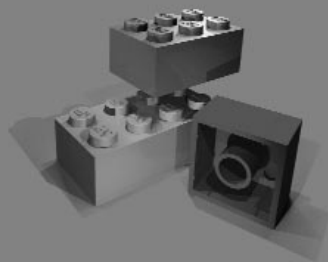


constructive™



LOCO™



Manual de instrucciones

Contenido

- 3 Te doy la bienvenida
- 4 Cómo instalar LEGO LOCO
- 5 Cómo empezar
- 6 Cómo jugar a LEGO LOCO
 - La caja de los juguetes
 - Las bandejas
 - La goma
 - Cargar / Guardar
 - Cómo crear trenes
 - Cómo modificar palancas de cambio y agujas
 - Los recuadros de aumento
 - La lupa
 - Cómo recoger muñecos
 - Cómo dar órdenes a los muñecos – Modalidad de órdenes
- 16 Las postales
 - Correos
 - Cómo recibir y guardar postales
 - El álbum de postales
 - El editor de postales
- 22 Modalidades de juego
 - Un solo jugador
 - Postales internacionales
 - Modalidad nacional
 - El protector de pantalla
 - Postales: Instrucciones detalladas
- 34 Huevos de Pascua
- 35 Ficha técnica
- 35 Derechos de autor
- 35 Advertencia sobre epilepsia



Te doy la bienvenida

¡Hola! ¡Te doy la bienvenida a LEGO LOCO! Soy el jefe de la estación y soy responsable de que todos los trenes LEGO circulan con puntualidad y que los muñecos pasajeros están satisfechos con el servicio.



Como aprendiz de jefe de estación, tendrás que diseñar las vías y construir un mundo LEGO muy ajetreado. Y para ayudarte, aquí tienes esta guía de LEGO LOCO, ¿guay, a que sí?



Con LEGO LOCO podrás construir y hacer funcionar el mejor sistema de ferrocarril que puedas imaginar. ¡Todo en tu ordenador! Podrás crear tus propias vías y ciudades con muchísimos objetos diferentes de LEGO... ¡e incluso verás cómo cobran vida!

Las palancas de cambio y las agujas te permitirán controlar todos tus trenes fácilmente mientras se desplazan de estación a estación. Y en las ciudades que construyas, podrás colocar los muñecos donde quieras. Tu creación crecerá y crecerá según vayas añadiendo cosas. ¡Ah! ¡Y hay un montón de sorpresas que irás descubriendo a la vez que encuentras nuevos y alucinantes elementos secretos!



Cómo instalar LEGO LOCO

Antes de poder jugar a LEGO LOCO, tendrás que copiar algunas cosas del CD en tu ordenador, pero no te preocupes, verás que fácil te lo hemos puesto...

Ejecución automática: Una vez que Windows 95 se haya iniciado, introduce el CD-ROM de LEGO LOCO. Así, el programa de instalación debería empezar a funcionar automáticamente. Se te preguntarán algunas cosillas sobre cómo prefieres que se realicen las copias de archivos pero, si pulsas el botón "SIGUIENTE", el programa responderá por ti. En unos momentos, tendrás en tu ordenador todo lo que necesitas para jugar a LEGO LOCO.

También es necesario disponer de DirectX. Si no sabes con seguridad si lo tienes instalado, es mejor que respondas "SÍ" cuando el programa de instalación te pregunte si quieres instalarlo.

Puede que, en algunas ocasiones, el programa de instalación no empiece a funcionar automáticamente. Si es así, sigue estos pasos para hacer que arranque:

- En el escritorio de Windows 95, pulsa dos veces sobre el icono de "Mi PC" con el botón izquierdo del ratón. Así aparecerá una ventana en pantalla donde verás todas las unidades que tiene tu ordenador, entre las que se incluye la unidad de CD-ROM.
- Pulsa sobre el icono de la unidad de CD con el botón derecho del ratón (normalmente es la unidad "D", pero puede que en tu ordenador sea diferente). Después aparecerá una lista de opciones (consulta el manual de instrucciones de Windows 95). Elige la opción "EXPLORAR".
- Una vez que hayas pulsado sobre "EXPLORAR", aparecerá una ventana mostrando el contenido del CD. Con el botón izquierdo del ratón, pulsa dos veces sobre el icono de SETUP.EXE.



Cómo empezar

Tara que LEGO LOCO arranque, pulsa sobre "INICIO" en el rincón inferior izquierdo de la pantalla. Ahora lleva el cursor hasta "PROGRAMAS", luego hasta "LEGO Media" y, por último, pulsa sobre "LEGO LOCO".

Una vez que empiece el juego, verás una secuencia de vídeo introductoria. Pulsa cualquier tecla del teclado o cualquier botón del ratón para acceder al mundo de LEGO LOCO. Y ahora verás la pantalla de inicio del juego.



Si pulsas sobre el dibujo de un jefe de estación, y luego confirmas tu elección pulsando la señal de aprobación, accederás a la modalidad para un solo jugador.



Si pulsas el dibujo de dos jefes de estación, accederás a la modalidad para varios jugadores. Para más detalles sobre esta modalidad, consulta la sección 6) Modalidad nacional



Si pulsas el botón de la puerta que hay en esta pantalla, podrás salir de LOCO.

Una vez que hayas elegido la modalidad que prefieras y hayas pulsado la señal de aprobación, LOCO se cargará en unos instantes. Cuando la barra de progreso haya dejado de moverse, LOCO habrá terminado de cargarse. Pulsa cualquier tecla o cualquier botón del ratón para que se cargue un plano del mundo ya diseñado (¡si quieres, puedes modificarlo!)

Cómo jugar a LEGO LOCO

En LEGO LOCO hay dos “modos”. Cuando la caja de los juguetes está abierta, LOCO está en modo de “Edición”. Con él podrás mover, colocar o eliminar cosas y modificar el plano en pantalla. Cuando la caja de los juguetes está cerrada, LOCO está en modo de “Juego”. El plano que hayas creado cobrará vida y podrás jugar con todas las cosas guays de tu nuevo mundo.

La caja de los juguetes



La caja de los juguetes LEGO se encuentra en la parte superior izquierda de la pantalla. En ella encontrarás todo lo que necesitas para crear tu mundo.



Para recoger la caja y moverla por la pantalla, pulsa sobre el asa azul con el botón izquierdo del ratón. Para soltarla, sólo tienes que pulsar otra vez.



Si quieres abrir la caja de los juguetes, pulsa sobre ella con el botón izquierdo del ratón.



Dentro de la caja de los juguetes, encontrarás varios botones. Los que se encuentran en la parte superior te permitirán acceder a todo lo que necesitas para construir tu plano. Si pulsas sobre uno de estos botones con el botón izquierdo (edificios, paisaje, vías), se abrirá una bandeja con todas las cosas de ese tipo que puedes utilizar.

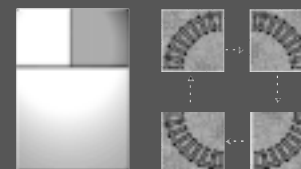
Las bandejas



Para colocar una de estas piezas, pulsa sobre ella para cogerla y llevarla donde quieras. ¡Cuando hayas elegido el lugar donde quieras colocarla, no tienes más que volver a pulsar!

NOTA: Los túneles sólo pueden colocarse por los bordes de la pantalla.

Utiliza el botón derecho del ratón para girar las piezas.



La goma

¡Con la goma puedes eliminar todas las cosas que no te gusten!





Cargar / Guardar



Pulsa sobre el botón del disquete para cargar o guardar el plano con que estés jugando.

A continuación, verás lo siguiente:



Este botón te servirá para guardar el plano.



Y éste te permitirá cargar un plano con el que ya hayas jugado otras veces.

Para guardar un plano, teclea el nombre que quieras darle y pulsa el botón del disquete una vez más.



Bomba. ¡Con ella acabarás con todos los elementos de la pantalla!



Deshacer. Con esta flecha azul, podrás ir deshaciendo todos los cambios que hayas hecho desde la última vez que abriste la caja de los juguetes.



Eliminar automáticamente. Al pulsar el botón del bulldozer, podrás colocar un elemento sobre otro (con lo que este último se borra automáticamente).



Cambiar tamaño. Al pulsar el botón de la carpeta amarilla, el juego pasará a modalidad de ventana. (NOTA: Este botón está desactivado en la modalidad de restricción.)



Encender/Apagar sonido (botón del altavoz)



El botón de la **interrogación** te llevará a las lecciones prácticas del juego.

Cómo crear trenes

Hay varios edificios que tendrás que colocar en el plano antes de poder jugar con algunas partes del mundo. ¡Uno de ellos es la estación, donde podrás construir y modificar trenes!



Para poder jugar con el plano, la caja de los juguetes debe estar cerrada. Si no es así, el tren y los muñecos LEGO desaparecerán. ¡Cierra la caja para que el mundo cobre vida!

Debes crear tus trenes en la estación. Hay dos formas de hacerlo: puedes pulsar sobre una estación con el botón izquierdo del ratón para crear un tren con una máquina y unos vagones seleccionados al azar, o...

Puedes pulsar sobre la estación con el botón derecho para acceder al recuadro de aumento (para más información sobre recuadros de aumento, consulta la sección correspondiente incluida más adelante).



El botón de la goma te permitirá eliminar trenes del mundo. ¡Pero para poder borrar un tren, tiene que estar colocado en la estación!

Con el botón azul puedes modificar los vagones del tren. ¡Y también en este caso, para poder editarlo, el tren debe encontrarse en la estación!

El botón verde te llevará a una pantalla donde podrás crear un tren completamente nuevo.



Hay dos modos de crear un tren:

puedes usar la palanca azul para crear uno al azar o...

puedes utilizar las flechas que señalan hacia arriba y hacia abajo para elegir una máquina o unos vagones específicos.

Si pulsas sobre un tren con el botón derecho del ratón, aparecerá su recuadro de aumento (consulta la sección sobre recuadros de aumento, incluida más adelante).



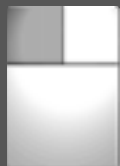
El recuadro de aumento contiene el control de la velocidad, igual que en los trenes LEGO de verdad. Los botones de las flechas rojas que hay debajo sirven para controlar la velocidad de los trenes. Con ellos, o pulsando sobre el gran controlador amarillo, puedes parar, arrancar, dar marcha atrás y cambiar la velocidad de los trenes.

Si pulsas sobre el signo de interrogación, aparecerá una lista con los nombres de los viajeros a bordo del tren.

El recuadro que hay en la parte superior muestra el nombre del tren. Puedes ponerle el nombre que quieras; éste se llama Choochoo 1.

Cómo modificar palancas de cambio y agujas

Cuando quieras cambiar una señal, pulsa sobre ella con el botón izquierdo del ratón. Las señales rojas hacen que el tren se pare, las verdes le permiten continuar, y las azules hacen que el tren vaya en dirección contraria.



= ¡ALTO!



= ¡ADELANTE!



= ¡MARCHA ATRÁS!

Cuando quieras abrir o cerrar una aguja, no tienes más que pulsar sobre ella. ¡Con las palancas de cambio y las agujas puedes hacer que tu tren vaya donde tú quieras!



Los recuadros de aumento

En LEGO LOCO, hay muchas cosas diferentes que tienen recuadros de aumento especiales. ¡Ya verás, ya verás, con estos recuadros podrás hacer muchas cosas guays!

Si pulsas sobre un objeto con el botón derecho del ratón, aparecerá un recuadro de aumento.

¡Prueba, prueba, a ver qué encuentras!

La lupa

Si pulsas sobre la gente, averiguarás cosas sobre ellos.



Pulsando sobre el signo de interrogación azul, podrás ver sus nombres y retratos. ¡Hasta puedes cambiarles de nombre! Pulsa X para cerrar la lupa.



Los demás elementos (edificios, paisaje, trenes, etc.) tienen sus propios recuadros de aumento.

Cómo recoger muñecos

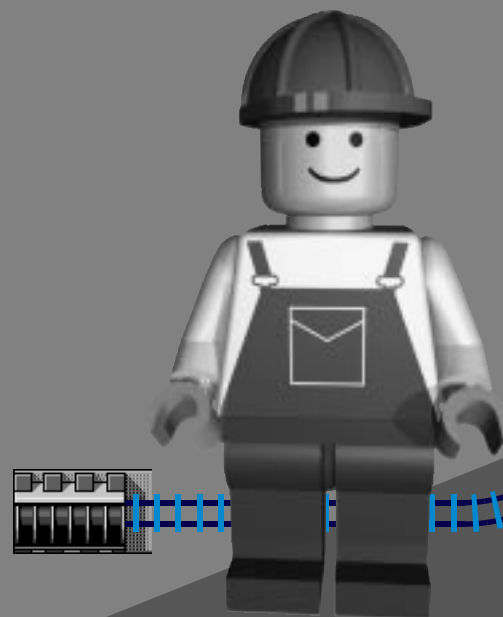
Puedes recoger un muñeco manteniendo pulsado sobre él el botón izquierdo del ratón. Cuando hayas decidido dónde colocarlo, suelta el botón para dejarlo ahí.

Cómo dar órdenes a los muñecos – Modalidad de órdenes

Puedes ordenar a los muñecos que vayan a cualquier lugar del plano que quieras. Para ello, pulsa una sola vez sobre el muñeco que quieras con el botón izquierdo del ratón. Una chispa te indicará que el muñeco está esperando tus órdenes, y el dedo de tu cursor en forma de mano se convertirá en una flecha.

Pulsa sobre el lugar de la pantalla donde quieras que vaya tu muñeco, y éste intentará llegar hasta allí.

Pulsa sobre cualquier lugar de la pantalla donde quieras que tu muñeco vaya de visita. No olvides que estos muñecos prefieren caminar por las calles propiamente dichas.



Las postales

Para poder enviar una postal, necesitas disponer de una oficina de correos en funcionamiento. Hay dos tipos de correo:

- Correo a través de Internet (con el que puedes comunicarte con tus amigos y otros aficionados que estén jugando a LEGO LOCO). Para más detalles, consulta la sección "Postales internacionales" en la página 22.
- Correo misterioso. Puedes utilizarlo para comunicarte con Santa, Nessita, el alcalde, etc.

Aunque no necesitas estar conectado a Internet para poder enviar y recibir postales misteriosas, para utilizar ambos tipos de correo necesitas tener una ruta de correo en funcionamiento en tu plano de LEGO LOCO.

Para poder enviar correo, debes colocar una oficina de correos en un tramo del ferrocarril. ¡Y los trenes que incluyan un vagón de correo deben ir de la oficina de correos a un túnel!

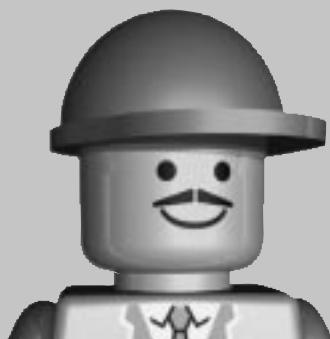
Correos



La oficina de correos contiene todo lo que necesitas para escribir, diseñar, almacenar y enviar postales a tus amigos.

Pulsa sobre la oficina de correos con el botón izquierdo del ratón. ¡El cartero te está esperando en su mesa! Pulsa sobre los objetos que hay a su alrededor para conseguir todas esas cosas relacionadas con la oficina de correos.

En la mesa hay un libro que te permitirá acceder al álbum de las postales (donde podrás guardar las tuyas), un bote de lápices que te llevará al editor de postales (para crear o editar postales) y una papelera (donde puedes tirar las postales que no quieras).



Cómo recibir y guardar postales

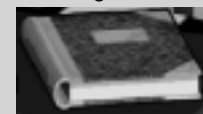
¡Un montón de postales cerca del cartero te indicará que has recibido correo de alguien!

Pulsa sobre el montón de postales para verlas. Según vayas pulsando, el cartero te las irá enseñando una a una.



Para ver la parte posterior de cada postal, donde se encuentra el texto, pulsa el botón de cambio de cara.

Puedes guardar todas las postales que quieras en el álbum. Pulsa sobre la que quieras y tu cursor se convertirá en una postal en miniatura. Después sólo tienes que pulsar sobre el álbum que hay en la mesa, y la postal quedará guardada en él.



Del mismo modo, puedes enviar una postal al editor: en vez de pulsar sobre el álbum, pulsa sobre el bote de los lápices.



Al igual que puedes colocar las postales en el álbum, también puedes eliminarlas. Pulsa sobre la que quieras tirar y arrástrala hasta el cubo de la basura.

El álbum de postales

En este álbum puedes guardar tus postales favoritas. Están archivadas por orden alfabético bajo el nombre del remitente.

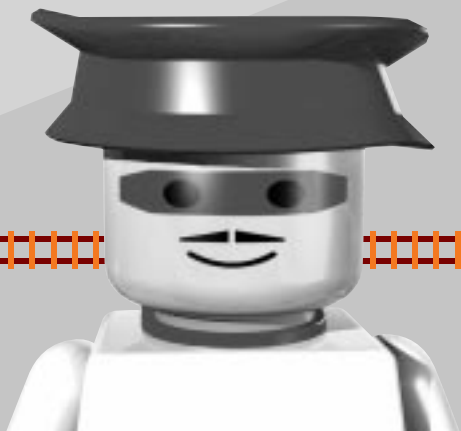
- Pulsa sobre las fichas alfabéticas de colores para saltarte las páginas que quieras.
- Pulsa sobre las flechas que señalan hacia la izquierda y hacia la derecha para pasar las páginas.
- Pulsa sobre el icono de cambio de cara para ver la parte de atrás de las postales.

Puedes arrastrar las postales hasta el editor o hasta la oficina de correos siguiendo los pasos de costumbre:

1. Pulsa sobre la postal para recogerla y el cursor se convertirá en una postal en miniatura.
2. Después pulsa sobre cualquier botón para enviar la postal a su destino (por ejemplo, al cubo de la basura, al editor de postales o a la oficina de correos).

El editor de postales

Con el editor puedes crear postales nuevas, escribir mensajes, modificar postales existentes y adjuntar archivos.



Cómo editar postales



A la izquierda de la pantalla verás unos cajones. Cada uno de ellos contiene una serie de elementos que pueden colocarse en la parte delantera de la postal.

Pulsa sobre un cajón para ver su contenido. Los elementos irán desplazándose por la pantalla sobre una cinta transportadora.



Para seleccionar un elemento, sólo tienes que pulsar sobre él, y podrás colocarlo en cualquier lugar de la parte delantera de la postal.

Cuando quieras cancelar la selección de cualquier elemento, pulsa sobre él con el botón derecho del ratón y el cursor volverá a tomar la forma de mano.

Algunos elementos son de diferentes colores. Los botones que hay debajo de la cinta transportadora te permiten cambiar de color y acceder a otros elementos.



También puedes cambiar el color del fondo de las postales mezclando pintura. Las tres tuberías que cuelgan por encima de la postal sirven para mezclar diferentes cantidades de pintura roja, amarilla y azul.



Pulsando sobre las tuberías con el botón izquierdo del ratón puedes hacer que aumente el color correspondiente. Si, por el contrario, utilizas el botón derecho, la cantidad de color disminuirá.

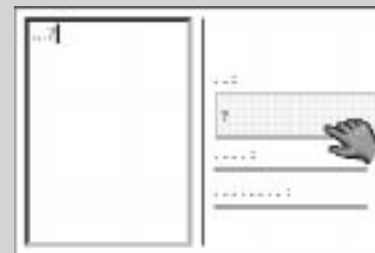
Junto a los cajones, hay diez contenedores. Éstos contienen algunos colores predeterminados. Pulsa sobre uno de ellos con el botón izquierdo del ratón, para que el fondo de la postal cambie al color correspondiente



Para escribir un mensaje, ponerle un sello y escribir la dirección de la postal, primero debes darle la vuelta. Pulsa sobre el icono de cambio de cara.

Los sellos que hay en la cinta transportadora sirven sólo de decoración, es decir, no necesitas pegar uno en tus postales para que funcionen.

Pulsa sobre la mitad izquierda de la postal para escribir un mensaje.



Pulsa sobre la mitad derecha de la postal para poner la dirección. Aparecerá una lista de las personas a las que puedes enviársela.

Si envías una postal a "SwapShop@WWW", puedes mandarla por medio de módem a la oficina de correos de LEGO LOCO, desde donde se la enviarán a otro aficionado a LOCO, que podría vivir en cualquier parte del mundo. ¡Puede que muy pronto empieces a recibir postales de todos los puntos del planeta! **IMPORTANTE: Para poder utilizar esta opción, debes tener un módem y disponer de conexión a Internet.**



Es posible adjuntar archivos pequeños a las postales. ¡Para que puedas enviárselos a tus amigos! (Solamente utilizando una LAN y una conexión TCP/IP a Internet). Cuando quieras adjuntar un archivo, pulsa sobre el botón del clip.

Entonces se abrirá una ventana de examinar al estilo de Windows, que te permitirá explorar las unidades de tu ordenador en busca del archivo que quieras adjuntar.

Cómo enviar tus postales

En cuanto le hayas puesto la dirección a la postal (ver arriba), ya puedes enviarla. Pulsa sobre el buzón o sobre la postal con el botón izquierdo (sobre la parte del dibujo, o en el espacio donde pone "De" en la parte posterior), arrastra el cursor en forma de postal hasta el buzón y pulsa sobre él con el botón izquierdo.

Recuerda que si quieres enviar o recibir postales, necesitas que un tren que contenga un vagón de correo pase por la oficina de correos.

Modalidades de juego

Un solo jugador

En la modalidad para un solo jugador (escogiendo el botón de un solo jefe de estación en la pantalla de inicio), podrás crear tu propio plano y ayudar a tus muñecos a desplazarse por el mundo.

Colocando túneles azules, puedes enviar postales a varios personajes de LOCO (como, por ejemplo, al profesor). Cuando un tren lleve una postal dirigida a uno de estos personajes, atravesará el túnel azul y se la entregará. ¡Quién sabe, a lo mejor te envían una respuesta enseguida!

Postales internacionales

Si tienes un módem y estás conectado a Internet, en esta modalidad puedes enviar postales al azar a otros aficionados a LEGO LOCO de todo el mundo. No olvides que para que un tren pueda desplazarse fuera de tu ordenador, tendrás que haber colocado un túnel azul internacional.

Los trenes que lleven postales internacionales saldrán del plano que hayas creado y se dirigirán a la oficina de correos internacional, desde donde podrán viajar hasta cualquier otro punto del planeta. ¡Con un poco de suerte, recibirás postales de otros países!

Cuando vayas a enviar una postal, asegúrate que el módem está encendido y que el acceso a Internet está abierto. Después, acude a LEGO LOCO y diseña tu postal. Ponle la dirección 'SwapShop@WWW' (incluida en la lista desplegable) y asegúrate de que el tren que se la lleva atraviesa un túnel azul.

Modalidad nacional

En esta modalidad, hasta un máximo de nueve personas pueden conectar a un mismo plano enorme de LEGO. Cada individuo puede tomar el control de una parte determinada del mapa nacional, y puede construir planos como de costumbre.

Lo más chachi de la modalidad nacional es que puedes enviar trenes, mensajes electrónicos y archivos adjuntos a cualquier otra persona que esté conectada a tu partida.

Cómo empezar una partida para varios jugadores

En la pantalla de inicio del juego, escoge el botón con los dos jefes de estación.

Entonces tendrás que elegir entre organizar una partida o unirse a otra que ya esté en marcha. Pulsa sobre el botón apropiado y luego pulsa la señal de aprobación verde para continuar.



Después se te preguntará qué protocolo de red necesitas: TCP/IP o IPX. Si no estás seguro, acude a tu administrador de red.

Si vas a organizar una partida, se te pedirá que elijas un plano. Cada plano es para un número diferente de jugadores.

Si, por el contrario, vas a unirse a una partida, aparecerá una lista de las que están disponibles a la derecha del mapa. Selecciona una de ellas.

A continuación, se te pedirá que escojas la sección que quieres controlar: simplemente pulsa sobre ella. No podrás elegir una zona que ya haya sido seleccionada por otro jugador. Los nombres de los participantes irán apareciendo en el plano según vayan eligiéndose las zonas.

Por último, pulsa la señal de aprobación verde para continuar.

Durante la partida

Cuando estés jugando en la modalidad nacional para varios jugadores (conectados a través de una LAN), podrás ver una vista global del mapa con todos los planos de la partida. Utilizando el botón derecho del ratón, pulsa sobre los túneles o las estaciones.



Entonces accederás a una pantalla con imágenes en miniatura de todo el plano.

Si colocas el cursor sobre cada una de las zonas individuales, podrás ver quién es el propietario. Según vayas recorriendo cada zona, irán destacándose las áreas correspondientes a la derecha del mapa.

Los trenes aparecen representados por círculos de colores (iguales que los que se encuentran junto a los nombres de los jugadores). En este caso, los trenes de uno de los jugadores serán rojos, mientras que los del otro serán verdes. Si quieres, puedes observar cómo se desplazan los trenes por la red de ferrocarril nacional.

Para regresar a tu escritorio, pulsa sobre el maletín amarillo con el botón 'X' rojo.

El protector de pantalla

¡También puedes usar LEGO LOCO como protector de pantalla! Puedes diseñar tus propios planos para que formen parte del protector de pantalla de tu ordenador.

1. Desde Windows, pulsa sobre el escritorio con el botón derecho del ratón.
2. Entonces aparecerá un menú, en el que debes elegir "Propiedades".
3. Dentro de "Propiedades", elige la ficha "Protector de pantalla".
4. En esta página hay una lista desplegable: elige LEGO LOCO.
5. Pulsa sobre el botón "Configuración".
6. Así accederás al cuadro de configuración de LEGO LOCO. Puedes elegir que el plano utilizado en el protector de pantalla sea seleccionado al azar o, si lo prefieres, puedes escoger tu favorito.

Postales — Instrucciones detalladas

A Para jugar a LOCO, en la modalidad de un solo jugador, utilizando un servidor de Internet

El programa de instalación de LOCO instalará la versión apropiada de DirectX 6 en tu ordenador. Asegúrate de que tienes Winsock instalado (esto se consigue instalando un explorador de Internet).

Realiza la conexión con tu proveedor de Internet.

NOTA: La conexión a Internet debe ser directa (no realizada a través de otro ordenador).

Arranca LOCO.

Selecciona la modalidad para un solo jugador y pulsa la señal de aprobación.

Una vez que LEGO LOCO esté en marcha, abre la bandeja de las vías de la caja de los juguetes y selecciona un túnel AZUL (que tiene un dibujo de dos cabezas junto a él). Coloca el túnel al lado de la pantalla de LEGO LOCO.

Conecta el túnel a la vía.

Selecciona y coloca una oficina de correos (que encontrarás en la sección de las vías de la caja de los juguetes).

Cierra la caja de los juguetes.

Pulsa sobre correos con el botón derecho para acceder a la ventanilla de correos.

Selecciona el bote de los lápices que hay en la mesa para acceder a la ventana de la fábrica de pintura.

Crea una postal y envíase la a "Cualquiera", pues ésta es la dirección que sirve para establecer conexión con el servidor de postales de LEGO LOCO.

Coge la postal y métela en el buzón.

Pulsa otra vez sobre el buzón para volver a la ventana de correos.

En la parte de la ventana donde se almacena el correo saliente, debería haber una SACA, lo que significa que tu postal está esperando a que llegue un tren.

Acude al escritorio de LOCO.

Crea un tren "con un vagón de correo" (para hacerlo sólo tienes que pulsar sobre una estación con el botón derecho del ratón).

Asegúrate de que el tren pasa por tu oficina de correos y luego dirígelo hacia el túnel azul que has colocado antes.

Si quieres comprobar que ha recogido tu postal, pulsa sobre la oficina de correos una vez más con el botón derecho: la saca debería haber desaparecido.

En cuanto el tren entre en el túnel azul, la postal será enviada al servidor de Internet para su procesamiento.

Si el escritorio de LOCO no puede establecer conexión con el servidor de Internet, colocará una postal AMARILLA en tu oficina de correos, que cobrará vida para atraer tu atención. El texto de la postal te indicará que se ha producido un error de red.

Si la conexión se ha llevado a cabo con éxito, aparecerá otro tren en tu escritorio. Atravesará el túnel azul y te entregará una postal de contestación. Dirígelo hacia tu oficina de correos para poder descargar la postal.

El tren que tú enviaste regresará en cualquier momento sin ninguna postal a bordo.

Cuando el nuevo tren salga de tu escritorio a través de un túnel azul, desaparecerá.

Si envías una postal al servidor, recibirás una; si envías dos, te devolverá dos; si envías tres, tres, etc.

B Para jugar a LOCO, en la modalidad para uno o varios jugadores, utilizando postales de Pascua

Para utilizar esta modalidad **NO NECESITAS ESTAR CONECTADO A INTERNET.**

Coloca un túnel azul.

Crea una postal.

Envíasela a un personaje de huevo de Pascua (por ejemplo, a Santa).

Cárgala en un tren que tenga un vagón de correo.

Haz que el tren pase por un túnel azul.

En unos instantes, debería aparecer un tren nuevo con la respuesta de Santa.

Dirige este tren hacia la oficina de correos para que descargue la postal.

En cuanto el tren salga de tu escritorio a través de un túnel azul, desaparecerá.

El tren que tú enviaste regresará por el túnel azul una vez que haya descargado a los pequeños ayudantes de Santa.

C Para jugar a LOCO, con un amigo, a través de una LAN IPX

El programa de instalación de LOCO instalará DirectX 6 en tu ordenador.

Arranca LOCO y selecciona la modalidad de varios jugadores (el botón con dos muñecos LEGO).

Una vez hecho esto, aparecerán dos botones adicionales: uno para el organizador de la partida y otro para el que se una a ella.

Ahora hay que decidir qué jugador va a organizar la partida.

El que vaya a organizar la partida debe pulsar el botón del organizador, mientras que el otro tiene que seleccionar el botón de unirse a la partida.

Pulsa sobre la señal de aprobación para continuar.

Si ésta es la primera vez que utilizas la modalidad para varios jugadores, aparecerá una ventana con las opciones de red.

Selecciona "IPX".

Pulsa la señal de aprobación.

En el ordenador del jugador organizador, aparecerá la pantalla que indica que el "programa está organizando una partida".

Espera a que se vea la señal de aprobación verde (que indica que la configuración se llevará a cabo automáticamente).

Entonces tendréis que seleccionar el plano que queráis utilizar de la lista que hay a la derecha de la ventana.

Por defecto, el programa selecciona el primer plano automáticamente.

Selecciona la zona del plano en la que quieras jugar pulsando sobre el área central de la pantalla.

Cuando tu amigo realice su selección, también verás su nombre en la pantalla.

Cuando esté todo listo para continuar, pulsa la señal de aprobación verde.

En el ordenador del jugador que se haya unido a la partida, aparecerá la pantalla que indica que “el programa está buscando partidas”.

A la derecha de la pantalla aparecerá una lista de partidas disponibles y, automáticamente, pasarás a formar parte de la primera.

Cuando aparezca la señal de aprobación verde, puedes seleccionar la zona del plano en la que quieras jugar. Puede ser buena idea que elijas una zona que se encuentre junto a la que haya seleccionado tu amigo.

Cuando esté todo listo para continuar, selecciona la señal de aprobación verde.

Nota: Si seleccionas la señal de aprobación verde antes de que lo haga el organizador de la partida, y éste decide no continuar, tu ordenador pasará automáticamente a ser el que la organice.

Cuando aparezca el escritorio de LEGO LOCO, verás túneles AZULES en alguno o en todos los lados del plano. No podrás borrar estos túneles, pues representan la conexión con otros jugadores.

Pulsa “P” o utiliza el botón del MAPA en la caja de los juguetes para ver un mapa con todos los jugadores, sus nombres, las posiciones de los trenes y una vista reducida del escritorio.

En la pantalla del mapa, si mueves el cursor sobre las zonas de otros jugadores, se destacarán sus nombres y se iluminarán sus trenes, mostrándote dónde se encuentran exactamente en el plano global.

Nota: Las zonas que no están ocupadas por ningún jugador adoptan planos por defecto y los trenes pueden desplazarse por ellas sin ningún problema.

Para que tus trenes regresen a tu escritorio, utiliza el botón de LLAMAR al tren que hay en la ventana del mapa.

Cuando un jugador abandone la partida, todos sus trenes desaparecerán automáticamente, independientemente de dónde se encuentren.

Para enviar una postal a otro jugador:

1. Crea la postal en la fábrica de pintura.
2. Ponle la dirección (pulsa sobre “PARA” y aparecerá una lista de jugadores disponibles).
3. Si quieres enviar un archivo adjunto, pulsa el botón del clip y añade el archivo justo antes de enviar la postal.
4. Mete la postal en el buzón.

Crea un tren con un vagón de correo, dirígelo hacia tu oficina de correos, y haz que pase por el túnel que se encuentre más cerca del jugador al que le hayas enviado la postal.

Para recibir una postal de otro jugador:

1. Espera a que llegue su tren.
2. Dirígelo hacia tu oficina de correos.
3. Pulsa sobre ella con el botón derecho del ratón y aparecerá la postal.
4. Después puedes tirar la postal a la basura o guardarla en tu álbum.
5. Si la postal tiene un archivo adjunto (representado por un clip), puedes guardarlo pulsando sobre el clip. No olvides que los archivos adjuntos no se pueden almacenar en el álbum, y quedarán eliminados automáticamente de las postales si no los guardas mientras te encuentras en la oficina de correos.

D Para jugar a LOCO, con un amigo, a través de una LAN TCP/IP

El programa de instalación de LOCO instalará DirectX 6 en tu ordenador.

Averigua la DIRECCIÓN IP del jugador que está organizando la partida (para ello puedes utilizar el comando WINIPCFG desde la opción “EJECUTAR” situada en el menú “Inicio” de Win95).

El organizador de la partida debe seleccionar la opción de red “TCP/IP” (si la pantalla de opciones de red no aparece, selecciona el botón de la llave inglesa en la pantalla que sirve para unirse/organizar una partida en red).

El jugador QUE SE UNE a la partida debe seleccionar “TCP/IP” e introducir la dirección IP del organizador (ésta aparece en pantalla al seleccionar “TCP/IP”).

E Para jugar a LOCO, con un amigo, utilizando una conexión TCP/IP en Internet

El programa de instalación de LOCO instalará DirectX 6 en tu ordenador. Asegúrate de que tienes Winsock instalado (esto se consigue instalando un explorador de Internet).

Realiza la conexión con tu proveedor de Internet.

NOTA: La conexión a Internet debe ser directa (no realizada a través de otro ordenador).

Conecta a Internet antes de arrancar LOCO.

Averigua la DIRECCIÓN IP del jugador que está organizando la partida (para ello puedes utilizar el comando WINIPCFG desde la opción “EJECUTAR”, situada en el menú “Inicio” de Win95).

No olvides que esta dirección puede ser diferente cada vez que conectes a Internet).

El organizador de la partida debe seleccionar la opción de red “TCP/IP” (si la pantalla de opciones de red no aparece, selecciona el botón de la llave inglesa en la pantalla que sirve para unirse/organizar una partida en red).

El jugador QUE SE UNE a la partida debe seleccionar “TCP/IP” e introducir la dirección IP del organizador (ésta aparece en pantalla al seleccionar “TCP/IP”).

F Notas generales

LOCO utiliza DirectX 6, lo que garantiza un funcionamiento óptimo de la opción de intercambio de mensajes a través de redes IPX.

Para poder utilizar DirectX 6, TODOS LOS JUGADORES DEBEN DISPONER DE LA MISMA VERSIÓN.



Huevos de Pascua



En LEGO LOCO, hay muchas acciones especiales escondidas que puedes descubrir y muchas cosas que puedes colocar en tus planos. Algunas de estas acciones sólo ocurrirán en determinados momentos, y otras sólo podrás descubrirlas al ir construyendo el mundo de LEGO LOCO cuidadosamente. Muchas de ellas son fáciles de encontrar, pero para poder descubrir otras tendrás que experimentar bastante. A todas estas cosas las hemos llamado "HUEVOS DE PASCUA".

¿Has visto el arco iris? ¿Y qué te parece el monstruo del Lago Ness? ¿Y el súper jefe de estación?

¿Has encontrado más huevos de Pascua que tus amigos?

¿Por qué no nos envías una postal a LEGO contándonos todo lo que has descubierto? (Consulta la sección titulada "Postales internacionales" incluida en este manual.)

Y también puedes visitar nuestro sitio web en <http://www.lego.com/>.

Ficha técnica

LEGO MEDIA INTERNATIONAL

Producción

Rob Smith

Dirección de localización

Cara McMullan

Dirección de garantía de calidad

Tony Miller

Pruebas de garantía de calidad

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

Producción del vídeo

Full Fat Productions

INTELLIGENT GAMES

Producción

Kevin Shrapnell

Responsable de equipo / Artista principal

Dee Jarvis

Ayudante de producción

Lee Morse

Programación de red

Simon Evers

Programación

Suzanne Maddison

Programación

Bruce Heather

Programación

Daniel Wheeler

Artista

Kees Gajentaan

Dirección de garantía de calidad

Dan Bailie

Responsable de pruebas

Malcolm Lamant

Nuestro agradecimiento a Laurence Scotford, Mark Livingstone, Caroline, Stu, Rob, Thomas y Hanne

Derechos de autor

Intelligent Games 1998. Todos los derechos reservados.

Advertencia sobre epilepsia

Lea este aviso antes de usar un videojuego o permitir que lo hagan sus hijos.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o de perder el conocimiento al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes en la vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir ataques epilépticos al ver imágenes de televisión o usar determinados videojuegos, y esto puede ocurrir incluso si nunca antes han experimentado problemas médicos relacionados con epilepsia.

Si usted o algún miembro de su familia ha sufrido alguna vez síntomas de epilepsia (ataque o pérdida de memoria) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.

Los padres deben supervisar el empleo que sus hijos hacen de los videojuegos. Si al utilizar un videojuego usted, o su hijo/a, nota alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa inmediatamente el juego y consulte a un médico.

TOME LAS SIGUIENTES PRECAUCIONES GENERALES AL UTILIZAR UN VIDEOJUEGO

No se ponga demasiado cerca de la pantalla; siéntese tan lejos de ella como lo permita el cable. Utilice una pantalla de televisión lo más pequeña posible. Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente. Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada. Descanse un mínimo de 10 a 15 minutos cada hora mientras utiliza un videojuego.