

INHALTSVERZEICHNIS

Installation	2
Einleitung	3
Hauptmenü	4
Spielsteuerung.....	6
Deine Fortschritte im Spiel.....	8
Aktivitäten	10
Wettkämpfe	22
Ubisoft-Kundendienst.....	25
Garantie.....	26

INSTALLATION

Installation von *Abenteuer auf dem Reiterhof - Kampf um die Ranch*

1. Lege die DVD-ROM in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klick in dem sich öffnenden Fenster auf „Installieren“ und folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.
3. Falls das Fenster nicht erscheint, musst du das Spiel über das DVD-ROM-Symbol unter „Arbeitsplatz“ öffnen.
4. Wenn DirectX 9c nicht auf deinem Computer installiert ist, wird dir diese Installation vorgeschlagen. Die Installation von DirectX 9c wird empfohlen, um sicher zu stellen, dass das Spiel ordnungsgemäß funktioniert. Der Computer wird daraufhin automatisch neu gestartet.

Das Spiel starten

1. Lege die DVD-ROM in das DVD-ROM-Laufwerk deines Computers ein.
2. Klick im sodann erscheinenden Dialogfenster auf „Spielen“. Du kannst das Spiel ebenfalls starten, indem du auf *Start/Programme/Ubisoft/Lexis Numérique/Abenteuer auf dem Reiterhof 6/Das Spiel Starten*.

Verschiedenes

Registrierung: Klick auf „Registrieren“, um deine Software bei UBISOFT zu registrieren.

Internet: Klick auf diese Schaltfläche, um auf die offizielle Internetseite des Spiels zu gelangen (www.abenteueraufdemReiterhof.de).

LiesMich: Klick auf diese Schaltfläche, um die LiesMich-Datei zu öffnen (es wird empfohlen, diese Datei vor Spielbeginn zu lesen).

EINLEITUNG

Einleitung

Emma, eine junge, pferdebegeisterte Kalifornierin, reist nach Frankreich, um dort ihr Studium durch ein Praktikum bei einem berühmten Pariser Tierarzt zu krönen. Eine Taxipanne verschlägt sie jedoch in die Provence, wo sie Flora und ihren Neffen, Raphael, trifft, die dort auf einem prächtigen Gestüt in der Nähe eines typischen Provence-Dörfchens namens Béléou arbeiten. Doch hinter dem vermeintlich beschaulichen Leben auf dem Gestüt braut sich ein Drama zusammen. Marie, die Besitzerin des Gestüts, ist auf mysteriöse Weise verschwunden und der Bürgermeister von Béléou greift gierig nach ihrem Land. Rätsel über Rätsel musst du lösen, um dieses paradiesische Stückchen Erde vor dem Untergang zu bewahren.

Das Spielprinzip

Im Kampf um die Ranch führst du das alltägliche Leben einer angehenden Tierärztin auf einem Gestüt. Im Laufe einer Woche kannst du deine Zeit und deine Aktivitäten nach deinen Wünschen einteilen. Dein Verhalten und deine Reaktionen beeinflussen den Verlauf des Spiels und du wirst folgenschwere Entscheidungen hinsichtlich deiner Karriere treffen müssen.

Kümmere dich um deine Pferde, denn nur so kannst du ein Vertrauensverhältnis zu ihnen aufbauen, das es dir ermöglicht, deine Leistungen in den Wettkämpfen zu steigern. Im Verlauf der Saison siehst du die Fohlen heranwachsen, die du erziehen, pflegen und lieblosen musst, damit sie Vertrauen zu dir gewinnen. Es wird dir auch möglich sein, Pferde zu kaufen oder zu verkaufen und neue Fohlen zur Welt zu bringen.

Dein Leben ist nicht nur auf das Gestüt beschränkt, denn du wirst Hinweise sammeln und mit den Dorfbewohnern sprechen müssen, um das Geheimnis um Marias Verschwinden zu lüften. Bei deinen Nachforschungen inner- und außerhalb des Gestüts werden dir viele seltsame Gestalten über den Weg laufen, aber gleichzeitig wirst du Freunde fürs Leben finden.

HAUPTMENÜ

Neues Spiel

Um ein neues Spiel zu beginnen oder ein neues Profil anzulegen, musst du auf „Neues Spiel“ klicken.

Gib deinen Spielernamen ein und klick auf „OK“ in der rechten unteren Ecke, um das Abenteuer zu starten.

Spiel laden

Willst du ein bereits begonnenes Spiel fortsetzen, benutze die Pfeile, um einen gespeicherten Spielstand auszuwählen. Klick anschließend unten rechts auf „OK“, um diesen Spielstand zu laden.

Training

Klick auf Training, um auf den Strecken zu reiten, die du während des Abenteuers freigeschaltet hast. Bevor du mit einem Parcours beginnst, musst du für dein Pferd einen Sattel und für dich Kleidung auswählen (die du im Abenteuer erworben hast). Du kannst aber auch die Zahl der Spieler festlegen, die den Parcours absolvieren sollen, denn im Trainingsmodus sind mehrere Spieler zugelassen.

Klick auf „OK“ in der unteren rechten Ecke, um die einzelnen Schritte (Wahl des Pferdes, der Kleider, usw.) zu bestätigen.

Optionen

In diesem Menü kannst du die Anzeige, die Lautstärke und den Schwierigkeitsgrad des Spiels festlegen:

Einfaches Niveau: Du hast mehr Zeit, um einen Parcours zu absolvieren.

Normales Niveau: Die für den Parcours gewährte Zeit entspricht der herkömmlichen Zeit.

Schwieriges Niveau: Die zur Verfügung stehende Zeit ist kürzer.

Außerdem kannst du hier die Tastaturbelegung für das Spiel ändern.

Voreingestellte Tastaturbelegung

Abenteuer

Notizbuch	Zifferntaste 1
Karte	Zifferntaste 2
Inventar	Zifferntaste 3
Fotoalbum	Zifferntaste 4
Fotomodus	Zifferntaste 5
Ein Foto machen	LEERTASTE
Vom Pferd absitzen	STRG RECHTS

Hindernis

Springen	LEERTASTE
----------	-----------

Dressur

Versammelte Gangarten	Zifferntaste 1
Starke Gangarten	Zifferntaste 2
Spezialgangarten	Zifferntaste 3

Ausbildung

Den Kreis vergrößern	LINKE PFEILTASTE
Den Kreis verkleinern	RECHTE PFEILTASTE
Das Pferd beruhigen	LEERTASTE

Meistersicht	TABULATORASTE
--------------	---------------

Beenden

Das Spiel verlassen	
---------------------	--

SPIELSTEUERUNG

Zu Fuß

Benutze die Richtungstasten deiner Tastatur, um dich fortzubewegen.

Laufen	Drücke zwei Mal schnell hintereinander die obere Pfeiltaste oder die Umschalttaste.
Karte öffnen	Zifferntaste 2
Inventar öffnen	Zifferntaste 3
Notizbuch öffnen	Zifferntaste 1
Pausemenü	ESC
Eine Tür öffnen, einen Gegenstand nehmen, auf einem Pferd aufsitzen, mit jemandem sprechen ...	LEERTASTE
In den Fotomodus wechseln	Zifferntaste 5
Einzoomen	Linke Maustaste
Auszoomen	Rechte Maustaste
Ein Foto machen	Leertaste
Das Fotoalbum öffnen	Zifferntaste 4

Zu Pferd

Benutze die Richtungstasten deiner Tastatur, um dich zu Pferd fortzubewegen.

Beschleunigen	Das Pferd wechselt durch wiederholtes Drücken der oberen Pfeiltaste vom Schritt über den Trab in den Galopp.
---------------	--

Sofort in den Galopp wechseln	UMSCHALT- + PFEILTASTE OBEN
-------------------------------	-----------------------------

Verlangsamen	Durch wiederholtes Drücken der unteren Pfeiltaste wird das Pferd langsamer.
--------------	---

Sofort anhalten	UMSCHALT- + PFEILTASTE UNTEN
-----------------	------------------------------

Nach rechts wenden	Rechte Pfeiltaste
--------------------	-------------------

Nach links wenden	Linke Pfeiltaste
-------------------	------------------

Ein Hindernis überspringen	LEERTASTE: Vorsicht, das Pferd kann vor einem Hindernis verweigern, wenn du zu spät abspringst oder die Gangart dem Hindernis nicht entspricht. Reguliere die Geschwindigkeit, damit die Markierung auf dem Boden vor dem Hindernis grün/blau wird. Drücke die Leertaste, wenn das Pferd den Markierungsbereich betritt.
----------------------------	--

Meistersicht	Drücke die TAB-Taste, um die Meistersicht zu aktivieren und deine Bewegungen bei Dressur, Springen und Geländereiten genauer ausführen zu können. Drücke erneut, um sie zu deaktivieren.
--------------	---

In den Fotomodus wechseln	Zifferntaste 5
---------------------------	----------------

Ein Foto machen	LEERTASTE
-----------------	-----------

Vom Pferd absitzen	STRG RECHTS
--------------------	-------------

Du kannst die Karte, das Inventar, das Notizbuch und das Fotoalbum jederzeit während des Abenteuers aufrufen, auch zu Pferd.

DEINE FORTSCHRITTE IM SPIEL

Deine Fortschritte im Spiel: In „Abenteuer auf dem Reiterhof – Kampf um die Ranch“ verändert sich die Umgebung abhängig von der verfloßenen Zeit. Tag und Nacht wechseln sich ab und die Jahreszeiten folgen aufeinander.

In deinem Zimmer kannst du deinen Wecker stellen, um zu einer bestimmten Zeit aufzustehen. Sobald du auf den Beinen bist, kannst du die Aktivitäten des Tages frei wählen. Am Abend kannst du dich ab 20 Uhr schlafen legen. Wenn du dich nicht schlafen legst, gehst du automatisch um 4 Uhr morgens zu Bett.

Sich fortbewegen: Du kannst natürlich sowohl zu Fuß als auch auf dem Rücken eines Pferdes von einem Ort zum anderen gelangen. Du kannst allerdings auch die Karte zu diesem Zweck benutzen. Öffne die Karte und klick auf den Ort, an den du dich begeben möchtest. So gelangst du sofort dorthin. Das funktioniert natürlich nur, wenn du den Zielort schon einmal aufgesucht hast.

Das Abenteuer unterteilt sich in Kapitel, die im Verlauf des Abenteuers je nach vergangener Zeit unvermittelt beginnen.

Deine Entscheidungen und Aktionen können den Verlauf des Spiels beeinflussen. Durch die Antworten, die du den anderen Spielfiguren gibst, kannst du zwischen verschiedenen Szenarien wählen.

Im Verlauf des Spiels musst du unterschiedliche Gegenstände einsammeln und kleinere Aufgaben erledigen. Mithilfe deines Notizbuchs kannst du dir deine Aufgaben ins Gedächtnis rufen:

Das Notizbuch

Das Notizbuch enthält mehrere Kategorien.

Aufgaben: Wichtige Aufträge, die du erledigen musst, um im Abenteuer voranzuschreiten.

Nebenaufgaben: Kleinere Aufträge, um die du dich nur kümmern musst, wenn du Lust dazu hast.

Notizen: Dabei handelt es sich um interessante Informationen, die du z. B. in der Bibliothek in Erfahrung gebracht hast.

Fotos: Hier erhältst du eine Beschreibung der Fotos, die du aufnehmen musst.



Im Inventar findest du alle wichtigen Gegenstände in deinem Besitz.

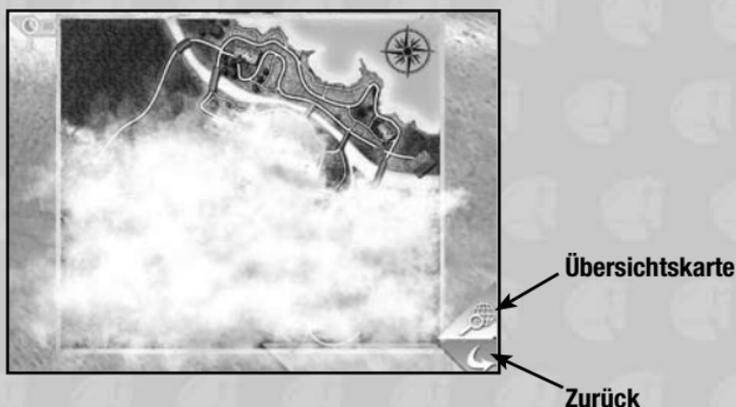
Das Inventar:

Um die Gegenstände in deinem Besitz betrachten zu können, musst du das Inventar mit der Zifferntaste 3 öffnen. Es enthält die Gegenstände, die für dein Fortkommen im Abenteuer wichtig erscheinen. Um einen Gegenstand zu benutzen, musst du erst das Inventar öffnen, dann auf den gewünschten Gegenstand und schließlich auf die Zahnräder in der rechten oberen Ecke klicken.



Die Karte:

Um die Karte aufzurufen, drücke die Zifferntaste 2. Die Karte ermöglicht es dir, dich zu orientieren, du kannst dich damit aber auch im Umland des Dorfes fortbewegen, indem du auf den Ort klickst, zu dem du gelangen möchtest.



Das Fotoalbum:

Du kannst die Fotos, die du während deiner Ausflüge gemacht hast, betrachten, indem du die Zifferntaste 4 drückst.



AKTIVITÄTEN

Du kannst frei wählen, welche Aktivitäten du im Laufe eines Tages ausführen möchtest.

Persönliche Aktivitäten

Die Bibliothek: Wenn du etwas über Dressurfiguren und die Bedürfnisse oder Pflege deines Pferdes lernen möchtest, kannst du in die Bibliothek gehen und dort in den Büchern nachschlagen. Außerdem helfen dir die Bücher, das eine oder andere Rätsel des Abenteuers zu lösen.

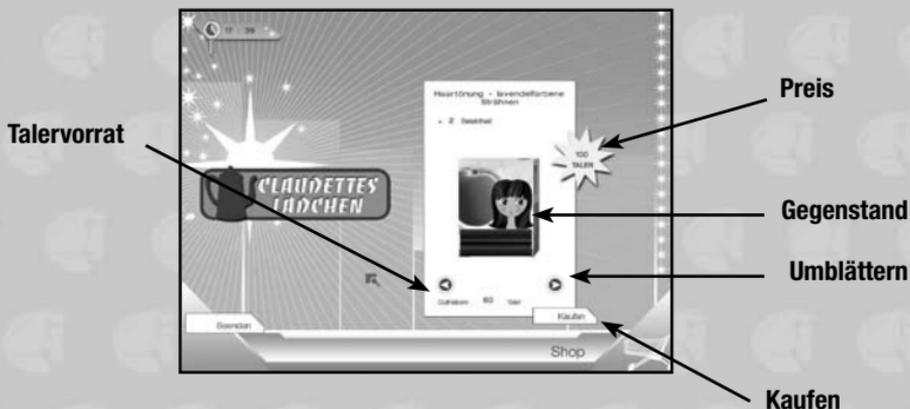
Du kannst die Informationen, die dich interessieren, in deinem Notizbuch notieren, indem du beim Lesen eines Buches auf „Notieren“ klickst. So kannst du die Informationen jederzeit nachschlagen.



Zimmer: In deinem Zimmer befinden sich ein Kleiderschrank mit deinen Kleidern und den von dir gesammelten oder gekauften Gegenständen (Zubehör, gefundene Gegenstände, usw.), ein Wecker und dein Bett. Aufgepasst! Du kannst deine Zeit im Laufe eines Tages frei einteilen, aber spätestens um 4 Uhr morgens wirst du müde und gehst zu Bett.



Geschäfte: Du kannst einen Einkaufsbummel machen und mit den durch deine Arbeit und die gewonnenen Wettkämpfe erworbenen Talern tolle Dinge kaufen. Denk daran, dass die Geschäfte nur am Tag geöffnet haben.



Wetter: Du kannst den Wetterkanal im Gemeinschaftsraum aufrufen.



Fotos: Um ein Foto machen zu können, musst du in den Fotomodus wechseln. Drücke dazu die Zifferntaste 5. Drücke anschließend auf die Leertaste, um ein Foto zu schießen. Um den Fotomodus zu verlassen, drücke erneut auf die Zifferntaste 5. Du kannst die bei deinen Ausritten aufgenommenen Fotos verkaufen und dadurch ein paar Taler verdienen. Um die Fotos zu verkaufen, musst du dich zum Briefkasten begeben. Wähle mithilfe der Pfeiltasten das Foto, das du verkaufen möchtest, und klicke auf „Verkaufen“, um deine Wahl zu bestätigen.



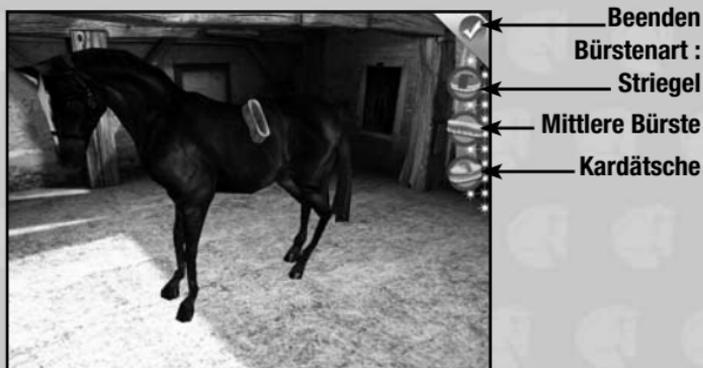
AUFZUCHT UND PFLEGE DER PFERDE

Durch das Training und die Pflege der Pferde kannst du ihre Leistungskraft steigern und somit Zugang zu neuen Reitbahnen erhalten.

Pflege: Du kannst die Pferde im Stall des Gestüts pflegen. Wenn du den Stall betrittst, musst du mithilfe der Pfeiltasten das Pferd bestimmen, um das du dich kümmern möchtest. Ein Informationsblatt gibt dir Hinweise über den Zustand des Pferdes und seiner Box (Fell, Box, Hufe, Futter, Gesundheit, usw.).



Putzen:



Die Bürsten findest du in der Box. Du brauchst sie, um das Fell des Pferdes zu säubern. Um dein Pferd zu bürsten, musst du die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen. Du bürstest richtig, wenn es ordentlich staubt.

Drei verschiedene Bürsten stehen dir zur Verfügung:

- Eine harte Bürste, der Striegel, mit der du den groben Schmutz entfernen kannst. Man benutzt den Striegel, wenn das Pferd sehr schmutzig ist.
- Eine mittlere Bürste, mit der du den Staub aus dem Fell entfernen kannst, ohne Gefahr zu laufen, das Pferd zu verletzen.
- Eine weiche Bürste, die Kardätsche, mit der du das Putzen abschließen und dein Pferd verwöhnen kannst.

Hufpflege:



Die Werkzeuge zum Auskratzen der Hufe befinden sich in der Box. Um einen Pferdehuf zu säubern, wähle ihn durch Anklicken des entsprechenden Knopfes auf der rechten Seite aus. Wie beim Putzen und Waschen musst du auch hier die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen. Du kratzt richtig, wenn die Erde unter den Hufen verschwindet.

Die Säuberung der Box:



Säubere die Box, indem du das schmutzige Stroh und die Pferdeäpfel durch frisches Stroh ersetzt. Durch Drücken der linken Maustaste kannst du das Stroh aufnehmen und dann mit der rechten Maustaste in die Schubkarre füllen. Verteile anschließend auf die gleiche Weise das Stroh aus dem Strohballen auf dem Boden der Box.

Du kannst mehrere Strohbündel gleichzeitig aufnehmen.

Eine gut unterhaltene Box sorgt dafür, dass sich die Moralanzeige deines Pferdes füllt.

Je besser das Stroh verteilt ist, desto wohler fühlt sich dein Pferd.

Heilen:



Wenn ein oder mehrere Symbole im Bereich Gesundheit des Informationsblattes erscheinen, bedeutet das, dass dein Pferd ein gesundheitliches Problem hat. Um es zu heilen, musst du die richtigen Medikamente benutzen, die du im Arzneischränk des Stalls findest.

Um zu erfahren, woran dein Pferd leidet, musst du die Bücher in der Bibliothek lesen.

Futter:



Um deinem Pferd Futter zu geben, musst du dich dem Futtertrog in der Box nähern. Wenn das Füttern-Symbol erscheint, musst du auf die Leertaste drücken, um ihm zu Fressen zu geben.

Die anderen Pflegeaktivitäten kannst du auf der Weide ausführen. Durch die Tür am Ende des Stalls gelangst du dorthin.

Auf die Weide führen:

Wenn du deinem Pferd auf der Weide Auslauf gewährst, verbessert sich seine Moralanzeige.

Ausbildung



Kommunikation

Waschen

Waschen:



Aktivität
beenden

Das Pferd
drehen

Der Wasseranschluss zum Waschen deines Pferdes befindet sich auf der Weide. Um dein Pferd zu waschen, musst du genau wie beim Putzen die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen. Um das Wasser abzustellen, musst du die Taste loslassen. Du musst beide Seiten des Pferdes waschen. Um die Seite zu wechseln, klicke auf das entsprechende Symbol am rechten Bildschirmrand.

Gib Acht, dass der Kopf des Pferdes nicht nass wird, denn dadurch könnte es krank werden.

Hinweis: Des Nachts kannst du nicht in die Box gelangen.

Ausreiten

Außerhalb des Gestüts kannst du dich mit deinem Pferd frei bewegen. Durch einen solchen Ausritt verbessert sich eure Beziehung.

Kommunikation



Diese Aktivität ermöglicht es dir, ein Vertrauensverhältnis zu deinen Pferden aufzubauen. Du musst dein Pferd beobachten, um zu verstehen, was es will. Anschließend musst du aus einer Reihe von Aktionskategorien diejenige auswählen, die seinen Bedürfnissen entspricht: Ausbildung, Spiel, Gesundheit, Zärtlichkeit.

Klick auf eine der Kameras auf der linken Seite, um das Verhalten deines Pferdes zu beobachten. Wähle anschließend eine der vier Kategorien unten rechts und dann eine der angebotenen Aktivitäten, die deiner Meinung nach dem beobachteten Verhalten entspricht.

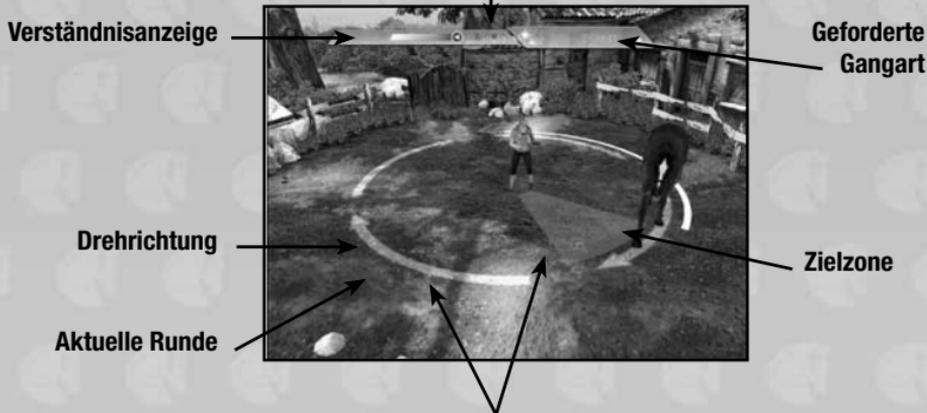
In der Bibliothek lernst du, dein Pferd zu verstehen und entsprechend zu handeln.

Hinweis: Das Verhalten des Fohlens im Kommunikationsmodus entspricht nicht der Wirklichkeit. Um diesen Modus möglichst abwechslungsreich und unterhaltsam zu gestalten, haben wir uns entschieden, von realen Verhaltensweisen abzuweichen. Es wird davon abgeraten, die im Kommunikationsmodus erhaltenen Informationen auf ein lebendes Pferd anzuwenden, ohne vorher den Rat eines qualifizierten und kompetenten Spezialisten einzuholen.

Training

Ausbildung:

Zahl der abgeschlossenen Runden



Zu meidende bzw. zu überschreitende Kreise

Ziel ist es, deinem Pferd beizubringen, auf deine Anweisungen zu hören.

Du musst dein Pferd entsprechend den angezeigten Anweisungen steuern und dabei die Longe im Griff behalten. Halte den Mauszeiger dazu während der gesamten Übung im rosafarbenen Longenfeld.

Ein Kreis von Pfeilen ist auf dem Boden abgebildet. Er gibt vor, wie sich dein Pferd verhalten muss. Es muss unter Einhaltung der geforderten Gangart und des Radius' dem Kreis in Pfeilrichtung folgen. Du kontrollierst die Gangart des Pferdes mithilfe der oberen und unteren Pfeiltasten. Den Radius kannst du mit den linken und rechten Pfeiltasten verändern. Wenn dein Pferd stillsteht, drücke die untere Pfeiltaste, damit es die Laufrichtung ändert. Wenn es dir gelingt, die Longe deines Pferdes im Griff zu behalten und die geforderten Anweisungen eine Runde lang korrekt auszuführen, gilt diese Runde als bestanden. Du musst alle vorgegebenen Runden bestehen.

Um Bonuspunkte zu erlangen, musst du den Mauszeiger über die grünen Felder führen, ohne dabei den rosa Zielbereich zu verlassen. Wenn du den Mauszeiger über rote Punkte führst, erhältst du einen Punktabzug.

Die Bonuspunkte steigern die in der linken oberen Ecke des Bildschirms befindliche Verständnisanzeige des Pferdes.

Die Negativpunkte hingegen vermindern die Anzeige. Wenn die Anzeige den tiefsten Punkt erreicht, gehorcht dir dein Pferd nicht mehr und sein Herz beginnt zu rasen.

Wenn dein Pferd nicht mehr gehorcht, beginnt das Herz am oberen Bildschirmrand zu blinken. Um dein Pferd zu beruhigen, musst du mit ihm schimpfen, indem du die Leertaste drückst, wenn das Herz grün ist.

Vorsicht! Wenn du es zu sehr anschreiest, wird es nervös. Warte ein wenig und wähle den richtigen Moment, um dir Respekt zu verschaffen, sonst gebärdet sich das Pferd höchstens noch wilder. Immer wenn du im richtigen Moment die Leertaste drückst, füllt sich die Verständnisanzeige wieder. Wenn du jedoch drückst, während das Herz rot ist, leert sie sich.

Dressur:

Ziel der Dressur ist es, die geforderten Figuren mit maximaler Präzision auszuführen. Je besser die dargebotenen Figuren sind, desto mehr Punkte erhältst du dafür. Durch die Dressur steigert sich das Beweglichkeitsniveau deines Pferdes.

Drei Arten von Dressurfiguren werden gefordert.

Die Figuren auf der Stelle:

Wie der Name schon andeutet, handelt es sich hierbei um eine bestimmte Körperhaltung, die Pferd und Reiter annehmen müssen.

Wenn eine solche Figur gefordert ist, musst du schnell die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten drücken. Die Figur ist gelungen, wenn du es schaffst, die Tastenfolge fehlerfrei zu meistern. Jeder Fehler wirkt sich negativ auf deine Note aus.

Aktuelle und geforderte Gangart



Bodenfiguren:

Du musst den bunten Feldern am Boden unter Einhaltung der geforderten Gangart folgen. Dabei musst du dein Pferd so lenken, dass es die vorgegebene Bahn nicht verlässt.

Aktuelle und geforderte Gangart



Unterschiedliche Gangarten werden dabei gefordert:

Versammelte Gangarten kannst du ausführen, wenn du die Zifferntaste 1 gedrückt hältst.

Halte die Taste 2 gedrückt, um starke Gangarten zu reiten.

Wenn du die Taste 3 gedrückt hältst, wechselst du zu den Spezialgangarten.

Bahnfiguren:

Der Spieler muss das Dressurviereck in seiner ganzen Länge präzise passieren.



**Zu merkende
und
auszuführende
Figur**

Die zurückzulegende Strecke wird für wenige Sekunden in der Luft angezeigt und verschwindet dann. Der Spieler muss sich die Strecke merken und ihr anschließend so genau wie möglich folgen.

Du kannst die Meistersicht (drücke die Tabulator-Taste) einsetzen, um den richtigen Weg zu erkennen.

Das Springreiten:

**Übersprungene Hindernisse / Hindernisse gesamt
Verweigerungen / Erlaubte Verweigerungen
Stürze / Erlaubte Stürze**



Um beim Springreiten erfolgreich zu sein, musst du die Geschwindigkeit deines Pferdes kontrollieren und es im richtigen Augenblick abspringen lassen.

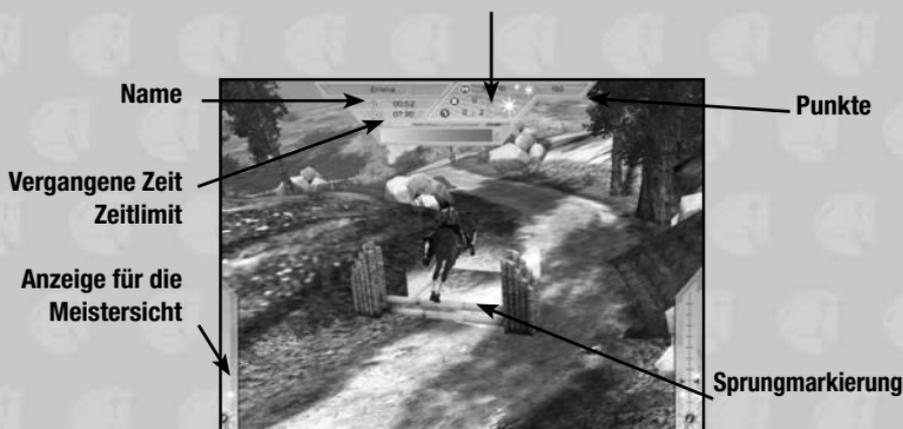
Abhängig von deiner Geschwindigkeit ändert sich die Farbe der Bodenmarkierung vor dem Hindernis von Rot zu Blau. Ein Sprung ist geglückt, wenn die Markierung grün oder blau ist (Idealfarbe). Wenn die Markierung rot blinkt, bist du zu schnell. Wenn sie dauerhaft rot ist, bist du zu langsam. In beiden Fällen verweigert dein Pferd den Sprung. Wenn die Markierung gelb ist, nimmt dein Pferd das Hindernis, aber es fallen Stangen. Sobald die passende Geschwindigkeit erreicht ist und du die Bodenmarkierung betrittst, musst du die Leertaste drücken.

Du kannst die Meistersicht benutzen, um in den Zeitlupenmodus zu schalten und deine Leistung zu verbessern. Drücke dazu die Tabulator-Taste.

Durch das Springen kannst du das Muskulturniveau deines Pferdes steigern.

Geländereiten:

Übersprungene Hindernisse / Hindernisse gesamt
Verweigerungen / Erlaubte Verweigerungen
Stürze / Erlaubte Stürze



Das Geländereiten wird auf einem Rundkurs inmitten der Natur absolviert, wobei die Reiter in möglichst kurzer Zeit eine Reihe von Hindernissen überspringen müssen. Du kannst zwischen verschiedenen Hinderniswegen wählen, die alle zum Ziel führen. Es ist deine Aufgabe, Abkürzungen zu finden, die es dir ermöglichen, die beste Zeit zu erzielen. Beim Geländereiten kannst du in einen schnellen, gestreckten Galopp, auch Karriere genannt, wechseln. In dieser Gangart bewegt sich dein Pferd schneller, je nach Ausdauer kann es sie aber nur für begrenzte Zeit aufrechterhalten.

Der Balken am oberen Bildschirmrand ist die Ausdaueranzeige des Pferdes. Wenn sie leer ist, wechselt dein Pferd automatisch in den Galopp. In diesem Fall füllt sich die Anzeige im weiteren Verlauf des Parcours' nicht mehr.

Du musst also lernen, mit der Ausdauer deines Pferdes zu haushalten. Beim Geländereiten steigert das Pferd sein Ausdauerndeckung.

Du kannst die Meistersicht benutzen, um deine Bewegungen genauer auszuführen. Drücke dazu die Tabulator-Taste.

Zuchtzentrum

Das Zuchtzentrum ist ein neues Element in diesem Spiel. Dort kannst du Pferde kaufen und verkaufen, aber auch Fohlen zur Welt bringen.

Im Zuchtzentrum kannst du außerdem ein Pferd auf die offizielle Abenteuer-auf-dem-Reiterhof-Internetseite übertragen.



WETTKÄMPFE

Jeden Mittwoch und Samstag werden Wettkämpfe ausgetragen. Je nach Tag kann der Wettkampf unterschiedlich ausfallen. Einige Wettkämpfe sind bestimmten Prüfungsarten gewidmet und bestehen nur aus einem Parcours. Andere Wettkämpfe umfassen alle Disziplinen, also Dressur, Springen und Geländereiten.

Wenn du einen Wettkampf gewinnst, erhältst du ein Preisgeld, Fertigkeitpunkte für dein Pferd und Beliebtheitspunkte für dich.

Das Dressurviereck

Sieger ist, wer die geforderten Figuren am besten ausführt. Jede Figur wird mit bis zu 10 Punkten benotet. Wenn du die Höchstpunktzahl erreichst, gewinnst du. Zögere nicht, in die Bibliothek zu gehen, um neue Dressurfiguren zu erlernen.

Durch die Dressurprüfungen steigert sich das Beweglichkeitsniveau deines Pferdes.

Die Springprüfung

Sieger ist der Reiter mit der höchsten Punktzahl. Wenn Gleichstand besteht, wird die benötigte Zeit mit einbezogen.

Durch Springprüfungen kannst du das Muskulturniveau deines Pferdes steigern.

Die Regeln für das Springreiten:

Strafen:

Umwerfen eines Hindernisses beim Sprung	3 Punkte
Erste Verweigerung	4 Punkte
Zweite Verweigerung	6 Punkte
Sturz des Pferdes oder des Reiters	8 Punkte
Überschreiten des Zeitlimits	¼ Punkt pro Sekunde

Disqualifikation:

Dritte Verweigerung
Zweiter Sturz
Überspringen des falschen Hindernisses
Überspringen eines Hindernisses von der falschen Seite
Überspringen eines bereits übersprungenen Hindernisses
Nichtüberschreiten der Startlinie 45 Sekunden nach dem Signal
Überschreiten des Zeitlimits (das Doppelte der Idealzeit)

Die Geländeprüfung:

Sieger ist der Reiter mit der höchsten Punktzahl und der besten Zeit.

Bei der Geländeprüfung steigert das Pferd sein Ausdauerneiveau.

Die Regeln für das Geländereiten:

Punkteverteilung:

Hindernis überspringen	15 Punkte
Kombination überspringen (am Ende der Kombination)	35 Punkte
Parcours ohne Sturz/Verweigerung abgeschlossen	50 Punkte
Geschwindigkeitsbonus	¼ Punkt pro Sekunde
Bonus für perfekten Sprung (zusätzlich zu den 15 Punkten für das Überspringen)	10 Punkte

Strafen:

Erste Verweigerung	20 Punkte
Zweite Verweigerung an demselben Hindernis	40 Punkte
Sturz des Pferdes oder des Reiters	65 Punkte
Überschreiten des Zeitlimits	¼ Punkt pro Sekunde

Disqualifikation:

- Dritte Verweigerung an demselben Hindernis
- Fünfte Verweigerung insgesamt
- Dritter Sturz
- Überspringen des falschen Hindernisses
- Überspringen eines Hindernisses von der falschen Seite
- Überspringen eines bereits übersprungenen Hindernisses
- Nichtüberschreiten der Startlinie 45 Sekunden nach dem Signal

Folge Abenteuer auf dem Reiterhof – Kampf um die Ranch auf den nächsten Level!

**Schließe dich der wachsenden
Abenteuer auf dem Reiterhof – Kampf um die Ranch -
Community an und erhalte Zugriff auf:**

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, limitierte Auflagen ...
- Geheime Tipps und Tricks
- Das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

**Werde jetzt Mitglied und melde
dich unter
www.abenteueraufdemreiterhof.de an!**

UBISOFT-KUNDENDIENST

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank kannst du 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So findest du häufig die Antwort, die dir unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn du die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzt, um uns eine Mail zu senden, stelle sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu deinem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um dir schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn du über kein E-Mail-Konto verfügst, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter dir von Mo-Fr 09:00 - 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich solltest du dich bei deinem Anruf möglichst in der Nähe deiner Konsole aufhalten.

TIPPS UND TRICKS

Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nimm bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Dein Ubisoft Team

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte. Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden.

Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

NOTIZEN

NOTIZEN