

POGOTRON

SPECTRUM, COMMODORE

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de POGOTRON es recoger las diferentes partes de una nave espacial que han sido esparcidas alrededor del planeta. Reúnelas en la plataforma de lanzamiento, recoge las píldoras de combustible y ponlas en la nave espacial. Entonces despegas y dirígete al siguiente planeta.

Para coger las diferentes partes

Pasa sobre ellas a medida que caen o se depositan en la superficie del planeta.

Para ensamblar la nave

Pasa sobre la plataforma de lanzamiento con cada pieza del cohete y caerá en su lugar.

Para poner combustible en la nave

Coge las píldoras de combustible y pasa sobre la ahora recién ensamblada nave espacial y déjalas caer. Una vez que la nave ha sido ensamblada y cargada de combustible, sonará una alarma. Para entrar en el cohete reduce hasta la velocidad mínima y pasa sobre él. El cohete entonces despegará y serás llevado al siguiente planeta.

PELIGROS Y OPCIONES

Torres láser

Si pasas a través de estos largos rayos láser, agotarán tu energía.

Propulsores de combustible

Si pasas a través de estos rayos cortos, aumentará tu energía.

Opciones diamante "L"

Si pasas sobre estos, apagarás los rayos láser durante un corto periodo de tiempo.

Opciones diamante "F"

Si pasas sobre estos, tu poder de fuego aumentará durante un corto periodo de tiempo.

Nota: Los propulsores de combustible y los diamantes opción sólo se pueden usar un determinado número de veces, dependiendo del planeta en el que te encuentres.

"End of Level Guardian": Subjuego

Mientras evitas los misiles dispara a la cabeza del guardián, para incapacitarla. Una vez que esté incapacitada recibirás puntos de bonificación.

CONTROLES DEL ORDENADOR

Commodore 64/128

Para cargar POGOTRON mantén SHIFT apretado y pulsa RUN/STOP.

Controles: Joystick en puerta 2.

F1: Pausa si/no.

F7: Pantalla de título (salir ESPACIO).

Spectrum 48/128

Para cargar: POGOTRON LOAD""

Controles: Kempston, Sinclair 1, Sinclair 2.

Teclado: (teclas cursor/ESPACIO).

S = Empezar el juego desde la tabla de puntuaciones

H = Pausa sí/no.

O = Sonido sí/no.