ILOGICALL

ESPAÑOL

EL JUEGO
LogicAll es un juego tipo Picross, o también llamado Nonograma. Es un juego de lógica, en el que el objetivo es descubrir el dibujo oculto, basándonos en las pistas numéricas que tenemos para cada fila y para cada columna, y sin sobrepasar el límite de tiempo fijado. Para ello, para descubrirlo, debemos descubrir, o abrir, todas las casillas vacías del dibujo.

CONTROLES
El juego puede ser controlado con las teclas redefinibles o con un joystick. Cuando usted juega, pulse la tecla "R" para pausar el juego. En el menú principal, pulse el fuego para iniciar el juego o utilizar teclas 1, 2, 3 y 4 para cambiar una opción.

COMO JUGAR
El área de juego está conformada por varias zonas:

Los marcadores: Que nos informarán de los puntos conseguidos, tiempo disponible y demás.

Tablero de juego: Formado por 256 casillas (16x16), que inicialmente estarán "cerradas", y que iremos abriendo o marcando en función de nuestras deducciones. Cada casilla puede estar en tres estados diferentes:

Cerrada	Es el estado inicial.
Abierta	Casilla cerrada que haya abierto (vacía o ocupada).
Marcada	Es una casilla que hemos deducido se encuentra ocupada, y como tal la hemos marcado para ayudarnos en nuestras deducciones.

Si bien podemos desmarcar una casilla que hayamos marcado previamente (podemos pensar que está ocupada, y luego deducir que no lo está), las casillas abiertas que efectivamente están vacías, no podemos volver a cerrarlas ni marcarlas. Desmarcar una casilla, no obstante, no es imprescindible para poder abrirla.

Pistas numéricas: Nos indicarán el número de casillas vacías seguidas. Cuando hay más de un número, quiere decir que entre esos grupos de casillas vacías, hay un número indeterminado de casillas ocupadas.

Área de dibujo: Una zona donde se dibujará a tamaño real el dibujo del nivel al superarlo, para que pueda observarse mejor. A medida que vayamos avanzando en el juego, los niveles irán creciendo en complejidad, y pasarán a estar conformados por 4 o incluso 9 subniveles distintos, de tal manera que cada nivel de 16x16 casillas sea tan solo una parte de un dibujo más complejo. En esta área se dibujarán los subniveles ya resueltos del dibujo actual, de tal manera que pueda ayudar a "adivinar" el resultado total, y, por lo tanto, la parte concreta que estamos tratando de resolver en ese momento.

Contamos con un tiempo inicial de 30 minutes para resolver cada nivel de 16x16 y este tiempo se irá reduciendo cada vez que cometamos une error abramos une casilla que esté ocupada. Esta penalización empezara siendo de 2 minutos e ira creciendo a razón de un minuto cada vez; Es decir, el primer error nos rastrará 2 minutos, el segundo 3, el tercer 4, y así sucesivamente. Tenemos, además, la posibilidad de ceder 5 minutos, a cambio de resolver completamente une fila y una columna. Para ello, entramos en modo de "Ayuda", situaremos el cursor sobre la fila y columna que queremos desvelar, y pulsaremos fuego.

SISTEMA DE PASSWORDS
Te permitirá ir directamente al nivel donde lo dejaste la última vez que estuvieras jugando. Para ello, pulse la tecla "1" del menú principal. Nos permitirá entonces cambiar el nivel libremente. Si intentamos pasar del máximo nivel al que hayamos llegado, nos preguntará la contraseña. Las contraseñas se dan antes de empezar cada nivel.