschen, die restlichen Leben und so weiter.



- A** Dies ist die Gesundheitsanzeige von Otto. Wenn Otto Gesundheit verliert, wird der rote Ring kleiner. Durch Aufheben von roten Atomen verbessert sich die Gesundheit.
- B** Dies ist die Treibstoffanzeige des Jetpacks. Um einen Jetpack-Sprung auszuführen, muß diese Anzeige zumindest ein wenig grün sein. Das Aufheben von grünen Atomen erhöht den Treibstoff für das Jetpack.
- C** Dies ist das Waffen-Inventar. Das Objekt, das nach unten herausragt, ist die ausgewählte Waffe. Neben jedem Icon befindet sich eine Zahl, die die Anzahl dieser Waffen anzeigt, die Sie gerade besitzen.
- D** Dies ist die Treibstoffanzeige für Ihr Flucht-Raumschiff. Sie können den Planeten nicht verlassen, bevor nicht diese Anzeige voll ist und sich dreht. Treibstoff für dieses Raumschiff erhalten Sie durch Aufheben von blauen Atomen.
- E** Dies zeigt an, wie viele Menschen Sie auf dem aktuellen Planeten gerettet haben.
- F** Ottos verbleibende Leben. Jeder Kopf zeigt ein freies übriges Leben an.

Die Gesundheit-, der Jetpack-Treibstoff- und die Raumschiff-Treibstoff-Anzeigen drehen sich, wenn sie voll sind. Wenn sich die Anzeige für den Raumschiff-Treibstoff dreht, wissen Sie, daß Sie genug Treibstoff besitzen, um den Planeten zu verlassen.

## Grundlagen des Spiels

Das Ziel auf jedem Planeten ist es, so viele Menschen wie möglich zu retten und mit genug Treibstoff für die Flucht ins Raumschiff zu gelangen. Um dieses Ziel zu erreichen, muß Otto folgende Aufgaben bewältigen:

### *Menschen retten*

Um einen Menschen zu retten, müssen Sie diesen einfach nur berühren und er wird automatisch in Ihr Flucht-Raumschiff teleportiert. Sie müssen sich jedoch beeilen, da die fliegenden Untertassen der Aliens versuchen werden, die Menschen zu entführen, bevor Sie diese retten können. Es gibt keine Mindestanzahl von Menschen, die Sie auf den jeweiligen Planeten retten müssen, die Punkte die Sie bekommen, basieren aber darauf, wie viele Menschen Sie retten.

### *Powerup-Behälter öffnen*

Waffen und andere Powerups befinden sich normalerweise in Powerup-Behältern. Um diese aufzubrechen, müssen Sie auf dieses schlagen. Wenn der Behälter danach geöffnet ist, wird das Powerup sichtbar und Otto muß daraufhin dieses aufheben, um es zu bekommen.

## *Atome aufsammeln*

Atome bringen dem Spieler Gesundheit, Jetpack-Treibstoff oder Raumschiff-Treibstoff, je nach Farbe des Atoms. Rote Atome spenden Gesundheit, grüne Jetpack-Treibstoff und blaue Raumschiff-Treibstoff. Um ein Atom aufzuheben, müssen Sie nur darüber laufen.

## *Einsetzen des Jetpacks*

Ottos Jetpack-Fähigkeiten sind ein wesentliches Spiel-Element. Sie werden dazu verwendet, um über Wasser-Hindernisse zu gelangen, durch Tore durchzubrechen, Feinde zu töten und vieles mehr. Sie können das Jetpack nur einsetzen, wenn Sie Jetpack-Treibstoff besitzen. Um das Jetpack zu aktivieren, müssen Sie zweimal schnell die Springen-Taste drücken.

## *Einsetzen der Supernova*

Die Supernova ist eine spezielle Waffe, die wie eine Smart Bomb zum Zerstören aller Feinde, die in Ihrer Nähe sind, verwendet wird. Sie wird auch zum Aktivieren bestimmter elektrischer Objekte wie dem Schild-Generator und den Teleportern in Level 4 verwendet. Um die Supernova zu aktivieren, halten Sie die Schießen-Taste gedrückt. Sie hören dann, wie sich die Supernova auflädt. Lassen Sie die Taste los, wenn Sie die Supernova auslösen möchten. Je mehr Sie diese laden, desto tödlicher wird die Supernova sein.

## *Waffen & Kämpfen mit Feinden*

Es gibt viele verschiedene Arten von Aliens in der Galaxis und nicht eine einzige ist freundlich. Nicht alle Waffen sind bei jedem Feind effektiv. Einige Waffen sind gegen manche Feinde sogar absolut ineffektiv und einige machen manche Feinde sogar etwas stärker. Wenn Sie zum Beispiel die Flammen-Kreaturen mit dem Flammen- oder Leuchtkugel-Gewehr beschießen, werden diese stärker, wenn Sie sie aber mit dem Frost-Gewehr beschießen, werden sie ausgelöscht. Es gibt verschiedene Waffen-Typen auf verschiedenen Planeten und Sie nehmen die Waffen nicht von Planet zu Planet mit. Sie bekommen statt dessen Bonuspunkte für jede Waffe, die Sie am Ende des Levels im Inventar haben.

## *Kontrollpunkte*

Kontrollpunkte sind die kleinen Radarschüsseln, die Sie verteilt auf jedem Planeten finden. Das sind die Punkte, an denen Sie wieder erscheinen, wenn Sie getötet wurden. Normalerweise beginnt man nach dem Tod am Anfang des Levels, wenn Sie jedoch einen Kontrollpunkt fangen, beginnen Sie an diesem neu und nicht wieder ganz zu Beginn des Levels.

## *Das Flucht-Raumschiff*

Zu Beginn eines jeden Levels landet das Raumschiff von Otto und lädt ihn aus. Es fliegt dann davon und landet irgendwo anders auf dem Planeten und wartet darauf, daß Sie mit Treibstoff und geretteten Menschen ankommen. Sobald Sie den Treibstofftank gefüllt haben,

sind Sie in der Lage, den Planeten zu verlassen. Um das Raumschiff zu besteigen, müssen Sie nur zur Tür hinauflaufen. Die Luke öffnet sich, wenn Sie genug Treibstoff haben. Laufen Sie zum Rand der Rampe und Otto wird in das Raumschiff steigen und abheben.

## Der Bonus-Bildschirm

Nachdem Sie ein Level erfolgreich beendet haben, gelangen Sie auf den Bonus-Bildschirm, auf dem Ihre Punkte zusammengezählt werden. Sie erhalten für jeden geretteten Menschen und jede Waffe, die Sie behalten haben, Punkte.

### *Das Spiel speichern*

Wenn der Bonus-Bildschirm zu Ende gezählt hat, wird Ihnen angeboten, das Spiel zu speichern oder mit dem nächsten Planeten fortzufahren. Wenn Sie das Spiel speichern wollen, können Sie dies so machen, wie Sie jede andere Datei auf dem Macintosh speichern würden. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, wählen Sie das Icon „Gespeichertes Spiel laden“ im Hauptmenü aus.

## Technischer Support

### *Internet*

<http://www.application-systems.de>

Auf unseren Web-Seiten finden Sie aktuelle Informationen, inklusive Patches, die kostenlos heruntergeladen werden können.

### *E-Mail*

[support@application-systems.de](mailto:support@application-systems.de)

Sie können auch eine E-Mail an unseren technischen Support an die oben angegebene Adresse schicken. Bitte vergessen Sie nicht Ihre Systemkonfiguration mitanzugeben.

### *Telefon/Fax*

Telefon: 06221/300002

Fax: 06221/300389

Unseren technischen Support erreichen Sie von Montag bis Freitag von 10:00 bis 14:00 Uhr unter der oben angegebenen Nummer.

## *Postanschrift*

Application Systems Heidelberg  
Pleikartsförsterhof 4/1  
69124 Heidelberg

## **Danksagungen**

- Entwickelt von:** Pangea Software, Inc.  
www.pangeasoft.net
- Programmierung:** Brian Greenstone  
brian@pangeasoft.net
- Grafik:** Duncan Knarr  
Duncan@3dmonkey.net
- Musik:** Aleksander Dimitrijevic  
Alex\_dimitrijevic@hotmail.com
- Spieldesign:** Brian Greenstone & Duncan Knarr
- Spezieller Dank an:** Alle bei ATI und Apple, ohne deren Hilfe dieses Spiel nicht möglich gewesen wäre und an alle bei Aspyr, durch die dieses Spiel auf den Markt gebracht wurde.

## **Softwarelizenzvereinbarung**

Alle Rechte vorbehalten. Jede auch auszugsweise Vervielfältigung der Dokumentation oder des Otto Matic -Softwareprogramms wird strafrechtlich verfolgt. Die Übertragung des Softwareprogramms auf Datenträger jeglicher Art zu einem anderen Zwecke als dem der Datensicherung ist nicht gestattet. Die Rechte am Softwareprogramm Otto Matic und an der Dokumentation liegen bei Aspyr Media Inc. und Application Systems Heidelberg. Der rechtmäßige Erwerb des Handbuchs und der Original-CD erlaubt die Nutzung des Programms analog der Benutzung eines Buchs. Entsprechend der Unmöglichkeit, daß ein Buch zugleich an verschiedenen Orten von mehreren Personen gelesen wird, darf das Softwareprogramm Otto Matic nicht gleichzeitig von verschiedenen Personen an verschiedenen Orten benutzt werden.

Einschränkung der Gewährleistung

Inhaltliche Änderungen des Handbuchs und des Softwareprogramms behalten wir uns ohne Ankündigung vor. Es wird keine Haftung für die Richtigkeit des Inhalts des Handbuchs oder

Schäden, die sich aus dem Gebrauch des Softwareprogramms ergeben, übernommen. Für Hinweise auf Fehler sind wir jederzeit dankbar.

#### Warenzeichen

Innerhalb dieses Handbuchs wird auf Warenzeichen Bezug genommen, die nicht explizit als solche ausgewiesen sind. Aus dem Fehlen einer Kennzeichnung kann also nicht geschlossen werden, daß ein Name frei von den Rechten Dritter ist.

#### Distribution der Macintosh-Version in Deutschland:

Application Systems Heidelberg Software GmbH

Pleikartsförsterhof 4/1

69124 Heidelberg

Tel.: 06221-300002, Fax: 06221-300389

Internet: <http://www.application-systems.de>