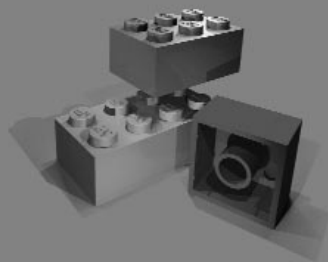


constructive™



LOCO™



Manuel

Sommaire

- 3 **Bienvenue**
- 4 **Installation de LEGO LOCO**
- 5 **Démarrage de LEGO LOCO**
- 6 **Comment jouer à LEGO LOCO**
 - Le coffre à jouets
 - Plateaux
 - Gomme
 - Charger/Enregistrer
 - Création de trains
 - Changement des aiguillages et autres signaux
 - Boîtes à zoom
 - Loupe
 - Ramassage des personnages
 - Contrôle des personnages – Mode Commande
- 16 **Cartes postales**
 - Bureau de poste
 - Réception et enregistrement de cartes postales
 - Album de cartes postales
 - Editeur de cartes postales
- 22 **Modes de jeu**
 - Un joueur
 - Cartes postales internationales
 - Mode National
 - Economiseur d'écran
- 34 **Oeufs de Pâques**
- 35 **Crédits**
- 35 **Copyright**
- 35 **Avertissement sur l'épilepsie**



Bienvenue

Salut et bienvenue dans LEGO LOCO ! Je suis le chef de gare et je suis là pour t'aider à faire en sorte que tous les trains LEGO soient à l'heure et que les passagers soient satisfaits.

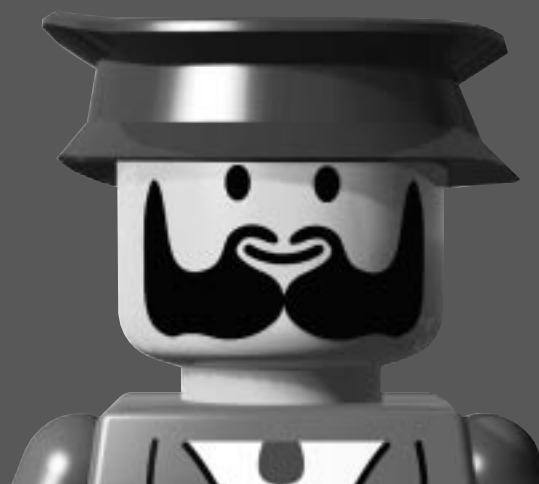


En tant que chef de gare stagiaire, tu dois créer ton propre réseau ferroviaire et construire un monde LEGO bien animé. Pour te faciliter les choses, je mets à ta disposition ce super guide LEGO LOCO.



Dans LEGO LOCO, tu dois essayer de construire les meilleurs trains que tu peux imaginer, sur ton ordinateur ! Tu peux créer tes propres villes et voies ferrées avec tout un tas d'éléments LEGO... et les regarder s'animer !

Les aiguillages te permettent de contrôler tous tes trains pendant qu'ils vont d'une gare à une autre, transportant les personnages LEGO tout autour de la ville que tu as construite pour eux et que tu peux agrandir en y ajoutant toutes sortes de choses. Tu découvriras des événements cachés, des éléments nouveaux et épatants, et beaucoup de surprises.



Installation de LEGO LOCO

Avant de pouvoir jouer à LEGO LOCO sur ton PC, tu devras copier certaines choses de ton CD-ROM. Tu verras, c'est une opération très simple...

Exécution automatique – Vérifie que Windows 95 a bien démarré puis insère le CD-ROM LEGO LOCO. Le programme d'installation devrait s'exécuter automatiquement. Je te poserai quelques questions sur la façon dont tu souhaites copier les éléments de ton CD-ROM. Il te suffit de cliquer sur le bouton SUIVANT si tu veux laisser le programme choisir les réponses. Ce dernier configurera ensuite tous les éléments dont tu as besoin pour jouer à LEGO LOCO.

Ton ordinateur doit être équipé du logiciel DirectX. Si tu n'es pas sûr, réponds OUI lorsqu'on te demandera si tu veux installer DirectX.

Parfois, la fonction d'exécution automatique risque de ne pas démarrer automatiquement. Dans ce cas, tu devras lancer le programme toi-même.

- Sur le bureau de Windows 95, double-clique sur l'icône " Poste de travail " avec le bouton gauche de la souris. Tu verras apparaître une fenêtre affichant tous tes lecteurs, y compris ton lecteur CD-ROM.
- Clique sur l'icône du lecteur CD-ROM avec le bouton droit de la souris (il s'agit généralement du lecteur D ; mais parfois, la lettre du lecteur CD-ROM est différente sur certains ordinateurs). Tu verras s'afficher une liste d'options (consulte le manuel d'utilisation de Windows 95). Dans cette liste, choisis EXPLORER.
- Clique sur EXPLORER. Tu verras s'afficher une liste de tous les programmes du CD. Va dans la liste et clique sur l'icône SETUP avec le bouton gauche de la souris.



Démarrage de LEGO LOCO

Pour lancer LEGO LOCO, clique sur l'icône DEMARRER, dans le coin inférieur gauche de ton écran, place ton curseur sur PROGRAMMES, puis sur LEGO Media, et enfin, clique sur " LEGO LOCO ".

Au démarrage de LOCO, tu verras une brève séquence d'introduction vidéo.

Appuie sur une touche du clavier ou clique sur l'un des boutons de la souris pour entrer dans le monde LOCO.

Tu arrives maintenant à l'écran de démarrage.



Pour activer le mode Un joueur, clique sur l'image du chef de gare puis confirme ton choix en cliquant sur la coche.



Pour activer le mode Multijoueur, clique sur l'image des deux chefs de gare. Pour plus d'informations, consulte le chapitre Mode National, plus loin dans ce manuel.



Pour quitter LOCO, clique sur l'image de la porte, sur cet écran.

Après avoir fait ton choix et appuyé sur la coche OK, tu verras LOCO se charger. Le chargement se termine lorsque la barre de progression s'arrête de bouger. Appuie sur une touche du clavier ou clique sur l'un des boutons de la souris. Tu verras se charger un plan de jeu par défaut que tu pourras utiliser et modifier.

Comment jouer à LEGO LOCO

LEGO LOCO comporte deux "modes" de jeu. Lorsque le coffre à jouets est ouvert, LOCO est en mode "Editer". Tu peux modifier ton plan, y placer des éléments, supprimer ou déplacer des éléments existants. Lorsque le coffre à jouets est fermé, LOCO est en mode 'Jouer'. Le plan que tu as créé s'anime et tu peux t'amuser avec toutes les belles choses que contient ton monde.

Le coffre à jouets



Ton coffre à jouets LEGO se trouve dans la partie du haut de l'écran, à gauche. Il contient tout ce dont tu auras besoin pour construire ton monde.



Clique sur la poignée bleue du coffre avec le bouton gauche de la souris pour ramasser ce dernier et le déplacer. Clique à nouveau sur la poignée pour poser le coffre.



Clique sur n'importe quelle autre partie du coffre avec le bouton gauche de la souris pour l'ouvrir.



A l'intérieur du coffre se trouvent divers boutons. Les boutons situés sur la partie supérieure du coffre te donnent accès à tout ce dont tu auras besoin pour construire ton monde. Les objets que tu peux utiliser (bâtiments, décor, rails) se trouvent sur un plateau. Pour l'ouvrir, clique sur un de ces boutons avec le bouton gauche de la souris.

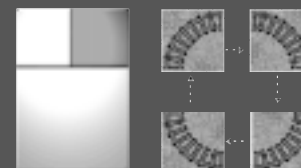
Plateaux



Pour placer un élément, ramasse-le du plateau en cliquant dessus. Clique ensuite sur l'endroit de l'écran où tu veux le placer !

REMARQUE : les tunnels ne peuvent être placés qu'au bord de l'écran.

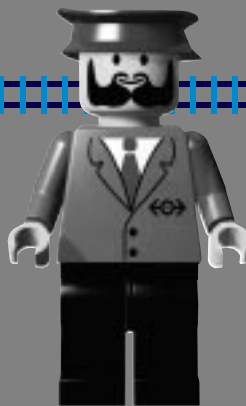
Clique avec le bouton droit de la souris pour faire tourner l'objet.



Gomme

Tu peux te débarrasser des choses que tu n'aimes pas à l'aide de ta gomme !





Charger / Enregistrer



Clique sur le bouton disquette pour charger ou enregistrer le plan actuel.

Voici ce que tu verras alors à l'écran :



Ce bouton te permet d'enregistrer ton plan de jeu.



Ce bouton te permet de charger un plan déjà enregistré.

Pour enregistrer, tape le nom que tu veux donner à ton plan et appuie à nouveau sur le bouton disquette.



Bombe. Elle te permet de supprimer TOUS les éléments affichés à l'écran.



Annuler (flèche bleue). Cette fonction te permet d'annuler tous les changements que tu as faits depuis que tu as ouvert le coffre à jouets.



Supprimer automatiquement (bulldozer). En appuyant sur ce bouton, tu places automatiquement un élément sur un élément existant (tu supprimes donc ce dernier élément).



Redimensionner (dossier avec fenêtre jaune). En appuyant sur ce bouton, tu places le programme en mode fenêtre.



Son on/off (bouton haut-parleur)



Pour lancer le didacticiel, clique sur le **point d'interrogation** (?).

Création de trains

Avant de pouvoir manipuler les divers éléments de ton monde, tu dois y placer certains bâtiments, tels que le dépôt, par exemple. Le dépôt te permet de construire et de modifier des trains.



Avant de jouer avec ton monde, assure-toi que le coffre à jouets est fermé. S'il est ouvert, ton train et tes personnages LEGO disparaîtront. Ferme donc le coffre pour donner vie à ton monde !

Tu crées des trains dans le dépôt. Il existe deux manières de créer un train. Tu peux soit cliquer avec le bouton gauche de la souris sur un dépôt pour créer un train avec tout un choix de locomotives et de wagons, ou...

Tu peux cliquer avec le bouton droit de la souris sur le dépôt pour afficher la boîte à zoom (pour en savoir plus sur cette boîte, consulte la partie qui lui est consacrée, un peu plus loin dans ce manuel).



La gomme te permet de supprimer un train de ton monde. Cependant, le train doit être dans le dépôt pour que tu puisses t'en débarrasser.

Le **bouton bleu** te permet de modifier les wagons du train. Pour cela, le train doit se trouver dans le dépôt !

Le **bouton vert** te permet d'accéder à un écran où tu pourras créer un nouveau train.



Il existe deux manières de créer un train.

Tire le **levier bleu** pour créer un train au hasard.

Tu peux cliquer sur les flèches haut et bas pour choisir une locomotive ou un wagon.

Si tu cliques avec le bouton droit de la souris sur un train, tu affiches sa boîte à zoom. (Pour en savoir plus sur cette boîte, consulte la partie qui lui est consacrée, un peu plus loin dans ce manuel).



La boîte à zoom du train contient le contrôleur de vitesse, comme dans les vrais trains LEGO ! Les **boutons à flèches rouges** ci-dessous contrôlent la vitesse du train. Ils te permettent d'arrêter un train, de le faire démarrer, de lui faire faire marche arrière et de diminuer ou augmenter sa vitesse.

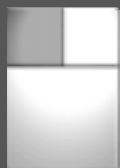
Tu peux également effectuer toutes ces opérations en cliquant sur le grand contrôleur jaune.

Pour afficher la liste de tous les gens qui sont dans le train, clique sur le point d'interrogation.

La boîte du haut affiche le nom du train. Tu peux l'appeler comme tu veux. Celui-ci s'appelle 'ChooChoo 1'.

Changement des aiguillages et autres signaux

Clique avec le bouton gauche de la souris sur un signal pour le changer.
Le feu **rouge** arrête le train, le feu **vert** le laisse passer et le feu **bleu** envoie le train dans la direction inverse.



Pour ouvrir ou fermer un aiguillage, clique dessus avec le bouton gauche de la souris. Les aiguillages te permettent de contrôler ton train et de lui dire où aller.



Boîtes à zoom

Dans LEGO LOCO, plusieurs objets ont des boîtes à zoom spéciales. Ces boîtes te permettent de contrôler un tas de choses.

Si tu cliques avec le bouton droit de la souris sur un objet, tu verras apparaître une boîte à zoom.

Vas-y, essaie donc pour voir !



Loupe

Pour obtenir des renseignements sur les gens, clique dessus avec le bouton droit de la souris.



Clique sur le point d'interrogation bleu pour voir le nom et la photo d'un personnage. Tu peux même changer le nom ! Clique sur la croix (X) pour fermer la loupe.



Les autres éléments (bâtiments, décor, trains, etc.) ont tous des boîtes à zoom.

Ramassage des personnages

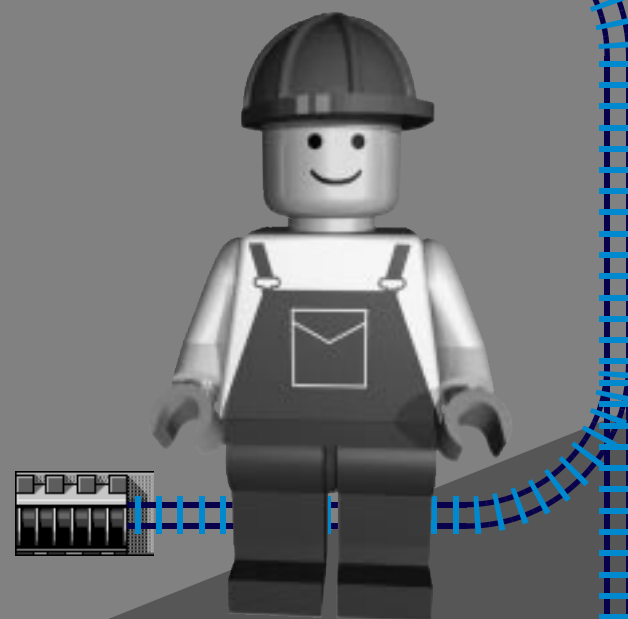
Pour ramasser un personnage, clique dessus avec le bouton gauche de la souris et maintiens ce bouton enfoncé. Pour relâcher le personnage, relâche le bouton.

Contrôle des personnages – Mode Commande

Tu peux ordonner à un personnage de se rendre à n'importe quel endroit de ton monde. Voici ce que tu dois faire : clique une fois sur un personnage avec le bouton gauche de la souris. Une étincelle te signalera que le personnage attend ton ordre. Le doigt de ton curseur-main se transforme en flèche.

Pour ordonner au personnage d'aller à un endroit, clique là où tu veux qu'il aille, sur l'écran. Le personnage essaiera alors de se rendre à cet endroit.

Lorsque tu ordonnes à tes personnages de se déplacer, n'oublie pas qu'ils préfèrent suivre des chemins bien délimités.



Cartes

Pour envoyer une carte postale, il faut que tu aies un bureau de poste qui fonctionne. Il existe deux types de courrier que tu peux utiliser :

- Le courrier Internet (pour les amis et autres utilisateurs de LEGO LOCO) (pour plus de détails, consulte le chapitre "Cartes postales internationales", un peu plus loin dans ce manuel)
- Le courrier mystère. Pour le père Noël, le maire, etc.

Bien que tu n'aies pas besoin de connecter ton PC à Internet pour envoyer ou recevoir des cartes postales par courrier mystère, tu dois avoir un service de courrier électronique qui soit relié à LEGO LOCO.

Pour envoyer un courrier, tu dois placer un bureau de poste sur la voie d'un train. Il faut également que ton train postal puisse aller du bureau de poste à un tunnel sans aucun problème.

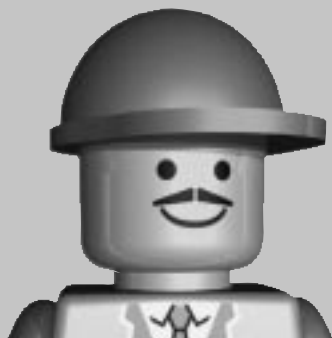
Bureau de poste



Le bureau de poste contient tout ce dont tu as besoin pour écrire, créer et enregistrer des cartes postales et les envoyer à tes amis.

Clique avec le bouton gauche de la souris sur le bureau de poste. Tu y trouveras le facteur, à son bureau. Clique sur les objets qui se trouvent autour de lui pour voir tous les objets que contient le bureau de poste.

Sur le bureau se trouvent un livre qui te donne accès à ton album de cartes postales (là où tu mets tes cartes postales), un 'pot à crayons' qui te permet d'accéder à l'Éditeur de cartes postales (et de créer ou modifier des cartes) et une poubelle (c'est là que tu jettes les cartes dont tu n'as pas besoin).



Réception et enregistrement de cartes postales

Si tu vois une pile de cartes postales à côté du facteur, cela signifie que tu as du courrier !

Pour voir les cartes postales, clique sur la pile. Le facteur te les montrera l'une après l'autre, à mesure que tu cliques.



Clique sur le bouton "retourner" pour voir le verso d'une carte.

Tu peux mettre toutes les cartes dans ton album. Pour cela, il te suffit de cliquer sur une carte (tu verras alors ton curseur se transformer en une mini carte postale) puis de cliquer sur l'album qui se trouve sur le bureau. Cette carte sera alors classée dans ton album.



Tu peux également envoyer une carte à l'éditeur en cliquant sur le pot à crayons au lieu de cliquer sur l'album.



Tout comme tu peux placer une carte postale dans l'album, tu peux également la supprimer de ta collection. Clique sur la carte dont tu veux te débarrasser et mets-la dans la poubelle.

Album de cartes postales

C'est dans l'album de cartes postales que tu places tes cartes préférées. Elles sont classées par ordre alphabétique, en fonction des noms des expéditeurs.

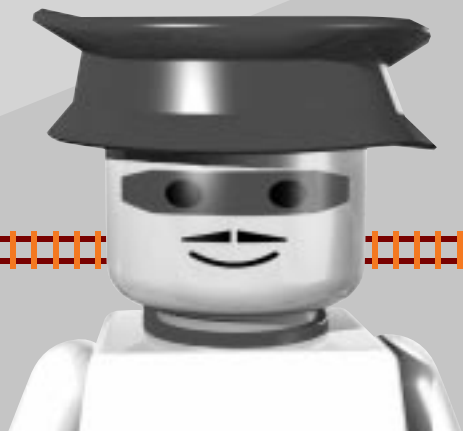
- Clique sur les petites lettres en couleurs pour sauter les pages.
- Clique sur les flèches gauche et droite pour tourner les pages.
- Clique sur l'icône "retourner" pour voir le verso de la carte.

Tu peux faire glisser les cartes sur l'éditeur ou le bureau de poste comme suit :

1. Clique sur la carte pour la ramasser. Le curseur se transforme en mini carte postale.
2. Clique à présent sur l'un des boutons pour envoyer la carte là où tu veux (poubelle, éditeur de cartes postales ou bureau de poste).

Editeur de cartes postales

L'éditeur de cartes postales te permet de créer de nouvelles cartes, de rédiger des messages, de changer les cartes existantes et d'attacher des fichiers.



Edition de cartes postales



Sur le côté gauche de l'écran se trouve un placard de tiroirs, chaque tiroir contenant une série de clip-arts (images) que tu peux coller au recto des cartes postales.

Clique sur un tiroir pour voir le clip-art qu'il contient. Le clip-art sortira sur un tapis roulant.



Pour sélectionner une image, il te suffit de cliquer dessus. Tu peux ensuite la placer n'importe où au verso de la carte postale.

Pour désélectionner une image, clique dessus avec le bouton droit de la souris. Ton curseur retrouve alors sa forme originale (celle d'une main).

Certaines images peuvent être de couleurs différentes. Pour permuter entre les couleurs, utilise les boutons situés sous le tapis roulant.

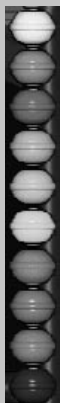


Tu peux modifier la couleur de l'arrière-plan d'une carte postale en mélangeant de la peinture. Les trois tuyaux situés au-dessus de la carte postale te permettent d'ajouter différentes quantités de peinture rouge, jaune et bleue sur l'arrière-plan.



Clique avec le bouton gauche de la souris sur un des mélangeurs de couleurs pour ajouter de la couleur et avec le bouton droit de la souris pour diminuer la couleur.

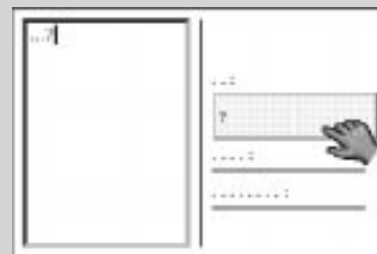
A côté des tiroirs, tu verras dix bouteilles. Chacune d'elles contient de la peinture d'une couleur différente. Clique sur une bouteille avec le bouton gauche de la souris et tu verras l'arrière-plan de la carte se remplir immédiatement de la couleur de cette bouteille.



Pour rédiger un message, coller un timbre et ajouter une adresse sur la carte, tu dois la retourner. Pour cela, clique sur l'icône "retourner".

Les timbres se trouvant sur le tapis roulant servent de décoration uniquement. Inutile d'essayer de les placer sur la carte.

Clique sur le côté gauche de la carte pour rédiger un message.



Pour adresser une carte postale, clique sur le côté droit de la carte. Tu verras s'afficher la liste de toutes les personnes auxquelles tu peux envoyer des cartes postales.

Si tu adresses la carte à 'SwapShop@WWW', tu peux l'envoyer par modem au bureau de poste de LEGO LOCO qui la transmettra à un utilisateur LOCO quelque part dans le monde ! Bientôt, tu recevras peut-être des cartes postales du monde entier ! **N'OUBLIE PAS : il te faut un modem et une connexion Internet pour envoyer ou recevoir des cartes.**



Tu peux attacher de petits fichiers aux cartes postales et les envoyer à tes amis (si tu utilises un réseau local et que tu as une connexion Internet TCP/IP directe). Clique sur le bouton trombone pour attacher un fichier.

Tu affiches ainsi un Browser (une sorte d'explorateur) de type Windows qui te permettra de chercher, dans tes lecteurs, le fichier que tu veux attacher à ta carte !

Comment poster ta carte

Ta carte est maintenant prête à être envoyée. Tu peux soit cliquer sur la boîte aux lettres soit cliquer avec le bouton gauche de la souris sur la carte postale (sur le verso ou sur le côté " DE : " du recto), puis faire glisser la carte dans la boîte aux lettres, et enfin cliquer avec le bouton gauche de la souris.

N'oublie pas que pour que tu puisses envoyer et recevoir des cartes postales, ton train postal doit d'abord aller au bureau de poste.

Modes de jeu

Un joueur

En mode Un joueur (bouton comportant un seul chef de gare à l'écran de démarrage), tu peux créer ton propre monde et aider les personnages à s'y déplacer.

En plaçant des tunnels bleus, tu peux envoyer des cartes postales à plusieurs personnages LOCO (par exemple le professeur). Un train transportant une carte postale adressée à l'un de ces personnages empruntera un tunnel bleu pour livrer ton courrier... et, avec un peu de chance, tu recevras peut-être une réponse !

Cartes postales internationales

Si tu as un modem et une connexion Internet, tu peux envoyer des cartes au hasard à d'autres utilisateurs LEGO LOCO dans le monde, en mode Un joueur. N'oublie pas que chaque train qui quitte ton ordinateur doit passer par un tunnel bleu international.

Un train transportant des cartes postales quittera ton monde et se dirigera vers l'ordinateur de tri du bureau de poste international LEGO LOCO. De là, il ira un peu partout à travers le monde. Si tu as de la chance, tu recevras peut-être une carte postale d'un autre pays !

Pour envoyer une carte postale, vérifie que ton modem est allumé et que tu es connecté à Internet. Ensuite, lance LEGO LOCO et crée ta carte. Adresse-la à "SwapShop@WWW" (dans le menu déroulant) et assure-toi que le train postal qui l'emmène emprunte un tunnel bleu.

Mode National

En mode National, neuf personnes peuvent se partager un énorme monde LEGO LOCO. Chaque personne occupe une partie de la carte nationale et construit son monde comme dans le mode Un joueur.

Ce qui est chouette en mode National, c'est que tu peux envoyer des trains, des courriers électroniques et des attachements à toutes les personnes qui participent à ta séance.

Préparation d'une séance de jeu Multijoueur.

A partir de l'écran de démarrage, sélectionne le bouton représentant deux chefs de gare.

Ensuite, tu dois choisir d'organiser une séance de jeu ou de te joindre à une séance existante. Clique sur le bouton de ton choix puis appuie sur la coche verte.



A présent, on te demande de préciser ton protocole réseau : TCP/IP ou IPX. Si tu n'es pas sûr, demande à ton administrateur réseau.

Si tu choisis d'organiser une partie, on te demandera de choisir un plan de jeu. Le nombre de joueurs pouvant participer à une séance dépend du plan choisi.

Si tu choisis de participer à une séance organisée par quelqu'un d'autre, tu verras s'afficher une liste de toutes les séances disponibles sur le côté droit de la carte. Choisis-en une.

On te demandera alors de choisir la zone que tu veux contrôler. Clique sur une zone. Tu ne peux pas choisir une zone déjà occupée par quelqu'un d'autre. Chaque fois qu'un joueur choisit une zone, son nom sera affiché sur le monde.

Clique sur la coche verte.

Durant le jeu

Lorsque tu es en mode National multijoueur (connexion par réseau local), tu peux obtenir une vue d'ensemble de toutes les cartes de la séance. Clique avec le bouton droit de la souris sur les tunnels ou les gares.



Tu verras s'afficher de petites images de la carte toute entière.

Si tu places le curseur sur les zones individuelles, tu pourras voir le nom des joueurs qui les contrôlent. Lorsque tu places ton curseur sur une zone, la partie qui lui correspond, à droite du tableau, sera mise en surbrillance.

Les trains sont représentés par des cercles en couleurs (comme ceux se trouvant à côté du nom des gens). Dans cet exemple, les trains de LEE seront affichés en rouge, ceux de MAD DAWG, en vert. Tu peux observer les trains pendant qu'ils se déplacent sur le réseau ferroviaire national.

Appuie sur le porte-documents jaune portant un bouton 'X' rouge pour retourner au bureau.

Economiseur d'écran

LEGO LOCO peut également servir d'économiseur d'écran ! Tu peux configurer ton économiseur d'écran à ton goût avant de le mettre à l'écran.

1. Clique avec le bouton droit de la souris sur le bureau de Windows.
2. Tu affiches ainsi un menu. Clique sur 'Propriétés'.
3. Clique ensuite sur Ecran de veille.
4. Fais dérouler le menu Ecran de veille et choisis LEGO LOCO.
5. Clique sur 'Paramètres'.
6. Tu vois alors s'afficher une boîte de configuration LEGO LOCO. Tu peux prendre un économiseur d'écran au hasard ou choisir ton économiseur préféré.

Cartes postales – Instructions détaillées

A Pour jouer à LOCO, en mode Un joueur, en utilisant le serveur Internet

Le programme d'installation LOCO va maintenant installer DirectX 6. Vérifie que Winsock est bien installé sur ton ordinateur (pour ce faire, installe un Browser Internet)

Connecte-toi à ton serveur Internet.

REMARQUE : ce serveur ne doit pas être protégé électroniquement.

Lance LOCO

Sélectionne Un joueur puis clique sur la coche.

Une fois LEGO LOCO lancé, ouvre le tiroir des rails du coffre à jouets et sélectionne un tunnel BLEU (à côté de lui, tu verras deux têtes). Place le tunnel à côté de l'écran LEGO LOCO.

Relie le tunnel à une voie.

Sélectionne et place un bureau de poste (ces bâtiments se trouvent dans la partie rails du coffre à jouets).

Ferme le coffre.

Clique avec le bouton droit de la souris sur le bureau de poste. Tu arrives ainsi à la fenêtre de tri postal.

Sélectionne le pot à crayons du bureau pour aller à la fenêtre de l'atelier de peinture.

Crée une carte postale et adresse-la à 'Serveur'. C'est l'adresse de connexion du serveur de cartes postales LEGO LOCO.

Prends la carte et mets-la dans la boîte aux lettres.

Clique à nouveau sur la boîte aux lettres pour aller à la fenêtre de tri postal.

Tu devrais y voir un SAC dans la partie de la fenêtre réservée au départ du courrier. Cela signifie que ton courrier attend un train.

Quitte cette fenêtre et retourne au bureau LOCO.

Crée un train "Avec Un Wagon Postal" (pour cela, clique avec le bouton droit de la souris sur un dépôt).

Assure-toi que ton train passe par le bureau de poste puis dirige-le vers le tunnel bleu que tu as placé auparavant.

Pour vérifier s'il a ramassé ta carte postale, clique à nouveau avec le bouton droit de la souris sur le bureau de poste. Le sac ne devrait plus être là.

Lorsque le train entre dans le tunnel bleu, la carte postale sera envoyée au serveur Internet.

Si le bureau LOCO n'arrive pas à contacter le serveur Internet, il placera une carte postale JAUNE dans ton bureau de poste. Ce dernier s'animerait pour attirer ton attention. Un message sur la carte postale te signalera une erreur de réseau.

Si tu arrives à contacter le serveur, tu verras un nouveau train arriver sur ton bureau par le tunnel bleu. Il transportera une carte postale renvoyée par le serveur. Dirige ce train vers le bureau de poste où tu récupéreras la carte.

Une fois sa mission accomplie, ton premier train reviendra sans aucune carte postale.

Lorsque le nouveau train quitte ton bureau par un tunnel bleu, il est supprimé.

Si tu envoies une carte postale au serveur, il t'en renverra une, si tu lui en envoies deux, il t'en renverra deux, et ainsi de suite.

B Pour jouer à LOCO, en mode Un joueur ou Multijoueur, en utilisant des cartes de Pâques.

Dans ce mode, TU N'ES PAS OBLIGE D'ÊTRE CONNECTÉ À INTERNET

Place un tunnel bleu.

Crée une carte postale.

Adresse-la à un personnage Cœuf de Pâques (le père Noël, par exemple)

Mets-la dans un train postal.

Fais passer le train par un tunnel bleu.

La réponse du père Noël devrait arriver à bord d'un nouveau train.

Envoie ce train au bureau de poste pour décharger.

Lorsque le nouveau train quitte ton bureau par un tunnel bleu, il est supprimé.

Une fois déchargé par les petits assistants du père Noël, ton premier train reviendra par le tunnel bleu.

C Pour jouer à LOCO, avec un ami, sur un réseau local IPX

Le programme d'installation LOCO va maintenant installer DirectX 6.

Lance LOCO et sélectionne le mode Multijoueur (bouton 2 personnages LEGO).

Tu verras alors apparaître deux autres boutons : - " Hôte " et " Joindre "

Si tu choisis le bouton " Hôte " (joueur qui organise la partie), l'autre joueur doit choisir le bouton " Joindre " (joueur qui se joint à la partie), et vice-versa.

Clique sur la coche pour continuer.

Si c'est la première fois que tu utilises le mode multijoueur, tu verras s'afficher un écran d'options réseau.

Sélectionne IPX.

Sélectionne OK/'Coche'.

Sur l'ordinateur de l'hôte est affiché le message " Installation du jeu en cours ".

Attends que la coche verte soit visible (le temps que le jeu se charge).

Tu peux maintenant choisir un des plans que tu veux utiliser dans la liste située à droite de la fenêtre.

Le programme sélectionne le premier plan automatiquement.

Sélectionne la zone du plan dans laquelle tu veux jouer en cliquant sur la partie centrale de l'écran.

Si ton ami est prêt à jouer, son nom apparaîtra également dans cette zone.

Clique sur la coche lorsque tu es prêt.

Sur l'ordinateur de la personne qui se joint à la partie sera affiché le message " Recherche des jeux en cours ".

Une liste des parties disponibles sera affichée sur le côté droit de l'écran. Tu seras automatiquement sélectionné pour la première partie de la liste.

Lorsque la coche verte est affichée, tu peux choisir la zone dans laquelle tu veux jouer. Tu devrais peut-être choisir de jouer dans une zone à côté de celle de ton ami.

Pour commencer la partie, clique sur la coche verte.

Remarque : si tu cliques sur la coche verte avant l'hôte et que celui-ci décide qu'il n'est pas prêt à jouer, ton ordinateur deviendra automatiquement l'ordinateur hôte.

Au bureau LEGO LOCO, tu verras des tunnels BLEUS sur certains ou sur tous les côtés de l'écran. Ces tunnels connectent d'autres joueurs à la partie et ne peuvent pas être supprimés.

Appuie sur le bouton 'P' ou sur le bouton CARTE du coffre à jouets pour voir une carte montrant tous les joueurs, leurs noms, les positions des trains et une vue réduite de leur bureau.

A l'écran carte, place ton curseur sur une autre zone pour mettre en surbrillance le nom d'un joueur et faire clignoter son train, ce qui te permettra de voir l'ensemble du plan de ce joueur.

Remarque : les zones ne contenant pas encore de joueurs sont construites, par défaut, par le programme, permettant aux trains d'y circuler.

Pour faire revenir vos trains au bureau, utilisez le bouton RAPPELER de la carte.

Lorsqu'un joueur quitte la partie, ses trains sont tous supprimés, quelles que soient leurs positions.

Pour envoyer une carte postale à un autre joueur :

1. Crée-la dans l'atelier.
2. Adresse-la au joueur (clique sur la zone A : de la carte et tu verras une liste des joueurs disponibles)
3. Si tu veux envoyer un attachement, clique sur le bouton attachement (trombone) et ajoute le fichier juste avant d'envoyer la carte.
4. Mets-la dans la boîte aux lettres.

Crée un train postal, fais-le passer par ton bureau de poste puis à travers le tunnel bleu le plus proche du joueur à qui tu as adressé la carte.

Pour recevoir une carte postale d'un autre joueur :

1. Attends que son train arrive.
2. Envoie-le à ton bureau de poste.
3. Clique avec le bouton droit de la souris sur le bureau de poste pour afficher la carte que tu as reçue.
4. Tu peux ensuite supprimer la carte ou la mettre dans ton album.
5. Si la carte est accompagnée d'un attachement (trombone sur la carte), tu peux enregistrer l'attachement en cliquant sur le trombone. Les attachements ne peuvent pas être placés dans l'album et seront supprimés des cartes si tu ne les enregistres pas.

D Pour jouer à LOCO, avec un ami, sur réseau local TCP/IP

Le programme d'installation LOCO va maintenant installer DirectX 6.

Tu dois trouver L'ADRESSE IP du joueur hôte (pour cela, utilise la commande WINIPCFG en allant à l'option EXECUTER du menu Démarrer de Windows 95).

Le joueur hôte doit sélectionner l'option réseau TCP/IP (si l'écran des options réseau n'est pas affiché, il devra sélectionner le bouton clé à molette de l'écran de jeu en réseau).

Le joueur qui se joint à la partie doit sélectionner TCP/IP et saisir l'adresse IP du joueur hôte dans la zone d'entrée IP qui est activée lorsque TCP/IP est sélectionné.

E Pour jouer à LOCO, avec un ami, en utilisant TCP/IP sur Internet

Le programme d'installation LOCO va maintenant installer DirectX 6. Vérifie que Winsock est bien installé sur ton ordinateur (pour ce faire, installe un Browser Internet)

Connecte-toi à ton serveur Internet.

REMARQUE : ce serveur ne doit pas être protégé électroniquement.

Connecte-toi à Internet avant de lancer LOCO.

Tu dois trouver L'ADRESSE IP du joueur hôte (pour cela, utilise la commande WINIPCFG en allant à l'option EXECUTER du menu Démarrer de Windows 95 ; cette adresse risque de changer chaque fois que tu te connectes à Internet).

Le joueur hôte doit sélectionner l'option réseau TCP/IP (si l'écran des options réseau n'est pas affiché, il devra sélectionner le bouton clé à molette de l'écran de jeu en réseau).

Le joueur qui se joint à la partie doit sélectionner TCP/IP et saisir l'adresse IP du joueur hôte dans la zone d'entrée IP qui est activée lorsque TCP/IP est sélectionné.

F Remarques générales

LEGO LOCO utilise DirectX 6. Ce logiciel garantit la circulation des messages sur les réseaux IPX.

LES JOUEURS UTILISANT DirectX6 DOIVENT TOUS AVOIR LA MEME VERSION.



OEUFS DE PÂQUES



LEGO LECO renferme plusieurs événements cachés que tu peux découvrir et des éléments que tu peux placer sur ton plan. Certains événements se produisent à certains moments uniquement. Quant aux autres, tu les découvriras en construisant soigneusement ton monde LEGO LOCO. Certains sont faciles à trouver. Pour les autres, il te faudra procéder par tâtonnements. Nous les avons appelés des OEUFS DE PÂQUES.

T'as vu l'arc-en-ciel ? Et le monstre du Loch Ness ou le super chef de gare ?

As-tu trouvé plus d'œufs de Pâques que tes amis ?

Ce serait chouette si tu pouvais nous faire part de toutes tes découvertes en nous envoyant une carte postale, à LEGO ! (Consulte le chapitre Cartes postales internationales, dans ce manuel).

Essaie de visiter notre site Web LEGO à l'adresse <http://www.lego.com/>.

Crédits

LEGO MEDIA INTERNATIONAL

Producteur	Rob Smith
Directeur de la localisation	Cara McMullan
Directeur Assurance Qualité	Tony Miller
Testeurs	Josh Collins, Scott Mackintosh, Tom Gillo, Dave Upchurch, Cara McMullan, Rob Smith, Michelle Richmond, Paul Wilson
Animations vidéo	Full Fat Productions

INTELLIGENT GAMES

Producteur	Kevin Shrapnell
Chef d'équipe /	
Artiste graphiste principal	Dee Jarvis
Producteur adjoint	Lee Morse
Programmeur réseau	Simon Evers
Programmeur	Suzanne Maddison
Programmeur	Bruce Heather
Programmeur	Daniel Wheeler
Artiste graphiste	Kees Gajentaan
Directeur Assurance Qualité	Dan Baillie
Testeur principal	Malcolm Lamant
Remerciements :	Laurence Scotford, Mark Livingstone, Caroline, Stu, Rob, Thomas, Gilles, Hanne

Copyright

Intelligent Games 1998. Tous droits réservés

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants; vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Eviter de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.