

*Es ist mir immer ein Vergnügen, Pferdefreunden ein neues Spiel präsentieren zu können. In dieser neuen Episode kannst du selber eines der spannendsten Abenteuer überhaupt erleben!*

*Noch ein Hinweis: Kümmere dich immer gut um dein Pferd! Deine Erfolge bei Wettkämpfen hängen vor allem von der Liebe und Aufmerksamkeit ab, die du deinen Pferden entgegenbringst! Und wenn dir eines der Pferde besonders gut gefällt, kannst du sogar ein Bild von ihm ausdrucken!*

*Und nun: In den Sattel und auf zu neuen Abenteuern!*

*Liebe Grüße*

**L ucy**

# *I nhaltsverzeichnis*

Haftungsausschluss . . . . .	4
Systemanforderungen . . . . .	4
Installation und Spielstart von „Abenteuer auf dem Reiterhof 2“ . . . . .	4
Einleitung . . . . .	5
Hauptmenü . . . . .	5
<i>Abenteuer</i> . . . . .	5
<i>Training</i> . . . . .	5
<i>Championat</i> . . . . .	5
<i>Eigenes Turnier</i> . . . . .	6
<i>Mehrspieler-Modus</i> . . . . .	6
<i>Optionen</i> . . . . .	6
Spielsteuerung . . . . .	6
Im Abenteuermodus . . . . .	6
Bei Wettbewerben . . . . .	8
Pflege der Pferde . . . . .	10
Tipps und Tricks . . . . .	11
Credits . . . . .	12
Rondomedia Hotline . . . . .	12

## Haftungsausschluss

Diese CD-ROM und das beiliegende Material sind ausschließlich im Rahmen eines Spiels auf einem Computer anzuwenden. Sie dienen nicht als tierärztliche Nachschlagewerke oder Beratung in Bezug auf die Behandlung oder das Reiten von Pferden in bestimmten Situationen. Das Produkt dient ebenfalls in keiner Weise als Anleitung für den Aufbau und die Organisation eines Hindernis-Parcours, von Hindernissen oder Zäunen, weder für den Reiter noch für das Pferd. Es wird in jedem Fall davon abgeraten, die in diesem Spiel enthaltenen oder mitgelieferten Informationen anzuwenden, ohne vorher den Rat eines qualifizierten und kompetenten Fachmanns eingeholt zu haben.

## Systemanforderungen

### Minimale Systemanforderungen:

- Windows 98 / ME / 2000 / XP
- Pentium 450 Mhz
- 3D-Grafikkarte mit mindestens 32MB RAM
- 64 MB RAM Arbeitsspeicher
- Windows-kompatible Soundkarte
- DirectX 9
- 4fach CD-ROM-Laufwerk
- 800 MB freier Festplattenspeicher

### Empfohlene Systemanforderungen:

- Windows 98 / ME / 2000 / XP
- Pentium 800 Mhz
- 3D-Grafikkarte mit mindestens 32 MB RAM
- 128 MB RAM Arbeitsspeicher
- Windows-kompatible Soundkarte
- DirectX 9
- 4fach CD-ROM-Laufwerk
- 800 MB freier Festplattenspeicher

## Installation von „Abenteuer auf dem Reiterhof 2“

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk deines Computers ein.
2. Klicke im dann erscheinenden Dialogfenster auf „Installieren“ und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Wenn du DirectX 9 nicht installiert hast, schlägt das Programm dir die Installation vor. Die Installation von DirectX 9 wird empfohlen, um eine einwandfreie Funktion des Spiels zu gewährleisten. Dein Computer führt im Anschluss automatisch einen Neustart durch.

## Spielstart

1. Lege die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk deines Computers ein.
2. Klicke im dann erscheinenden Dialogfenster auf „Spiel starten“. Du kannst das Spiel ebenfalls starten, indem du auf „Start/Programme/Ubisoft/Lexis Numérique/Reiterhof/Reiterhof“ klickst.

## Sonstiges

**Registrierung:** Klicke auf „Registrieren“, um deine Software bei Ubisoft zu registrieren.

**Readme:** Klicke auf diese Taste, um die Readme-Datei zu öffnen (es wird empfohlen, diese Datei vor Spielbeginn zu lesen).

**Poster:** Durch Klicken auf diese Taste öffnest du einen Ordner, in dem du Bilder von Pferden zum Ausdrucken findest.

# Einleitung

In diesem Abenteuer übernimmst du die Rolle von Annie's Freundin Lucy. Du wirst von deiner Freundin Alexandra eingeladen, ihrem Team beizutreten. Du kannst an sechs großen Prüfungen teilnehmen, um die Meisterschaft zu gewinnen. Doch leider gehen auf dem Reiterhof seltsame Dinge vor: Irgendjemand scheint den Hof ruinieren zu wollen. Deine Aufgabe ist es, den Schuldigen zu entlarven! Hierbei kannst du dir von deinen Mannschaftskameraden helfen lassen. Im Verlauf des Spiels kannst du geheime Orte entdecken, die es dir ermöglichen, das Geheimnis um den Reiterhof von Alexandra zu lüften. Darüber hinaus ist es sehr wichtig, dass du dich gut um dein Pferd kümmerst. Dabei wird dir Mathieu zur Seite stehen. Zu Beginn des Spiels steht dir nur ein Pferd namens „Tempête“ zur Verfügung. Im Verlauf des Spiels kannst du allerdings noch 8 weitere Pferde freispielen! Pflege und trainiere dein Pferd sorgfältig: Je besser die Pferde gepflegt und trainiert werden, desto bessere Leistungen erzielen sie in den Wettkämpfen!



## Hauptmenü

### Abenteuer

Im Abenteuermenü kannst du das Spiel starten und in die Rolle von Lucy schlüpfen. In diesem Menü stehen dir die folgenden Optionen zur Verfügung:

**Neues Spiel:** Startet ein neues Spiel.

**Gespeichertes Spiel:** Klicke auf die Pfeile, um einen gespeicherten Spielstand auszuwählen. Klicke auf „Laden“, um den gespeicherten Spielstand zu laden.

### Training

In den Menüs „Training“, „Meisterschaft“ und „Eigenes Turnier“ hast du die Möglichkeit, deine Bekleidung und ein Pferd auszuwählen (nur die Pferde, die du im Abenteuer-Modus gewonnen hast). Im Trainingsmenü kannst du auf den verschiedenen Parcours mit den Pferden trainieren, die du im Abenteuer-Modus freigespielt hast.

### Championat

Im Menü „Championat“ kannst du die Meisterschaft aus dem Abenteuer wiederholen. Du kannst die gesamte Meisterschaft wiederholen oder nur die jeweils zwei Prüfungen auf einem einzelnen Parcours spielen. Wenn du bei einer Prüfung disqualifiziert wirst, ist die Meisterschaft beendet und du gelangst zurück zum Hauptmenü.

### **Eigenes Turnier**

In diesem Menü kannst du aus den freigespielten Prüfungen deine eigene Meisterschaft zusammenstellen. Wenn du auf „Querfeldein“ oder „Springreiten“ klickst, wird eine Zahl eingeblendet die anzeigt, in welcher Reihenfolge du die Parcours spielst. Klicke auf „Bestätigen“, um die Meisterschaft zu starten. Wenn du bei einer Prüfung disqualifiziert wirst, ist die eigene Meisterschaft beendet und du gelangst zurück zum Hauptmenü.

### **Mehrspieler-Modus**

In diesem Menü kannst du eine Prüfung mit mehreren Spielern wiederholen.

### **Optionen**

In diesem Menü kannst du die Bildschirmauflösung, die Lautstärke und den Schwierigkeitsgrad im Abenteuer-Modus festlegen:

- In der einfachen Schwierigkeitsstufe hast du mehr Zeit, um einen Parcours zu absolvieren und die Pflege des Pferdes ist einfacher (der Zustand des Pferdes verschlechtert sich nicht von Tag zu Tag).
- In der schweren Schwierigkeitsstufe hast du weniger Zeit, um einen Parcours zu absolvieren und die Pferde sind schwerer zu reiten.

## *Spielsteuerung*

### **Zu Fuß**

Um deine Spielfigur zu bewegen, musst du die Pfeiltasten auf der Tastatur benutzen.

**Pfeil nach oben:** Vorwärts gehen (Taste loslassen, um anzuhalten)

**Pfeil nach rechts:** Nach rechts drehen

**Pfeil nach links:** Nach links drehen

Alle anderen Befehle werden im Abschnitt „Im Abenteuer-Modus“ erklärt.

### **Auf dem Pferd**

Um deine Spielfigur auf dem Pferd zu bewegen, musst du die Pfeiltasten auf der Tastatur benutzen.

**Pfeil nach oben:** Durch mehrfaches Drücken der Taste fällt das Pferd vom Schritt in den Trab und anschließend in den Galopp.

**Pfeil nach unten:** Durch mehrfaches Drücken verringert das Pferd seine Geschwindigkeit und bleibt schließlich stehen.

**Pfeile nach rechts und links:** Das Pferd nach rechts und links drehen.

**Leertaste:** Springen. Achtung: Das Pferd kann den Sprung verweigern, wenn die Taste zu spät gedrückt wird oder ein Sprung nicht möglich ist. Ein Kreis unterhalb der Spielfigur zeigt an, ob ein Sprung möglich ist oder nicht. Wenn der Kreis rot ist, kann das Pferd nicht springen.

## *I m A benteuer-Modus*

### **Tag für Tag**

Das Spiel basiert auf einem Tageszeitemsystem, in dem du jeden Tag bestimmte Aufgaben erfüllen musst. Um einen Tag zu beenden, stelle dich vor dein Bett und drücke die Leertaste. Im Verlauf eines Tages kannst du verschiedene Ereignisse freispielen, wie etwa einen neuen Parcours, eine Herausforderung...

## **Türen**

Wenn du vor einer Tür stehst, erscheint ein rotes oder grünes Symbol. Wenn das Symbol grün ist, kannst du den hinter der Tür liegenden Raum betreten. Ein rotes Symbol zeigt an, dass die Tür verschlossen ist. Es kann sein, dass manche Türen sich erst im späteren Spielverlauf öffnen lassen.

Drücke die Leertaste, um die Tür zu öffnen und den Raum dahinter zu betreten.

## **Objekte**

Objekte finden sich an verschiedenen Orten. Wenn sich deine Spielfigur vor diese Objekte stellt, werden sie halb durchsichtig hervorgehoben. Wenn du die Leertaste drückst, kannst du dir die Objekte aus der Nähe ansehen. Drücke nochmals auf die Leertaste, um zum Spiel zurückzukehren.

## **Dateien**

Im Zimmer von Lucy findest du einen Computer, auf dem du dir von Alexandra verfasste Dateien anschauen kannst. Zu Beginn stehen dir nur einige wenige Dateien zur Verfügung, doch im weiteren Verlauf des Abenteuers kannst du auf anderen Computern weitere Dateien finden.

## **Personen**

Wenn du dich anderen Personen näherst, wird eine Sprechblase eingeblendet, die es dir ermöglicht, mit diesen Personen zu sprechen. Wenn die Sprechblase drei Punkte enthält, hat die Person dir etwas zu sagen. Wird stattdessen ein Kreuz angezeigt, kannst du mit dieser Person nicht sprechen.

Am Ende eines Dialoges musst du manchmal die Leertaste drücken, um das Spiel fortzusetzen. In manchen Fällen musst du Fragen mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Du kannst die Antwort mit den rechten und linken Pfeiltasten auswählen. Drücke anschließend die Leertaste, um deine Antwort zu bestätigen.

## **Spiel speichern**

In Lucys Zimmer liegt auf dem Schreibtisch ein Notizbuch. Stelle dich vor das Notizbuch und drücke die Leertaste, um das Spiel zu speichern. Klicke anschließend auf „Name des gespeicherten Spiels“. Gib einen Namen für den Spielstand ein, drücke die Eingabe-Taste und klicke auf „Speichern“. Um zum Spiel zurückzukehren ohne den Spielstand zu speichern, klicke auf „Zurück“.

## **Aktuelles Spiel verlassen**

Wenn du die Escape-Taste drückst, wird ein Menü eingeblendet, in dem dir zwei Optionen zur Verfügung stehen (diese Funktion ist nicht in den Boxen verfügbar). Wähle „Verlassen“, um das Abenteuer zu beenden und bestätige deine Auswahl mit der Eingabe-Taste. Achtung: Wenn du das Spiel auf diese Weise verlässt, wird der Spielstand nicht gespeichert!

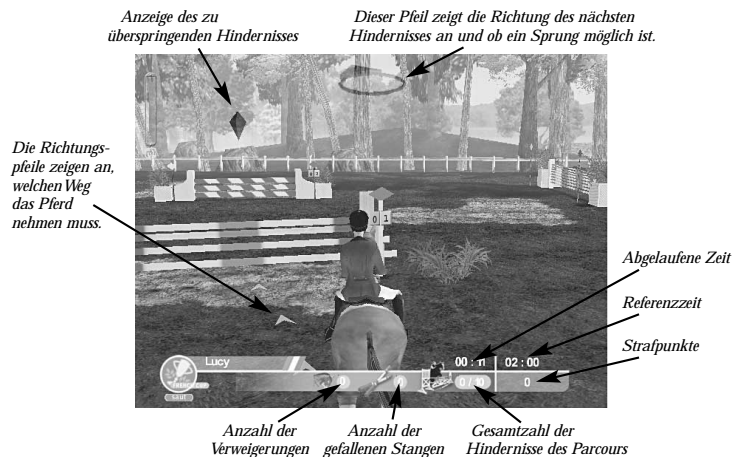
# Bei Wettbewerben

## 1) Bei Ausritten

### Galopp

Der farbige Balken in der linken oberen Ecke zeigt dir an, wie erschöpft dein Pferd ist. Wenn dein Pferd zu erschöpft ist, färbt sich der Balken rot. Das Pferd bleibt automatisch stehen, wenn der Balken die maximale Höhe erreicht hat.

## 2) Auf dem Sprung-Parcours



Der Spieler, der die wenigsten Fehler macht und die wenigsten Strafpunkte erhält, gewinnt die Prüfung. Bei gleichen Strafpunkten und Fehlern entscheidet die Zeit. Drücke die Escape-Taste, um einen Parcours zu verlassen.

## Regeln beim Springreiten

### Disqualifizierung:

- ◆ Der Reiter hat die Startlinie nicht innerhalb von 60 Sekunden nach Ertönen des Signals (Startglocke) überquert
- ◆ Dritte Verweigerung
- ◆ Überspringen eines Hindernisses vor dem Start
- ◆ Die Startlinie wurde vor dem Überspringen des ersten Hindernisses nicht überquert
- ◆ Überspringen der Hindernisse in der falschen Reihenfolge
- ◆ Überschreiten des Zeitlimits = das Doppelte der Idealzeit
- ◆ Überspringen eines Hindernisses von der falschen Seite
- ◆ Zweiter Sturz

### Strafen:

- ◆ Reißen eines Hindernisses beim Sprung: 4 Punkte
- ◆ Erste Verweigerung: 4 Punkte
- ◆ Zweite Verweigerung: 6 Punkte
- ◆ Sturz des Pferdes oder des Reiters: 8 Punkte
- ◆ Überschreitung des Zeitlimits (pro angefangener Sekunde): 1/3 Punkt

Die für einen Sturz vergebenen Strafpunkte werden zu den für alle anderen begangenen Fehler vergebenen Strafpunkten addiert.

## 3) Bei Querfeldeinrennen

Der Reiter mit den wenigsten Strafpunkten gewinnt das Rennen. Die roten und weißen Flaggen (rot rechts, weiß auf der linken Seite) markieren die Absprung- und Landelinie sowie die Pflichtsprünge des Parcours.



### Disqualifizierung:

- ◆ Überspringen der Hindernisse in falscher Reihenfolge
- ◆ Dritte Verweigerung am gleichen Hindernis
- ◆ Fünf Verweigerungen auf dem gesamten Parcours
- ◆ Überspringen eines Hindernisses von der falschen Seite
- ◆ Überspringen eines bereits übersprungenen Hindernisses
- ◆ Sturz bei Hindernissen
- ◆ Überspringen von Hindernissen vor dem Start
- ◆ Wiederanlauf eines bereits übersprungenen Hindernisses

### Strafen:

- ◆ Strafe in Punkten für die Überschreitung des Zeitlimits: 0,5 Punkte pro Sekunde

### Strafen an Hindernissen in Punkten:

- ◆ Erste Verweigerung: 20
- ◆ Zweite Verweigerung am gleichen Hindernis: 40
- ◆ Sturz des Pferdes oder des Reiters: 60

# Pflege der Pferde

HINWEIS: Die in diesem Programm enthaltenen Mini-Spiele entsprechen nicht der Realität. Um die Pflege der Pferde möglichst amüsant zu gestalten, wurden für das Spiel Regeln aufgestellt, die nicht der Wirklichkeit entsprechen (so muss zum Beispiel ein echtes Pferd mehrmals am Tag gefüttert werden und nicht nur einmal).

## 1) Die Anzeigen

**Die orangefarbene Anzeige: Erfahrung des Pferdes.** Je mehr Erfahrung ein Pferd besitzt, desto länger dauert es, bis das Tier erschöpft ist. Wenn ein Pferd einen Parcours erfolgreich beendet, gewinnt es an Erfahrung.

**Die grüne Anzeige: Gesundheit.** Wenn diese Anzeige auf Null sinkt, kann das Pferd krank werden. Ein krankes Pferd kann nicht geritten werden. Um das Pferd zu heilen, klicke auf das Kreuz in der Box.

**Die rote Anzeige: Moral.** Dieser Wert wirkt sich auf die Fähigkeit des Pferdes aus, ein Hindernis zu überspringen.

**Die blaue Anzeige: Sauberkeit.** Dieser Wert umfasst die Sauberkeit des Körpers (Bürsten), der Beine (Waschen), der Hufe (Säuberung) und der Box.

## 2) Deine Aufgaben im Stall:



### **Bürsten**

Klicke mit der Maus auf dieses Symbol, um das Pferd zu bürsten. Es erscheint eine andere Ansicht der Box. Halte die Maustaste einen Moment gedrückt und bewege die Bürste. Lasse anschließend die Taste los und beginne von vorne. Solange Staub von der Bürste aufsteigt, ist die Pflege erfolgreich. Der Bürstvorgang ist beendet, wenn das Pferd vollständig gestriegelt wurde (Der Bildschirm blinkt kurz weiß auf). Das Pferd muss täglich und nach jedem Ausritt gebürstet werden.



### **Waschen**

Die Beine können jeden Tag gewaschen werden. Achte darauf, den Kopf des Pferdes nicht mit Wasser zu bespritzen, da es hierdurch krank werden könnte.



### **Streicheln**

Streicheln erhöht die Moral deines Pferdes.



### **Füttern**

Vergiss nicht, dein Pferd jeden Tag zu füttern, damit es nicht krank wird.



### **Räumung der Hufe**

Die Hufe müssen täglich und nach jedem Ausritt gesäubert (geräumt) werden. Um die Hufe zu reinigen, klicke auf das Symbol, halte die Maustaste gedrückt und bewege die Maus hin und her.



### **Beschlagen**

Die Hufe deines Pferdes müssen nach jedem Wettkampf neu beschlagen werden. Hierzu genügt es, auf das entsprechende Symbol zu klicken.



### **Tierarzt**

Wenn dein Pferd krank ist, kannst du es nicht reiten. Du kannst es heilen, indem du auf dieses Symbol klickst; allerdings darfst du das Pferd dann meist ein paar Tage lang nicht reiten.



### **Auf die Weide führen**

Du kannst das Tier auf die Weide führen, um seine Moral zu erhöhen.



### **Satteln**

Klicke auf dieses Symbol, um das Pferd zu satteln und mit ihm auszureiten.



### **Box**

Die Box muss täglich gereinigt werden. Mit der Heugabel kannst du die Pferdeäpfel und das alte Stroh entfernen und frisches Stroh nachfüllen.



### **Verlassen**

Mit diesem Symbol kannst du die Box verlassen und in den Stall zurückkehren.

## Tipps und Tricks

- Trainiere dein Pferd, um seine Ausdauer im Galopp zu verbessern.
- Wenn du nicht mehr weißt, was du tun sollst, kehre in dein Zimmer zurück.
- Denke daran, zwischendurch zu schlafen. An einigen Tagen besteht deine einzige Aufgabe in der Pflege der Pferde.
- Untersuche jeden Ort gründlich, denn alles was du findest, kann dir helfen, das Geheimnis des Reiterhofes zu lüften...

## **Credits**

### *Design und Grafik*

Alexandre Bonvalot  
Olivier Derouetteau  
Pierre Guillaume Baret  
Jérôme Pellissier

### *Leitender Entwickler*

Xavier Rozé

### *Entwickler*

Willy Delcloy  
Jonathan Naim  
Marjorie Perrissin-Fabert

### *Projektleiter*

Minh Phan

### *Leitender 3D-Grafiker*

Clément Choblet

### *Parcours-Design*

Stéphane Fradet  
Clément Choblet  
Marjorie Perrissin-Fabert

### *3D-Modelle*

Chi Vang  
Kevin de Castro  
Clément Choblet  
Stéphane Fradet  
Jérôme Pellissier

### *Animationen*

Ekkarat Rohtong  
Jérôme Pellissier  
Stéphane Fradet

### *Szenario, Dialoge*

Minh Phan

### *Sonstige Texte*

Marjorie Perrissin-Fabert  
Cécile Duperay

### *Technische Beratung*

Marjorie Perrissin-Fabert  
Sara Acquier

### *Marketing*

Emilie Amchin  
Bénédicte Germain  
Emmanuel Fauchez

### *Tonaufnahmen*

Scopitone  
Deutsche Sprachaufnahmen

### *Musik & Tonproduktion*

Krauthausen, Köln

### *Deutsche Lokalisation*

mouse-power, Mettmann

### *Stimmen*

Lucy - Susanne Dobruskin

Alexandra – Ebba Blank

Roger - Hans-Gerd Kilbinger  
Mathieu - Tom Jacobs  
Christobald - Florian Klinkow  
Kommentator - Richard Hucke  
Garance - Ilya Welter  
Akiko - Silke Haupt

### *Musik und Sound-Effekte*

Talk Over

### *Externe Projektleitung*

Thomas Legrand  
Fédéric Monot

### *Koordination*

Stefan Dinger  
Dieter Pfeil

### *Art-Direction*

Jürgen van Straelen

### *Besonderer Dank an*

Justine, Margaux  
Anne Villeneuve  
Valérie Radelet  
Anne Blondel-Jouin

## **Randomedia Hotline**

07 00 / 76 63 63 62 (Ortstarif)

Öffnungszeiten unter [www.randomedia.de](http://www.randomedia.de)