

Epilepsie-Warnung

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Menschen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtmustern oder Blitzlichtern ausgesetzt sind. Die visuelle Aufnahme bestimmter Muster oder Hintergründe auf einem Bildschirm (beim Fernsehen oder bei Videospiele) kann bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können zu unvorhergesehenen epileptischen Symptomen führen, sogar bei Personen, die in der Vergangenheit keine Anfälle oder Epilepsie-Erscheinungen hatten. Wenn bei Ihnen oder bei jemandem in ihrer Familie Anzeichen für Epilepsie bekannt sind, suchen Sie bitte einen Arzt auf, bevor Sie spielen.

Wenn Sie eines der folgenden Symptome während des Spielens eines Videospieles feststellen – Schwindelgefühl, veränderte Sicht, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsstörung, Desorientierung, ungewollte Bewegungen oder Zuckungen – hören Sie bitte SOFORT auf zu spielen und suchen einen Arzt auf, bevor Sie weiterspielen.

TEIL 1: INSTALLIEREN UND STARTEN DES SPIELS

1. INSTALLIEREN DES SPIELS

1.1 Betriebssystem

Das Spiel ist kompatibel zu Windows 95 (Winsock 2.0 installiert), 98, 2000, ME und XP.

1.2 Musik

HORSE RACING MANAGER ist mit einem internen MP3-Player ausgestattet. Sie können diesen jederzeit starten, anhalten oder zum nächsten Stück springen. Sie können Ihre eigenen MP3-Dateien anhören, indem Sie sie ins Unterverzeichnis „MP3“ des Spielverzeichnisses auf ihrer Festplatte kopieren.

1.3 Multiplayer

Es ist möglich, über ein lokales Netzwerk (LAN) an einem Multiplayer-Spiel teilzunehmen. Wenn Sie eine Verbindung zum Internet haben, erlaubt Ihnen das Programm GameSpy, das auf der CD enthalten ist, ein Internet-Spiel des HORSE RACING MANAGER zu erstellen oder einem beizutreten.

1.4 Installieren des Spiels

Um das Spiel zu installieren, legen Sie die HORSE RACING MANAGER CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Die Installation wird automatisch beginnen, wenn bei Ihnen die Auto-Erkennung beim Einlegen einer CD aktiviert ist. Wenn nicht, dann starten Sie bitte die Datei Setup.exe im Hauptverzeichnis der CD.

1.5 Empfehlungen

Schließen Sie alle anderen Applikationen, die auf Ihrem PC laufen, wenn Sie den HORSE RACING MANAGER spielen, damit das Spiel die gesamte Kapazität Ihres PC ausnutzen kann.

Wenn die grafische Darstellung zu langsam ist, dann minimieren Sie in den Optionen die Grafik-Einstellungen, wie zum Beispiel die Grafik-Qualität oder die Auflösung.

Wenn die Anzeige falsch ist, versuchen Sie, die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte zu installieren. Sie können aber auch versuchen, das Spiel über das Icon "DirectX7/HORSE RACING MANAGER" zu starten.

Eine aktive Firewall kann bei manchen Konfigurationen zum Einfrieren des Bildes führen. Die Firewall während des Spielens zu deaktivieren, löst dieses Problem.

2. STARTEN DES SPIELS

Um das Spiel zu starten, doppelklicken Sie auf das Icon "HORSE RACING MANAGER" auf

Ihrem Desktop oder auf die entsprechende Schaltfläche im Startmenü.

Beim ersten Start des Spiels erscheint ein Konfigurations-Bildschirm. Dort legen Sie technischen Grundlagen für das Spiel fest. Stellen Sie sie so ein, dass Sie am besten zu Ihrem PC passen (Modem, Grafik- und Sound-Treiber), und wählen Sie die Sprache und die Bildschirm-Auflösung. Klicken Sie dann auf OK, danach startet das Spiel.

TEIL 2: DAS SPIEL

1. EINFÜHRUNG

Stellen Sie sich vor, Sie sind ein Stallbesitzer, Trainer, Züchter, Zocker oder Jockey in den edelsten Kreisen des Pferderennsports. Im HORSE RACING MANAGER können sie alles zusammen sein – oder Sie konzentrieren sich auf eine dieser Tätigkeiten.

Jedes dieser Teilgebiete wird Ihnen spezielles Wissen abverlangen, das Sie aber während des Spiels erlernen werden. Als Stallbesitzer müssen Sie Ihre Finanzen im Auge behalten und die Arbeit Ihres Personals (wie auch Ihre eigene) optimieren. Als Trainer müssen Sie Ihre Pferde auf die Ziele vorbereiten, die Sie sich für die Saison auserkoren haben. Dabei müssen Sie natürlich die Eigenschaften der Pferde und Ihre Finanzlage beachten. Ihr größtes Ziel als Trainer muss es sein, die Fähigkeiten jedes Pferdes bis zum Maximum auszuschöpfen. Als Züchter suchen (und hoffentlich finden) Sie die richtigen „Teile“ für eine erfolgreiche Zucht. Außerdem sind Sie verantwortlich für das wöchentliche Abschneiden Ihrer Pferde. Als Zocker können Sie die größten Rennbahnen besuchen und die großartigsten Rennen live verfolgen. Sie werden alle möglichen Zocker-Eigenschaften benötigen, um Ihr Startkapital zu vermehren und nicht Bankrott zu gehen. Wenn sie ein Jockey sind, müssen Sie Ihr Talent als Wettkämpfer und Stratege in Realzeit unter Beweis stellen. Dabei müssen Sie Ihr Pferd, die Gegner, die Strecke und das Wetter beachten, um eine Chance zu haben zu gewinnen.

Werden Sie ein Experte im Einzelspielermodus, und suchen Sie dann die Herausforderung, gegen andere menschliche Spieler im LAN oder im Internet anzutreten - entweder im Renn- oder im Wettmodus.

1.1. Spielziele

Es gibt so viele Ziele in diesem Spiel wie Wege, Sie zu erreichen. Zum Beispiel wollen Sie vielleicht der berühmteste oder reichste Stall werden. Oder Sie wollen ein nahezu perfektes Pferd züchten. Oder Sie wollen einfach nur spielen, um sich im Laufe der Jahre zu verbessern.

Trotz alledem haben wir schon einige genaue Ziele in Stall-Modus festgelegt. Wenn Sie diese erreichen, dürfen Sie mit neuen Pferden und neuen Jockeys im Multiplayer-Modus antreten.

1.2. Neues Spiel

Nachdem Sie auf NEUES SPIEL geklickt haben, müssen Sie den Spielmodus und den Schwierigkeitsgrad festlegen.

Wählen Sie den " Einzelspielermodus " (standardmäßig ausgewählt).

Sie können einen Einzelspielermodus aus den Folgenden auswählen: STALL, RENNEN, WETTEN.

Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad nach Ihrer persönlichen Vorliebe. Wenn Sie ein Anfänger sind, sollten Sie LEICHT wählen. Dort wird es Ihnen leichter gemacht, Ihre Ziele zu erreichen. Andererseits können sie so nicht die neuen Pferde und Jockeys für den Multiplayer-Modus freischalten.

Der Grad NORMAL hält Herausforderungen bereit, die Ihnen neue Jockeys für den Multiplayer-Modus bringen, wenn Sie sie erfüllen.

Der Modus SCHWER bringt Ihnen neue Pferde für den Multiplayer-Modus, wenn Sie die Ziele erreichen.

1.3. Laden / Löschen eines Spiels

Laden:

Wählen Sie das Spiel, das Sie laden wollen, und klicken Sie dann auf LADEN.

Bei jedem ausgewählten Spiel sehen Sie auf der rechten Seite des Bildschirms Informationen über dieses Spiel.

Löschen:

Wählen Sie das Spiel, das Sie löschen wollen, und klicken Sie dann auf LÖSCHEN.

Bei jedem ausgewählten Spiel sehen Sie auf der rechten Seite des Bildschirms Informationen über dieses Spiel.

Achtung: Ein gelöscht Spiel ist unwiderruflich verloren.

1.4. Optionen

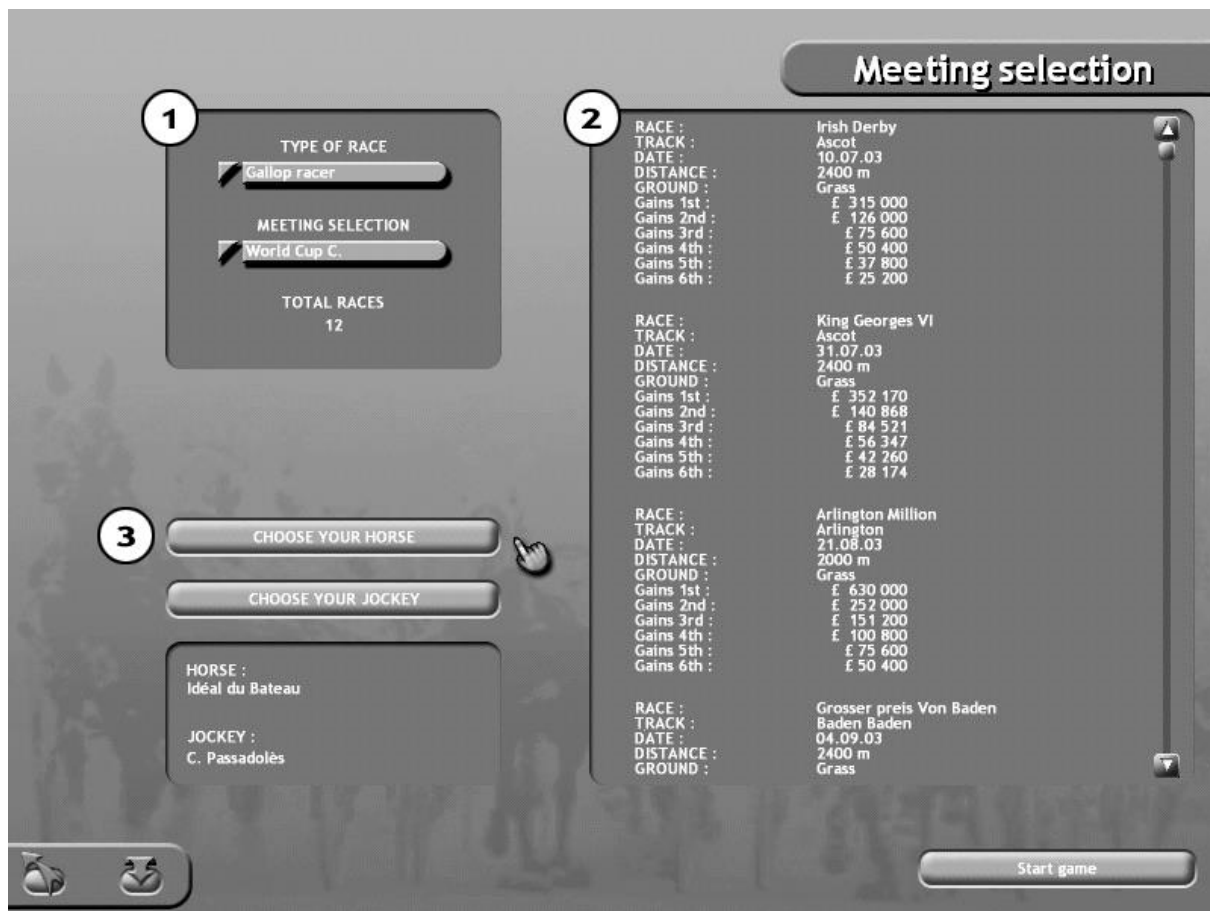
Bestimmen Sie die Lautstärke des Spiels mit Hilfe des Schiebereglers.

Grafik-Optionen:

Um eine der fünf grafischen Qualitätsstufen auszuwählen, klicken Sie auf den entsprechenden Knopf.

Wenn Sie INDIVIDUELL wählen, müssen Sie die unteren grafischen Einstellungen von Hand festlegen.

2. RENN-MODUS



- 1 - Gewählter Typ des Rennens und Renntag
- 2 - Informationen über den gewählten Renntag
- 3 - Wahl des Pferdes und des Jockeys

2.1 Wahl des Renntages

Wählen Sie den RENNTYP: Galopp oder Trab

Bei der WAHL DES RENNTAGES wählen Sie einen aus der vorgegebenen Liste. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, erscheinen die Details der Veranstaltung, die aus drei bis zwölf Rennen bestehen kann, auf der rechten Seite.

Durch Klicken auf WÄHLE DEIN PFERD können Sie bestimmen, mit welchem Pferd Sie die Rennen des gewählten Renntages bestreiten. Wählen Sie das Pferd aus, das am besten zu Ihrer Renntaktik und den speziellen Rennbedingungen passt.

Durch Klicken auf WÄHLE DEINEN JOCKEY bestimmen Sie den Jockey, mit dem sie die Rennen bestreiten. Mit ein bisschen Erfahrung werden Sie herausbekommen, welche Jockeys zu welchen Pferden passen.

Wenn Sie ihre Wahlen getroffen haben, klicken Sie auf SPIEL STARTEN, um den Renntag zu beginnen.

2.2 Renntag

Dieser Bildschirm gibt Ihnen generelle Informationen über den Renntag (der kein Renntag im herkömmlichen Sinne, sondern eher ein Renn-Zyklus ist) und Details über das nächste Rennen.

Sie können sich auch die Strecke anzeigen lassen, auf der Sie laufen werden. Achten Sie auf die Position des Zieles und die Steile der Kurven. Dadurch können Sie sich die passende Renntaktik zurechtlegen.

Durch Klicken auf SIMULIEREN werden Sie das nächste Rennen nicht sehen. Stattdessen werden sofort das Ergebnis und die Zeiten gezeigt.

Durch Klicken auf ZUSCHAUEN / TEILNEHMEN gelangen Sie auf den Rennvorbereitungsbildschirm.

2.3 Vor dem Rennen

Bildschirm BOXEN

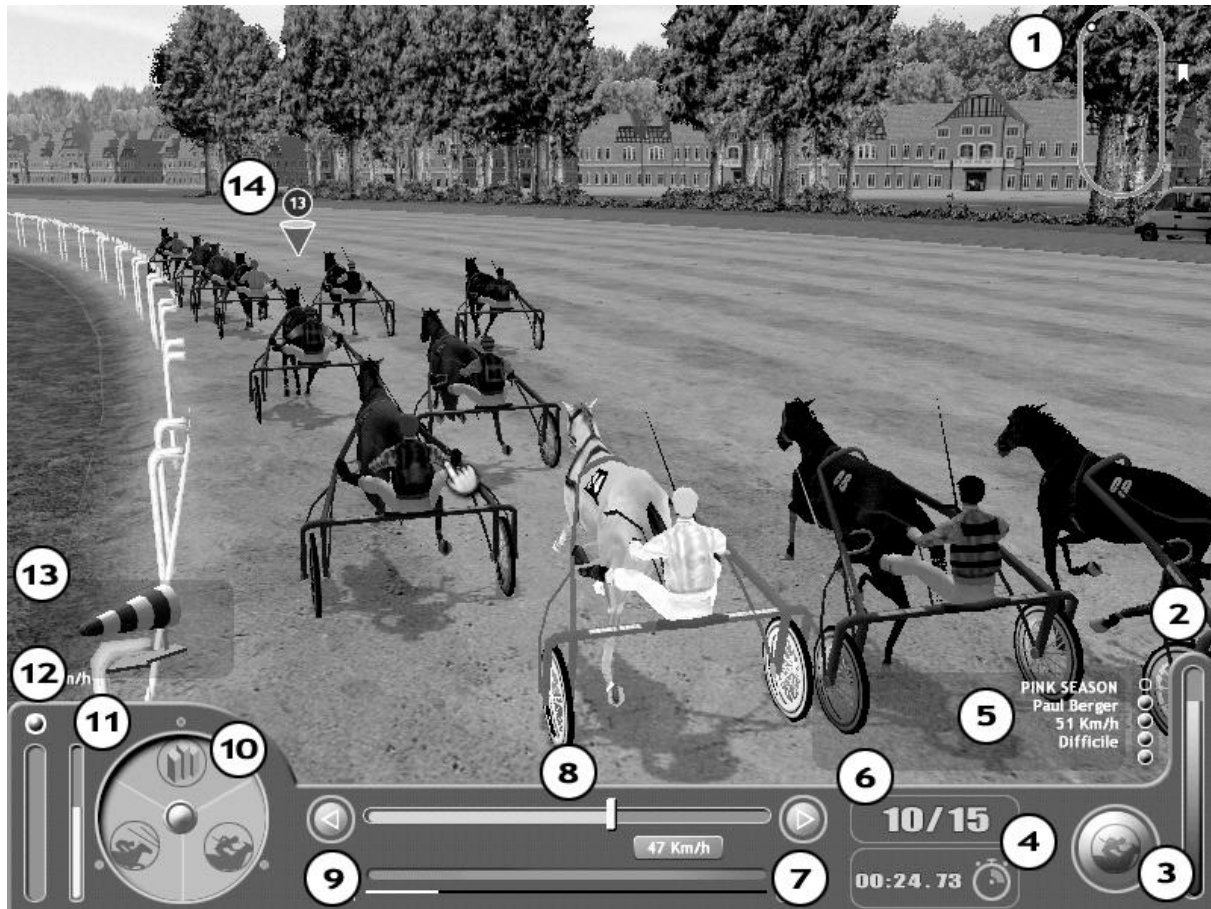
Hier finden Sie alle wichtigen Informationen über das anstehende Rennen. Durch Klicken auf die Liste der Pferde können Sie sich alle Starter genauer ansehen.

Bei Ausgleichsrennen sehen Sie neben den Pferdenamen das Aufgewicht für jedes Pferd in diesem Rennen. Es wird immer in Kilogramm angegeben, außer beim Trabreiten – dort sind es Meter.

Bildschirm FÜHRRING

Hier sehen Sie die letzten Informationen, die für Sie selbst wichtig sind. Das sind Informationen über das herrschende Wetter und den Zustand des Bodens sowie die Rangfolge der teilnehmenden Pferde in bestimmten Eigenschaften. Damit können Sie Ihre Renntaktik noch einmal verfeinern.

2.4 Das Rennen



- 1 – Miniaturansicht der Strecke
- 2 – Energiebalken der Peitsche
- 3 – Knopf für die Peitsche (Enter)
- 4 – Uhr
- 5 – Informationen über das aktive Pferd
- 6 – Aktuelle Platzierung
- 7 – Distanz-Balken
- 8 – Geschwindigkeitsbalken
- 9 – Energiebalken
- 10 – Vorliebe des Jockeys
- 11 – Windrichtung und -stärke
- 12 – Fehleranzeige
- 13 – Windsack
- 14 – Markierung des aktiven Pferdes

Sind Sie bereit, Ihre Muskeln auf der Strecke spielen zu lassen?

Das Pferd und der Jockey, die Sie kontrollieren, werden immer besonders hervorgehoben. Der Bildschirm wird automatisch auf Ihr Gespann zentriert.

Die Ansicht

Sie können mit Hilfe des Mausekzes beliebig zoomen. Das kann sehr hilfreich sein, wenn Sie verschiedene Teile des Feldes sehen wollen, um zum Beispiel einschätzen zu können, wie schnell das Rennen an der Spitze ist.

Sie können die Kamera auch um Ihren Jockey herumbewegen. Um das zu tun, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus seitwärts. Mit dieser Funktion haben Sie immer den Nebenmann im Blickfeld.

Informationen während des Rennens

Während des Rennens können Sie auf drei Arten von Informationen zugreifen:

Die Miniaturansicht der Strecke in der rechten oberen Ecke: Der weiße Punkt zeigt Ihre aktuelle Position an. Die Flagge zeigt Ihnen, wo der Zielposten ist. Sie können mit einem schnellen Blick sehen, wie weit es noch bis zur nächsten Kurve oder bis zum Ziel ist.

Der Windsack auf der linken Seite: Er zeigt die Stärke und die Richtung des Windes an. Sie sollten den Wind in ihre Renntaktik einbeziehen. Bei starkem Gegenwind in Führung zu gehen, kann das Pferd unnützlich entkräften und Ihre Siegchance zunichte machen, wenn Ihr Pferd nicht genügend Ausdauer besitzt.

Aktuelle Platzierung und Uhr: Diese zeigen Ihnen, an welcher Position im Feld Sie laufen und wie viel Zeit verstrichen ist.

Beobachtung der Gegner

Sie können ihre Gegner während des Rennens beobachten, um ihre Renntaktik anzupassen. Ein Linksklick auf einen Gegner lässt über diesem einen Pfeil erscheinen und auf der rechten Seite ein Fenster, das die folgenden Informationen erhält:

Name des Pferdes

Name des Jockeys

derzeitige Geschwindigkeit

Name des Pferdes

Name des Jockeys

derzeitige Geschwindigkeit

die Einschätzung Ihres Jockeys, wie stark das gegnerische Pferd ist

Neben der Information Ihres Jockeys können bis zu fünf grüne Punkte erscheinen. Sie stehen für die Zuverlässigkeit der Einschätzung Ihres Jockeys. Je mehr grüne Punkte, desto zuverlässiger ist die Information. Die wichtigste Eigenschaft eines Jockeys für eine zuverlässige Einschätzung ist der kühle Kopf.

ACHTUNG: Diese Information ist nur für einige Sekunden zu sehen. Dann verschwindet sie.

Der Start

Um einen guten Start hinzulegen, müssen Sie so schnell wie möglich beschleunigen. Benutzen Sie den Knopf, der eigens dafür erscheint. Klicken Sie auf den Knopf (oder drücken Sie die Leertaste), um den Balken wachsen zu lassen, und klicken Sie ein zweites Mal, um ihn zu stoppen. Der Balken muss so weit rechts wie möglich gestoppt werden, um einen guten Start hinzulegen.

Achtung: Ihnen wird nur eine einzige Chance gegeben.

Ein misslungener Start kann gerade bei kurzen Rennen das ganze Rennen zunichte machen.

Hürdenrennen

Sie müssen den Aktionsbalken benutzen, um über Hindernisse zu springen. Benutzen Sie den Balken auf die gleiche Weise wie beim Start. Der Balken erscheint 100 Meter vor dem Hindernis. Sie haben deshalb nur wenige Sekunden Zeit, mit der linken Maustaste zu klicken. Die Ausführung Ihres Sprunges hat direkten Einfluss auf die Landung und die Geschwindigkeit nach dem Hindernis.

Die Peitsche

Sie haben die Möglichkeit, Ihr Pferd zu peitschen, um die Geschwindigkeit kurzzeitig zu erhöhen. Der Aktionsknopf und der Balken, der die restliche Energie für das Peitschen anzeigt, befinden sich auf der rechten unteren Seite des Bildschirms. Je voller der grüne Balken ist, desto effektiver ist ein Peitschenhieb.

Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Peitsche zu benutzen. Das Pferd wird etwas an Geschwindigkeit zulegen, aber etwas an Peitschen-Energie verlieren. Der grüne Energiebalken nimmt bei jedem Peitschenhieb um etwa ein Drittel ab. Zu Beginn des Rennens muss der Balken nicht immer ganz voll sein, weil die verfügbare Energie von einer Vielzahl von Eigenschaften Ihres Pferdes abhängt, vor allem von der Form.

Wenn Sie die Peitsche im Rennen benutzen, wächst der Balken danach bis zu seiner ursprünglichen Fülle an. Er wächst umso schneller an, je besser sich das Pferd und der Jockey verstehen (siehe Auswahl des Jockeys) und je mehr sie den Jockey anweisen, auf die Erholung des Pferdes zu achten (siehe Infrastruktur).

Die Geschwindigkeit

Sie können eine exakte Geschwindigkeit von Ihrem Pferd verlangen, indem Sie sie mit dem Geschwindigkeitsbalken unten in der Mitte festlegen. Es gibt drei Möglichkeiten, die Geschwindigkeit festzulegen:

Klicken Sie direkt auf den Balken: schnelle Methode

Klicken Sie auf den weißen Cursor, und bewegen Sie ihn entlang des Balkens: Methode, mit der Sie die Geschwindigkeit ständig variieren können

Klicken Sie auf die Pfeile an den beiden Enden des Balkens: Feineinstellung

Wenn Sie die Geschwindigkeit verändern, bewegt sich der weiße Cursor sofort. Das Pferd reagiert aber mit Verzögerung auf Befehle zur Beschleunigung oder Verlangsamung. Die braune Anzeige innerhalb des Balkens zeigt Ihnen die aktuelle Geschwindigkeit Ihres Pferdes.

Rennenergie

Die Rennenergie wird durch den farbigen Balken unterhalb des Geschwindigkeitsbalkens angezeigt. Dieser Balken ist am Start eines Rennens immer voll. Er nimmt mit dem Krafteinsatz ab, den Sie von Ihrem Pferd verlangen. Je schneller Ihr Pferd läuft und je mehr es dem Gegenwind ausgesetzt ist (siehe Infrastruktur), desto mehr Energie verbraucht es. Wenn am Ende eines Rennens keine Energie mehr übrig ist, beendet das Pferd das Rennen mit einer minimalen Geschwindigkeit, aber alle Gegner werden es überholen.

Beim Einsatz Ihrer Energiereserven hilft Ihnen ein Blick auf den Balken direkt darunter. Dieser Balken zeigt Ihnen an, wie viel Prozent der Gesamtstrecke Sie schon zurückgelegt haben. Wenn

Sie den Energiebalken mit diesem Balken vergleichen, sehen Sie leicht, ob Sie schon zu viel Energie eingesetzt haben.

Aufmerksamkeit des Jockeys

Benutzen Sie den Cursor in dem dreifarbigem Kreis auf der linken unteren Seite des Bildschirms. Es gibt drei verschiedene Elemente, denen Ihr Jockey seine Aufmerksamkeit widmen soll und bei dem Sie einen Bonus erhalten können: Technik, Erholung und Windschatten. Rot steht für Technik, Blau für Windschatten und Grün für die Zurückgewinnung der Peitschenenergie. Je kräftiger eine Farbe ist, umso höher ist der Bonus in diesem Bereich.

Durch Bewegung des Cursors können Sie festlegen, welcher Bonus besonders erarbeitet werden soll.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Cursor, und bewegen Sie ihn an den gewünschten Ort.

Wenn Sie den Cursor auf den Bereich Technik legen, verbessern Sie beim Galopp Ihre Geschwindigkeit beim Überholen und beim Trab die Fähigkeit zur Vermeidung von Fehlern. Wie nahe Sie dem nächsten Fehler sind, sehen Sie auf dem Balken ganz links (nur bei Trabrennen). Je roter er ist, desto kürzer stehen Sie davor, einen Fehler zu machen. Wenn der Balken voll ist, wird Ihr Pferd einen Fehler machen, dadurch disqualifiziert, und Sie verlieren die Kontrolle über Ihr Pferd. Die Entwicklung dieses Balkens ist deshalb sehr wichtig und sollte immer beobachtet werden.

Wenn Sie den Cursor auf den Bereich Windschatten legen, verbessern Sie das Verhalten Ihres Pferdes im Wind und sparen dadurch Energie. Wie stark das Pferd im Wind ausgesetzt ist, sehen Sie anhand des blauen Balkens auf der linken Seite. Wenn er voll ist, ist der Windschatten am geringsten. Wenn er leer ist, ist Ihr Pferd vorm Wind geschützt.

Wenn Sie den Cursor auf den Bereich Erholung legen, gewinnen Sie schneller Peitschenenergie zurück.

Pause und Simulieren

Wenn Sie die Taste P drücken, pausiert das Spiel.

Wenn sie die Taste ESC drücken, können Sie das Ende des Rennens simulieren.

2.5 Nach dem Rennen

Ergebnisbildschirm

Hier sehen Sie die Ergebnisse des letzten Rennens, das Preisgeld der ersten sechs Pferde und die Rennzeiten.

Bildschirm Gewinn und Kommentare

Hier sehen Sie Ihr gewonnenes Preisgeld, Ihren Wettgewinn und die Kommentare Ihres Jockeys. Zuerst beschreibt der Jockey das Verhalten Ihres Pferdes im Rennen. Danach sagt er Ihnen, wie er sich mit dem Pferd versteht. Mit Hilfe dieses Kommentars können Sie entscheiden, ob es sinnvoll

ist, Ihr Pferd auch in zukünftigen Rennen von diesem Jockey reiten zu lassen.

3. WETTMODUS

Sobald der Wettmodus beginnt, haben Sie nur drei Minuten Zeit zu wetten. Dann wird das Rennen gestartet.

3.1 Wahl des Renntages

Wählen Sie den RENNTYP: Galopp oder Trab.

Bei der WAHL DES RENNTAGES wählen Sie einen aus der Liste: Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, erscheinen die Details der Veranstaltung (drei bis zwölf Rennen) auf der rechten Seite.

Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, klicken Sie auf SPIEL STARTEN, um den Renntag zu starten.

3.2 Vor dem Rennen

Bildschirm BOXEN

Hier finden Sie alle wichtigen Informationen über das anstehende Rennen. Durch Klicken auf die Liste der Pferde können Sie sich alle Starter genauer ansehen.

Bei Ausgleichsrennen sehen Sie neben den Pferdenamen das Aufgewicht für jedes Pferd in diesem Rennen. Es wird immer in Kilogramm angegeben, außer beim Trabreiten – dort sind es Meter.

Bildschirm FÜHRRING

Hier sehen Sie die letzten Informationen, die für die einzelnen Pferde wichtig sind. Das sind Informationen über das herrschende Wetter und den Zustand des Bodens sowie die Rangfolge der teilnehmenden Pferde in bestimmten Eigenschaften.

Bildschirm TIPPS

Sie können sich drei verschiedene Zeitungen ansehen und sich Tipps von zwei Buchmachern geben lassen, um ihre Wetten besser zu platzieren. Nur die Buchmacher verlangen Geld für Ihre Tipps.

Alle fünf Tipp-Geber legen ihren Vorhersagen verschiedene Informationen zu Grunde. Um erfolgreich zu wetten, sollten Sie sich zusätzlich ihr eigenes Bild über die Pferde machen.

Bildschirm WETTEN



- 1 – verschiedene Wettarten (Schalter, Buchmacher)
- 2 – Wahl des Pferdes
- 3 – Summe, die Sie einsetzen wollen
- 4 – Quoten-Tabelle
- 5 – Abgeschlossene Wetten
- 6 – Knopf zum Abschluss einer Wette

Die verschiedenen Wettarten stehen auf der linken Seite des Bildschirms, die Entwicklung der Quoten und die Wetten, die Sie bereits abgeschlossen haben, sehen Sie rechts.

Die Quoten

Es gibt zwei Quoten für jedes Pferd: eine für die Buchmacher, die sich normalerweise nur langsam verändert - und eine für die offiziellen Wettschalter, die sich sehr schnell verändern kann.

Während der drei Minuten können sich die Quoten für ein Pferd sehr stark verändern. Die farbigen Pfeile zeigen den letzten Trend (hoch oder runter).

Abgeschlossene Wetten

Hier werden alle abgeschlossenen Wetten aufgeführt. Sie können nicht rückgängig gemacht werden.

Sie können Ihre Wetten auf der linken Seite des Bildschirms abschließen.

Sie können entweder am offiziellen Wettschalter oder beim Buchmacher wetten. Die Wetten sind

jeweils die gleichen, nur die Quoten sind unterschiedlich. Am Wettschalter gilt letztendlich die Quote, die ein Pferd am Ende der drei Minuten hat. Beim Buchmacher gilt die Quote des Zeitpunktes, zu dem Sie die Wette abschließen. Dieser Unterschied kann sehr bedeutend sein, weil sich die Quoten während der drei Minuten stark verändern können.

Nicht alle Wettarten lassen Sie einen hohen Gewinn erzielen. Eine Wette auf Sieg ermöglicht einen höheren Gewinn als eine Wette auf Platz. Wenn Sie den Mauszeiger über einer Wettart platzieren, erscheint links unten eine Beschreibung der Wette.

Um eine Wette abzuschließen, klicken Sie auf die runde(n) Schaltfläche(n) und tragen dort die Nummer(n) des (der) Pferde(s) ein, auf das (die) Sie setzen wollen.

Dann klicken Sie auf das Textfeld und geben die Summe ein, die Sie einsetzen wollen. Dann klicken Sie auf WETTE BESTÄTIGEN. Daraufhin finden Sie Ihre Wette im Feld ABGESCHLOSSENE WETTE(N).

3.3 Das Rennen

Im Wettmodus hat man natürlich nur die Möglichkeit, sich das Rennen anzuschauen.

Zwei Kameraeinstellungen stehen zur Auswahl: Die erste überträgt das Rennen im TV-Stil, und um die zweite gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Pferd Ihrer Wahl zu verfolgen. Sie können die Kamera wechseln, indem sie auf eines der beiden Icons klicken. Das Zentrum des Blickfeldes ist immer auf ein einzelnes Pferd ausgerichtet. Sie können diesen Mittelpunkt verändern, indem Sie auf die Pfeile neben den Icons klicken.

3.4 Ergebnis der Wetten

Nach jedem Rennen wird ein Bildschirm mit den ausführlichen Ergebnissen Ihrer Wetten eingeblendet.

4. STALLMODUS

4.1 Den Stall erstellen

Zum Erstellen und Managen eines Stalles gehören anfängliche notwendige Entscheidungen, die nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Das sind: Wahl des Landes, Wahl eines Ortes, Wahl der Rennfarben.

Wahl eines Landes:

Sie können aus zehn vorgegebenen Ländern eines wählen. Jedes Land hat eigene Eigenschaften, die die Spielmöglichkeiten stark beeinflussen. Sie sollten darauf achten und Ihr Land sorgfältig auswählen.

Die Spalten für Trab und Galopp zeigen die Anzahl der Rennen in einer Saison. Achtung: Länder wie Japan und Großbritannien haben keine Trabrennen.

Die Spalten GEGNER und GEWINNE zeigen die Anzahl der Gegner und die Wertigkeit der Preisgelder, die es zu gewinnen gibt. Die Spalte WETTER zeigt, wie hoch das Risiko ist, dass Trainingseinrichtungen wegen schlechten Wetters geschlossen werden.

Wahl eines Ortes:

In jedem Land gibt es zehn Orte zur Auswahl. Jeder von ihnen hat bestimmte Vorteile, schon vorhandene Gebäude und Kosten. Abhängig von Ihren Zielen kann Ihnen jeder Ort interessante Möglichkeiten bieten. Sie sollten aber vor allem darauf achten, wie viel Geld Sie noch behalten wollen.

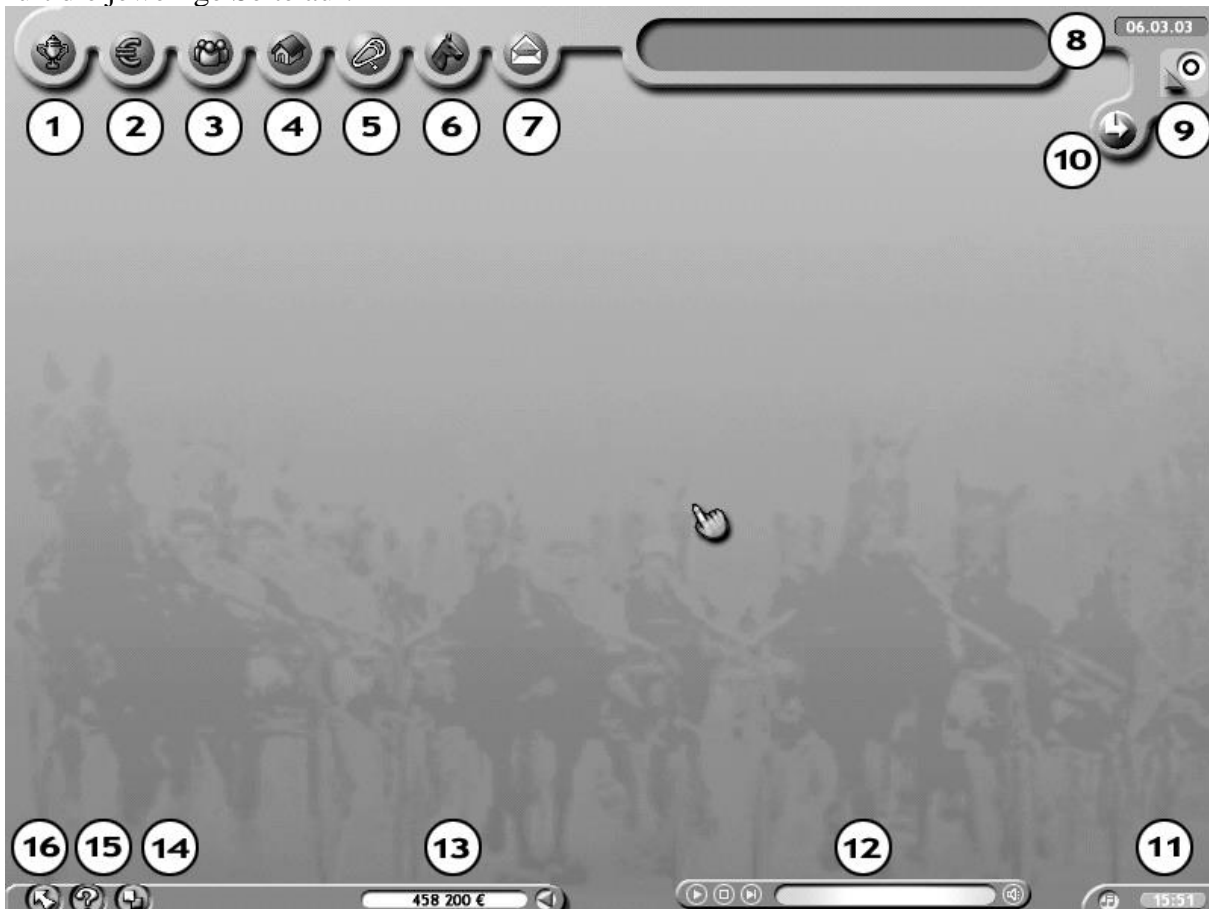
Wahl der Rennfarben:

Sie müssen den Namen des Stallbesitzers, des Stalles und Ihre Rennfarben (also die Kleidung Ihrer Jockeys) festlegen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die schon vorgegebenen Namen und tippen Sie Ihre ein. Klicken Sie dann auf die Felder mit den Farben und Mustern, um Ihre Rennfarben auszuwählen. Achtung: Wie im realen Pferdesport auch, dürfen Sie nur drei verschiedene Farben benutzen.

4.2 Allgemeine Bedienung

Die hier gezeigten Elemente sind im Managementteil des Spiels immer sichtbar. Ein Linksklick ruft die jeweilige Seite auf.



- 1 – Ergebnisse
- 2 – Finanzen
- 3 – Personal
- 4 – Gebäude
- 5 – Rennen

- 6 – Stall
- 7 – Neuigkeiten
- 8 – Spieldatum
- 9 – Zeitdauer des Voranschreitens
- 10 – Voranschreiten um diese Zeitdauer
- 11 – Uhrzeit
- 12 – MP3-Player
- 13 – Bargeld oder Ruhm
- 14 – Allgemeine Hilfe
- 15 – Hilfe zur aktuellen Seite
- 16 – Optionen

Obere Leiste:

Links können Sie durch Klicken auf die Icons zu den einzelnen Teilbereichen des Managements gelangen. Oben in der Mitte ist der Titel des aktuellen Bildschirms zu lesen. Und oben rechts können Sie um eine Woche oder mehr voranschreiten, je nachdem, welchen Wert Sie einstellen. Und ganz oben rechts sehen Sie das aktuelle Spieldatum.

Untere Leiste:

Links sind drei Icons, mit denen Sie auf die Optionen und die zwei verschiedenen Hilfearten zugreifen können. Eine davon hilft Ihnen bei bestimmten Aspekten des Spiels, während die andere den jeweils aktuellen Bildschirm erklärt. Wenn Sie das Spiel noch nicht richtig kennen, sollten Sie diese Hilfen benutzen.

Unten in der Mitte sehen Sie das Bargeld, das Sie besitzen oder Ihren Ruhm. Um das jeweils andere anzuzeigen zu lassen, klicken Sie auf den Pfeil. Unten rechts sehen Sie die aktuelle Uhrzeit.

4.3 Ergebnisse

Renn-Ergebnisse

Sie können sich alle Ergebnisse des aktuell zurückliegenden Jahres ansehen.

Um Ergebnisse von bestimmten Rennen zu finden, können Sie die Suchfilter benutzen.

Klicken Sie auf die Liste, und klicken Sie dann auf das Rennen Ihrer Wahl.

Sie können die Rennen auch nach den einzelnen Spalten sortieren. Klicken Sie dazu auf die Spaltenüberschrift.

Jockey-Ergebnisse

Auf dieser Seite können Sie die Karriere-Entwicklung der Jockeys beobachten. Wenn Sie regelmäßig darauf achten, können Sie schon frühzeitig kommende Stars erkennen, die Ihre Pferde zum Sieg reiten könnten. Auch hier können Sie durch Klicken auf eine Spaltenüberschrift nach der jeweiligen Spalte sortieren.

Pferde-Ergebnisse

Auf dieser Seite können Sie die besten Pferde in vier verschiedenen Kategorien sehen. Es wird wahrscheinlich viel Zeit vergehen, bis mal eines von Ihnen dabei ist. Hier stehen nur die besten.

Stall-Ergebnisse

Anhand dieser Tabelle sehen Sie, wie weit Sie es mit Ihrem Stall im Vergleich zu anderen gebracht haben.

Benutzen Sie die Spaltensortierung, um die Ställe nach Ruhm, aktuellem Jahresgewinn und Karrieregewinn zu ordnen.

Erreichte Ziele

Je nach Schwierigkeitsgrad, den Sie gewählt haben, können Sie neue Jockeys und Pferde für den Multiplayer-Modus freischalten.

Im Modus LEICHT gibt es keine Extra-Ziele.

Im Modus NORMAL können Sie Jockeys freischalten.

Im Modus SCHWER können Sie Pferde freischalten.

Ziele

Auf dieser Seite finden Sie alle möglichen Extra-Ziele, die Sie in den Modi NORMAL und SCHWER erreichen müssen, um neue Jockeys oder Pferde freizuschalten.

4.4 Finanzen

Budget

In diesen Tabellen werden Ihre Finanzen zusammengefasst und vereinfacht dargestellt. Sie sehen Ihre Einnahmen und Ausgaben auf einen Blick.

Falls es Ihre finanzielle Situation erfordert, können Sie auf dieser Seite auch ein Darlehen über eine bestimmte Summe und eine bestimmte Zeit aufnehmen. Je besser Ihre finanzielle Situation ist, umso leichter bekommen Sie ein Darlehen mit niedrigen Zinsen.

Wenn Ihr Konto überzogen ist, müssen sie es so schnell wie möglich wieder ausgleichen. Ihr Überziehungsrahmen ist so hoch, wie es Ihre Besitztümer (Gebäude und Pferde) erlauben – auch Ihr Ruhm spielt dabei eine Rolle. Nach mehreren Aufforderungen der Bank, Ihr Konto auszugleichen, denen Sie nicht nachkommen, laufen Sie Gefahr, Bankrott zu gehen und ein neues Spiel beginnen zu müssen.

Achtung! Es gibt drei Geldquellen:

Die erste sind die Gewinne aus Rennen und Wetten.

Die zweite ist der Verkauf eines oder mehrerer Pferde.

Die dritte ist, fremde Pferde in Ihrem Stall unterzustellen. Um das zu tun, müssen Sie ein Clubhaus besitzen und mindestens eine freie Box im Stall haben. Sie finden die Gesuche von Interessenten bei den WERBUNGEN, die Sie sich deshalb jede Woche ansehen sollten. Sie sollten diese regelmäßige und einträgliche Geldquelle nicht unterschätzen. Die Dauer der Unterbringung eines fremden Pferdes steht im Gesuch drin, wie auch die Summe des gebotenen Geldes. Diese Summe hängt stark von Ihrem Ruhm ab – je höher er ist, desto mehr Geld wird geboten.

Finanzielle Analyse

Hier finden Sie eine Tabelle mit einem Überblick über den geschätzten Wert Ihrer Pferde. Auch hier können Sie nach Spalten sortieren – durch Klicken auf die Überschriften.

Diese Seite zeigt Ihnen eine kurze Analyse Ihrer Finanzen, ein paar Tipps und die Höhe des Überziehungsrahmens, den Ihnen die Bank gewährt.

4.5 Personal

Personal finden

Sie müssen Personal für verschiedenste Arbeiten in Ihrem Stall finden. Jeder Angestellte verfügt über bestimmte Moral- und Talentwerte, die großen Einfluss auf seine Arbeit haben.

Um jemanden einzustellen, klicken Sie auf seinen Namen, um ihn zu markieren, und klicken erneut darauf, um ihn einzustellen.

Sie können die verfügbaren Arbeitskräfte nach den einzelnen Spalten ordnen, indem Sie auf eine Überschrift klicken.

Auf der rechten Seite können Sie mit Hilfe der Häkchen bestimmen, welche Kategorien von Arbeitskräften angezeigt werden sollen und welche nicht.

Eigenschaften des Personals:

Moral ist die einzige Eigenschaft, die sich wöchentlich verändert. Je niedriger sie ist, um so uneffizienter arbeitet der Angestellte.

Der Talentwert eines Angestellten steht für den maximalen Umfang an Arbeit, den der Angestellte leisten kann.

Nur die Stalljungen haben erweiterte Eigenschaften, die für das Training der Pferde wichtig sein können.

Der Lohn gibt an, wie viel Geld Sie dem Angestellten pro Woche zahlen müssen.

Aufgaben des Personals:

Die Assistentin erfüllt administrative Aufgaben. Jeder Angestellte verbraucht dabei einen Talentpunkt der Assistentin.

Der Stalljunge ist ein Trainingsjockey, der das Pferdetraining verbessert. Er kann so viele Pferde betreuen, wie er Talentpunkte hat. Er verbessert das Training eines Pferdes entsprechend der Eigenschaften, die auf der linken Seite aufgeführt sind.

Das Instandhaltungs-Personal hält Ihre Gebäude instand. Die Talentpunkte geben hier an, um wie viele Gebäude sich ein Angestellter kümmern kann (jedes Gebäude hat einen unterschiedlichen Wert).

Der Personal-Manager kümmert sich um das Personal. Je höher sein Talentwert ist, umso kompetenter ist er.

Der Stallmeister kümmert sich um die Pferde und ihre Ernährung. Je höher sein Talentwert, desto höher seine Kompetenz.

Der Trainer kann die Pferde trainieren. Je höher sein Talentwert, desto höher seine Kompetenz.

4.6 Management

The screenshot shows a management interface with the following components:

- Top Bar:** Navigation icons and a 'MANAGEMENT' title with the date '06.03.03'.
- Panel 1 (Attitude towards staff):** Radio buttons for 'Delegate', 'Participate', 'Directional', and 'Authoritarian'. 'Participate' is selected.
- Panel 2 (Staff Table):**

Job	Name	Occupancy rate	Morale	Salary
Stableman	Fabrice Johnson	1 / 1	51	£ 315
Lad	Félicia Jones	0 / 3	65	£ 349
Lad	W. Nozon	0 / 3	56	£ 341
Maintenance sta	Satish Souieff	61 / 391	57	£ 401
Maintenance sta	Sophie Gourvenec	0 / 253	47	£ 302
Assistant	Pat Le Bris	5 / 5	62	£ 349
- Panel 3:** 'Fire' and 'Increase' buttons.
- Panel 4 (Occupancy rate):**

Occupancy rate	
0 / 3	
Rest	99
Conditioning	73
Fitness program	74
Speed program	56
Endurance program	58
Acceleration program	42
Behaviour	49
Technique	20

1. Wie behandeln Sie Ihr Personal?
2. Entwicklung der Moral
3. Übersicht über Ihre Angestellten
4. Eigenschaften eines Stalljungen

Sie finden eine Liste mit all Ihren Angestellten und deren Eigenschaften.

Moral des Personals:

Der Pfeil in der Spalte MORAL zeigt den Trend der Moral des jeweiligen Angestellten während der letzten Woche.

Sie können bestimmen, wie Sie sich Ihrem gesamten Personal gegenüber verhalten, können aber auch einzelnen Angestellten eine Lohnerhöhung geben oder jemanden entlassen.

Wie Sie sich dem Personal gegenüber verhalten, wählen Sie unter der Überschrift « Haltung dem Personal gegenüber » aus.

Auch bei der Personal-Übersicht können Sie nach den einzelnen Spalten sortieren.

Um jemandem eine Lohnerhöhung zu geben oder ihn zu entlassen, markieren Sie den Namen in der Liste und klicken auf die entsprechende Schaltfläche unter der Tabelle.

Sinkende Moral stört die Produktivität. Jeder Angestellte benötigt von Ihnen eine ganz bestimmte Haltung ihm gegenüber. Wenn die Haltung, die Sie aus den vier möglichen ausgewählt haben, ihm

nicht passt, sinkt seine Moral. Wenn die Moral eines Angestellten ganz weit unten ist, dann hat er außerdem einen schlechten Einfluss auf den Rest des Personals. Oder er verlässt Ihren Stall sogar und bringt Sie bei anderen in Verruf.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Moral eines Angestellten zu erhöhen. Entweder verhalten Sie sich ihm gegenüber so, wie er es braucht - oder Sie geben ihm eine Lohnerhöhung. Ein Angestellter mit hoher Moral übt außerdem einen positiven Einfluss auf seine Kollegen aus.

Wenn Sie einen Ihrer Angestellten entlassen, müssen Sie ihm eine Entschädigung zahlen, es sei denn, Ihr Konto ist im Minus. Eine Entlassung lässt die Moral der anderen Angestellten sinken.

4.7 Planung

Hier können Sie über Ihre eigene Zeit verfügen.

Ein Teil Ihrer Zeit ist bereits verplant. Je mehr Pferde, Personal und Gebäude Sie haben, umso weniger Freizeit haben Sie.

In Ihrer verbleibenden Zeit (dargestellt durch die grünen Punkte) können Sie sich um einzelne Elemente ihres Stalles besonders kümmern und dadurch deren Effizienz erhöhen. Wenn Sie einen Punkt einer der vier Kategorien zuordnen, müssen Sie entscheiden, um wen sie sich innerhalb dieser Kategorie kümmern. Klicken Sie auf das Plus oder das Minus in einer Kategorie, um dort Zeit hinzuzufügen oder abzuziehen. Wählen Sie dann darunter, um wen Sie sich besonders kümmern wollen.

Einflüsse:

Wenn Sie beschließen, Zeit in die Ernährung Ihrer Pferde zu investieren, wird dadurch deren Gesundheit verbessert, indem das Krankheitsrisiko gesenkt wird und die Trainingseffizienz erhöht wird.

Wenn Sie sich besonders um das Training kümmern, wird dessen Effizienz deutlich erhöht.

Wenn Sie Ihrem Personal mehr Zeit opfern, erhöht das dessen Moral und dadurch auch die Qualität der Arbeit.

Wenn Sie sich besonders um die Instandhaltung der Gebäude kümmern, spart das Instandhaltungskosten und verbessert Ihren Ruf. Die so erhaltenen Ruhmpunkte verhalten sich umgekehrt proportional zu den Instandhaltungskosten, die Sie einsparen.

4.8 Infrastruktur

Bauten

Sie können wählen, ob Sie zusätzliche Gebäude bauen oder schon vorhandene verbessern wollen. Die Gebäude erscheinen auf der Übersichtskarte, sobald Sie sie gekauft haben. Die Ziffer auf dem hellen Hintergrund zeigt ihre Qualität an (diese Ziffer erscheint immer), und die Ziffer auf dem dunklen Hintergrund steht für die noch verbleibende Zeit der Errichtung.

Klicken Sie auf eine Schaltfläche ihrer Wahl oder direkt auf das Gebäude, das Sie verbessern möchten.

Sie können nur ein Gebäude jeder Art kaufen. Nur von den Boxen können Sie zehn Paare zu je zwei Boxen erwerben. In Ihrem Stall können also maximal 20 Pferde stehen.

Kauf:

Klicken Sie auf KAUF.

Klicken Sie auf die Schaltfläche auf der linken Seite, auf der der Name eines Gebäudes steht. Dadurch erscheint eine Liste aller verfügbaren Gebäude. Wählen Sie eines aus und bestimmen Sie eine der drei Ausbaustufen, die das Gebäude haben soll.

Die Wahl der Ausbaustufe hat natürlich Einfluss auf den Kaufpreis, die Instandhaltungskosten und die Errichtungszeit des Gebäudes.

Je höher die Ausbaustufe ist, desto spürbarer werden die Vorteile, die jedes Gebäude mit sich bringt. Wenn Sie die Trainingsstrecke „Gerade Bahn“ bauen, müssen Sie außerdem den Bodenbelag bestimmen. Auf diesem Belag erreichen Sie dann leichte Vorteile in Rennen.

Verbessern:

Um ein Gebäude zu verbessern beziehungsweise auszubauen, klicken Sie auf die Schaltfläche VERBESSERN - oder direkt im Lageplan auf das Gebäude. Den Rest bestimmen Sie genau so wie beim Kauf.

Diagramm:

Diese Seite zeigt Ihnen die Vorteile der einzelnen Gebäude. Außerdem können Sie sehen, welche Gebäude Voraussetzung für andere sind.

Die Namen der Gebäude, die Sie schon haben, werden auf hellem Hintergrund angezeigt, die Namen derer, die Sie noch nicht haben, auf braunem Hintergrund.

4.9 Stall-Informationen

Auf dieser Seite finden Sie einige Informationen über ihren Stall.

Sie sehen ihre Rennfarben, Informationen über Ihr Land, Ihren Ort und Ihre Renngewinne.

Außerdem wird Ihnen der Schätzwert Ihrer Gebäude und Pferde angezeigt. Und schließlich sehen Sie hier auch, welchen Ruhm Sie haben.

Unterhalt

In der Tabelle auf der linken Seite können Sie die Unterhaltskosten für alle Ihre Gebäude sehen.

Auf der rechten Seite sehen Sie, ob sie genügend Personal haben, um alle Gebäude in Stand zu halten. Wenn Ihnen Personal fehlt, sehen Sie dort auch die Kosten für die notwendige fremde Hilfe.

4.10 Rennen

Rennkalender

Hier sehen Sie alle Rennen, an denen Ihr Pferd teilnehmen kann. Sie können sie anders sortieren, indem Sie auf die Spaltenüberschriften klicken.

Wenn Sie den Cursor über ein Rennen bewegen, sehen Sie auf der rechten Seite nähere Informationen zu diesem Rennen. Diese Informationen sollten Sie beachten, um zu entscheiden, ob das Rennen für Ihr Pferd richtig ist.

Nennung

Der Karrieregewinn Ihres Pferdes muss im erlaubten Rahmen liegen. Je näher er an der oberen Grenze ist, umso besser ist Ihr Pferd wahrscheinlich im Verhältnis zu seinen Gegnern.

Alter: Nur Pferde dieses Alters oder dieser Altersgruppe dürfen laufen.

Besonderheiten: Es gibt nicht immer welche, nur manche Rennen haben spezielle Bedingungen. So dürfen manchmal nur Pferde laufen, die noch keine Rennen gewonnen haben. Oder es handelt sich um ein Ausgleichsrennen, in denen es bei Galoppertrennen Aufgewicht und beim Trabreiten Rückstandsmeter gibt, je nachdem, welche Gewinne ein Pferd in seiner Karriere schon erlaufen hat. Deshalb ist es bei Ausgleichsrennen ratsam, ein Pferd starten zu lassen, das so wenige Erfolge wie möglich aufzuweisen hat.

Boden: Die Oberfläche sollte zur Vorliebe Ihres Pferdes passen.

Um ein Pferd für ein Rennen zu nennen, klicken Sie auf das Rennen, dann auf die Schaltfläche NENNEN, und wählen dann einen Jockey aus.

Die Wahl des Jockeys ist sehr wichtig. Eine gute Wahl erhöht Ihre Siegchancen, eine schlechte Wahl bringt Sie wahrscheinlich darum. Sie sollten bei den Jockeys besonders auf die Gewinne, den zu bezahlenden Lohn und sein Verhalten achten.

Mit der Zeit werden Sie herausbekommen, welches Verhalten zu Ihrem Pferd passt. Achten Sie dafür auf die Kommentare Ihres Jockeys nach dem Rennen, diese enthalten oft präzise Informationen.

Um einen Jockey auszuwählen, klicken Sie auf seinen Namen und dann auf OK.

Nennungen

Diese Tabelle zeigt Ihnen, für welche Rennen Ihre Pferde genannt sind.

Hier können Sie auch Nennungen zurückziehen oder den Jockey wechseln. Klicken Sie auf die linke Schaltfläche, um die Nennung zurückzuziehen. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Namen des Jockeys, um ihn zu wechseln, und wählen Sie einen neuen aus.

Rennbahnen

Auf dieser Seite können Sie alle Rennbahnen studieren, auf denen Sie laufen können. Wählen Sie zuerst den Typ der Rennbahn und dann den Namen der gewünschten Strecke.

Sie können hier sehen, ob die Bahn zu Ihrem Pferd passt. Dafür ist das Geläuf wichtig und auch die Seite, auf der die Innenbahn ist (also ob im Uhrzeigersinn oder entgegengesetzt gelaufen wird). Eine grüne Rennbahn steht für Gras, eine braune für Sand und eine schwarze für Staub.

Wochenendrennen

Im Stallmodus können Sie sich hier für Renntage anmelden, in denen keines Ihrer Pferde teilnimmt.

Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche ANSEHEN.

4.11 Boxen

The screenshot shows the 'BOXES' interface. At the top, there is a navigation bar with icons and a 'BOXES' title. Below it, two horse profiles are shown: 'Flamme Peinture (G)' and 'Blackie City (G)'. A sidebar on the right allows filtering by race type (Gallop racer, Trot racer, All, Chevaux, Boxes). The main area displays a detailed profile for 'Flamme Peinture', including race category, age, sex, color, gains, speed, form, and preferences. A horse image is shown in the center, and a training center and quality of shoeing section are visible at the bottom right. A bottom status bar shows a balance of £ 24 362 and a clock of 10:48.

1. Zusammenfassung des Profils des Pferdes
2. Typ des Pferdes
3. Eigenschaften des Pferdes
4. Zugriff auf den Stammbaum des Pferdes
5. Rennergebnisse
6. erreichte Ergebnisse des Pferdes
7. Aktivitäten in dieser Woche
8. Qualität der Hufeisen

Das ist die Seite mit den grundlegenden Angaben zu Ihren Pferden. Sie können auf einen Blick alle Eigenschaften und Werte der Pferde Ihres Stalles begutachten.

Sie können sich alle Ihre Pferde ansehen, nur die Galopper oder nur die Traber, indem Sie rechts auf die entsprechende Schaltfläche klicken.

Außerdem sehen Sie rechts die Anzahl der Boxen und der Pferde in Ihrem Stall. Prüfen Sie, ob Sie eine freie Box haben, bevor Sie ein neues Pferd kaufen.

Profil des Pferdes

Das Profil der Pferde enthält neben dem entsprechenden Foto noch weitere Informationen. Hinter dem Namen des Pferdes steht der Buchstabe T für einen Traber und G für einen Galopper.

Unter dem Namen stehen das Alter und die Rennkategorie des Pferdes. Die Kategorien lauten in aufsteigender Reihenfolge: Listenrennen, Gruppe III, Gruppe II, National und International.

Jedes Pferd kann bis zu 4 Icons haben - sie erscheinen, wenn ein Pferd krank oder verletzt ist, wenn es einen Stallgefährten hat, wenn es auf dem Weg zu einem Rennen im Ausland ist oder wenn es nur zur Unterbringung da ist (also nicht Ihnen gehört).

Wenn Sie mehrere Pferde im Stall haben, klicken Sie auf das Profil eines Pferdes, um sich dessen Eigenschaften genauer anzusehen.

Eigenschaften eines Pferdes

Die Eigenschaften eines Pferdes setzen sich aus vier einzelnen zusammen:

Bewertungen: Diese ändern sich mit den Aktivitäten und dem Alterungsprozess des Pferdes. Jedes Pferd ist entweder ein Traber oder ein Galopper. Die Zeile Fell gibt die Farbe des Pferdes an. Beim Gewinn in diesem Jahr steht die Summe der in den letzten zwölf Monaten erlaufenen Preisgelder. Beim Gewinn in der Karriere sind es dementsprechend alle Preisgelder, die das Pferd in seinem Leben je erlaufen hat. Der Kilometer-Rekord gibt die beste Kilometer-Zeit an, die das Pferd je bei einem Rennen erreicht hat. Und die Anzahl der Rennen gibt an, an wie vielen Rennen das Pferd in seiner Karriere schon teilgenommen hat.

Geschwindigkeit (maximale Geschwindigkeit)

Beschleunigung (Schnelligkeit des Erreichens der maximalen Geschwindigkeit)

Technik (Fehlervermeidung beim Trab, Überholmanöver beim Galopp)

Anpassungsfähigkeit (an das Verhalten des Jockeys)

Disziplin (Fähigkeit, Trainingsfortschritte zu machen)

Anfängliche Widerstandskraft (Fähigkeit, Verletzungen zu vermeiden). Diese Widerstandskraft wird sich mit zunehmendem Alter und beim Training von Geschwindigkeit, Ausdauer und Beschleunigung verschlechtern.

Alle diese Bewertungen können zwischen 1 und 99 liegen, 1 ist die schlechteste, 99 die beste.

Die Fitness sollte immer so nah wie möglich an 99 liegen, um Verletzungen zu vermeiden und gute Siegchancen zu haben.

Verletzt: ja oder nein. Wenn ein Pferd verletzt ist, kann es weder trainieren noch an Rennen teilnehmen bis es sich vollständig erholt hat.

Verletzungsgrad: Der erste Wert gibt den Grad an, der zweite den bei diesem Pferd höchstmöglichen. Je näher der erste Wert am zweiten ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich das Pferd verletzt.

Der aktuelle Ausdauerwert (die erste Zahl) sollte so nah wie möglich an der maximalen Ausdauer (zweite Zahl) liegen. Um den aktuellen Ausdauerwert zu erhöhen, muss das Pferd trainiert werden. Um den maximalen Ausdauerwert zu erhöhen, muss ein passendes Trainingsprogramm erstellt werden.

Rennergebnisse: Dort sieht man die Rennergebnisse der ganzen Karriere des Pferdes. Klicken Sie auf den Pokal, um sich alle Rennen der letzten Zeit anzeigen zu lassen, in denen Ihr Pferd unter den ersten Sechs eingekommen ist.

Vorlieben des Pferdes: Diese müssen Sie selbst während des Trainings herausfinden (für jede brauchen Sie etwa zwei bis drei Wochen) und später in den Rennen optimieren, um das Beste aus Ihrem Pferd herauszuholen. Die unteren drei Vorlieben bedürfen manchmal besonderen

Augenmerks im Training, um herausgefunden zu werden. Wenn Sie Ihr Pferd nach all seinen Vorlieben laufen lassen, kann das seine Leistung im Rennen stark verbessern.

Aktivitäten in dieser Woche und Qualität der Hufeisen: Je schlechter die Qualität der Hufeisen ist, umso höher ist die Gefahr, dass sich das Pferd verletzt.

Wenn Sie auf den Pferdekopf klicken, sehen Sie den Stammbaum des Pferdes.

4.12 Training

Sie können Ihr Pferd auf drei verschiedene Arten trainieren, um es fit zu machen oder seine Eigenschaften zu verbessern.

Wählen Sie die Trainingsart STALLJUNGE; TRAINER oder TRAININGSZENTRUM.

The screenshot shows the 'TRAINING' interface. At the top, there are navigation icons and a 'TRAINING' title bar with the date '06.03.03'. Below the title bar, there are two horse profiles: 'Flamme Peinture (G)' (6 years) and 'Blackie City (G)' (2 years). A central calendar shows training activities for March, April, May, and August. A dropdown menu is open over the calendar, listing training options: Rest, Conditioning, Fitness, Speed training, Endurance training (highlighted), Acceleration training, Race behaviour training, and Technique training. On the right, there is a 'Félicia Jones' section with an 'Occupancy rate' of 1/3 and a table of statistics. At the bottom, there is a status bar with a currency value of £ 24 362 and a clock showing 10:48.

Month	Activity	Month	Activity	Month	Activity	Month	Activity
March	Companion	April	Behaviour	May	Rest	August	Rest
Rest		Acceleration		Rest		Rest	
Endurance		Rest		Rest		Rest	
Rest		Acceleration		Rest		Rest	
				Rest		Rest	
				Rest		Rest	

Category	Value
Rest	21
Conditioning	93
Fitness program	99
Speed program	81
Endurance program	36
Acceleration program	99
Behaviour	99
Technique	39

Category	Value
Form	83
Injured	0
Injuries	3 / 69
Endurance	36 / 36

1. Art des Trainings
2. Auswahl des speziellen Trainingsprogramms
3. Eigenschaften des dem Pferd zugeordneten Stalljungen
4. Haupteigenschaften des Pferdes

Stalljunge: Mit den Stalljungen können Sie das Training eines Pferdes Woche für Woche festlegen und dabei immer einzelne Eigenschaften des Pferdes trainieren, so fern Sie die Einrichtungen für die jeweiligen Übungen gebaut haben. Klicken Sie auf die gewünschte Woche, und wählen Sie anschließend das gewünschte Training aus.

Sie können jedem Pferd einen bestimmten Stalljungen zuordnen. Das kann die Effizienz einzelner Trainingsübungen verbessern. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um sich alle Ihre Stalljungen anzusehen und den gewünschten auszuwählen. Sie müssen auf jeden Fall einen Stalljungen im Stall haben. Sie sollten auch für jede Trainingsübung die entsprechende Einrichtung haben, anderenfalls müssen Sie fremde Hilfe in Anspruch nehmen. In diesem Fall erscheint ein Dollar-Zeichen (\$) vor der Trainingsübung. Eigene Einrichtungen zu nutzen, ist aber nicht nur billiger, sondern erhöht auch die Effizienz des Trainings.

Trainer: Sie müssen einen Trainer im Stall haben. Durch den Trainer wird die Zeit einer Übung verringert. Sie können außerdem bestimmen, wie wichtig ein bevorstehendes Rennen für ein Pferd ist und die Vorbereitungszeit entsprechend anpassen. Sie sollten wieder die entsprechenden Einrichtungen für die Übungen besitzen, anderenfalls müssen Sie fremde (und teure) Hilfe in Anspruch nehmen. Eigene Einrichtungen erhöhen außerdem die Effizienz der Übungen.

Trainingszentrum: Mit einem Trainingszentrum müssen Sie nur Ihre vorwiegenden Trainingsziele einstellen und können angeben, wie wichtig ein bevorstehendes Rennen ist. Das Trainingszentrum können Sie nutzen, ohne bestimmtes Personal und spezielle Einrichtungen zu besitzen. Diese Trainingsmethode ist die am wenigsten abwechslungsreiche für ein Pferd, aber auch die am einfachsten zu bedienende.

4.13 Spezialisten

CUSTOM FOLLOW-UP 06.03.03

Flamme Peinture (G) List. 6 years
Blackie City (G) List. 2 years

2
Dunod Jack
Arbie Junior
Clurmar Walter
Dreville Marthe

1
Shoehing marshal
Nash Tom

Nash Tom	
Quality of shoeing	25
Operation	£ 25

SET UP AN APPOINTMENT

Horseshoe wear

Remaining shoeings
6

3
Arbie Junior

Arbie Junior	
Quality of healing	50
Operation	£ 50

SET UP AN APPOINTMENT

Visit planned
06.03.03

4

vet
Dutranois Tony

Dutranois Tony	
Injuries healing	25
Operation	£ 38
Disease healing	50

5
Blinkers
Earplug
Companion
£ 95

£ 24 362 10:49

1. Name des ausgewählten Spezialisten
2. Auswahl eines Spezialisten
3. Eigenschaften des Spezialisten
4. Schaltfläche zum Vereinbaren eines Termins
5. Schaltflächen für spezielle Vorlieben des Pferdes

Sie können drei Arten von Spezialisten konsultieren, um die Gesundheit eines Pferdes zu erhalten oder zu verbessern. Jede Art hat ihren eigenen Nutzen und Preis. Klicken Sie auf den Namen eines Spezialisten, um sich die Liste aller verfügbaren dieser Art anzeigen zu lassen, und wählen Sie den gewünschten aus.

Um einen Hufschmied oder einen Knochenarzt anzufordern, klicken Sie auf TERMIN VEREINBAREN. Der Spezialist wird dann kommen, so bald er kann.

Der Hufschmied: Er kann die Hufeisen eines Pferdes sechsmal pro Jahr erneuern und dadurch die Hufe des Pferdes vor Verletzungen schützen (vor allem im Training). Je höher der Wert des Hufschmieds ist, desto effizienter ist er.

Der Knochenarzt: Sie können den Knochenarzt viermal pro Jahr anfordern. Er beugt Verletzungen des Pferdes vor. Je höher sein Wert, desto effizienter ist er.

Der Tierarzt: Der Tierarzt kommt nur, wenn ein Pferd verletzt ist. Je höher sein Wert ist, desto effizienter arbeitet er.

Während des Trainings werden Sie die Vorlieben Ihres Pferdes entdecken. Sie können dann entscheiden, ob Ihr Pferd Scheuklappen oder Ohrwatte tragen soll, oder ob es einen Stallgefährten (ein anderes Tier wie einen Hasen o.ä.) haben soll. Aktivieren Sie in diesem Fall das Kästchen unter dem jeweiligen Bild.

Futter

Für jedes Pferd müssen Sie das Verhältnis der Futtermischung festlegen, um seine Gesundheit optimal zu halten. Das verringert das Krankheitsrisiko und erhöht die Effizienz des Trainings. Um den Anteil einer der acht Futterbestandteile zu verändern, klicken Sie auf Plus oder Minus.

Eine Woche später sehen Sie jeweils die Auswirkungen der aktuellen Futtermischung in der Zeile über den Bestandteilen.

Um Hilfe dabei zu erhalten, können Sie zweimal pro Jahr einen Ernährungswissenschaftler anfordern. Klicken Sie dazu auf TERMIN VEREINBAREN.

Je mehr Krankheitssymptome ein Pferd durch schlechte Ernährung hat, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass es ernsthaft krank wird.

4.14 Zucht

Durch das Zusammenführen einer Ihrer Stuten mit einem Hengst, bekommen Sie elf Monate später ein stalleigenes Fohlen.

Nach der Deckung kann die Stute noch drei Monate laufen, danach ruht sie automatisch nur noch, um sich auf die Geburt vorzubereiten. Klicken Sie zuerst auf WAHL EINER STUTE, um sich die Liste aller verfügbaren Stuten anzusehen (sie müssen mindestens drei Jahre alt und gesund sein).

Sie können einen eigenen Hengst zur Deckung verwenden, wenn Sie einen der entsprechenden Rasse haben – oder Sie wählen einen Hengst aus einer Liste von Champions. Letzteres kann zwar sehr teuer sein, erhöht aber die Wahrscheinlichkeit für ein sehr gutes Fohlen. Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um die Deckung zu bestätigen.

4.15 Kauf

Der Kaufpreis eines Pferdes in Werbe-Anzeigen hängt von seinen Eigenschaften, aber auch von Ihrem Ruhm ab.

Sie können sich die Liste der zum Verkauf stehenden Pferde ansehen.

Sie können Ihre Stärken und Schwächen sehen, sie nach verschiedenen Gesichtspunkten ordnen (mit Hilfe der vielen Suchfilter).

Abkürzungen in der Tabelle:

Rn: Rennart (Trab oder Galopp)

St: Stufe (Rennkategorie – von Liste bis International)

Al: Alter

Gs: Geschlecht (Hengst oder Stute)

G / J: Gewinnsumme in diesem Jahr

G / K: Gewinnsumme in der Karriere

Gk: Geschwindigkeit

Bs: Beschleunigung

Au: Ausdauer

Preis: Kaufpreis des Pferdes

RG: Rennen gesamt (in der Karriere gelaufen)

1., 2., 3.: Anzahl der ersten, zweiten und dritten Plätze

Sie können Pferde bei Werbe-Anzeigen, öffentlichen Auktionen oder Verkaufsrennen kaufen.

Auf öffentlichen Auktionen werden nur Pferde von internationalem Niveau angeboten. Bevor Sie sich entscheiden, bei einer Auktion mitzusteigern, müssen Sie sicherstellen, dass Sie eine freie Box im Stall und vor allem genügend Geld haben, denn die Preise können schnell in große Höhen schießen! Die Anzahl der Auktionen pro Jahr ist auf vier begrenzt – zwei für sehr junge Pferde und zwei für Pferde aller Altersklassen. Um an einer Auktion teilzunehmen, können Sie auf der Seite “Werbungen” die Einladung annehmen – oder Sie klicken auf der Seite “Kauf” auf ein Pferd, das bei einer Auktion angeboten wird, klicken dann auf KAUFEN und anschließend auf GEHE ZUR AUKTION unter den Eigenschaften des Pferdes.

Der Ablauf einer Auktion ist einfach: Klicken Sie auf ein Pferd, das Sie ersteigern wollen und lassen Sie die Auktion beginnen. Manche Käufer werden Gebote abgeben – wer am Ende das höchste abgegeben hat, erhält das Pferd.

Pferde in den Werbe-Anzeigen können jede beliebige Stufe haben. Sie können sie auch auf der Seite „Neuigkeiten“ sehen.

Um Pferde bei Verkaufsrennen zu erwerben, müssen Sie sich anmelden, indem Sie auf die Schaltfläche VERKAUFSRENNEN klicken. Sie müssen dann die Art des Rennens und die Rennkategorie auswählen. Dann sind sie angemeldet. Von den sieben Rennen des Renntages sind die letzten drei Verkaufsrennen. Nach den letzten drei Rennen können Sie für die Pferde mitbieten. Achtung: Sie können nur ein Gebot für ein Pferd abgeben. Auch andere Interessenten geben ihre Gebote ab – der höchste Bieter erhält das Pferd.

4.16 Verkauf

Der Verkaufspreis Ihrer Pferde hängt nicht nur von deren Eigenschaften, sondern auch von Ihrem Ruhm ab. Sie können ein Pferd auf drei Arten zum Verkauf anbieten.

Werbe-Anzeige: Für durchschnittliche Pferde, deren Qualität dem Käufer angepriesen werden muss. Der Verkauf findet nicht sofort statt und kommt nicht immer zustande. Wenn Sie ein Pferd per Anzeige zum Verkauf anbieten, erfahren Sie erst in der nächsten Woche, ob es verkauft wurde. Je höher Ihr Ruhm ist, desto wahrscheinlicher ist ein erfolgreicher Verkauf.

Verkaufsrennen: Für Pferde, die noch nicht ihr ganzes Potenzial gezeigt haben. Diese Verkaufsart ist riskant, weil es kein gutes Angebot für Ihr Pferd geben muss. Andererseits kann der Preis höher als erwartet sein, wenn das Pferd im Rennen gut läuft.

Freizeit: Für Pferde, die keine Zukunft im Rennsport haben. Diese Verkaufsart bringt überhaupt keinen Gewinn und sollte nur im Notfall gewählt werden.

4.17 Vergleich

Übersicht über alle Pferde Ihres Stalles. Es kann nach Spalten sortiert werden.

4.18 Werbungen und Neuigkeiten

Werbe-Anzeigen

Hier stehen all möglichen Werbungen und Gesuche. Sie werden jede Woche erneuert. Um eine Anzeige zu lesen, klicken Sie auf das Icon, das ein Stück Papier darstellt. Um eine Anzeige zu beantworten, klicken Sie auf den Bestätigungs-Knopf unten rechts.

Werbe-Anzeigen gibt es in fünf verschiedenen Kategorien.

Unterkunft: Wenn Sie entsprechende Einrichtungen haben, fragen Besitzer Sie, ob Sie ihre Pferde für eine bestimmte Zeit unterstellen können. Die Geldsumme, die sie dafür bieten, hängt von der Qualität Ihrer Einrichtungen und Ihrem Ruhm ab. Ein untergestelltes Pferd nimmt eine Box in Anspruch und verlässt Ihren Stall nicht vor Ablauf der vereinbarten Zeit (die verbleibende Zeit finden Sie immer unter den Eigenschaften des Pferdes).

Pferd, Bauten und Jobs: Sie können hier kaufen oder einstellen. Ein gekauftes Gebäude ist in der nächsten Woche nutzbar, die Errichtungszeit fällt weg, was manchmal ein Vorteil sein kann.

Auktion: Eine Woche vor der nächsten Auktion erscheint eine Ankündigung, bei der Sie sich zur Auktion anmelden können.

Neuigkeiten

Die Neuigkeiten betreffen immer den gesamten Rennsport, niemals nur Sie persönlich. Sie werden jede Woche erneuert. Um eine Neuigkeit zu lesen, klicken Sie auf das Zeitungssymbol. Um sie zu löschen, klicken Sie auf den Bestätigungsknopf unten rechts.

Neuigkeiten gibt es in fünf Kategorien.

Platz: Es wird berichtet, wenn ein Pferd in seiner Kategorie unter die Top Ten kommt.

Aufhören: Nachricht, wenn ein Pferd seine Karriere beendet.

Rekord: Nachricht, wenn ein Pferd einen Bahnrekord oder einen Rekord auf der Seite Pferde-Ergebnisse verbessert.

Fortschritt: Nachricht, wenn ein Pferd dank seiner Gewinnsumme in eine höhere Rennkategorie aufsteigt.

Verschiedenes: Berichte über alles andere.

4.19 Terminplan



1. Schaltflächen, um einen Monat auszuwählen
2. Pfeile, um einen Monat vor- oder zurückzuspringen
3. Schaltfläche, um ein Ereignis abzusagen
4. Beschreibung des Ereignisses

In Ihrem Terminplan sehen Sie auf einen Blick alle Ereignisse, für die Sie sich angemeldet haben. Sie nehmen an allen hier aufgeführten Ereignissen automatisch teil.

Um durch die Monate zu blättern, können Sie Pfeile benutzen, oder Sie wählen oben einen Monat direkt aus.

Um ein Ereignis abzusagen, deaktivieren Sie das entsprechende Häkchen.

4.20 Informationen

Hier finden Sie alle Informationen, die mit Ihrem Stall zu tun haben. Wenn es neue Informationen gibt, blinkt unten links ein grünes „i“. Klicken Sie darauf, um auf die Seite mit den Informationen zu gelangen. Die Informationen werden jede Woche erneuert.

Um eine Information zu beantworten oder zu löschen, klicken Sie auf den Bestätigungsknopf unten rechts.

Pferd: Informationen über Ereignisse, die mit einem Ihrer Pferde zu tun haben

Personal: Informationen über Ereignisse, die mit Ihrem Personal zu tun haben

Ergebnisse: Informationen über Renn-Ergebnisse Ihrer Pferde.

Finanzen und Gebäude: Informationen über Ihre Gebäude oder wenn die Bank Geld von Ihnen fordert.

4.21 Ende des Spiels

Ein Spiel hat kein vorgegebenes Zeitlimit. Sie können Ihren Stall auch über Jahrzehnte hinweg managen, wenn Sie wollen. Das einzige, was Sie am weiterspielen hindern kann, ist der Bankrott. Sie müssen Ihre Schulden immer begleichen, sonst müssen Sie das Spiel beenden.

5. MULTIPLAYER

Treten Sie gegen andere Spieler im Multiplayer-Modus an, nachdem Sie im Stall-Modus ein Pferd dafür vorbereitet haben. Wenn Ihr Pferd die Rennkategorie International erreicht, erscheint auf der Boxen-Seite eine Schaltfläche EXPORT. Wenn Sie darauf klicken, kann das Pferd im Multiplayer-Modus starten. Achtung: Es gibt immer nur einen Multiplayer-Platz. Wenn Sie ein weiteres Pferd exportieren, wird das erste im Multiplayer-Modus gelöscht.

Sie können im Multiplayer-Modus entweder über ein lokales Netzwerk (LAN) oder über das Internet mit Hilfe von GAMESPY spielen.

5.1 Horse Racing Manager über Gamespy Arcade spielen

Über das Internet können Sie Horse Racing Manager nur mit Hilfe von GameSpy Arcade spielen. Dieses Programm ist auf der CD enthalten. Wenn Sie es noch nicht installiert haben, dann legen Sie

die Horse-Racing-Manager-CD ein und installieren Sie GameSpy Arcade. Um Horse Racing Manager online zu spielen, folgen Sie den folgenden Anweisungen:

Starten Sie GameSpy Arcade und gehen Sie in den Raum „Horse Racing Manager“: Klicken Sie auf die Schaltfläche GameSpy Arcade in Ihrem Startmenü. Wenn das Programm startet, sehen Sie eine Liste von Spielen auf der linken Seite. Jetzt kann man viel tun, aber dazu später mehr. Klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche “Horse Racing Manager” um den Raum zu betreten.

Einen “Horse Racing Manager”-Server finden oder starten: Wenn Sie im Raum Horse Racing Manager sind, können Sie sich mit anderen Spielern unterhalten, Servern beitreten oder einen eigenen starten. Die obere Hälfte des Bildschirms zeigt alle verfügbaren Server, die Anzahl der jeweils mitspielenden Spieler und Ihre Verbindungsgeschwindigkeit (gemessen als so genannter Ping – je niedriger er ist, umso besser). Sie wollen keinem dieser Server beitreten? Dann klicken Sie auf “Create Room”, um Ihren eigenen Server zu erstellen, wo Sie nun auf Mitspieler warten können. Wenn Sie aber doch einem anderen Server beitreten wollen, klicken Sie doppelt auf seinen Namen.

Spiel beitreten oder starten: Nach Auswahl eines Servers oder dem Erstellen eines eigenen, gelangen Sie in einen Raum, wo Sie sich mit den Mitspielern unterhalten können. Wenn Sie bereit zu spielen sind, klicken Sie oben auf „Ready“. Wenn das alle Mitspieler getan haben, kann der Ersteller des Servers das Spiel starten. Horse Racing Manager wird nun automatisch gestartet!

Probleme?

Wenn Sie Probleme mit GameSpy Arcade haben (Installation, Registrierung, Benutzung, Zusammenspiel mit Horse Racing Manager), erhalten Sie englischsprachige Hilfe auf <http://www.gamespyarcade.com/help/> oder Sie schicken eine englische E-Mail über das Formular auf <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

5.2 Spiel über ein lokales Netzwerk (LAN)

Starten Sie das Spiel

Wählen Sie NEUES SPIEL

Klicken Sie auf MULTPLAYER und dann auf WETTEN oder RENNEN

Loggen Sie sich ein

Klicken Sie auf Spiel ERSTELLEN oder BEITRETEN

Wenn Sie ein Spiel erstellen, dann wählen Sie die Art des Renntages, den Renntag selbst und die Anzahl der Spieler.

Im Modus Rennen können Sie ein Pferd und einen Jockey auswählen.

Wenn Sie bereit zu spielen sind, klicken Sie auf die Schaltfläche neben Ihrem Namen.

Um das Spiel zu starten, muss der Ersteller auf SPIEL STARTEN klicken.

CREDITS

Ausführender Produzent: Patrick Pligersdorffer
Projekt-Manager: Martial Dreville
Programmierer: Thomas Machado
Fabrice Granger
Tuan Ngo
Charles Plomion
Matthieu Hahusseau
Art Director: Thomas Veauclin
Grafik: Julien Desourteaux
Animation: Matthieu Razungles
Marie Duponchelle
Spiel-Designer: Régis Robin
Verkauf: Eric Barone
Tester: Clément Pinget, Antoine Dutranois, Jean-Baptiste Drouot, Yves Robin, Stéphane Pligersdorffer, Stéphane Gimenez
Übersetzer: Robert Rönsch, Davy Depuydt, Eve Lee

Mehr Informationen: <http://www.horseracing-manager.com>

Hotline: ??????

Unterstützung: support@cyanide-studio.com



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2002 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

ENDVERBRAUCHER-LIZENZVEREINBARUNG

Bitte lesen Sie die folgenden Zeilen aufmerksam, bevor Sie diese Software installieren oder benutzen. Durch Benutzung der Software stimmen Sie dieser Endverbraucher-Lizenzvereinbarung zu.

Name der Software: HORSE RACING MANAGER

Die Computer-Software, künstlerischen Arbeiten, Musik und andere Komponenten, die in diesem Produkt enthalten sind (zusammengefasst: die „Software“) sind geschütztes Eigentum von CYANIDE S.A. und deren Lizenzgebern. Die Software wurde Ihnen nicht verkauft, sondern nur für Sie lizenziert.

Sie stimmen zu, keine Informationen herauszufiltern, die Software nicht zu dekompileieren, sonst wie zu verändern, zu duplizieren, zu kopieren, zu veräußern, zu vermieten oder zu verleasen – oder die Software auf andere Art anderen zugänglich zu machen. Sie können die Software veräußern, aber nur, wenn der Erwerber dieser Endbenutzer-Vereinbarung zustimmt. Wenn Sie die Software veräußern, müssen Sie alle Bestandteile mitsamt der Dokumentation veräußern und dürfen keine Kopie der Software bei sich behalten. Ihre Lizenz ist automatisch erloschen, wenn Sie die Software veräußern.

Sie nehmen ausdrücklich zur Kenntnis und stimmen zu, dass die Benutzung der Software auf Ihre eigene Verantwortung geschieht. Soweit gesetzlich zulässig, haftet CYANIDE oder der Händler auf keinen Fall für irgendwelche Schäden aus entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Datenverlust, für Schäden an Hardware oder anderer Schäden gleich welcher Art, die aus der Benutzung dieser Software oder aus der Tatsache, dass sie nicht benutzt werden kann, resultieren, selbst wenn CYANIDE oder der Händler auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen oder unterrichtet wurden.

CYANIDE übernimmt keine Haftung für die Fehlerfreiheit der Software. Insbesondere übernimmt CYANIDE keine Gewähr dafür, dass die Software den Anforderungen und Zwecken des Anwenders genügt oder mit anderen von ihm ausgewählten Programmen zusammenarbeitet. Die Verantwortung für die richtige Auswahl und die Folgen der Benutzung der Software, sowie der damit beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse, trägt der Anwender. Das gleiche gilt für das die Software begleitende schriftliche Material. Weil manche Staaten und Rechtsprechungen den Ausschluss oder die Beschränkung der Gewährleistung nicht erlauben, sollen in diesen Staaten und Rechtsprechungen die Pflichten von CYANIDE nur so groß sein, wie es der gesetzliche Rahmen erfordert.

© CYANIDE. Alle Rechte vorbehalten.