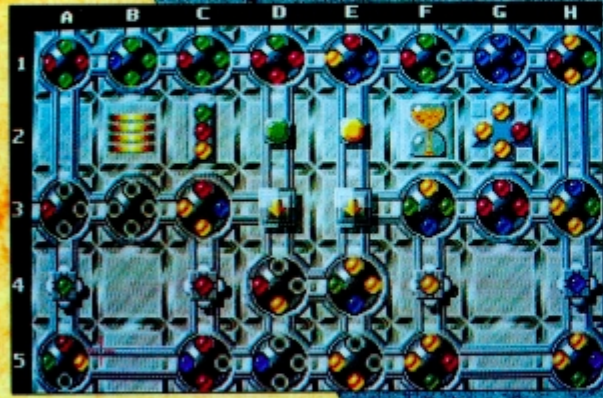




LOGICAL

LOGICAL

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amiga

Para evitar el peligro de los virus en programas de ordenador, por favor, apaga primero tu Amiga y vuélvelo a encender después de unos segundos. En este momento, los usuarios de Amiga 1000 deben introducir el disco Kickstart. Tan pronto como aparezca en pantalla el icono del disco Workbench, introduce el disco del juego en la unidad DFO. El programa comenzará automáticamente.

Atari ST

Enciende tu ordenador e introduce el DISCO 1 en la unidad de disco A. En cuanto vuelvas a encender el ordenador, una ventana aparecerá con el icono LOGICAL.PRG. Pulsa dos veces sobre el icono y el programa se cargará.

IBM-PC

Enciende tu ordenador normalmente.

Introduce el disco 1 en la unidad de disco y teclea A: o B: (dependiendo de tu unidad de disco). Después teclea LOGICAL y pulsa RETURN/INTRO (dependiendo de tu teclado). El programa se cargará automáticamente.

Para instalar el juego en el disco duro, introduce el disco

1 en la unidad de disco y teclea A: o B: (dependiendo de tu unidad de disco) y pulsa RETURN/INTRO.

Teclea LOGICAL y pulsa RETURN/INTRO.

Para instalar el juego en el disco duro, introduce el disco 1 en la unidad de disco y teclea A: o B: (dependiendo de tu unidad de disco) y pulsa RETURN/INTRO.

Teclea INSTALL y pulsa RETURN/INTRO.

Por favor, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

Commodore 64 Cinta

Rebobina la cinta e introdúcela en el cassette. Pulsa SHIFT y RUN/STOP mismo tiempo. El mensaje "PULSA PLAY EN LA CINTA" aparecerá en la pantalla. Pulsa PLAY en el cassette. El programa comenzará automáticamente. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

INTRODUCCION

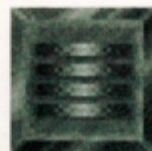
"Logical" no es ni difícil de aprender ni demasiado complicado de jugar. La fascinación de este juego reside en que crea una adicción completa: No podrás dejar de jugar. Después de haber jugado los primeros minutos, serás un adicto a este juego que no puede ser clasificado fácilmente. "Logical" no es un juego sólo de habilidad, ni un simple rompecabezas, y no te aburrirá ni un segundo. Sin embargo, "Logical" tampoco es un juego de acción, porque si no piensas con táctica y lógica no tendrás ni una oportunidad de vencer a las canicas.

Los programadores, dibujantes y músicos del equipo de Rainbow Arts esperan que seas tan adicto a "Logical" como ellos lo fueron al diseñar el juego.

EL JUEGO

"Logical" contiene 99 niveles cada uno con una dificultad mayor y con nuevos elementos. LOGICAL se basa en una idea muy simple: Canicas de colores aparecen en el área de juego sobre una barra horizontal en el extremo superior de la pantalla, cayendo en receptáculos rotantes de 4 agujeros. Intenta reunir cuatro de un mismo color en cada receptáculo. Cuando un receptáculo se llena, explotará y se vaciará en espera de nuevas canicas. Cuando todos los receptáculos en pantalla hayan explotado, se habrá completado un nivel. Reconocerás los receptáculos explotados porque las ranuras de las canicas serán negras. Existen cuatro colores diferentes en Logical: rojo, amarillo, verde y azul. Por supuesto, hay un tiempo limitado para las canicas en la barra horizontal. El tiempo restante se indica en la barra horizontal sombreada de derecha a izquierda.

ELEMENTOS ADICIONALES DEL JUEGO



El display de canicas

La encontrarás en todos los niveles. Indica cuántas canicas se mueven en un canal. Cuando cuatro canicas se encuentran en dicho canal, tendrás que introducir una

de las cuatro en un receptáculo antes de poder expulsar una de ellas del receptáculo.



El reloj de arena

La mayoría de los niveles tiene un límite de tiempo. Dicho límite se indica por el reloj de arena. Si no aparece el reloj de arena, no hay límite de tiempo para terminar el nivel.

No olvides que el límite de tiempo es diferente del tiempo restante para una canica de la barra horizontal.



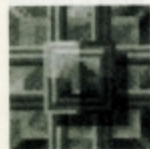
Los topes de color

Estos elementos sólo permiten pasar las canicas del mismo color que los topes. Los topes de color aparecen en los cuatro colores básicos.



Los cambiadores de color

Estos elementos cambian los colores de todas las canicas que pasen por ellos, al color de los cambiadores. Al igual que los topes de color, los cambiadores de color aparecen en los cuatro colores básicos.



Las flechas

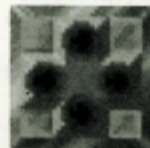
Tienen dos características: Primero, redirigen las canicas en la dirección de la flecha. Segundo, convierten algunos canales en calles de una sola dirección. ¡Ten cui-

dado! Si disparas una canica a una calle de una sola dirección con un tope de color al final y la canica no es del mismo color que el tope, se bloqueará el camino a través del canal.



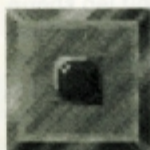
Semáforos

Un nivel con semáforos significa problemas: Sólo cuando hayas llenado un receptáculo con cuatro canicas del mismo color, que corresponda con el color del semáforo predominante, podrán explotar los receptáculos completos. Por ejemplo, si los semáforos tienen de arriba a abajo los colores rojo, amarillo y verde, los receptáculos deben ser completados en ese orden.



El obstáculo del color

Este elemento es uno de los más difíciles en Logical. Por ello, sólo aparece en los últimos niveles. Significa que tendrás que llenar los receptáculos con la combinación de colores indicada en el receptáculo. Estas combinaciones desaparecen de vez en cuando, y es entonces cuando podrás llenar los receptáculos con canicas del mismo color.



La predicción del color

Encontrarás este útil elemento en algunos niveles. Te permite planificar tu acción de antemano. El color de la siguiente canica que entra en la barra horizontal se especifica de antemano.



Teletransportes

Encontrarás un teletransporte horizontal y otro vertical a un nivel. Los dos teletransportes horizontales y los dos verticales van juntos.

EL CONTROL DE LOGICAL

Seguramente el mejor control se realiza con un ratón. Mueve el cursor normalmente en el área de juego. Para hacer rotar un receptáculo, posiciona el cursor sobre el área y pulsa el botón derecho del ratón. Los receptáculos realizan un giro de 90 grados en el sentido del reloj. Para lanzar una canica de un receptáculo a otro mueve el cursor sobre la canica y pulsa el botón izquierdo del ratón.

Si juegas Logical en un IBM PC y compatibles y no tienes un ratón, tienes que usar el teclado. Puedes controlar el juego bien con el teclado principal o con el teclado numérico.

El Control con el teclado numérico:

Pon el dedo medio en la tecla 5. Mueve el cursor con las teclas 8 (arriba), 4 (izquierda), 6 (derecha) y 2 (abajo). Pulsa 5 para hacer girar un receptáculo en pasos de 90 grados. Para lanzar una canica, pulsa la tecla SHIFT y la tecla de dirección apropiada (8,4,6,2) al mismo tiempo.

El Control con el teclado principal:

Pon el dedo medio en la tecla J. Mueve el cursor con las teclas U o I (arriba), H (izquierda), K (derecha) y N o M (abajo). Pulsa J para hacer girar un receptáculo en pasos de 90 grados. Para lanzar una canica, pulsa la tecla SHIFT y la tecla de dirección apropiada al mismo tiempo.

El Control en Commodore 64

Utiliza tu joystick en la puerta 2. Mueve el cursor a un receptáculo. Para girarlo en pasos de 90 grados, pulsa el botón de la palanca de control un momento. Para expulsar una canica del receptáculo, pulsa el botón de la palanca de control y mantenlo pulsado hasta que hayas escogido la dirección en que la canica debe continuar.

Para interrumpir el juego, pulsa la barra espaciadora. Para continuar el juego, pulsa cualquier tecla.

PUNTUACION

Al final de cada nivel obtendrás la puntuación.

La puntuación depende del tiempo que te costó completar el nivel, es decir, explotar todos los receptáculos. Después de completar el nivel, el ordenador calcula cuanto tiempo queda del tiempo total del nivel en cuestión. Tu puntuación es diez veces el tiempo restante.

Hay varias oportunidades de incrementar la puntuación:

Si un receptáculo explota con cuatro canicas del mismo color, no obtendrás una puntuación extra; eso sería demasiado fácil... Pero si logras explotarlos con cuatro

canicas de diferentes colores, obtendrás 500 puntos adicionales. Esto sólo es posible si hay un obstáculo de color en el nivel. Sin dichos obstáculos de color, no podrás obtener puntos adicionales.

Una vez finalizado el juego, podrás incluirte en la lista de mejores puntuaciones donde se encuentran los diez mejores jugadores.

PROTECCION CONTRA COPIA

No hemos querido incluir una protección de la copia en disco muy delicada. Por ello, hemos incluido una protección aparte.

Cuando comienzas con Logical, aparecen en la pantalla cuatro campos con receptáculos de diferentes colores. También verás una letra y un número. Mira la contraportada de este manual y remítete al contenido. El receptáculo que se encuentra en el punto de intersección del número y la letra de la pantalla será uno de los que veas en la pantalla. Mueve el cursor al receptáculo apropiado y pulsa el botón del ratón, el botón de la joystick o la tecla ENTER.

INICIO DEL JUEGO

Después de iniciar Logical, aparecerá una secuencia introductoria. Cuando pulses un botón del ratón, el botón de fuego de tu joystick o una tecla, entrarás en el menú inicial de Logical. Encontrarás varias opciones:

Password (Clave)

Si pulsas esta opción, el ordenador te preguntará la clave, que habrás obtenido en niveles anteriores. Esta clave se refiere al nombre del nivel, que se indica antes de comenzar a jugar un nuevo nivel. Teclea este nombre y entrarás en el nivel apropiado. Recuerda que no recibirás puntos de niveles anteriores antes de terminar un nivel. Pero finalmente recibirás el número completo de puntos.

Sound (Sonido)

Enciende y apaga la música. Si juegas con un IBM-PC o compatibles, no podrás utilizar esta opción sin una tarjeta de sonido adicional.

Sound FX (Sonido FX)

Enciende y apaga los efectos de sonido.

Graphics (Gráficos)

Tú mismo puedes manipular los gráficos del juego. Escoge los gráficos con los que quieres jugar.

Own Set (Niveles propios)

Cuando hayas editado o guardado tus propios niveles, puedes pulsar en ese campo para cargar tus niveles en el ordenador. El ordenador te pedirá que introduzcas el disco con tus niveles. Pulsa Start para empezar el juego.

Start (Comenzar)

Pulsa aquí para empezar el juego.

CLAVES

Junto al cálculo de tu puntuación al final de cada nivel obtendrás una nueva clave. Anótala porque es la llave que te abrirá el camino al siguiente nivel cuando lo desees, sin tener que volver a jugar los niveles anteriores.

EL EDITOR

Cuando hayas completado los 99 niveles regulares de Logical, el programa te facilita una clave para un editor con el que podrás diseñar y construir tus propios niveles. Introduce la clave igual que una clave normal de nivel. Entrarás directamente en el editor.

El editor consiste en dos partes en la pantalla, pudiendo operar en ambas:

- Una parte de selección, donde escoges los elementos de juego, cargas y guardas niveles e instalas un número de parámetros.

- Una parte de nivel donde puedes diseñar el área de juego. Pasa de una parte a otra pulsando el botón derecho del ratón o la tecla del tabulador del teclado.



Put

Esta opción te permite copiar el nivel presente de la parte seleccionada en una especie de buffer. Así tienes la posibilidad de cambiar elementos en un nivel completado sin perder el diseño original.



Get

Es la opción opuesta a la de "PUT", para sacar un nivel del buffer. Los contenidos de la parte seleccionada se pierden.



Change

"Change" te permite cambiar los contenidos de la parte seleccionada por los contenidos del buffer.



Clear

Borra la parte del presente nivel.



Test

Esta característica te permite comprobar tu nivel en el juego. El nivel comienza y puedes jugarlo como un nivel normal. ESC finaliza la prueba y te sitúa en la parte de selección del menú.



Save

Guarda los niveles diseñados en el disco. Utiliza un disco formateado. Consulta el

manual de tu ordenador para saber como formatear un disco. Después escoge la opción SAVE. El programa te pedirá que introduzcas un disco vacío y formateado en la unidad de disco. Confirma esta orden y todos los niveles editados se copiarán en este disco. Ten en cuenta que los contenidos del buffer se perderán. Si juegas en un IBM-PC o compatibles con disco duro, los datos se guardarán en el disco duro.

Si quieres diseñar más de 99 niveles utiliza un segundo disco para los niveles posteriores.



Load

Carga tu nivel para permitir modificaciones. Si escoges esta opción, el ordenador te pedirá que introduzcas los discos con los datos de nivel en la unidad de disco. Cuando lo confirmes, los datos se cargarán.



Level

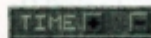
Escoge en cual de tus niveles te gustaría continuar. Cambia los números de nivel con "+" y "-".



Time

Te permite establecer un límite de tiempo. Ten en cuenta que sólo puedes hacerlo si has colocado un reloj de arena en la parte del nivel. Si no lo has hecho, el área aparecerá sombreada. Puedes establecer los valores del 1 al 10. Cada número significa una prolongación de

tiempo de 1.5 minutos. Es decir, si estableces el valor en 10, el jugador tiene 15 minutos para completar el nivel.



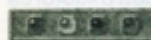
O Time

Esta opción limita el tiempo de la canica en la barra horizontal. Son posibles parámetros del 0 al 20. "20" supone un tiempo de un minuto, "10" alrededor de 30 segundos. Si escoges "0", no habrá límite de tiempo.



Exit

Salida del editor y vuelta al juego principal.



La opción de color

Establece el color de los toques de color y los cambiadores. Pulsa en el cuadro del color deseado. El color seleccionado se hará visible en la barra inferior. Cuando establezcas un toque o cambiador de color, aparecerá en el color apropiado.



Los nombres de nivel

Si pulsas en esta área, activarás el control del teclado. Así podrás poner un nombre a tu nivel. Confírmalo con RETURN.

CARACTERISTICAS DE LAS DISTINTAS VERSIONES

IBM-PC y compatibles

Si utilizas una tarjeta de sonido AdLib, Logical la reconocerá y apagará el sonido del altavoz automáticamente. Escoge entre efectos de sonido y música (consulta el menú principal). Si no tienes una tarjeta de sonido sólo tendrás efectos de sonido.

IBM PC y compatibles VGA

Aunque tengas un monitor monocromo podrás jugar Logical. Cambia el menú principal de color al blanco y negro. Las canicas tendrán letras que las distinguirá incluso en un monitor monocromo. Los cuatro colores tienen las siguientes letras:

R = Rojo; B = Azul; G = Verde; Y = Amarillo.

Atari ST

Para asegurar que los poseedores de un ATARI ST con unidades de disco de simple cara pueden jugar Logical, hemos almacenado los datos de Logical en un formato especial aceptado por todo tipo de unidad de disco. No obstante, ten en cuenta que una única unidad de disco de simple cara no puede leer todos los datos de gráficos y de sonido.

C64

Por razones técnicas, no se ha podido incluir el editor en la versión C64. Por razones de memoria tampoco se incluyen algunas características gráficas, como la visión en pantalla del siguiente nivel.

CREDITOS

Idea: Thomas Scholl (Programador de la Versión ST).

Director de Proyecto: Ralph Stock (Diseño Adicional).

Programador de la Versión Amiga: Volker Eloesser (Programador Adicional ST).

Programador de la Versión PC: Christoph Oelckers (Programador de la Versión C64).

Diseño de nivel: Thomas Jakowatz.

Gráficos de las Versiones de 16 bit: Hakan Akbiyik, A-Cron/Cyberstyle.

Gráficos de las Versiones C64: Dario Kropaht.

Sonido de la Versión Amiga: Rudolf Stember.

Sonido de la Versión C64: Cyberstyle.

Sonido de la Versión PC: Jochen Heß.

Sonido de la Versión ST: Pleiß & Weichselbaum.

Pruebas: Thomas Heinks, Jörg Gräfhingholt.

