



LOCO™



Handbuch

Inhalt

- 3 Willkommen
- 4 LEGO LOCO installieren
- 5 Spielstart
- 6 Mit LEGO LOCO spielen
 - Die Spielzeugkiste
 - Fächer
 - Radiergummi
 - Laden / Speichern
 - Züge losschicken
 - Weichen, Schalter usw. umstellen
 - Zoomboxen
 - Vergrößerungsglas
 - Minifiguren einsammeln
 - Minifiguren steuern – Befehlsmodus
- 16 Postkarten
 - Postamt
 - Postkarten erhalten und speichern
 - Postkarten-Album
 - Postkarten-Editor
 - Spielmodus
 - Einzelspieler
- 22 Internationale Postkarten
 - Landesmodus
 - Bildschirmschoner
 - Postkarten - Detailanleitung
- 34 Ostereiersuche
- 35 Mitarbeiter
- 35 Urheberrecht
- 35 Epilepsiewarnung



Willkommen

Hallo und herzlich willkommen bei LEGO LOCO! Ich bin der Bahnhofsvorsteher und ich bin dafür verantwortlich, daß alle LEGO Züge pünktlich fahren und die Reisenden zufrieden sind.



Als Bahnhofsvorsteher-Lehrling ist es Deine Aufgabe, eigene Schienennetze zu entwerfen und eine geschäftige LEGO Welt zu bauen. Damit Du's ein bißchen einfacher hast, habe ich dieses coole LEGO LOCO Handbuch geschrieben.



Mit LEGO LOCO kannst Du auf Deinem Computer die schönsten Züge bauen und fahren lassen. Entwirf Deine eigenen Schienenstränge, und errichte ganze Städte mit den verschiedensten LEGO Elementen... die plötzlich zum Leben erwachen!

Mit Schaltern und Weichen kannst Du Deine Züge auf ihrer Fahrt von Bahnhof zu Bahnhof steuern und die LEGO Minifiguren in der Stadt bewegen, die Du für sie gebaut hast. Dein Werk vergrößert sich, je mehr Du hinzufügst und Du triffst immer wieder auf neue Überraschungen, wenn Du versteckte Geheimnisse und neue, aufregende Elemente entdeckst.



LEGO LOCO installieren

Bevor Du LEGO LOCO auf Deinem PC spielen kannst, mußt Du ein paar Dinge von der CD-ROM kopieren. Aber keine Bange, das ist alles kinderleicht...

Autorun-Funktion – Vergewissere Dich, daß Windows 95 läuft, und lege dann die LEGO LOCO CD-ROM ein. Das Installationsprogramm sollte automatisch starten. Du mußt ein paar Fragen in bezug auf das Kopieren der Dateien beantworten. Du kannst aber einfach auf die Schaltfläche WEITER klicken, dann wird LEGO LOCO so installiert, daß Du einfach mit dem Spielen loslegen kannst.

Auf Deinem Computer muß DirectX installiert sein. Wenn Du Dir nicht sicher bist, antworte einfach mit JA, wenn Du gefragt wirst, ob Du DirectX installieren möchtest.

In einigen seltenen Fällen startet die Autorun-Funktion nicht automatisch. Dann mußt Du das Programm selbst aktivieren.

- Mache einen Doppelklick auf dem Windows 95-Desktop mit der linken Maustaste auf das Symbol "Arbeitsplatz". Dadurch wird ein Fenster aufgerufen, in dem alle Laufwerke erscheinen, darunter auch das CD-ROM-Laufwerk.
- Klicke mit der rechten Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks (normalerweise Laufwerk D, es kann aber auch einen anderen Kennbuchstaben haben). Eine Liste mit Optionen erscheint (siehe auch Windows 95-Handbuch). Wähle EXPLORER.
- Sobald Du auf EXPLORER geklickt hast, erscheint ein Fenster mit dem Inhalt der CD. Gehe mit einem weiteren Doppelklick mit der linken Maustaste auf das Symbol SETUP.EXE.



Spielstart

Du startest LEGO LOCO, indem Du unten links auf dem Bildschirm auf START klickst. Ziehe den Mauszeiger auf PROGRAMME, dann auf LEGO Media, und klicke auf LEGO LOCO.

Sobald LOCO startet, erscheint ein kurzes Einführungsvideo.

Drücke eine beliebige Taste auf der Tastatur, oder klicke mit der Maus, um die LOCO Welt zu betreten. Nun erscheint der Start-Bildschirm.



Du startest ein Spiel für einen Teilnehmer, indem Du auf die Schaltfläche mit dem Bild des einzelnen Bahnhofsvorstehers klickst. Bestätige Deine Wahl, indem Du auf das Häkchen vor der Option für dem Einzelspieler-Modus klickst.



Du startest ein Spiel für mehrere Teilnehmer, indem Du auf die Schaltfläche mit den zwei Bahnhofsvorstehern klickst. Mehr dazu erfährst Du im Abschnitt "Landesmodus".



Wenn Du auf die Schaltfläche mit dem Bild einer Tür klickst, beendest Du LOCO.

Sobald Du Deine Wahl getroffen und mit OK bestätigt hast, wird LOCO geladen. Du kannst an der Statusleiste ablesen, sobald LOCO vollständig geladen ist. Drücke eine beliebige Taste auf der Tastatur, oder klicke mit der Maus. Dadurch wird ein Standard-Layout aufgerufen, das Du verändern kannst.

Mit LEGO LOCO spielen

In LEGO LOCO gibt es zwei "Modi". Wenn die **Spielzeugkiste** geöffnet ist, befindet sich LOCO im Modus "Bearbeiten". Du kannst dann Elemente platzieren, verschieben oder löschen und das Layout verändern. Wenn die Spielzeugkiste geschlossen ist, befindet sich LOCO im Modus "Spielen". Das von Dir entworfene Layout erwacht zum Leben, und Du kannst mit all den aufregenden Dingen in Deiner neuen Welt spielen.

Die Spielzeugkiste



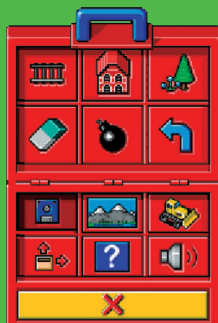
Im oberen linken Viertel des Bildschirms siehst Du die LEGO Spielzeugkiste. Darin befindet sich alles was Du brauchst, um Deine Welt zu bauen.



Klicke mit der linken Maustaste auf den blauen Griff der Spielzeugkiste, um sie zu verschieben. Durch erneutes Klicken läßt Du den Griff wieder los.



Klicke mit der linken Maustaste auf die Spielzeugkiste, um sie zu öffnen.



In der Spielzeugkiste gibt es verschiedene Schaltflächen. In der oberen Hälfte befinden sich Schaltflächen, mit denen Du auf alles zugreifen kannst, was Du zum Bauen eines Layouts benötigst. Wenn Du mit der linken Maustaste auf eine dieser Schaltflächen klickst (Gebäude, Landschaft, Schienen), öffnet sich ein Fach mit allen für diese Elemente verwendbaren Dinge.



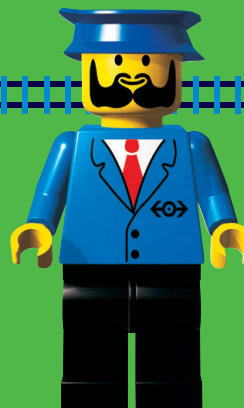
HINWEIS: Tunnel können nur an den Bildschirmrand gesetzt werden.



Du kannst mit Deinem Radiergummi Dinge entfernen die Dir nicht gefallen!



Mit LEGO LOCO spielen



Laden / Speichern



Klicke auf die Schaltfläche mit der CD, um das aktuelle Layout zu laden, oder zu speichern.

Daraufhin siehst Du folgendes auf dem Bildschirm.



Mit dieser Schaltfläche speicherst Du Dein Layout.



Mit dieser Schaltfläche lädst Du ein bereits vorhandenes Layout.

Mit LEGO LOCO spielen

Wenn Du Dein Layout speichern möchtest, gib den gewünschten Namen ein, und klicke noch einmal auf die CD-Schaltfläche.



Bombe: Damit löschst Du **ALLE** Elemente auf dem Bildschirm.



Rückgängig (blauer Pfeil): Dadurch machst Du alle Veränderungen rückgängig, die Du seit dem letzten Öffnen der Spielzeugkiste vorgenommen hast.



Automatisches Löschen (der Bulldozer): Klicke auf diese Schaltfläche, um ein Element automatisch über ein vorhandenes Element zu plazieren (und dieses dadurch zu löschen).



Größe verändern (gelber Ordner): Wenn Du auf diese Schaltfläche klickst, läuft die Software im Fenster-Modus.



Sound ein/aus (Lautsprecher)



Durch Klicken auf die Schaltfläche mit dem Fragezeichen wird eine schrittweise Anleitung aufgerufen.

Mit LEGO LOCO spielen

Züge losschicken

Es gibt bestimmte Gebäude die Du auf jeden Fall aufstellen mußt, bevor Du mit dem Spielen beginnen kannst. Eines davon ist das Zugdepot! Hier kannst Du Deine Züge bauen und verändern.



Du mußt die Spielzeugkiste schließen, bevor Du in Deinem Layout spielen kannst. Wenn die Spielzeugkiste geöffnet ist, verschwinden Dein Zug und die LEGO Minifiguren. Sobald Du die Spielzeugkiste schließt, erwacht alles zum Leben!

Schicke Deine Züge vom Depot aus los. Ein Zug kann auf zwei Arten gestartet werden: Klicke mit der linken Maustaste auf das Depot, um einen Zug mit nach dem Zufallsprinzip ausgewählter Lok und Waggons zu erhalten, oder...

Klicke mit der rechten Maustaste auf das Depot, um die Zoombox aufzurufen (genauere Informationen dazu weiter hinten).

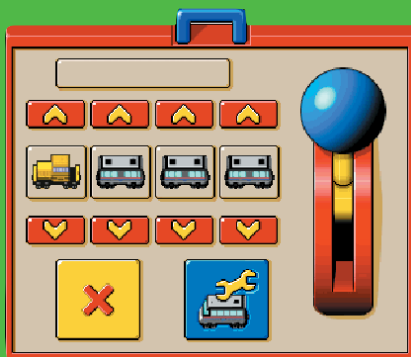


Mit dem **Radiergummi löscht** Du einen Zug aus Deiner Welt. Der Zug muß sich im Depot befinden, wenn Du ihn entfernen möchtest!

Mit der **blauen Schaltfläche** kannst Du die an den Zug angehängten Waggons verändern. Der Zug muß sich im Depot befinden, wenn Du die Waggons bearbeiten möchtest!

Mit der **grünen Schaltfläche** kommst Du auf einen Bildschirm, auf dem Du einen neuen Zug bauen kannst.

Mit LEGO LOCO spielen

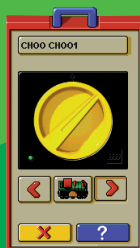


Du hast zwei Möglichkeiten um zu bestimmen, wie Dein Zug aussehen soll.

Betätige den **blauen Hebel**, um einen Zug nach dem Zufallsprinzip zu bauen.

Klicke auf die Pfeile nach oben oder unten, um eine bestimmte Lok oder einen speziellen Waggon auszuwählen.

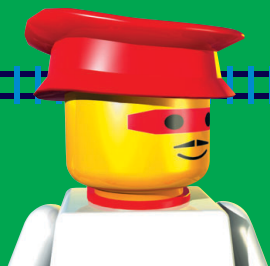
Wenn Du mit der rechten Maustaste auf einen Zug klickst, erscheint die dazugehörige Zoombox (**genauere Informationen dazu weiter hinten**).



Über die Zug-Zoombox kannst Du die Geschwindigkeit Deiner Züge steuern. Mit den roten Pfeilen läßt Du die Züge anhalten, los- oder rückwärts fahren und veränderst die Geschwindigkeit. Du kannst aber auch einfach auf den großen gelben Geschwindigkeitsregler klicken.

Wenn Du auf das Fragezeichen klickst, siehst Du alle Passagiere, die sich in Deinem Zug befinden.

Im Feld unten erscheint der Name des Zuges. Du kannst Deinen Zug nach Belieben benennen. Dieser hier heißt "ChooChoo 1".



Mit LEGO LOCO spielen

Weichen, Schalter usw. umstellen

Klicke mit der linken Maustaste auf ein Signal, um es zu ändern. Mit **Rot** wird der Zug angehalten, mit **Grün** fährt er weiter und mit **Blau** ändert er die Fahrtrichtung.



= STOP!



= LOS!



= RÜCKWÄRTS!

Klicke mit der linken Maustaste auf eine Weiche, um sie zu öffnen oder zu sperren. Mit Hilfe von Weichen und Schaltern kannst Du die Richtung Deines Zuges bestimmen.



Zoomboxen

Viele verschiedene LEGO LOCO Gegenstände verfügen über spezielle Zoomboxen. Mit Hilfe dieser Zoomboxen hast Du Einfluß auf unterschiedliche Dinge.

Wenn Du mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klickst, erscheint die Zoombox.

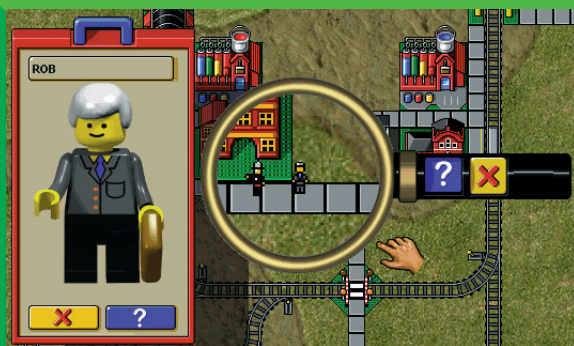
Versuch es einfach mal, und laß Dich überraschen!

Vergrößerungsglas

Du erhältst Informationen zu den einzelnen Figuren, wenn Du mit der rechten Maustaste auf sie klickst.



Wenn Du auf das blaue Fragezeichen klickst, erscheinen der Name und ein großes Bild der Figur. Du kannst den Namen sogar verändern! Klicke auf das X, um das Vergrößerungsglas zu schließen.



Alle anderen Elemente (Gebäude, Landschaft, Züge usw.) verfügen über Zoomboxen.

Mit LEGO LOCO spielen

Minifiguren einsammeln

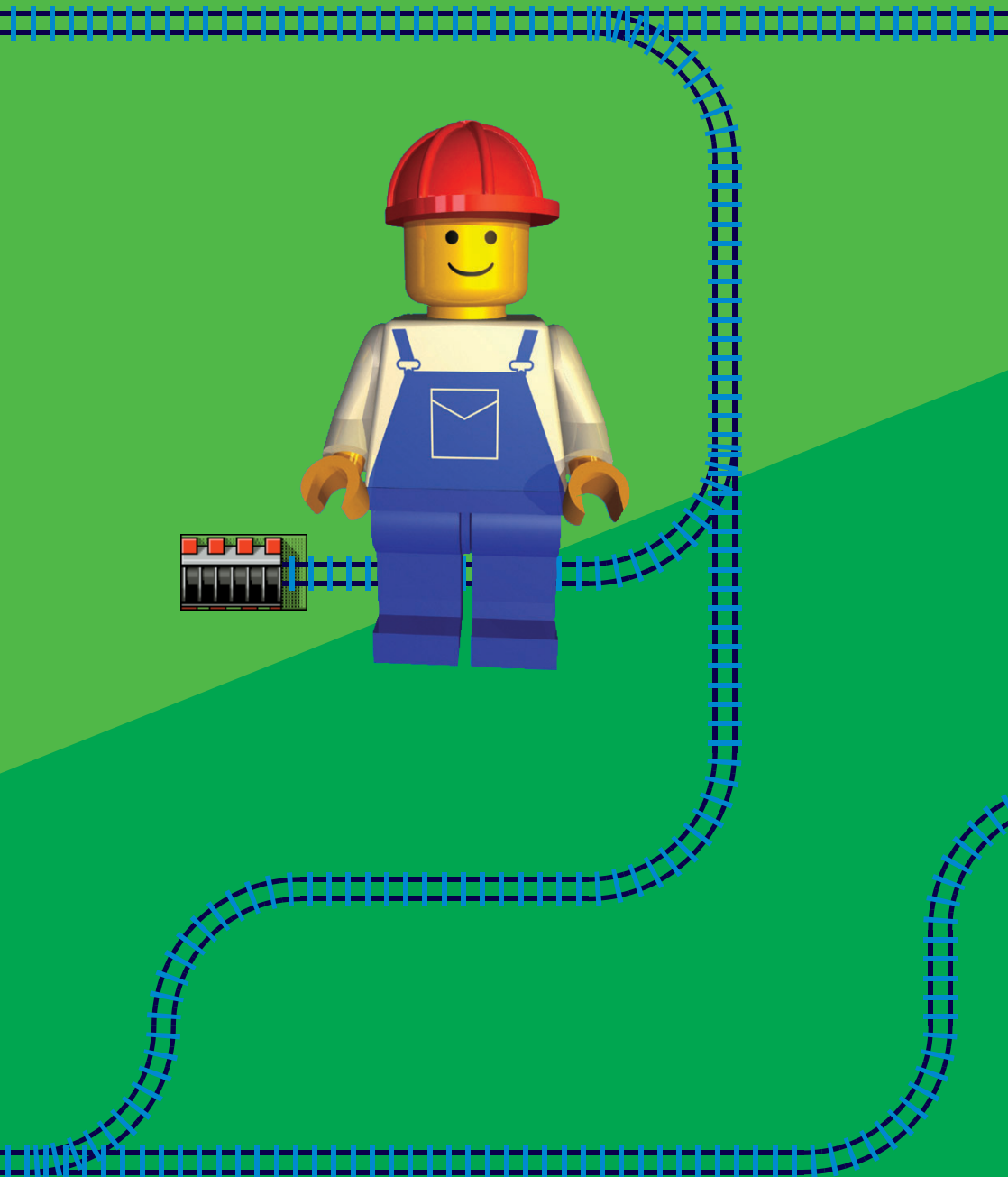
Du kannst Minifiguren einsammeln, indem Du mit der linken Maustaste auf sie klickst und die Taste gedrückt hältst. Sobald du die Maustaste losläßt, setzt Du die Figur wieder ab.

Minifiguren steuern – Befehlsmodus

Du kannst Deine Minifiguren bewegen und Sie jeden beliebigen Platz ansteuern lassen. Klicke mit der linken Maustaste einmal auf die Figur. Du siehst einen kleinen Funken der besagt, daß die Figur einsatzbereit ist. Der Finger des Handzeigers wird nun zum Pfeil.

Klicke auf einen beliebigen Platz auf dem Bildschirm, um Deine Minifigur dorthin zu beordern. Die Figur versucht nun, diesen Ort zu erreichen.

Klicke auf einen beliebigen Platz auf dem Bildschirm, um Deiner Minifigur zu sagen, sie soll dort vorbeischauen. Denk daran, daß Minifiguren am liebsten auf richtigen Wegen laufen.



Postkarten

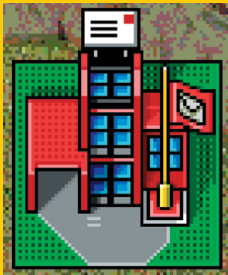
TDu kannst nur dann Postkarten verschicken, wenn Dein Postamt funktioniert. Es gibt zwei Arten von Post die Du senden kannst.

- Internet-Post: an Freunde und andere LEGO LOCO Spieler (Details dazu auf Seite 22, "Internationale Postkarten")
- Geheimnis-Post: an den Nikolaus, den Osterhasen, den Stadtvater usw.

Du benötigst keinen Internet-Anschluß, um Geheimnis-Post zu schicken oder zu empfangen. Du brauchst allerdings für beide Arten von Post einen regulären Postweg in Deinem LEGO LOCO Layout.

Du verschickst Post, indem Du an der Bahnstrecke ein Postamt aufstellst. Züge mit einem Postsymbol **müssen** unbedingt vom Postamt aus einen Tunnel erreichen können.

Postamt



Im Postamt findest Du alles, was Du zum Schreiben, Gestalten, Sammeln und Senden von Postkarten an Deine Freunde brauchst.

Klicke mit der linken Maustaste auf ein Postamt. Du siehst den Postbeamten am Schalter. Klicke auf die Gegenstände um ihn herum, damit Du auf alles im Postamt zugreifen kannst.

Auf dem Schreibtisch befindet sich ein Buch, das Dich zum Postkarten-Album führt (in dem Du Deine Postkarten sammeln kannst), einen "Stiftebecher", der Dich zum Postkarten-Editor bringt (wo Du Postkarten gestalten oder bearbeiten kannst) und einen Papierkorb (in den Du Postkarten werfen kannst, die Du löschen möchtest).



Postkarten erhalten und speichern

Wenn neben dem Briefträger ein Stapel Postkarten zu sehen ist, heißt das, daß Dir jemand geschrieben hat!

Klicke auf den Stapel Postkarten, um sie anzusehen. Der Briefträger hält die Postkarten der Reihe nach hoch, wenn Du auf den Stapel klickst.



Klicke auf die Schaltfläche "Drehen", um den Text auf der Rückseite jeder Karte zu sehen.



Du kannst alle Karten in Deinem Postkarten-Album aufbewahren. Klicke dazu einfach auf die Karte. Daraufhin verwandelt sich der Mauszeiger in eine Mini-Postkarte. Klicke dann auf das Postkarten-Album auf dem Tisch. Damit ist die Karte im Album gespeichert.



Auf diese Weise kannst Du auch eine Karte zum Editor schicken. Klicke dazu auf den Stiftebecher, statt auf das Album.



So wie Du eine Karte im Album ablegen kannst, läßt sie sich auch wieder löschen. Klicke auf die Postkarte, und ziehe sie in den Papierkorb.

Postkarten

Postkarten-Album

Im Postkarten-Album kannst Du Deine Lieblingspostkarten aufbewahren. Die Karten werden nach dem Absendernamen alphabetisch geordnet.

- Klicke auf eines der Buchstaben-Register, um durch die Seiten zu blättern.
- Klicke auf die Pfeile nach links oder rechts, um die Seite umzublättern.
- Klicke auf das Symbol "Drehen", um die Rückseite der Karte zu sehen.

Die Karten können wie gewohnt in den Editor oder ins Postamt verschoben werden:

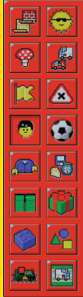
1. Klicke auf die Karte, um sie aufzuheben. Der Mauszeiger verwandelt sich nun in eine Mini-Postkarte.
2. Klicke dann auf eine der Schaltflächen, um die Postkarte an ihren Bestimmungsort zu senden (z.B. Papierkorb, Editor oder Postamt).

Postkarten-Editor

Im Postkarten-Editor kannst Du neue Postkarten gestalten, Nachrichten schreiben, vorhandene Postkarten verändern und Dateien anhängen.



Postkarten bearbeiten



Links auf dem Bildschirm befinden sich mehrere Schubladen, die verschiedene Grafiken enthalten, mit denen Du die Bildseite Deiner Postkarten gestalten kannst.

Klicke auf eine Schublade, um die darin enthaltenen Grafiken anzusehen. Diese werden Dir auf einem Förderband präsentiert.



Du wählst ein Grafik-Objekt aus, indem Du darauf klickst. Dann kannst Du damit nach Belieben die Vorderseite der Postkarte gestalten.

Klicke mit der rechten Maustaste, um eine Grafik wieder abzuwählen. Der Mauszeiger verwandelt sich dann zurück in eine Hand.

Einige Grafiken sind in verschiedenen Farben erhältlich. An den Schaltflächen unter dem Förderband erkennst Du die wählbaren Farben oder Sets.



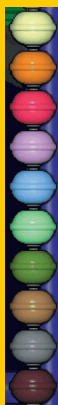
Du kannst den Hintergrund der Postkarte verändern, indem Du Farben zusammenmischst. Über der Postkarte befinden sich drei Schläuche, mit denen Du rote, gelbe und blaue Farbe für den Hintergrund mischen kannst.



Postkarten

Klicke mit der linken Maustaste auf einen der Farbmischer, um mehr Farbe hinzuzufügen. Durch Klicken mit der rechten Maustaste verringerst Du die Farbintensität.

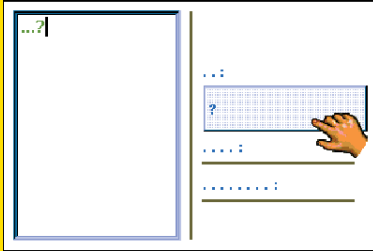
Neben den Schubladen befinden sich zehn Flaschen mit fertigen Farben. Klicke mit der linken Maustaste auf eine davon, um den Hintergrund der Postkarte umgehend mit der jeweiligen Farbe zu füllen.



Du mußt die Postkarte auf die Textseite drehen, um eine Nachricht zu schreiben und die Karte mit Briefmarke und Empfängeradresse zu versehen. Klicke auf das Symbol "Drehen".

Briefmarken auf dem Förderband dienen nur zur Zierde. Du mußt keine davon auf die Postkarte kleben.

Klicke auf die linke Seite der Postkarte, um eine Nachricht zu schreiben.



Klicke auf die rechte Seite der Postkarte, um die Empfängeradresse anzugeben. Du siehst eine Liste mit allen Leuten, denen Du schreiben kannst.

Wenn Du eine Karte an "SwapShop@WWW" adressierst, wird sie per Modem an das LEGO LOCO Postamt geschickt und von dort aus nach dem Zufallsprinzip an andere LOCO Spieler in aller Welt weitergeleitet! Auch Du wirst vielleicht schon bald Postkarten von Leuten aus aller Herren Länder erhalten! **BITTE DENK DARAN: Du brauchst für diese Funktion ein Modem und eine Internet-Verbindung.**



Du kannst kleine Dateien an die Postkarte anhängen und diese dann an einen Freund schicken (das geht nur über LAN und eine direkte TCP/IP-Verbindung). Klicke auf die Schaltfläche mit der Heftklammer, um eine Datei anzuhängen.

Dadurch wird ein Fenster aufgerufen, in dem Du alle Laufwerke nach der gewünschten Datei durchsuchen kannst.

Karten verschicken

Sobald Du die Karte mit einer Adresse versehen hast (siehe oben), kannst Du sie abschicken. Klicke dazu einfach auf den Briefkasten, oder klicke mit der linken Maustaste auf die Postkarte (auf der Bildseite oder dem Absender auf der Textseite), und ziehe den Kartenzeiger über den Briefkasten. Klicke dann mit der linken Maustaste.

Denk daran, daß ein Zug mit einem Postsymbol an Deinem Postamt vorbeifahren muß, damit Du Postkarten verschicken und erhalten kannst.

Spielmodi

Einzelspieler

Im Einzelspieler-Modus (wähle dazu die Schaltfläche mit dem einzelnen Bahnhofsvorsteher auf dem Startbildschirm) kannst Du Dein eigenes Layout gestalten und Deine Minifiguren durch dieses Layout steuern.

Wenn Du blaue Tunnel aufstellst, kannst Du Postkarten an verschiedene LOCO Figuren schicken (z.B. an den Professor). Ein Zug mit einer Karte an eine dieser Figuren fährt durch den blauen Tunnel und liefert Deine Post ab... Wer weiß, vielleicht erhältst Du ja sogar eine Antwort!

Internationale Postkarten

Wenn Du ein MODEM besitzt und Anschluß an das Internet hast, kannst Du im Einzelspieler-Modus Postkarten an andere LEGO LOCO Spieler auf der ganzen Welt verschicken. Denk daran, daß jeder Zug, der Deinen Computer verläßt, durch einen blauen internationalen Tunnel fahren muß.

Züge mit Postkarten verlassen Dein Layout und fahren den Computer des Internationalen LEGO LOCO Postamtes an. Von dort aus geht Deine Postkarte auf eine weite Reise. Mit ein bißchen Glück erhältst Du bald eine Postkarte von jemandem aus einem anderen Land!

Du kannst nur dann eine Postkarte verschicken, wenn Dein Modem eingeschaltet ist und Du mit dem Internet verbunden bist. Starte LEGO LOCO und gestalte Deine Karte. Adressiere Deine Karte an 'SwapShop@WWW' (wähle diese Adresse aus der Dropdown-Liste), und schicke sie per Postzug durch einen blauen Tunnel auf die Reise.

Landesmodus

Im Landesmodus können bis zu neun Personen auf einem riesigen LEGO LOCO Layout spielen. Jeder einzelne Teilnehmer steuert einen bestimmten Bereich der Landkarte und gestaltet eigene Layouts.

Das Coole am Landesmodus ist, daß Du Züge, E-Mails und angehängte Dateien an alle anderen Teilnehmer dieses Spiels verschicken kannst.

Sitzung mit mehreren Teilnehmern

Auf dem Startbildschirm wählst Du die Schaltfläche mit den zwei Bahnhofsvorstehern.

Du erhältst dann die Wahl, ein Spiel als Host zu leiten oder einer bereits vorhandenen Sitzung beizutreten. Klicke auf die jeweilige Schaltfläche, und klicke auf das grüne Häkchen, um loszulegen.



Jetzt mußt Du angeben, welches Netzwerkprotokoll Du verwendest (TCP/IP oder IPX). Falls Du Dir nicht sicher bist, frage Deinen Netzwerk-Verwalter.

Wenn Du ein Spiel als Host leitest, darfst Du ein Layout wählen. Je nach Layout können unterschiedlich viele Spieler an der Sitzung teilnehmen.

Wenn Du einem Spiel beitreten möchtest, erscheint eine Liste mit den momentan verfügbaren Sitzungen rechts von der Landkarte. Entscheide Dich für ein Spiel.

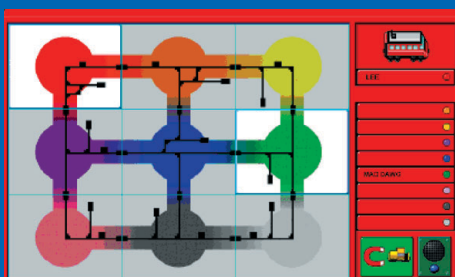
Jetzt mußt Du den Teil des Layouts wählen, den Du steuern möchtest. Dazu klickst Du einfach auf den gewünschten Bereich. Du kannst kein Gebiet wählen, das bereits von einem anderen Teilnehmer gewählt wurde. Sobald ein Bereich besetzt ist, erscheint der Name des jeweiligen Spielers auf dem Layout.

Klicke auf das grüne Häkchen, um loszulegen.

Spielmodi

Im Spiel

Im Landesmodus für mehrere Teilnehmer (Verbindung über LAN) kannst Du eine Globale Karte mit allen Layouts dieser Sitzung aufrufen. Klicke dazu mit der rechten Maustaste auf Tunnel oder Bahnhöfe.



Jetzt siehst Du einen Bildschirm mit Miniaturansichten des gesamten Layouts.

Wenn Du den Mauszeiger über die einzelnen Bereiche bewegst, erkennst Du, wer welches Layout besitzt. Das Gebiet über dem Du Dich momentan befindest, wird rechts von der Karte angezeigt.

Züge erscheinen als farbige Kreise (wie die neben den Teilnehmernamen). In unserem Beispiel erscheinen LEEs Züge rot und MAD DAWGs Züge grün. Du kannst beobachten, wie die Züge im nationalen Schienennetz umherfahren.

Klicke auf die gelbe Aktentasche mit dem roten X, um zu Deinem Desktop zurückzukehren.

Bildschirmschoner

LEGO LOCO kann auch als Bildschirmschoner verwendet werden! Gestalte Deine eigenen Layouts die Du dann jederzeit auf Deinem Bildschirm bewundern kannst.

1. Klicke unter Windows mit der rechten Maustaste auf Dein Desktop.
2. Daraufhin erscheint ein Menü mit verschiedenen Optionen. Wähle "Eigenschaften".
3. Klicke dann auf die Registerkarte "Bildschirmschoner".
4. Rufe auf dieser Seite die Dropdown-Liste auf, und wähle LEGO LOCO.
5. Klicke auf "Einstellungen".
6. Daraufhin erscheint ein Feld zum LEGO LOCO Setup. Du kannst Dich entweder für ein zufällig gewähltes Layout entscheiden oder Dein Lieblings-Layout angeben.

Postkarten – Detailanleitung

A LOCO mit einem Teilnehmer unter Verwendung des Internet-Servers spielen

Das LOCO Installationsprogramm installiert automatisch die benötigte Version von DirectX 6. Du benötigst Winsock auf Deinem Computer (dazu installierst Du einfach einen Internet-Browser).

Stelle eine Verbindung zu Deinem Internet Service Provider her.

HINWEIS: Die Firewall darf nicht aktiviert sein.

Starte LOCO.

Wähle ein Spiel für einen Teilnehmer und klicke auf das Häkchen.

Sobald LEGO LOCO gestartet ist, öffne das Schienen-Fach in der Spielzeugkiste, und wähle einen BLAUEN Tunnel (auf der Seite befindet sich ein Bild mit zwei Köpfen). Plaziere den Tunnel an einer Seite des LEGO LOCO Bildschirms.

Lege Schienen zum Tunnel.

Wähle ein Postamt (im Schienen-Fach) und stelle es auf.

Schließe die Spielzeugkiste.

Klicke mit der rechten Maustaste auf das Postamt. Damit rufst Du das Fenster zum Sortieren der Post auf.

Klicke auf den Stiftebecher auf dem Tisch, um zur Malfabrik zu gelangen.

Gestalte eine Postkarte und adressiere sie an "Irgendjemand". Durch diese Anschrift wirst Du mit dem LEGO LOCO Postkarten-Server verbunden.

Hebe die Postkarte auf, und wirf sie in den Briefkasten.

Klicke erneut auf den Briefkasten, um das Fenster zum Sortieren der Post aufzurufen.

Du siehst einen POSTSACK im Postausgang. Das heißt, daß Deine Postkarte auf den nächsten Zug wartet.

Kehre zum LOCO Desktop zurück.

Baue einen Zug mit einem Postsymbol (indem Du mit der rechten Maustaste auf ein Zugdepot klickst).

Vergewissere Dich, daß der Zug zuerst zu Deinem Postamt fährt und dann durch den bereits aufgestellten blauen Tunnel geleitet wird.

Klicke mit der rechten Maustaste auf das Postamt, um zu überprüfen, ob Deine Postkarte mitgenommen wurde. Im Postausgang darf sich jetzt kein Postsack mehr befinden.

Wenn der Zug in den blauen Tunnel fährt, wird die Postkarte an den Internet-Server weitergeleitet und von dort verschickt.

Wenn keine Verbindung zum Internet-Server hergestellt werden kann, erscheint eine GELBE Postkarte in Deinem Postamt. Mit einer Animation wirst Du darauf aufmerksam gemacht. Auf der Postkarte erscheint die Meldung, daß ein Netzwerkfehler vorliegt.

Wenn die Verbindung zum Server hergestellt werden kann, fährt ein neuer Zug aus dem blauen Tunnel auf Deinem Desktop ein. Dieser Zug transportiert eine Postkarte an Dich. Leite den Zug zum Postamt, damit Du die Postkarte herunterladen kannst.

Dein zuerst losgeschickter Zug kehrt dann– ohne Postkarte – wieder zurück.

Wenn der neue Zug von Deinem Desktop durch einen blauen Tunnel abfährt, wird er gelöscht.

Wenn Du eine Postkarte an den Server schickst, erhältst Du eine Postkarte an Dich. Schicke zwei Postkarten, und Du bekommst zwei zurück. Wenn Du drei Karten verschickst, werden Dir drei zugesandt usw.

Postkarten – Detailanleitung

B LOCO mit einem oder mehreren Teilnehmern unter Verwendung der Osterkarten spielen

DU BENÖTIGST KEINE INTERNET-VERBINDUNG, um diesen Modus zu betreiben.

Stelle einen blauen Tunnel auf.

Gestalte eine Postkarte.

Adressiere sie an eine Figur (z.B. den Nikolaus)

Lade die Postkarte auf einen Zug mit Postsymbol.

Leite den Zug durch einen blauen Tunnel.

Ein neuer Zug kommt zurück mit einer Antwort vom Nikolaus.

Leite diesen Zug zum Postamt, so daß Du die Postkarte herunterladen kannst.

Wenn der neue Zug Dein Desktop durch den blauen Tunnel verläßt, wird er gelöscht.

Dein zuerst losgeschickter Zug kehrt schließlich wieder zurück, nachdem er von kleinen Wichteln entladen wurde.

C LOCO mit einem Freund über LAN mit IPX-Verbindung spielen

DirectX 6 wird automatisch vom LOCO Installationsprogramm installiert.

Starte LOCO und wähle ein Spiel für mehrere Teilnehmer (die Schaltfläche mit den zwei LEGO Minifiguren).

Postkarten – Detailanleitung

Jetzt stehen Dir zwei weitere Schaltflächen zur Wahl: "Host" oder "Beitreten".

Entscheidet Euch, wer von Euch beiden das Spiel leiten möchte.

Der Host klickt auf die Schaltfläche "Host", der andere Spieler auf die Schaltfläche "Beitreten".

Klicke auf das Häkchen, um fortzufahren.

Wenn Du zum ersten Mal ein Spiel für mehrere Teilnehmer startest, erscheint jetzt ein Bildschirm mit Netzwerkoptionen.

Wähle IPX.

Wähle OK oder das Häkchen.

Auf dem Rechner des HOST erscheint ein Bildschirm zum Setup des Spiels.

Warte bis das grüne Häkchen erscheint (das Spiel richtet sich selbst ein).

Entscheide Dich für eines der Layouts auf der rechten Seite des Fensters.

Die Anwendung wählt automatisch das erste Layout für Dich.

Wähle den Bereich auf dem Layout, in dem Du spielen möchtest, indem Du auf die Bildschirmmitte klickst.

Sobald der andere Teilnehmer einen Bereich wählt, erscheint sein Name auf dem Bildschirm.

Wenn Du mit Deiner Wahl zufrieden bist, klicke auf das grüne Häkchen.

Postkarten – Detailanleitung

Auf dem Rechner des beitretenen Spielers erscheint der Bildschirm, auf dem nach Sitzungen gesucht wird.

Eine Liste momentan wählbarer Spiele wird angezeigt. Du trittst automatisch dem ersten Spiel auf dieser Liste bei.

Sobald das grüne Häkchen sichtbar wird, kannst Du den Bereich wählen, in dem Du spielen möchtest. Am besten wählst Du ein Gebiet in der Nähe Deines Mitspielers.

Sobald Du fertig bist, klicke auf das grüne Häkchen.

Hinweis: Wenn Du vor dem Host auf das grüne Häkchen klickst, und der Host dann doch nicht am Spiel teilnimmt, wird Dein Rechner automatisch zum Host-PC.

Auf dem LEGO LOCO Desktop siehst Du BLAUE Tunnel auf einigen oder allen Seiten des Layouts. Diese können nicht entfernt werden und stellen Verbindungen zu anderen Mitspielern dar.

Drücke die Taste P, oder klicke auf die Schaltfläche mit der Landkarte in der Spielzeugkiste. Damit rufst Du eine Karte mit allen Spielern, ihren Namen, Zugpositionen und den einzelnen Layouts auf.

Wenn Du Deine Maus über die Landkarte bewegst, erscheint der Name des jeweiligen Spielers dieses Gebiets auf dem Bildschirm, und seine Züge leuchten im Gesamtlayout auf.

Hinweis: Bereiche, die von keinem Spieler in Besitz genommen werden, werden automatisch mit einem Standardlayout versehen. Deine Züge können durch diese Gebiete fahren.

Im Landkarten-Fenster gibt es eine Schaltfläche, mit der Du Deine Züge wieder auf Dein Desktop zurückrufen kannst.

Wenn ein Spieler aus dem Spiel austritt, werden all seine Züge gelöscht, ganz egal, wo sie sich befinden.

So verschickst Du eine Postkarte an einen anderen Spieler:

1. Gestalte Deine Postkarte in der Malfabrik.
2. Adressiere sie an einen Mitspieler (klicke dazu auf den Bereich mit der Anschrift, um eine Liste mit den verfügbaren Spielern aufzurufen).
3. Wenn Du einen Anhang mitschicken möchtest, klicke auf die Heftklammer und hänge die Datei an bevor Du die Postkarte abschickst.
4. Wirf die Karte in den Briefkasten ein.

Gestalte einen Zug mit Postsymbol, leite ihn an Deinem Postamt vorbei, und schicke ihn dann durch den blauen Tunnel, der dem Empfänger der Postkarte am nächsten ist.

So erhältst Du eine Postkarte von einem Mitspieler:

1. Warte bis der Zug des Mitspielers ankommt.
2. Leite ihn zu Deinem Postamt.
3. Klicke mit der rechten Maustaste auf das Postamt, in dem dann die Karte angezeigt wird.
4. Du kannst die Karte entweder löschen oder in Deinem Postkarten-Album speichern.
5. Wenn die Karte mit Anhang versehen ist (das erkennst Du an dem Heftklammer-Symbol), kannst Du diesen Anhang speichern, indem Du auf die Heftklammer klickst. Anhänge können nicht im Album gespeichert werden und werden gelöscht, wenn Du sie nicht gleich im Postamt weiterleitest.

D LOCO mit einem Freund über LAN mit TCP/IP-Verbindung spielen

DirectX 6 wird automatisch vom LOCO Installationsprogramm installiert.

Du benötigst die IP-ADRESSE des Host (dazu gibst Du unter "Ausführen" im Windows 95-Startmenü den Befehl WINIPCFG ein).

Der HOST muß die Option "TCP/IP-Netzwerk" wählen (wenn der Bildschirm mit den Netzwerkoptionen nicht angezeigt wird, klicke auf die Schaltfläche mit dem Schraubenschlüssel auf dem Bildschirm zum Beitreten/Leiten eines Netzwerkspiels).

Der BEITRETENDE Spieler muß "TCP/IP" wählen und die IP-Adresse des Host im entsprechenden Feld eingeben. Dieses wird angezeigt, sobald die Option "TCP/IP" gewählt wurde.

E LOCO mit einem Freund über Internet mit TCP/IP-Verbindung spielen

DirectX 6 wird automatisch vom LOCO Installationsprogramm installiert.

Vergewissere Dich, daß Winsock auf Deinem Computer zur Verfügung steht (installiere dazu einfach einen Internet-Browser).

Stelle eine Verbindung zu Deinem Internet Service Provider her.

HINWEIS: Die Firewall darf nicht aktiviert sein.

Stelle eine Verbindung zum Internet her, bevor Du LOCO startest.

Du benötigst die IP-ADRESSE des Host (dazu gibst Du unter "Ausführen" im Windows 95-Startmenü den Befehl WINIPCFG ein; beachte bitte, daß diese Adresse sich ändern kann).

Der HOST muß die Option "TCP/IP-Netzwerk" wählen (wenn der Bildschirm mit den Netzwerkoptionen nicht angezeigt wird, klicke auf die Schaltfläche mit dem Schraubenschlüssel auf dem Bildschirm zum Beitreten/Leiten eines Netzwerkspiels).

Der BEITRETENDE Spieler muß "TCP/IP" wählen und die IP-Adresse des Host im entsprechenden Feld eingeben. Dieses wird angezeigt, sobald die Option "TCP/IP" gewählt wurde.

F Allgemeine Hinweise

LOCO verwendet DirectX 6, das für einen garantierten Nachrichtenfluß über IPX-Netzwerke sorgt.

Wenn DirectX6 genutzt wird, MÜSSEN ALLE SPIELER DIESELBE VERSION VERWENDEN.



Ostereiersuche



Es gibt in LEGO LOCO viele geheime Ereignisse die auf Dich warten, und versteckte Elemente die Du in Dein Layout einfügen kannst. Manche dieser Dinge sind nur zu bestimmten Zeiten verfügbar, auf andere stößt Du nur, wenn Du Deine LEGO LOCO Welt sorgfältig aufbaust. Einige sind ganz einfach zu finden, andere wiederum entdeckst Du nur auf Umwegen. Diese Überraschungen heißen OSTEREIER.

Hast Du den Regenbogen entdeckt? Oder das Ungeheuer von Loch Ness? Wie steht es mit dem Super-Bahnstreckenvorsteher?

Kannst Du mehr Ostereier entdecken als Deine Mitspieler?

Schick doch einfach eine Postkarte an LEGO und sag uns, was Du alles gefunden hast (mehr dazu im Abschnitt "Internationale Postkarten" in diesem Handbuch).

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragsssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragsssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z. B. in Schulen Vorgang, durch den die Vertragsssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme)), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.



Mitarbeiter

LEGO MEDIA INTERNATIONAL

Produktion	Rob Smith
Lokalisierung	Cara McMullan
Qualitätssicherung	Tony Miller
QS-Tests	Josh Collins, Scott Mackintosh, Tom Gillo, Dave Upchurch, Cara McMullan, Rob Smith, Michelle Richmond, Paul Wilson
Videosequenzen	Full Fat Productions

INTELLIGENT GAMES

Produktion	Kevin Shrapnell
Teamleitung/ Künstlerische Leitung	Dee Jarvis
Produktionsassistent	Lee Morse
Netzwerk- Programmierung	Simon Evers
Programmierung	Suzanne Maddison
Programmierung	Bruce Heather
Programmierung	Daniel Wheeler
Künstlerische Gestaltung	Kees Gajentaan
Qualitätssicherung	Dan Baillie
Testleitung	Malcolm Lamant

Zusätzlicher Dank an Laurence Scotford, Mark Livingstone, Caroline, Stu, Rob, Carolinā, Jochen, Sandra, Thomas, Hanne

Urheberrecht

Intelligent Games 1998. Alle Rechte vorbehalten.

Epilepsiewarnung

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Sie selbst durchzulesen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flimmernden Lichtquellen oder andern, in der Umgebung täglich vorkommenden Elementen eine Neigung zu epileptischen Krisen oder Ohnmachtsanfällen. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehbildern oder Videospielen auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang je medizinisch behandelt wurde oder einen epileptischen Anfall erlitten hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei flimmernden Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Brechen Sie das Spiel sofort ab und konsultieren Sie einen Arzt, falls Sie selbst oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome verspüren: Schwindel, Sehstörungen, Augen- oder Muskelkontraktionen, Bewußtseinsverlust, Orientierungsschwierigkeiten, unkontrollierte Bewegungen oder krampfartige Zuckungen.

In jedem Fall zu treffende Vorsichtsmassnahmen bei der Benutzung eines Videospiels

Sitzen Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm; auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Anschlußkabel erlaubt. Spielen Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinem Bildschirm. Spielen Sie nicht, wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben. Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchten Raum spielen. Schalten Sie beim Spielen jede Stunde eine zehn – bis fünfzehnminütige Pause ein.

constructive™

