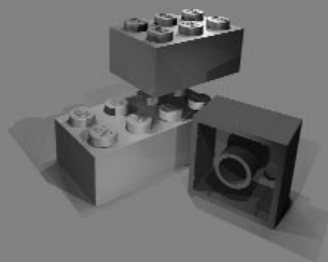
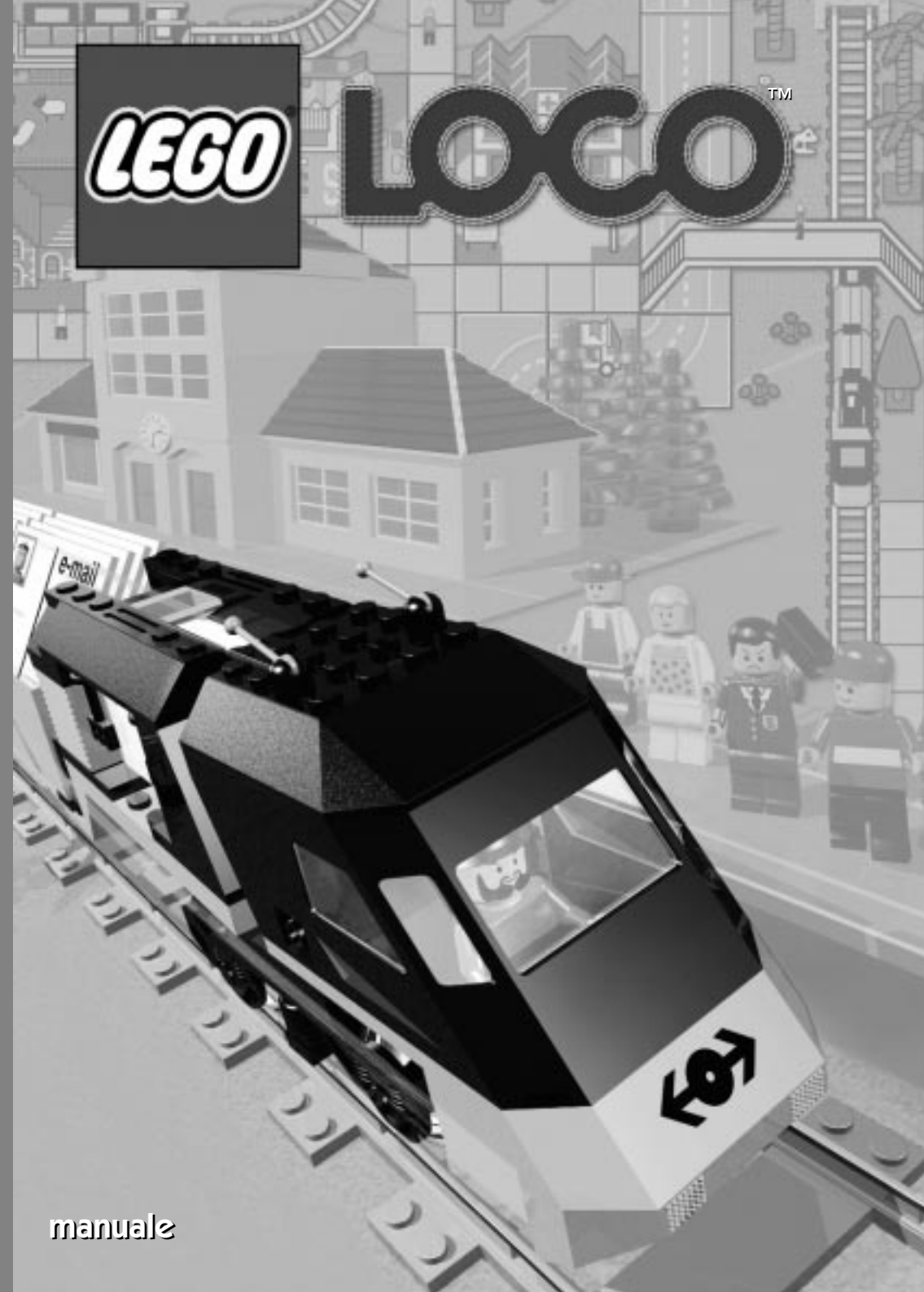


constructive™



LOCO™



manuale

Indice

- | | |
|---|--|
| 3 Benvenuto | 16 Cartoline
Ufficio postale
Ricevere e salvare le cartoline
L'album delle cartoline
Il laboratorio delle cartoline |
| 4 Installare LEGO LOCO | |
| 5 Avviare il gioco | |
| 6 Come giocare a LEGO LOCO
La valigetta dei giochi
Scomparti
Gomma
Carica / Salva
Avviare i treni
Scambi, segnali di marcia, ecc.
Zoom
Lente d'ingrandimento
Raccogliere i personaggi
Comandare i personaggi -
Modalità comando | 22 Modalità di gioco
Utente singolo
Cartoline internazionali
Modalità nazionale
Salvaschermo |
| | 34 Uova di Pasqua |
| | 35 Titoli |
| | 35 Copyright |
| | 35 Avvertenze contro l'epilessia |



Benvenuto

Salve, benvenuto a LEGO LOCO! Sono il capostazione e sono qui per assicurare che tutti i treni LEGO siano in orario e che i personaggi viaggiatori siano felici.



Come aspirante capostazione devi realizzare i tuoi tracciati ferroviari e costruire un mondo LEGO animato; per aiutarti ti ho dato questa fantastica guida LEGO LOCO.



In LEGO LOCO dovrai occuparti della costruzione e della manutenzione del migliore sistema ferroviario del mondo, e tutto sul tuo computer! Puoi creare tutti i binari e le città che vuoi con un sacco di pezzi LEGO diversi...e poi guardarli prendere vita!

Gli scambi e i segnali di marcia ti consentono di controllare tutti i tuoi treni mentre viaggiano da stazione a stazione, trasportando i tuoi personaggi LEGO per la città che tu hai costruito per loro. Il tuo tracciato si espanderà mano a mano che aggiungerai nuovi pezzi, e lungo la strada avrai un sacco di sorprese.



Installare LEGO LOCO

Prima di eseguire LEGO LOCO sul tuo PC, dovrai copiare alcune cose dal CD-ROM; non ti preoccupare, è molto facile...

Esecuzione Automatica - Assicurati di aver avviato Windows 95 e poi inserisci il CD-ROM LEGO LOCO. Il programma di installazione dovrebbe funzionare automaticamente. Ti farà alcune domande su come preferisci che avvenga la copia. Se vuoi che il programma decida per te, premi semplicemente il pulsante AVANTI. Questo programma provvederà all'impostazione di tutto quello che ti servirà per far funzionare LEGO LOCO.

Dovrai avere DirectX installato sul tuo computer. Se non sei sicuro, è meglio che tu risponda SÌ quando, durante l'installazione, ti viene chiesto se vuoi installare DirectX.

Talvolta può accadere che il programma Esecuzione Automatica non parta automaticamente. Se questo accade, dovrai avviare tu il programma:

- Sul desktop Windows 95, clicca due volte col pulsante sinistro del mouse sull'icona "Risorse del Computer"; apparirà una finestra che mostra tutte le tue unità, compresa quella CD.
- Clicca col pulsante destro sull'icona dell'unità CD (normalmente è indicata con la lettera D, ma sul tuo computer potrebbe essere un'altra). Ti apparirà una lista di opzioni (vedi il manuale di istruzioni di Windows 95); da questa lista scegli GESTIONE RISORSE.
- Dopo aver cliccato su GESTIONE RISORSE, la finestra mostrerà il contenuto del CD. Da questa lista, clicca due volte col pulsante sinistro del mouse sull'icona SETUP.EXE.

Avviare il gioco

Per avviare LEGO LOCO clicca su AVVIO nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, punta il cursore su PROGRAMMI, poi su LEGO Media e infine clicca su "LEGO LOCO".

LOCO partirà con una breve sequenza introduttiva.

Premi un tasto qualsiasi sulla tastiera, o clicca con uno dei pulsanti del mouse per entrare nel mondo LOCO.



Adesso ti apparirà la videata di Avvio. Se clicchi sulla figura di un solo capostazione, e poi confermi la tua scelta cliccando sul segno di spunto, comincerai a giocare in modalità singola.



Se clicchi sul pulsante con la figura di due capistazione, comincerai a giocare in modalità multigiocatore. Di questo parleremo oltre, nella sezione 6) Modalità nazionale.



Cliccando sulla figura della porta in questa videata, abbandonerai LOCO.

Effettuata la selezione e premuto il segno di spunto OK, LOCO comincerà a caricarsi. Quando la barra si fermerà, vorrà dire che LOCO ha terminato il caricamento. Premi un tasto qualsiasi sulla tastiera, o premi un pulsante del mouse. Verrà caricato un tracciato predefinito, da giocare o modificare.

Come giocare a LEGO LOCO

Ci sono due modalità di gioco in LEGO LOCO. Quando la valigetta dei giochi è aperta, LOCO è in modalità "Modifica". Qui, puoi posizionare elementi, spostare o togliere quelli già esistenti e modificare il tracciato. Quando la valigetta dei giochi è chiusa, LOCO è in modalità "Gioco". Il tracciato che hai creato prenderà vita, e tu potrai giocare con tutte le cose entusiasmanti che si trovano nel tuo nuovo mondo.

La valigetta dei giochi



Nella parte in alto a sinistra, vedrai la tua valigetta dei giochi LEGO. Questa valigetta dei giochi contiene tutto ciò di cui hai bisogno per creare il tuo mondo.



Clicca col pulsante sinistro sul manico blu della valigetta dei giochi per prenderla e spostarla; clicca di nuovo per posarla.



Clicca col pulsante sinistro su un qualsiasi punto della valigetta dei giochi per aprirla.



Dentro alla valigetta dei giochi troverai diversi pulsanti; nella metà in alto della valigetta ci sono tutti i pulsanti da usare per realizzare il tuo tracciato. Cliccando col pulsante sinistro su uno di questi pulsanti (Edifici, Paesaggio, Binario) si aprirà uno scomparto che ti mostrerà tutti gli elementi a disposizione.

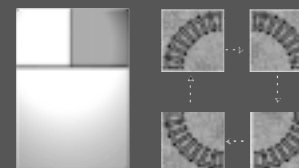
Scomparti



Per posizionare uno di questi elementi, clicca su quello che ti interessa nel relativo scomparto per prenderlo, poi mettilo dove vuoi sulla videata. Clicca di nuovo il pulsante del mouse per sistemare l'elemento!

NOTA BENE: i tunnel possono essere piazzati solo ai bordi della videata.

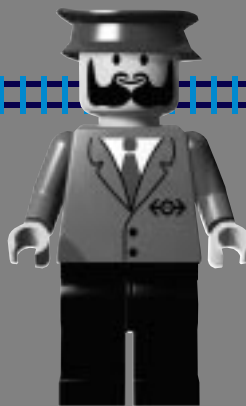
Clicca col pulsante destro del mouse per ruotare l'oggetto.



Gomma

Puoi rimuovere le cose che non ti piacciono usando la gomma!





Carica/Salva



Clicca sul pulsante con il dischetto per caricare e per salvare il tracciato attuale.

Questo è ciò che vedrai.



Questo pulsante ti consente di salvare il tuo tracciato.



Questo pulsante ti permette di caricare un tracciato vecchio.

Quando salvi, digita il nome che desideri dare al tuo tracciato, e premi di nuovo sul pulsante che raffigura il dischetto.



Bomba. Eliminerà tutti gli elementi dalla videata.



Freccia blu. Questa annullerà tutti i cambiamenti che hai fatto dall'ultima volta che hai aperto la valigetta dei giochi.



Bulldozer. Cancella automaticamente. Quando premi su questo pulsante puoi sostituire un elemento presente (che verrà quindi cancellato) con uno nuovo.



Cartella finestra gialla. Ridimensiona. Premendo questo pulsante ridurrai l'oggetto a una finestra. (NOTA BENE: questo pulsante è disinserito nella modalità blocco genitori).



Pulsante altoparlante. Attiva/disattiva sonoro.



Punto interrogativo. Premendo questo pulsante avrai accesso alla Guida.

Avviare i treni

Prima che tu possa giocare con le varie parti del tuo mondo, devi posizionare alcuni edifici. Una di queste è la rimessa ferroviaria, che ti permette di costruire e modificare i treni.



La valigetta dei giochi deve essere chiusa prima di giocare col tuo tracciato. Se la valigetta dei giochi è aperta, il tuo treno e i personaggi LEGO scompariranno. Prima di dare vita al tuo mondo, chiudi la valigetta dei giochi!

Avvia i tuoi treni dalla rimessa. Ci sono due modi di avviare un treno: clicca col pulsante sinistro del mouse su una rimessa ferroviaria, per creare un treno con carrozze e motore a caso, oppure...

Clicca col pulsante destro sulla rimessa per lo zoom (per maggiori informazioni sullo zoom consulta la relativa sezione più avanti).



Il **pulsante con la gomma** cancellerà un treno dal mondo. Il treno deve trovarsi nella rimessa, se vuoi eliminarlo!

Il **pulsante blu** serve per modificare le carrozze che compongono un treno nel tuo mondo. Il treno deve trovarsi nella rimessa, se vuoi modificarlo!

Il **pulsante verde** ti porterà su una videata dove puoi creare un nuovo treno.



Ci sono due modi per decidere l'aspetto del tuo treno.

Tira la **leva blu** per crearne uno a caso.

Clicca sulle frecce su e giù per scegliere un motore o una carrozza specifica.

Cliccando col pulsante destro del mouse su un treno, apparirà il suo zoom (per maggiori informazioni sullo zoom consulta la relativa sezione più avanti).



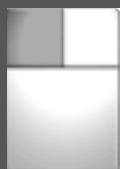
Lo zoom del treno contiene il dispositivo per controllare la velocità, come nei treni veri. I **pulsanti con la freccia rossa sotto** controllano la velocità dei treni. Con questi pulsanti o cliccando sul dispositivo grande giallo puoi fermarti, partire, invertire la marcia e modificare la velocità dei treni.

Cliccando sul punto interrogativo visualizzerai una lista di tutte le persone a bordo del treno.

La casella in alto mostra il nome del treno. Puoi chiamarlo come vuoi, questo si chiama "ChooChoo 1".

Scambi, segnali di marcia, ecc.

Clicca col pulsante sinistro del mouse su un segnale di marcia, se vuoi cambiarlo. Il **rosso** fa fermare il treno, il **verde** lo fa passare e il blu gli fa invertire la direzione di marcia.



Clicca su uno scambio col pulsante sinistro per aprirlo o chiuderlo. Usando gli scambi e i segnali di marcia, decidi il percorso del treno.



Zoom

Molti elementi di LEGO LOCO hanno uno zoom speciale. Con lo zoom puoi controllare molte cose.

Se clicchi su un oggetto col pulsante destro del mouse, apparirà lo zoom.

Prova e guarda cosa riesci a trovare!

Lente d'ingrandimento

Puoi visionare le informazioni sulle persone cliccando su di loro col pulsante destro.



Cliccando sul punto interrogativo blu, puoi vedere i loro nomi e la loro immagine ingrandita. Puoi persino cambiare i loro nomi! Clicca sulla X per chiudere la lente d'ingrandimento.



Anche sugli altri elementi (edifici, paesaggio, treni, ecc.) puoi usare lo zoom.

Come giocare a LEGO LOCO

Raccogliere i personaggi

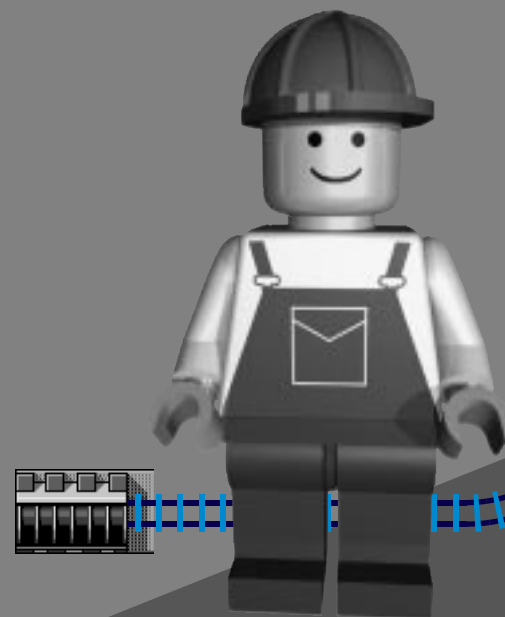
Puoi raccogliere i personaggi cliccando su di loro e tenendo premuto il pulsante destro del mouse; lascia andare il pulsante per abbandonarli.

Comandare i personaggi – Modalità comando

Puoi far andare i personaggi in qualsiasi punto del tuo tracciato: clicca su di loro col pulsante sinistro del mouse, e una scintilla ti confermerà che il personaggio sta aspettando i tuoi ordini. Il dito della mano cursore si trasformerà in una freccia.

Clicca su un punto della videata, per ordinare al tuo personaggio di andarci sopra. Il personaggio proverà a raggiungere questa posizione.

Clicca su un punto della videata per dire al tuo personaggio il luogo che deve visitare. Ricorda che i personaggi preferiscono camminare su delle vere e proprie strade.



Cartoline

Per spedire una cartolina, devi assicurarti che ci sia un ufficio postale in funzione. Puoi spedire due tipi di posta:

- Posta via Internet (agli amici e ad altri utenti che giocano a LEGO LOCO) (per i dettagli vedi "Cartoline internazionali", a pagina 22)
- Posta del Mistero. Da inviare a Babbo Natale, Il Mostro di Lockness, al Sindaco, ecc.

Anche se non è necessario che il tuo PC sia collegato a Internet per spedire e ricevere le cartoline del Mistero, per entrambi i tipi di posta devi avere un percorso postale attivo sul tuo tracciato di LEGO LOCO.

Per spedire la posta, devi posizionare un ufficio postale su un binario. I treni che trasportano una carrozza postale, devono raggiungere un tunnel passando prima dall'ufficio postale.

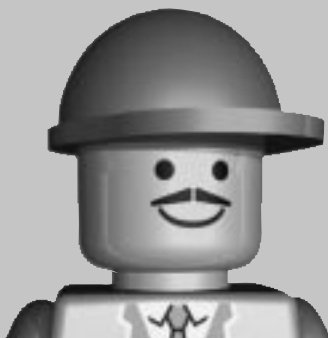
Ufficio postale



L'ufficio postale contiene tutto ciò di cui hai bisogno per scrivere, disegnare, conservare e spedire cartoline ai tuoi amici.

Clicca sull'ufficio postale col pulsante sinistro. Qui troverai il postino al suo bancone. Puoi cliccare sugli articoli intorno a lui per avere tutto ciò che ti serve dall'ufficio postale.

Sul bancone c'è un libro che ti porterà al tuo album di cartoline (per conservare le tue cartoline), un portapenne che ti porterà al laboratorio di cartoline (per creare o cambiare le cartoline) e un cestino dei rifiuti (in cui gettare le cartoline che vuoi eliminare).



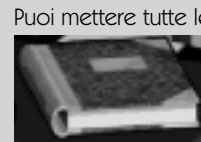
Ricevere e salvare le cartoline

Se vedi una pila di cartoline vicino al postino significa che hai ricevuto cartoline da qualcuno!

Puoi cliccare su questa pila di cartoline per visionarle. Quando clicchi sulla pila il postino ne prenderà una a una.



Puoi vedere il testo sul retro di ciascuna cartolina cliccando sul pulsante "capovolgi" (freccia ricurva verde).



Puoi mettere tutte le cartoline nel tuo album delle cartoline per tenerle al sicuro. Basta che clicchi sulla cartolina e il cursore si trasformerà in una mini-cartolina; ora clicca sull'album delle cartoline che sta sul bancone. In questo modo salverai la cartolina nell'album.



Allo stesso modo, puoi spedire una cartolina al laboratorio; invece di cliccare sull'album, clicca sul portapenne.



Puoi eliminare una cartolina nello stesso modo in cui la metti nell'album delle cartoline. Clicca sulla cartolina e trasportala nel cestino dei rifiuti.

L'album delle cartoline

L'album delle cartoline è dove puoi conservare tutte le tue cartoline preferite. Sono sistemate in ordine alfabetico, secondo il nome del mittente.

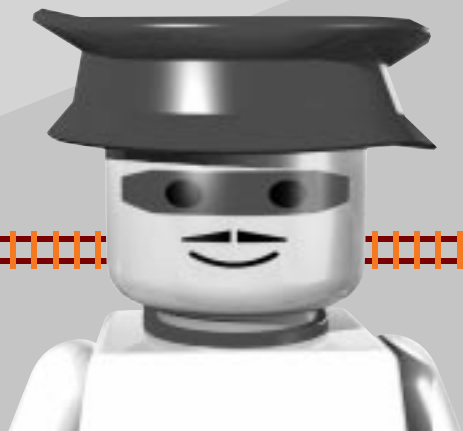
- Clicca su una delle targhette colorate con le lettere per scorrere le pagine dell'album.
- Clicca sulle frecce sinistra e destra per girare pagina.
- Clicca sul pulsante "capovolgi" (freccia ricurva verde) per vedere il retro della cartolina.

Le cartoline possono essere trasportate al laboratorio e all'ufficio postale nel solito modo:

1. Clicca sulla cartolina per raccoglierla; il cursore si trasformerà in una cartolina in miniatura.
2. Adesso clicca su uno dei pulsanti per mandare la cartolina a destinazione (per es. nel cestino dei rifiuti, al laboratorio o all'ufficio postale).

Il laboratorio delle cartoline

Il laboratorio delle cartoline è dove crei nuove cartoline, scrivi messaggi, modifichi le cartoline che già possiedi e alleggi file.



Creare le cartoline



Sul lato sinistro della videata c'è un gruppo di cassette, ciascuno dei quali contiene una serie di mattoncini che possono essere applicati sulla tua cartolina come fossero delle illustrazioni.

Clicca su un cassetto per visionare la serie di mattoncini. I mattoncini scorreranno sul nastro trasportatore.



Clicca su un mattoncino per selezionarlo. Ora puoi sistemarlo sul lato frontale della cartolina, nella posizione che più desideri.

Clicca col pulsante destro del mouse per deselezionare un mattoncino; il cursore prenderà di nuovo la forma di una mano.

Alcuni mattoncini hanno colori diversi. I pulsanti che si trovano sotto il nastro trasportatore mostrano i colori disponibili.



Lo sfondo colorato della cartolina può essere cambiato mescolando i colori. Tre tubi che stanno sopra la cartolina misceleranno sullo sfondo le diverse quantità di rosso, giallo e blu.



Clicca su uno dei miscelatori col pulsante sinistro del mouse per aumentare la quantità di colore; clicca col pulsante destro del mouse per diminuire la quantità di colore.

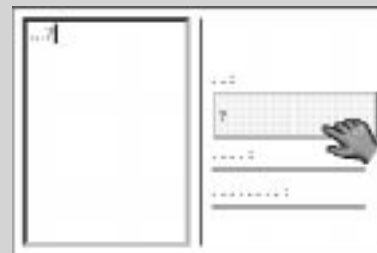
Vicino ai cassetti troverai una selezione di dieci bottiglie che contengono alcuni colori predefiniti; se clicchi su una di queste col pulsante sinistro, lo sfondo della cartolina assumerà subito quel colore.



Per scrivere un messaggio, l'indirizzo e aggiungere il francobollo devi girare la cartolina sul retro. Clicca sul pulsante "capovolgi" (freccia ricurva).

I francobolli sul nastro trasportatore sono solo decorativi, non c'è bisogno di metterli sulla cartolina per spedirla.

Clicca sul lato sinistro della cartolina per scrivere un messaggio.



Clicca sul lato destro per scrivere l'indirizzo; ti sarà mostrata una lista di tutte le persone che possono ricevere una cartolina.

Se su una cartolina scrivi l'indirizzo "SwapShop@WWW", puoi mandarla via modem all'ufficio postale LEGO LOCO; da qui sarà inoltrata a un altro utente LOCO, che potrebbe abitare da qualsiasi parte! Presto potresti ricevere cartoline da tutto il mondo. **NOTA BENE:** per questa operazione devi avere un modem collegato a Internet.



Puoi allegare piccoli file alla cartolina e poi mandarli a un amico (solo quando usi una rete LAN e un collegamento diretto TCP/IP a Internet). Clicca sulla graffetta per allegare un file.

Questa operazione aprirà una finestra Sfoglia sullo stile di Windows, dalla quale potrai scorrere le unità per trovare il file da allegare.

Imbucare la tua cartolina

Dopo aver scritto l'indirizzo sulla cartolina (vedi sopra), puoi imbucarla. Puoi cliccare sia sulla cassetta della posta che (col pulsante sinistro) sulla cartolina (sul lato del disegno o sul retro, nella zona del mittente in cui c'è scritto "Da:"); trasporta il cursore a forma di cartolina sopra la cassetta della posta e clicca col pulsante sinistro del mouse.

Ricordati che per mandare e ricevere qualsiasi cartolina, dal tuo ufficio postale deve passare un treno con una carrozza postale.

Modalità di gioco

Utente singolo

Nella modalità utente singolo (scegliendo il pulsante con un solo capostazione sulla videata iniziale) potrai realizzare il tuo tracciato personale e aiutare i tuoi personaggi a viaggiare su quel tracciato.

Posizionando i tunnel blu puoi mandare cartoline a diversi personaggi LOCO (per es. il professore). Un treno che trasporta una cartolina indirizzata a uno di questi personaggi attraverserà il tunnel blu e consegnerà la cartolina al destinatario... Chissà, potrebbero persino mandarti una risposta!

Cartoline internazionali

Se sei in modalità utente singolo e possiedi un MODEM e un collegamento a Internet, puoi mandare a caso delle cartoline ad altri utenti LEGO LOCO sparsi nel mondo. Ricordati che per ogni treno che lascia il tuo computer, devi aver sistemato un tunnel blu internazionale.

I treni che trasportano le cartoline abbandoneranno il tuo tracciato e viaggeranno verso l'Ufficio Postale Internazionale Elettronico di Smistamento LEGO LOCO; da qui viaggeranno intorno al mondo diretti chissà dove. Se sei fortunato, potresti ricevere una cartolina da un utente di un'altra nazione!

Prima di mandare una cartolina, assicurati che il tuo modem sia acceso e che tu sia collegato a Internet. Ora avvia LEGO LOCO e crea la tua cartolina. Indirizzala a "SwapShop@WWW" (dalla lista che ti appare) e fai in modo che un treno postale la porti in un tunnel blu.

Modalità nazionale

Nella modalità nazionale, possono collegarsi fino a nove persone per creare un unico, enorme tracciato LEGO LOCO. Ciascun utente può controllare una certa porzione della mappa nazionale, realizzando i suoi tracciati.

La cosa fantastica della modalità nazionale è che puoi mandare treni, e-mail e allegati a coloro che sono collegati con la tua sessione di gioco.

Avviare una sessione multigiocatore

Dalla videata iniziale scegli il pulsante con i due capistazione.

Ti sarà data la possibilità di essere il capopartita, cioè colui che guida la partita, o di unirti a una sessione già in corso. Clicca sul pulsante appropriato e premi il segno di spunto verde per cominciare.



Ti sarà chiesto quale protocollo di rete vuoi usare, TCP/IP o IPX. Se sei indeciso, consulta il tuo amministratore di rete.

Se sei il capopartita, ti sarà chiesto di scegliere un tracciato. Tracciati diversi consentono di giocare a un diverso numero di utenti.

Se invece ti unisci a una sessione già in corso, apparirà una lista di tutte le sessioni disponibili a destra della mappa. Seleziona una delle sessioni disponibili.

Adesso ti sarà chiesto di scegliere l'area che vuoi controllare; clicca semplicemente sull'area che ti piace. Non potrai scegliere un'area già selezionata da un altro utente. Man mano che le aree vengono scelte, sul tracciato appariranno i nomi dei giocatori.

Clicca sul segno di spunto verde per cominciare a giocare.

I gioco

Quando sei in modalità nazionale multigiocatore (collegato tramite LAN), puoi accedere alla mappa globale, che ti permette di visionare tutti i tracciati nella sessione. Clicca col pulsante destro sui tunnel o sulle stazioni.



Ora vedrai una videata con immagini in scala ridotta dell'intero tracciato.

Se sposti il cursore sopra le singole aree, puoi vedere a chi appartengono i tracciati. Quando passi sopra un'area, sulla parte destra si illuminerà la relativa sezione.

I treni appariranno come cerchi colorati, abbinati al colore dei cerchietti accanto al nome dei giocatori. In questo caso, i treni di LEE saranno rossi, e quelli di MAD DAWG saranno verdi. Puoi guardare i treni mentre viaggiano lungo la rete ferroviaria nazionale.

Premi la valigetta gialla col pulsante X rosso per uscire e tornare al tuo desktop.

Salvaschermo

LEGO LOCO può essere usato anche come salvaschermo! Puoi creare il tuo tracciato personale che entrerà in funzione quando appare il salvaschermo.

1. Da Windows, clicca col pulsante destro del mouse sul desktop.
2. Adesso vedrai un menu; da questa lista scegli "Proprietà".
3. Da "Proprietà" scegli l'opzione screen saver.
4. Dalla lista che ti apparirà in questa pagina, seleziona LEGO LOCO.
5. Clicca sul pulsante "Impostazioni...".
6. Adesso ti apparirà l'opzione LEGO LOCO Setup. Puoi scegliere un tracciato selezionato a caso o specificare il tuo preferito.

Cartoline: ulteriori istruzioni

A Giocare a LOCO, utente singolo, usando il server Internet

L'Installer LOCO installerà per te la versione richiesta di DirectX 6. Assicurati di avere Winsock installato (puoi farlo installando un browser Internet).

Collegati al tuo provider Internet

NOTA BENE: non deve avere un sistema di protezione firewall
Avvia LOCO

Seleziona l'opzione utente singolo, poi clicca sul segno di spunto

Quando LEGO LOCO è avviato, apri lo scomparto dei binari nella valigetta dei giochi e seleziona un tunnel BLU (è quello con due teste da un lato). Deponilo sul bordo della videata LEGO LOCO.

Collega il tunnel ai binari.

Seleziona e sistema un ufficio postale (è nella sezione binari della valigetta dei giochi).

Chiudi la valigetta dei giochi.

Clicca col pulsante destro sull'ufficio postale; questo ti porterà alla Finestra "Smistamento Posta".

Seleziona il portapenne sul bancone per andare alla finestra fabbrica dei colori.

Crea una cartolina e indirizzala a "Server"; questo è l'indirizzo da scrivere sulla cartolina per collegarti al server LEGO LOCO.

Prendi la cartolina e mettila nella cassetta delle lettere.

Clicca di nuovo sulla cassetta delle lettere per tornare alla finestra smistamento posta.

Dovresti vedere una BORSA nell'area di posta in uscita della finestra; questo significa che la tua cartolina sta aspettando un treno.

Esci, tornando al desktop LOCO.

Crea un treno "Con una carrozza postale" (puoi farlo cliccando su una rimessa ferroviaria col pulsante destro).

Assicurati che il treno passi dal tuo ufficio postale e poi guidalo verso il tunnel blu che avevi sistemato in precedenza.

Puoi controllare se il treno ha raccolto la cartolina cliccando di nuovo sull'ufficio postale col pulsante destro: la borsa in partenza dovrebbe essere scomparsa.

Quando il treno entra nel tunnel blu, la cartolina verrà mandata al server Internet che proseguirà l'operazione.

Se il desktop LOCO non riesce a stabilire un collegamento col server, nel tuo ufficio postale apparirà una cartolina GIALLA e l'ufficio postale si animerà per attirare la tua attenzione.

Sulla cartolina ci sarà un messaggio che indicherà il mancato collegamento.

Se il collegamento al server riesce, un nuovo treno entrerà nel tuo desktop dal tunnel blu, trasportando una cartolina di risposta. Per scaricare la cartolina, devi guidare questo treno fino al tuo ufficio postale.

A tempo debito, il primo treno ritornerà, senza cartoline a bordo.

Quando il nuovo treno esce dal tuo desktop entrando nel tunnel blu, sarà eliminato.

Mandando una cartolina al server, te ne ritornerà una, mandandone due te ne ritorneranno due, mandandone tre te ne ritorneranno tre, e così via.

B Giocare a LOCO, modalità singola o multigiocatore, usando le cartoline di Pasqua.

Per usare questa modalità, NON HAI BISOGNO DI ESSERE COLLEGATO A INTERNET.

Sistema un tunnel blu.

Crea una cartolina.

Indirizzala a un personaggio Uovo di Pasqua (per es. Babbo Natale).

Caricala su un treno con una carrozza postale.

Guida il treno fino a un tunnel blu.

Dovrebbe arrivare un nuovo treno con una risposta da parte di Babbo Natale.

Guida questo treno verso il tuo ufficio postale, per poter scaricare la merce.

Quando il nuovo treno esce dal tuo desktop attraversando un tunnel blu, sarà eliminato.

Dopo un po' il primo treno dovrebbe ritornare dal tunnel blu, dopo essere stato scaricato dai piccoli aiutanti di Babbo Natale.

C Giocare a LOCO, con un amico, usando una LAN IPX

L'installer LOCO installerà per te DirectX 6.

Avvia LOCO e seleziona l'opzione multigiocatore (il pulsante con 2 capistazione LEGO)

Selezionando l'opzione multigiocatore appariranno due pulsanti in più: "Organizza partita" e "Unisciti a partita".

Decidete chi dei due sarà il capopartita.

Il capopartita, colui che guiderà la partita, deve selezionare il pulsante "Organizza partita", mentre l'altro, che si unirà alla partita, selezionerà il pulsante "Unisciti a partita".

Clicca sul segno di spunto per andare avanti.

Se è la prima volta che usi l'opzione multigiocatore, ti apparirà una videata di opzioni.

Seleziona IPX.

Seleziona il segno di spunto.

Sul computer del capopartita apparirà una videata di impostazione partita.

Attendi finché non vedi il segno di spunto verde (è l'impostazione automatica della partita).

A questo punto, dalla lista sul lato destro della finestra, puoi selezionare il tracciato che vuoi usare.

L'applicazione seleziona automaticamente per te il primo tracciato.

Seleziona l'area del tracciato in cui desideri giocare, cliccando sull'area centrale della videata.

Se il tuo amico sta proseguendo con l'impostazione di gioco, vedrai anche il suo nome in quest'area.

Quando sei pronto per procedere, seleziona il segno di spunto verde.

Sul computer del giocatore che si aggrega alla partita, apparirà adesso una

videata di ricerca delle partite.

Sul lato destro della videata comparirà un elenco di partite disponibili, e automaticamente prenderai parte alla prima partita dell'elenco.

Quando compare il segno di spunto verde, potrai selezionare l'area in cui vuoi giocare tra quelle disponibili. Ti consigliamo di scegliere un'area vicina a quella che ha scelto il tuo amico.

Quando sei pronto per andare avanti, seleziona il segno di spunto verde.

Nota bene: se selezioni il segno di spunto verde prima del capopartita, e poi questo decide di non andare avanti, automaticamente diventerai tu il capopartita.

Quando ti appare il desktop LEGO LOCO, vedrai i tunnel BLU disposti su alcuni o su tutti i lati del tracciato sul desktop. Questi non possono essere cancellati, e rappresentano i collegamenti ad altri giocatori che partecipano alla partita.

Premi il pulsante "P" o usa il pulsante MAPPA nella valigetta dei giochi per visionare la mappa che mostra tutti i giocatori, i loro nomi, le posizioni dei treni, e una visione ridotta dei loro desktop.

Nella videata mappa, se tieni il tuo cursore su un'area diversa dalla tua, si illuminerà il nome del giocatore a cui appartiene l'area e i suoi treni lampeggeranno, mostrando la loro posizione nel tracciato generale.

Nota bene: le aree che ancora non appartengono a nessun giocatore, verranno costruite automaticamente usando tracciati preconfigurati, permettendo così ai treni di correre in queste aree.

Per far sì che i tuoi treni ritornino al tuo desktop, usa il pulsante RICHIAMA treno sulla finestra mappa.

Quando un giocatore esce dalla partita, tutti i suoi treni vengono eliminati, indipendentemente dall'area in cui si trovano.

Per mandare una cartolina a un altro giocatore:

1. Crea nella fabbrica dei colori.
2. Metti l'indirizzo di quel giocatore (clicca sull'area del destinatario della cartolina, in cui trovi scritto "A:", e ti apparirà una lista dei giocatori disponibili).
3. Se vuoi mandare un allegato clicca sulla graffetta e aggiungi il file subito prima di imbucare la cartolina.
4. Deposita la cartolina nella cassetta delle lettere.

Crea un treno con una carrozza postale, fallo passare dal tuo ufficio postale e poi guidalo nel tunnel blu più vicino al giocatore destinatario della cartolina.

Per ricevere una cartolina da un altro giocatore:

1. Aspetta che arrivi il treno.
2. Guidalo verso il tuo ufficio postale.
3. Clicca sull'ufficio postale col pulsante destro e ti apparirà la cartolina in arrivo.
4. A questo punto puoi eliminare la cartolina o metterla nel tuo album delle cartoline per salvarla.
5. Se la cartolina ha un allegato (indicato da una graffetta sulla cartolina), puoi salvarlo cliccando sulla graffetta. Ricordati che gli allegati non possono essere conservati nell'album e saranno cancellati dalle cartoline se non li salvi mentre sei nella finestra ufficio postale.

D Giocare a LOCO, con un amico, usando una LAN TCP/IP

L'installer LOCO installerà DirectX 6.

Scopri l'INDIRIZZO IP del capopartita (puoi farlo usando il comando WINIPCFG dall'opzione ESEGUI del menu avvio Win95)

Il capopartita deve selezionare l'opzione di rete TCP/IP (se la videata opzioni di rete non compare, seleziona il pulsante chiave inglese sulla videata di gioco per unirsi a una partita/organizzare una partita).

Il giocatore che si unisce al gioco deve selezionare TCP/IP e digitare l'indirizzo IP del capopartita nell'area di ingresso IP, che appare quando selezioni TCP/IP.

E Giocare a LOCO, con un amico, usando TCP/IP su Internet

L'installer LOCO installerà DirectX 6. Controlla di avere un Winsock installato (puoi farlo installando un browser Internet)

Collegati al provider Internet.

NOTA BENE: non deve avere un sistema di protezione firewall

Collegati a Internet prima di avviare LOCO.

Scopri l'INDIRIZZO IP del capopartita (puoi scoprirlo usando il comando WINIPCFG dall'opzione ESEGUI del menu avvio Win95; fai attenzione, l'indirizzo può essere diverso ogni volta che ti colleghi a Internet).

Il capopartita deve selezionare l'opzione di rete TCP/IP (se la videata opzioni di rete non compare, seleziona il pulsante chiave inglese sulla videata di gioco per unirsi a una partita/organizzare una partita).

Il giocatore che si unisce al gioco deve selezionare TCP/IP e digitare l'indirizzo IP del capopartita nell'area di ingresso IP, che appare quando selezioni TCP/IP.

F Osservazioni generali

LOCO utilizza DirectX 6 che garantisce l'invio di messaggi attraverso le reti IPX.

Quando viene usato DirectX6, TUTTI I GIOCATORI DEVONO TROVARSI NELLA STESSA VERSIONE.



Uova di Pasqua



In LEGO LOCO ci sono un sacco di cose da scoprire ed elementi da posizionare nel tuo tracciato. Alcuni eventi accadranno solo in certi momenti, mentre altri si verificheranno solo costruendo con attenzione il tuo mondo LEGO LOCO. Alcuni sono facili da trovare, alcuni richiedono molti tentativi. Li abbiamo chiamati UOVA DI PASQUA.

Hai visto l'arcobaleno? E il mostro di Loch Ness? E il super capostazione?

Hai trovato più uova di Pasqua dei tuoi amici?

Perché non mandi una cartolina alla LEGO, dicendoci delle tue scoperte? (Vedi "Cartoline internazionali" in questo manuale).

Visita il sito web LEGO, all'indirizzo <http://www.lego.com/>.

Titoli

LEGO MEDIA INTERNATIONAL

Produttore

Direzione Localizzazione

Direzione Controllo Qualità

Collaudatori Controllo Qualità

Rob Smith

Cara McMullan

Tony Miller

Josh Collins, Scott Mackintosh, Tom Gillo, Dave Upchurch, Cara McMullan, Rob Smith, Michelle Richmond, Paul Wilson
Full Fat Productions

Animazione Video

INTELLIGENT GAMES

Produttore

Coordinatore Team/

Capo Disegnatore

Assistente Produttore

Programmatore di rete

Programmatore

Programmatore

Programmatore

Disegnatore

Direzione Controllo Qualità

Primo collaudatore

Kevin Shrapnell

Dee Jarvis

Lee Morse

Simon Evers

Suzanne Maddison

Bruce Heather

Daniel Wheeler

Kees Gajentaan

Dan Bailie

Malcolm Lamant

Ringraziamenti speciali a Laurence Scotford, Mark Livingstone, Caroline, Stu, Rob, Thomas, Angelo, Tiziana, Hanne

Copyright

Intelligent Games 1998. Tutti i diritti riservati

Avvertenze contro l'epilessia

Da leggere, e da far leggere ai vostri bambini, prima di passare all'uso di un video giochi.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o ad elementi frequenti nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi mentre guardano lo schermo televisivo o giocano con un video giochi. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha alcun precedente medico o non ha mai sofferto di una crisi epilettica.

Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il video giochi. Qualora voi stessi o un vostro bambino presentino uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

Precauzioni da prendere in tutti i casi prima di utilizzare un video giochi

Non tenetevi troppo vicino allo schermo; rispettate la distanza consentita dal cavo. Usate il gioco su uno schermo di piccole dimensioni. Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza. Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato. Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di 10-15 minuti.