

Epilepsie Waarschuwing

Bepaalde personen kunnen een epilepsie-aanval krijgen of het bewustzijn verliezen bij het bekijken van bepaalde soorten knipperend licht of snel bewegende voorwerpen in ons dagelijks leven. Deze personen kunnen een aanval krijgen als zij naar bepaalde televisiebeelden kijken of bepaalde videospellen spelen. Dit kan zelfs voorkomen als deze persoon nog geen enkel antecedent in de familie heeft of nog nooit een epilepsie-aanval heeft gehad.

Als u of een familielid ooit al symptomen hebben vertoond die met epilepsie verband houden (aanval of bewustzijnsverlies) door lichtstimulatie, raadpleeg dan je huisarts voordat u een videospel speelt.

Wij raden ouders aan heel goed op hun kinderen te letten, vooral als ze een videospel spelen. Als je kind de volgende symptomen vertoont: duizeligheid, oriëntatiestoornissen, ongecontroleerde bewegingen of krampen, stop dan onmiddellijk met spelen en raadpleeg een arts.

Deel 1: Installeren en starten van het spel

1. Installeren van het spel

1.1 Besturingssysteem

Dit spel is compatibel met Windows 95 (winsock 2.0 nodig), 98, 2000, ME en XP.

1.2 Muziek

HORSE RACING MANAGER is uitgerust met een MP3 speler. Je kan de muziek op elk moment starten, pauzeren of naar het volgende liedje gaan. Je kan je eigen mp3's beluisteren door ze te kopiëren naar de mp3 folder van HRM op je harde schijf

1.3 Multiplayer

Het is mogelijk om deel te nemen aan een multiplayer game via LAN. Als je een internetverbinding hebt, kan je via het programma Gamespy een internetspel starten, of deelnemen aan een internetspel. Op de cd vindt je hoe je dit doet.

1.4 Installatie van het spel

Om het spelt te installeren, steek je de HORSE RACING MANAGER CD in je CD-Rom drive. Het spel zal automatisch installeren als de optie automatisch opstarten geactiveerd is. Als dit niet het geval is dubbelklik je op de setup.exe in de opstartfolder van de cdrom.

1.5 Tips

Sluit alle programma's die actief zijn op je PC om HORSE RACING MANAGER te spelen, zodat het spel van de volledige capaciteit van je PC kan gebruik maken.

Als het beeld te traag gaat, moet je de grafische instelling verminderen: zoals de kwaliteit van het beeld, en de resolutie.

Als het beeld niet klopt, moet je de nieuwste drivers van je grafische kaart installeren. Je kan het spel ook proberen te starten via het icoon "DirectX7/HORSE RACING MANAGER".

Een actieve firewall kan ervoor zorgen dat het beeld plotseling blokkeert, de firewall de-activeren kan de oplossing hiervoor zijn.

2. Starten van het spel

Om het spelt te starten, dubbelklik je op het "HORSE RACING MANAGER" bestand van je bureaublad, of het start menu

Bij de eerste start, verschijnt er een configuratiescherm. Pas de instellingen aan zodat ze passen bij je PC (modem, grafische/Muziek driver) En selecteer een taal en resolutie voor het spel. Klik op OK en het spel zal starten.

Deel 2 : Spelen van het spel

1. INLEIDING

Stel je voor: je bent een manègehouder, een trainer, een fokker, gokker of jockey in de hoogste kringen van het paardrijden. In HORSE RACING MANAGER, kan je het allemaal zijn in single player mode, of je specialiseren in één deel.

Elke activiteit zal een specifieke “know-how” nodig hebben. Je zal deze in elk spel kunnen verkrijgen. Als een manègehouder, zal je een oogje moeten houden op je financiën en de werktijd van je personeel te optimaliseren. Als een trainer, moet je je paarden klaarmaken voor hun seizoensobjectieven. Je ultieme doel als trainer is de paarden hun capaciteiten verhogen tot hun maximum. Als een fokker, zal je zoeken naar het perfecte koppel voor een geboorte van een schitterend paard, Je bent ook verantwoordelijk voor het verslag van al je paarden op het einde van de week. Als een gokker kan je de wereld rondtrekken naar de schitterendste circuits en de grootste races, die je live kan volgen. Je zal al je gokcapaciteiten moeten gebruiken om geld te winnen en niet failliet te gaan. Als een jockey moet je je talenten en strategisch vermogen in real time (=3D mode) bewijzen. Je zult rekening moeten houden met je eigen paard, met de tegenstander, met het parcours en met het weer om een kans te hebben om te winnen.

Kom een expert in de solo mode, en test je tegen andere spelers via LAN of over het internet. dit kan in race en gok mode.

1.1. Spel Objectieven

Er zijn evenveel objectieven als manier om ze te volbrengen. Je kan ervoor streven om de beste manège te worden in termen van bekendheid en financiële winsten. Of om het perfecte paard te fokken. Je kan natuurlijk altijd ook spelen voor het plezier en proberen te verbeteren

Niet tegenstaande hebben we zelf enkele objectieven in de manège mode aangebracht. Als je ze volbrengt krijg je nieuwe paarden en jockeys in de multiplayer mode

1.2. New Game

Nadat je op NEW GAME hebt geklikt moet je een spelmode en moeilijkheidsgraad selecteren. Selecteer SINGLE PLAYER mode (standaard geselecteerd).

Je kan nu een SINGLE PLAYER mode kiezen: MANEGE, WEDSTRIJD, GOK

Selecteer de moeilijkheidsgraad naargelang je ervaring, en capaciteiten in dit spel. Als je een beginner bent, ontdek het spel dan via de mode “Gemakkelijk”. Het zal veel makkelijker zijn om je objectieven te bereiken. Aan de andere kant zal je geen nieuwe elementen kunnen verkrijgen voor de multiplayer mode.

In de mode NORMAAL zijn de uitdagingen al wat moeilijker, en als je je objectieven bereikt kan je nieuwe jockeys verkrijgen voor de multiplayer mode.

De Mode moeilijk biedt u het grootste/moeilijkste aantal uitdagingen, maar als je ze volbrengt verkrijg je nieuwe paarden voor de multiplayer mode.

1.3. Laden / verwijderen van een spel

Laden:

Selecteer het spel dat je wenst te spelen, en klik op LADEN.

Voor elk geselecteerd spel vind je aan de rechterkant uitleg over het spel dat je gaat laden.

Verwijderen:

Selecteer het spel dat je wil verwijderen en klik op verwijderen.

Voor elk geselecteerd spel vind je aan de rechterkant info erover.

WAARSCHUWING : het verwijderen van een spel kan niet ongedaan gemaakt worden.

1.4. Opties

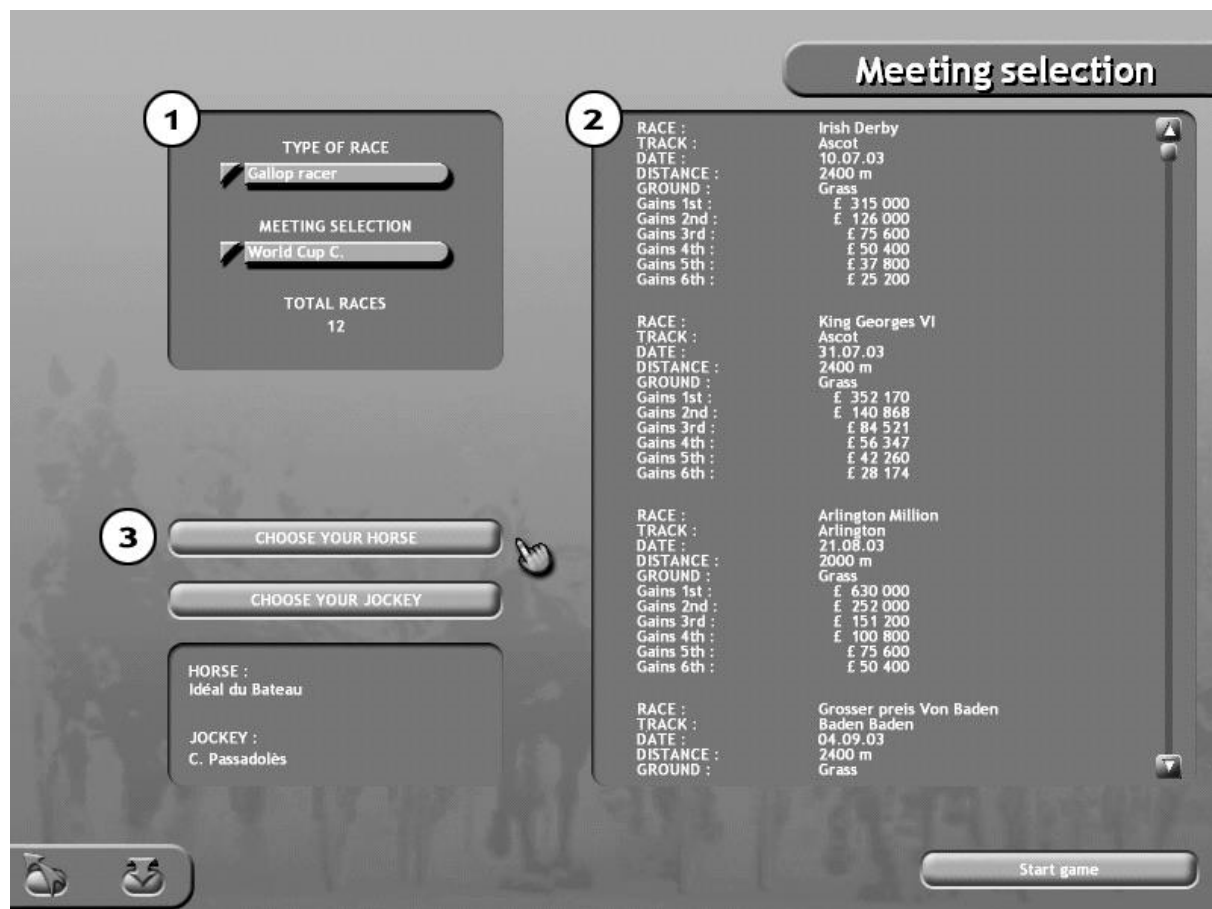
Pas het volume van het spel aan met de schuifbalk

Grafische opties :

Om één van de vijf beschikbare beeldkwaliteiten te kiezen, moet je op de knop ernaast klikken.

Als je wenst te personaliseren, moet je alles in detail aanpassen.

2. RACE MODE



1 – Kies het type wedstrijd en de wedstrijd

- 2 – Informatie over de geselecteerde wedstrijd
- 3 – Kies je paard en jockey

2.1 Keuze van de wedstrijd

Selecteer het type wedstrijd: Gallop of Draf

In KEUZE VAN DE ONTMOETING (ontmoeting=wedstrijd) moet je een wedstrijd selecteren uit de beschikbare lijst. Als je keuze gemaakt is zal de info over de wedstrijd rechts verschijnen.

Door te klikken op KIES JE PAARD zal je een paard kunnen selecteren uit een lijst, waarmee je alle races van de wedstrijd zal rijden. Je moet rekening houden met je race methode, en de parcours omstandigheden voor een maximaal resultaat.

Door op KIES EEN JOCKEY te klikken, zal je een jockey kunnen kiezen met wie je alle races, van die wedstrijd zal rijden. Met een beetje ervaring zal je kunnen beslissen welke jockey het best bij welk paard past.

Wanneer je al je keuzes hebt gemaakt kan je op START DE WEDSTRIJD klikken om de wedstrijd te laten starten..

2.2 Wedstrijd

Dit scherm geeft algemene info over de wedstrijd en de eerste races.

Je kan het parcours waarop de race gereden wordt ook bekijken. Let op de aankomstplaats en de grootte van de bochten. Dit kan van vitaal belang zijn in het uitwerken van een race strategie.

Door op SIMULEER te klikken zal je de wedstrijd niet zien. Je gaat meteen naar de uitslag van de race

Door op BEKIJKEN/DEELNEMEN te klikken zal je naar het Pre-race scherm gaan.

2.3 Pre-race

Boxes Scherm

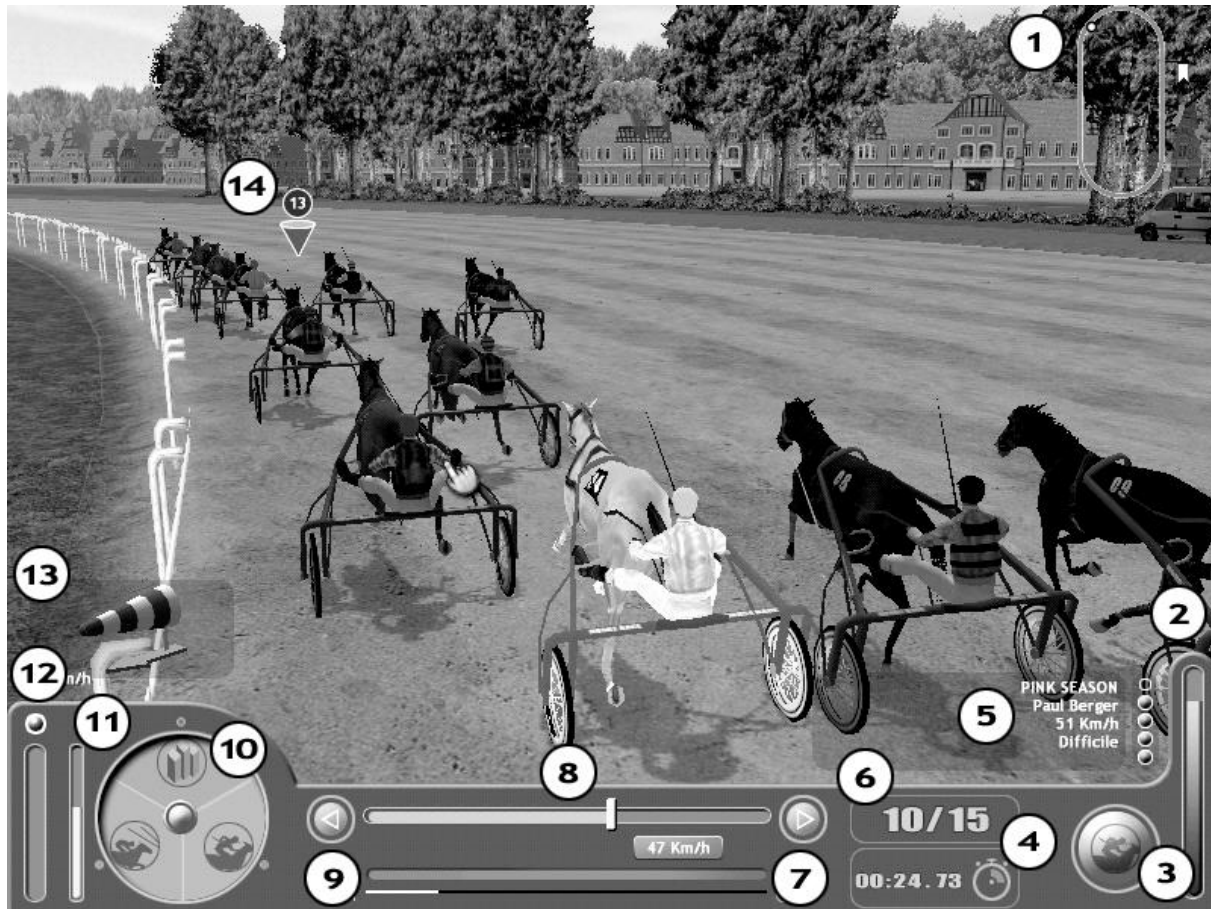
Hier vind je alle info over de volgende race. Door op de lijst van de paarden te klikken, kan je alle deelnemers bekijken.

Voor een handicap race zal je altijd zien hoeveel een paard belast word. Het is altijd uitgedrukt in kilogram uitgezonderd bij de klimmende draf races, daar is het uitgedrukt in meters.

Presentatie circuit scherm

Hier vind je de recentste informatie over de race en het circuit. Informatie over het weer, en conditie van het circuit en een lijst met alle deelnemers zal verschijnen, die je zou moeten helpen met het verfijnen van je tactiek

2.4 De Race



- 1 – Miniatuur van het circuit
- 2 – Energiebalk van de zweep
- 3 – Zweep knop (enter)
- 4 - Tijd
- 5 – Informatie over de deelnemer
- 6 – Huidige positie
- 7 – Afstand balk
- 8 – Snelheid balk
- 9 – Energie balk
- 10 – Voorkeur van de jockey
- 11 - Windrichting
- 12 - Fout
- 13 – Info over de wind
- 14 – Geselecteerde deelnemer

Klaar om je talent te tonen?

Het paard, en de jockey die van u zijn, zijn altijd belicht. Het scherm is altijd gecentreerd op je paard.

Het zicht

Je kan in en uitzoomen via het muiswiel. Dit kan belangrijk zijn om de afstand tussen de paarden beter in te schatten, en om de snelheid van de race (= andere paarden) beter te zien..

Je kan de camera rond je jockey bewegen. Om dit te doen moet je de rechtermuisknop ingedrukt houden en zijdelings met de muis bewegen. De camera op deze manier veranderen kan zeer handig zijn om de tegenstand te observeren

Informatie tijdens de race

Tijdens de wedstrijd, heb je toegang tot 3 informatiebronnen:

Het verloop van het parcours staat rechts bovenaan: the De witte stip geeft je positie aan. De vlag geeft de positie van de finish aan. Dit kan zeer handig zijn om de afstand tot de volgende bocht, of tot de finish in te schatten.

De windzak aan de linkerkant: Het geeft de kracht en de richting van de wind aan. Je moet hier zeker rekening mee houden voor je race strategie. De leiding nemen met een sterke tegenwind kan ervoor zorgen dat je paard moe wordt, en dat je kansen op de zege verloren gaan, als je paard over niet genoeg kracht beschikt.

Rang indicator en tijd: Ze geven je huidige positie aan en de verstreken tijd.

Observeren van de tegenstanders

Je kan je tegenstanders observeren tijdens de wedstrijd om meer informatie over ze te krijgen, en misschien je race strategie aan te passen. Met de linkermuisknop op een tegenstander klikken, zorgt ervoor dat er een pijl boven hem verschijnt, en aan de rechterkant een scherm met info over hem. Dit is de informatie die je verkrijgt:

Naam van het paard

Naam van de jockey

Huidige snelheid

De mening van je jockey over de vorm van het geselecteerde paard

Naast de informatie door je jockey gegeven, kunnen er vijf stippen staan. Ze geven de betrouwbaarheid van je jockeys mening aan. Hoe meer groene stippen hoe betrouwbaarder de gegeven informatie is. De jockeys belangrijkste karakteristiek voor het inschatten van de tegenstander is "helderheid"

WAARSCHUWING: de informatie blijft maar voor enkele seconden op je scherm.

De start

Om goed te starten moet je zo goed mogelijk accelereren. Een knop verschijnt bij de start. Klik op de knop (of SPACE) om de lijn in de balk te laten vooruitgaan, klik opnieuw om ze te laten stoppen. De lijn moet zo dicht mogelijk bij de rechterkant stoppen.

Waarschuwing: je hebt maar één kans.

Een slechte start nemen kan in een korte race zorgen voor een zeer slecht resultaat.

Steeple chase

Je moet tijdens een steeple chase race dezelfde actie balk gebruiken om te springen. De balk wordt op exact dezelfde manier gebruikt als bij de start. De balk verschijnt ongeveer 100m voor de hindernis, dus je hebt maar enkele seconden om te klikken. De uitvoering van je sprong zal een direct effect hebben op de landing, en dus ook op de snelheid dat je zal hebben na de sprong.

De zweep

Je hebt de kans om met de zweep de snelheid van je paard onmiddellijk te verhogen. De actieknop, en de energiebalk voor de zweep bevinden zich onderaan rechts. Hoe meer groen er in de balk is, hoe meer effect een zweeps slag zal hebben

Klik met de linkermuisknop op de actieknop van de zweep, op een zweeps slag te geven aan je paard, het paard zal snelheid winnen, hierdoor gaat wel het groen in de energiebalk van de zweep achteruit. De groene energie vermindert bij elke zweeps slag met ongeveer één derde. Aan het begin van een race, zal je zweepenergie balk niet noodzakelijk op zijn maximum zijn, De hoeveelheid van de start energie (van de zweep) hangt af van verschillende eigenschappen van je paard, waaronder zijn vorm de belangrijkste is.

Als je tijdens de wedstrijd de zweep gebruikt zal de energie afnemen, tot het zijn laagste punt heeft bereikt, als je ze niet meer gebruikt, laad de energie weer op. Het zal vlugger opladen naargelang het contact tussen de jockey en het paard goed of slecht is. En het laad ook vlugger op als de voorkeur van de jockey uitgaat naar recuperatie van de energie.

De Snelheid

Je kan een specifieke snelheid van een paard vragen door de balk onderaan in het midden aan te passen, je kan dit op 4 manieren doen:

Door gewoon ergens op de balk te klikken

Klik op de snelheidsindicator op de balk (het verticale streepje) en sleep het naar de gewenste snelheid: Methode om snel, verschillende snelheidswisselingen door te voeren.

Klik op de pijlen links en rechts van de balk.

Of door op pijltje omhoog/beneden te drukken op het toetsenbord

Als je de snelheid hebt aangepast zal de witte/bruine balk die de snelheid aangeeft, zich verplaatsen tot aan de gewenste snelheid, je paard reageert dus niet direct op de snelheidsverandering, maar met een kleine vertraging.

Race energie

Race energie wordt weergegeven in de gekleurde balk onder de snelheid. Deze balk is altijd vol bij de start van een race. Het zal verminderen naargelang de inspanning die je van je paard vraagt. Hoe rapper je loopt, en hoe meer wind er is, hoe meer energie er zal verloren gaan. Als je geen energie meer hebt zal je paard naar de finish lopen op de minimum snelheid. Al je tegenstanders zullen u oversteken.

Om u te helpen met de indeling van je energie, kan je kijken naar de balk er net onder. Dit geeft aan hoeveel afstand je al hebt afgelegd, en de totale race afstand. Door de twee balken met elkaar te vergelijken zal je snel zien, als je boven of onder je capaciteiten loopt.

Aandacht/Voorkeur van de jockey

Gebruik de cursor in de driekleurige cirkel, die je links onderaan vindt.

Je kan je jockey vragen om zich te concentreren op drie elementen: Techniek, recuperatie en windbescherming en dus voordelen halen uit elk van deze categorieën. Rood stelt techniek voor, Blauw is wind bescherming en groen is recuperatie van de zweep. Hoe intenser een kleur is, hoe meer voordeel je haalt uit die categorie

Klik met de linkermuisknop en sleep het bolletje naar de gewenste plaats in de cirkel.

Door de cursor op techniek te zetten, zal je de inhaalsnelheid verbeteren, en je zal minder fouten maken in draf.

Als je kiest voor wind bescherming, zal je meer tegenstand hebben tegen de wind, en langer je energie sparen. Je kan aan de linkerkant de windprotectie zien, hoe lager de bar, hoe beter je bent beschermt tegen de wind.

Door de cursor op recuperatie te plaatsen, zal je veel sneller zweep energie terugkrijgen.

Pauze en simulatie

Om het spel te pauzeren moet je op P drukken.

Door op ESC te drukken kan je het laatste deel van de race simuleren.

2.5 Na-Race

Resultaten scherm

Hier zie je de resultaten van de race, en de winsten van de paarden.

Winst en commentaar scherm

Hier zie je je race winsten, je gokwinsten en de opmerkingen van je jockey, over je paard.

Eerst zal de jockey verslag geven over de race zelf. Dan zal hij commentaar geven over de samenwerking met het paard. Dit is belangrijk om te weten of de jockey en het paard nog moeten samenwerken later of niet.

3. GOK MODE

Vanaf het moment dat je klaar bent om te gokken, is je tijd gelimiteerd: Je hebt slechts 3 minuten voordat de race start.

3.1 Keuze van de wedstrijd

Selecteer een RACE TYPE: gallop of draf

In KIES EEN ONTMOETING selecteer je één uit de lijst. Als je keuze gemaakt is verschijnen de details aan de rechterkant

Als je klaar bent klik je op START HET SPEL..

3.2 Pre-race

Box Screen

Hier vind je alle belangrijke informatie over de deelnemers in de volgende race. Door op de paarden te klikken kan je ze één voor één bekijken.

Voor een handicap race, zal je naast elk paard zien hoeveel hij belast wordt. Dit is altijd uitgedrukt

in kilogram uitgezonderd voor klimmende draf wedstrijden, hier is het uitgedrukt in meters.

Presentatie parcours scherm

Hier vind je het laatste nieuws dat je zelf hebt verzameld, net voor de race. Informatie over het weer, staat van het circuit en info over de deelnemers

Tip Scherm

Je kan een kijkje nemen in 3 gespecialiseerde kranten en een tip vragen een 2 bookmakers. Enkel voor een tip van een bookmaker moet je betalen.

Elk van de 5 bronnen haalt zijn analyse uit een ander stuk info. Om hun voorspellingen te beoordelen zal je beroep moeten doen op je eigen info en ervaring..

Betting Screen

The screenshot shows a horse racing betting interface. At the top, there's a timer showing '01'43''08' and a 'Wagers' button. Below the timer, there are two main sections: 'POOL' and 'BOOKMAKER'. The 'POOL' section has buttons for 'Win bet', 'Place bet', 'Show', 'Dual place bet', 'Quinella', 'Exacta', 'Trio place bet', and 'Trifeca'. The 'BOOKMAKER' section has a numeric keypad and a 'VALIDATE THIS BET' button. To the right, there's a 'HORSES' LIST' table with columns for 'N°', 'Name', 'bookmaker', and 'mutuel pool'. Below the list is a 'PENDING WAGERS' table. At the bottom, there's a 'Winner:' section and a balance display showing '£ 61 014'.

N°	Name	bookmaker	mutuel pool
16	Toute Bonne Des Bandits	3.6	3.5
6	Dead Kate	4.4	4.1
13	Queen Beauty	5.6	7.8
18	Créole des Hautvents	6.3	6.2
9	Channel	6.6	8.2
5	Légende des Pommeaux	7.4	8.5
1	Mister	7.9	8.4
4	Hazey Love Me	11.0	10.2
14	Majestic Irish	15.9	14.5
12	Vague Bette	16.5	11.4
3	Tax Jaquie	18.1	17.4
2	Ire d'un Amour	18.8	15.4
17	Pretty	19.0	22.3
15	Air Preference	24.0	19.1

Wagers	Numbers	Type	Amount
bookmaker	2	Place bet	£ 486
bookmaker	9, 10	Quinella	£ 1 500

- 1 – Verschillende types van gokken
- 2 – Keuze van het paard
- 3 – Keuze van het bedrag
- 4 – De kansen
- 5 – Geregistreerde weddenschappen
- 6 – “Valideren van de gok” knop

De verscheidene gokmogelijkheden verschijnen aan de linkerkant van het scherm, En de evolutie van de kansen, en van je eigen weddenschappen vind je aan de rechterkant.

De kansen

Er zijn twee “kansen” bij elk paard: één voor de bookmakers, die normaal traag verandert. En één voor de officiële gok federatie, dat snel kan veranderen

De kansen van elk paard schommelen gedurende de 3 minuten goktijd, de pijlen geven de laatste tendens aan (omhoog of naar beneden).

Geregistreerde weddenschappen

Alle geregistreerde (=gevalideerde) weddenschappen staan hier, en kunnen niet geannuleerd worden..

Je kan een gok registreren aan de linkerkant van het scherm

Je moet kiezen uit twee gok modes. Je kan enerzijds je gok bij de bookmakers plaatsen, of anderzijds bij de officiële gok federatie (=zwembad mode selecteren). De manier om je gok te plaatsen blijft hetzelfde met als uitzondering de kansen waarop je winst berekend wordt. De officiële gokfederatie gebruikt de kansen van het paard na de totale 3 minuten, in tegenstelling tot bij de bookmakers: hier gebruikt men de kansen van het paard op het moment dat je je gok registreerde.. Dit detail kan een zeer groot verschil maken, aangezien de kansen van een paard zeer veel kunnen variëren tijdens de 3 minuten gok tijd

Niet alle verschillende types van weddenschappen leveren evenveel geld op: Als je op het winnende paard hebt gegokt als winnaar krijg je meer dan dat je op dat paard hebt gegokt als iemand die in de eerste 3 zal zijn.

Om een gok te plaatsen moet je naast het type dat je wil het nummer van het paard selecteren. Daarna moet je het bedrag dat je wilt inzetten invullen. Als je zeker bent van je keuze moet je op BEVESTIG DEZE GOK klikken, om de gok te registreren.

3.3 De wedstrijd

In gok mode, heb je de mogelijkheid om de wedstrijd in 3D te volgen.

Twee types camera zijn beschikbaar. De eerste is het TV type, hier zie je alles zoals op tv En bij het tweede camerastandpunt volg je een paard, zoals je dat in jockey mode hebt (camera staat schuin achter het paard). Je kan een camera kiezen door op één van de twee iconen te klikken. De camera is altijd geselecteerd op één paard, je kan dit veranderen met de pijltjes links en rechts, bij de camera pictogrammen.

3.4 Resultaten van de weddenschappen

Na de wedstrijd kan je het resultaat van je weddenschappen in detail bekijken.

4. Manège mode

4.1 Aanmaken van de manège

Het aanmaken en besturen van een nieuwe manège houdt enkele belangrijke zaken en keuzes in. Om een manège aan te maken zijn er drie stappen: Kiezen van een land, kiezen van een plaats en

kiezen van je manège kleuren..

Kiezen van een land:

Je kan kiezen uit één van de tien voorgestelde landen. Elk land heeft zijn eigen kenmerken die het verloop van het spel zullen bepalen. Je moet deze kenmerken goed bekijken wanneer je een land selecteert, om moeilijkheden in de toekomst te vermijden.

De kolommen draf en Gallop tonen het aantal wedstrijden aan. Waarschuwing: landen als Japan en de UK hebben geen draf races.

De kolommen competitie en Bedrag geven het aantal tegenstanders aan, en het geld dat de winnaars krijgen. De kolom weer geeft aan hoe groot de kans is dat sommige gebouwen niet kunnen gebruikt worden door slecht weer.

Kiezen van een plaats:

In elk land kan je nog eens kiezen uit één van de tien voorgestelde plaatsen. Elk van hen heeft z'n voordelen en nadelen, en constructie kosten. Afhankelijk van je ambities kunnen sommige plaatsen zeer aantrekkelijk zijn. Je kiest een plaats best aan de hand van je ambities, budget, en geld dat je nog wilt sparen.

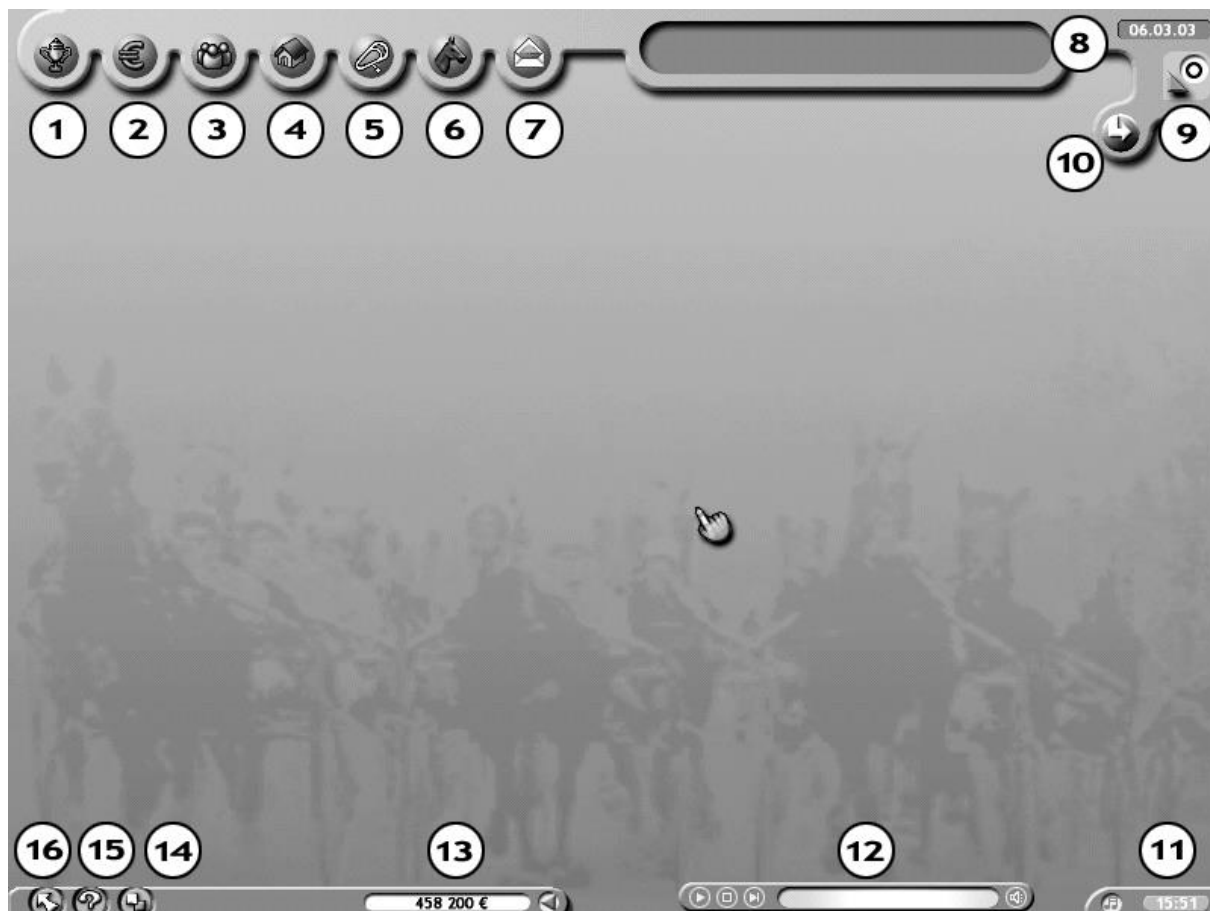
Kiezen van je kleuren:

Je moet de naam van de manège eigenaar opgeven, en de kleuren waardoor je manège herkenbaar zal zijn in de races.

Klik met de linkermuisknop op de kleuren om een ander kleur te selecteren. Waarschuwing: Om het realistisch te houden ben je beperkt tot 3 verschillende kleuren.

4.2 Algemene Interface

De elementen die je hier ziet zullen telkens zichtbaar zijn, en je kan ze activeren door er met de linkermuisknop op te klikken.



- 1 – Resultaten pictogram
- 2 – Financiën pictogram
- 3 – Personeel pictogram
- 4 – Bouw pictogram
- 5 – Wedstrijd pictogram
- 6 – Manège pictogram
- 7 – Nieuws pictogram
- 8 – Datum van het spel
- 9 – Tijd periode
- 10 – Vooruitgaan met de geselecteerde tijd periode
- 11 - Tijd
- 12 - MP3 Speler
- 13 – Budget of reputatie
- 14 – Algemene help
- 15 – Help op de huidige pagina
- 16 - Opties

Bovenste balk:

Aan de linkerkant kan je alle opties van het spel activeren door op de pictogrammen te klikken. In het midden zie je de titel van de huidige pagina. Door op de pijl te klikken kan je vooruitgaan met de geselecteerde tijdperiode. Die geselecteerde tijdperiode kan je veranderen door op het icoontje erboven te klikken.

Onderste balk:

Aan de linkerkant vind je iconen die toegang geven tot de helpsectie. Eén van hen gaat over de algemene aspecten van het spel, de andere over het huidige scherm. Aarzel niet om ze te gebruiken als je een beginner bent.

In het midden zie je ofwel je budget, ofwel je bekendheid. Om van de één naar de andere over te schakelen moet je op het pijltje klikken. Aan de rechterkant zie je de tijd.

4.3 Resultaten

Resultaten van wedstrijden

Je kan alle resultaten van het laatste jaar zien.

Om de resultaten van één specifieke race te vinden moet je de filter gebruiken.

Klik links voor de lijst, en opnieuw links om de races weer te zien.

Je kan een tabel ook sorteren door op één van de kolomhoofden te klikken.

Resultaten van de jockey

Op deze pagina kan je de evolutie van de carrière van elke jockey zien. Als je dit op regelmatige basis bekijkt, zal je al gauw opkomende sterren ontdekken. Je kan alles sorteren door op het gewenste kolomhoofd te klikken.

Resultaten van de paarden

Op deze pagina kan je de beste paarden zien, verdeelt in 4 categorieën. Het kan een hele tijd duren voordat één van je paarden op deze lijst staat, omdat enkel de besten hier te zien zijn.

Resultaten van de manèges

In deze tabel, kan je de standen van elke manège zien, hier kan je je manège vergelijken met de prestaties van andere manèges.

Je kan ze rangschikken op 3 verschillende dingen: Bekendheid, winst dit jaar, en carrière winst

Resultaten door objectieven te bereiken

Naargelang de moeilijkheidsgraad kan je nieuwe elementen verkrijgen voor de multiplayer mode. In GEMAKKELIJKE mode, is er geen specifiek doel.

In NORMALE mode, kan je nieuwe jockeys verkrijgen.

In MOEILIJKE mode, kan je nieuwe paarden verkrijgen.

Objectieven

Op dit scherm vind je de volledige lijst met objectieven. De objectieven moeten in NORMAAL mode en MOEILIJKE mode bereikt worden.

4.4 Financiën

Budget

Uw boekhouding wordt hier kort weergegeven. Je kan inkomsten en uitgaven bekijken.

Je kan een lening aangaan, het bedrag en de rentevoet wordt bepaald aan de hand van je huidig budget. Hoe beter je financiële status is, hoe makkelijker je een lage-rente lening kunt aangaan.

Als je in het rood staat, moet je zo snel mogelijk geld zien te vinden. Als je al enkele keren een aanvraag tot terugbetaling van de bank hebt geweigerd, ga je failliet en ben je gedwongen een nieuw spel te starten

Waarschuwing ! Er zijn 3 geldbronnen :

Een eerste is: het geld dat je krijgt voor je sportieve prestaties (wedstrijdgeld).

Een tweede is: verkopen van je paard.

Een derde is plaats aanbieden voor andere paarden. Om dit te doen moet je een club huis hebben en tenminste één beschikbare box. Je zal aanvragen vinden bij de advertenties. Controleer de advertenties elke week! Je mag deze bron van inkomsten zeker niet missen. De periode van het verblijf staat in de aankondiging, samen met het bedrag dat betaald moet worden. De prijs hangt af van je bekendheid, hoe bekender, hoe meer inkomsten

Financiële analyses

Hier vind je een schatting van de waarde van je paarden. Je kan de paarden rangschikken door op de kolomhoofden te klikken.

Je vindt er ook info over je budget, en je gebouwen

4.5 Personeel

Personeel vinden

Je zult personeel moeten vinden voor verschillende functies. Ze hebben elk hun karakteristieken die onmiddellijk invloed hebben op hun werk.

Om een persoon te huren moet je 2 keer op zijn naam klikken.

Je kan de filter gebruiken om enkele de personen van één categorie te zien

Karakteristieken van het personeel:

Moraal is het enige element dat elke week verandert. Hoe lager het is, hoe minder efficiënt hij zal werken.

De organisatie van een werknemer heeft aan hoeveel werk hij kan doen.

Enkel de knaap heeft bijkomende elementen die gebruikt worden voor training.

Het salaris geeft aan hoeveel een werknemer verdient.

Functie van het personeel:

De secretaris/assistent doet alle administratieve taken. Elke werknemer vraagt één organisatie punt op van je secretaris

De knaap, is een jockey die je paard traint. Hij kan evenveel paarden trainen als het aantal organisatiepunten dat hij heeft. Hij zal de training van een paard verbeteren naargelang de karakteristieken.

Het onderhoudspersoneel zorgt voor de gebouwen.

Een personeelsmanager zorgt voor de rest van het personeel. Hoe hoger zijn organisatie rating, hoe beter hij past voor deze job.

De stalknecht verzorgt de paarden en kijkt voor het eten van de paarden. Een hoge organisatie rating is hier ook vereist.

De trainer stelt de trainingen van de paarden op. Hoe hoger zijn organisatie rating, hoe meer effect training zal hebben.

4.6 Management

Attitude towards staff

- ☐ Delegate
- ☒ Participate
- ☐ Directional
- ☐ Authoritarian

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

Occupancy rate

0 / 3

Rest	99
Conditioning	73
Fitness program	74
Speed program	56
Endurance program	58
Acceleration program	42
Behaviour	49
Technique	20

£ 288 666

10:47

1. Gedrag tegenover het personeel
2. Samenvattingstabel van je personeel
3. Evolutie van de moraal
4. Karakteristieken van een knaap

Moraal van het personeel:

De pijl geeft de evolutie van het MORAAL van de werknemer weer.

Je kan één soort algemeen management invoeren, of je kan voor iedere werknemer apart een management systeem invoeren

Om je management stijl te veranderen moet je één van de vier mogelijkheden bij « Gedrag t.o.v. het personeel » selecteren.

Een afnemende moraal zorgt voor een slechte productie. Elke werknemer heeft één van de 4 types management nodig, als het gekozen type hen/haar niet ligt, dan zal het moraal verminderen. Als iemands moraal te laag is, zal ze de andere werknemers hun moraal ook verlagen, ofwel de manège verlaten en slechte reclame maken over je manège.

Er zijn twee manieren om de moraal van je werknemers te verbeteren: Pas een gepast type van management toe, of geef de persoon opslag. Een werknemer met een uitzonderlijk hoge moraal, zal ook het moraal van andere personen verbeteren.

Als je iemand ontslaat zul je verschillende dingen moeten betalen, behalve als je budget negatief is, dan zal de moraal van iedereen enorm veel verlagen.

4.7 Plannen

Dit is de plaats waar je je vrije tijd kunt regelen.

Een deel van je tijd wordt automatisch opgebruikt: hoe meer paarden, gebouwen, personeel je hebt, hoe minder vrije tijd je zal hebben.

In je overblijvende tijd (aangeduid door groene stippen) Je kan aandacht schenken aan bepaalde delen van je manège om hun efficiëntie te verhogen. Als je beslist je vrije tijd voor één van de vier categorieën te gebruiken, klik dan op het plus/min teken om je tijd die je eraan spendeert aan te passen. Klik dan nog eens op één van de knoppen die verschijnen.

Gevolg:

Als je meer tijd investeert in de voeding van je paard, dan zal je de gezondheid verbeteren, en de kans op ziektes verminderen. Je zal ook de efficiëntie van de training verbeteren.

Door je tijd te spenderen aan training zal je de efficiëntie van de training enorm verhogen, en zal je de prestaties van je paard duidelijk zien verbeteren.

Als je je tijd spendeert aan het personeels management, zal je de moraal van de werknemers verbeteren, en de kwaliteit van het werk dat ze leveren zal ook verbeteren.

Door je tijd aan je gebouwen te spenderen, zal je de kosten van je gebouwen verminderen, en je reputatie verbeteren.

4.8 Infrastructuren

Gebouwen

Je kan ervoor kiezen om een nieuw gebouw te bouwen, of een bestaand gebouw te verbeteren.

De gebouwen op de map zullen zichtbaar zijn als je ze hebt gekocht. De afbeelding die verschijnt op de lichte achtergrond, toont de kwaliteit aan, de afbeelding die verschijnt op de donkere achtergrond toont de overblijvende bouwtijd aan.

Klik op een gebouw op het te verbeteren.

Je kan van elk gebouw maar één exemplaar kopen, uitgezonderd voor de boxen, van de boxen kan je maximum 10 sets van 2 boxen kopen. Hierdoor is het maximum aantal paarden in je manège 20

Kopen:

Klik op KOOP EEN GEBOUW.

Klik links op één van de gebouwsnamen. Nu moet je ook nog de kwaliteit van het gebouw selecteren.

De keuze van de kwaliteit heeft een directe impact op de kosten om het te bouwen, op de onderhoudskosten en op de levensduur.

Hoe hoger de level, hoe meer voordelen je er zal uithalen. In geval dat je een recht trainingsstuk koopt, moet je de oppervlakte aangeven, dit kan leiden tot een klein voordeel in races met dezelfde oppervlakte

Verbetering van een gebouw:

Om een gebouw te verbeteren moet je op VERBETER EEN GEBOUW klikken, ofwel direct op het gebouw dat je wilt verbeteren (op de map)

De gebouwen die je al hebt verschijnen tegen de lichte achtergrond, de andere tegen een bruine achtergrond

4.9 Informatie over de manège

Op deze pagina vind je alle mogelijke informatie over je manège.

Je ziet er je manège kleuren, informatie over het land, informatie over de locatie van je manège en ook informatie over je race winsten.

Je ziet er ook een schatting van de waarde van je gebouwen en je paarden. Ten laatste vind je er ook je bekendheid, hoe hoger je bekendheid, hoe beter je presteert.

Onderhoud

Aan de linkerkant vind je alle onderhoudskosten van je gebouwen die je hebt in je manège.

Aan de rechterkant zie je of je genoeg onderhoudspersoneel hebt om je gebouwen te onderhouden.

Als je personeel tekort hebt, zul je ook de kosten zien om personeel van buitenaf te halen.

4.10 Races

Tijdstabel

Je ziet een lijst van wedstrijden waar je paard kan aan deelnemen.

Je vind bijkomende informatie door met je muis over de gewenste wedstrijd te bewegen. Deze informatie is belangrijk, en je moet ze vergelijken met de voorkeuren van je paard.

Inschrijvingen

Carrière winst: je paard z'n carrière winst moet dicht hierbij aanleunen

Leeftijd: Enkel paarden van deze leeftijd mogen deelnemen.

Details: Het kan zijn dat er geen details zijn, maar bij sommige races zijn er wel, zoals dat enkel paarden mogen deelnemen die nog nooit hebben gewonnen. Andere details kunnen zijn: de handicap dat een paard krijgt. in een handicap race is het best dat je paard een zo laag mogelijk carrière winst heeft

Parcours: Dit zou goed moeten gelijken op je paard z'n voorkeuren.

Om een paard in te schrijven in een bepaalde wedstrijd, selecteer de wedstrijd en klik op INSCHRIJVEN.

De keuze van een jockey is zeer belangrijk. Een goede keuze vergroot je kansen op een overwinning, een slechte keuze zorgt voor een ondermaatse prestatie. Je moet op de jockey zijn karakteristieken letten: winst, gedrag

Na enkele tijd zal je al gauw doorhebben welk gedrag een jockey moet hebben, om je paard het best te berijden. Let ook op de opmerkingen van je jockey na een wedstrijd, ze kunnen van zeer groot belang zijn in het kiezen van een jockey voor je paard.

Klik op een jockey en klik dan op OK

Inschrijvingen

Dit is een samenvattingstabel van de wedstrijden waar je paarden zijn ingeschreven.

Op deze pagina kan je ook een inschrijving annuleren, of een andere jockey kiezen.

Wedstrijd parcours

Deze pagina laat u toe om alle race parcours waar je kan aan deelnemen te bestuderen. Selecteer het type parcours, en kies dan de wedstrijd naar je keuze.

Je zal zien of het parcours bij je paard past. Je kan zien of de binnenkant aan de linker of rechterkant is. Groen vertegenwoordigt gras, Bruin vertegenwoordigt zand en zwart vertegenwoordigt stof

Weekend wedstrijden

In manège mode kan je wedstrijden bekijken waar geen enkel van je paarden aan deelneemt met behulp van dit scherm : schrijf je in voor één of meerdere wedstrijden.

4.11 Boxes



1. Samenvatting van je paard z'n profiel
2. Filter
3. Kenmerken van het paard
4. Stamboom van het paard en resultaten
5. Voorkeuren van het paard
6. Korte samenvatting van resultaten
7. Activiteiten van de week
8. Kwaliteit van het schoeisel

Hier kan je de basis elementen van je paard vinden: Je ziet in een oogopslag de belangrijkste kenmerken van het paard.

Je kan alle paarden bekijken of beslissen om enkel draf of gallop racers te zien met behulp van de filter.

Je kan ook het aantal boxen zien, en de vrije plaatsen, bekijk dit zeker voordat je een nieuw paard koopt.

Lijst van paarden

Bij elk record krijg je wat meer informatie. De naam van het paard gevolgd door de letter D (draf racer) of de letter G (gallop racer)

Onder de naam staat de leeftijd en het wedstrijd level. In dalende volgorde zijn de levels, III, II, Nationaal en het hoogste level is internationaal.

Elk paard kan 4 pictogrammen hebben: Ze verschijnen als een paard ziek of geblesseerd is, als het paard een partner heeft, als het paard ingeschreven is voor een buitenlandse wedstrijd en wanneer het paard in een andere manège verblijft.

Om een gedetailleerde beschrijving te zien moet je klikken op het paard.

Info-lijst van het paard

de info-lijst bestaat uit 4 verschillende delen:

Ratings: Deze veranderen naargelang het paard ouder wordt. De wedstrijd is ofwel draf of gallop. De manen is het kleur van het paard. Winst dit jaar, is hoeveel het paard al heeft gewonnen (in €). Carrière winst is hoeveel winst het paard al heeft gehad sedert zijn eerste wedstrijd. Het km record, is de snelste km van het paard. Het totaal aantal races, is hoeveel wedstrijden een paard al heeft gereden.

Snelheid (Maximum Snelheid)

Versnelling (Versnelling snelheid)

Techniek (Fouten in draf, en oversteken in gallop)

Soepelheid (aanpassing aan het gedrag van de jockey)

Discipline (Capaciteit om vooruitgang te maken tijdens training)

Weerstand (capaciteit om te weerstaan aan blessures). Deze weerstand zal slechter worden als het paard ouder wordt, en als het traint op snelheid en uithouding.

Al deze karakteristieken gaan van 1 tot 99, waarvan 99 bijna perfect is.

Fitness moet bijna altijd zeer dicht bij 99 zijn, om blessures te vermijden, en om kans te maken op een overwinning.

Geblesseerd: Ja of Nee. Als een paard geblesseerd is, dan zal het niet kunnen deelnemen aan wedstrijden en ook niet kunnen trainen totdat het volledig herstelt is.

De huidige uithouding moet altijd zo dicht mogelijk bij het maximum uithouding zijn. Om de uithouding te vergroten moet je het paard trainen. Om het maximum te vergroten moet je speciaal trainen op uithouding.

Circuit record: Het geeft de wedstrijd resultaten weer van de volledige carrière. Klik op de beker om de laatste wedstrijden te zien waar je paard binnen de eerste zes finishte.

Voorkeuren van het paard: Je moet de voorkeuren zelf ontdekken door te trainen, en ze dan optimaal gebruiken tijdens de races. Als je de voorkeuren van een paard goed gebruikt kan dit leiden tot schitterende prestaties tijdens sommige wedstrijden

Activiteiten van de week, en kwaliteit van het hoefijzer: Hoe lager de kwaliteit van het hoefijzer is, hoe sneller het paard geblesseerd zal zijn.

Het pictogram waar het hoofd van een paard op staat geeft je toegang tot de stamboom van het paard.

Het pictogram met de beker geeft u toegang tot de laatste resultaten.

4.12 Training

Er zijn drie manieren om je paard te trainen voor een goede fysieke conditie of om zijn karakteristieken te verbeteren

Klik op je keuze KNAAP, TRAINER, TRAINING CENTRUM.



1. Type training
2. Voorbereiding van het trainingsschema
3. karakteristieken van de knaap gecombineerd met die van het paard
4. Belangrijkste karakteristieken van het paard

Knaap : Met een knaap kan je een trainingsschema week na week afwerken, gebruik makend van verschillende types fysieke training, als je de nodige infrastructuur ervoor hebt. Klik links op de week en selecteer het gewenste type training.

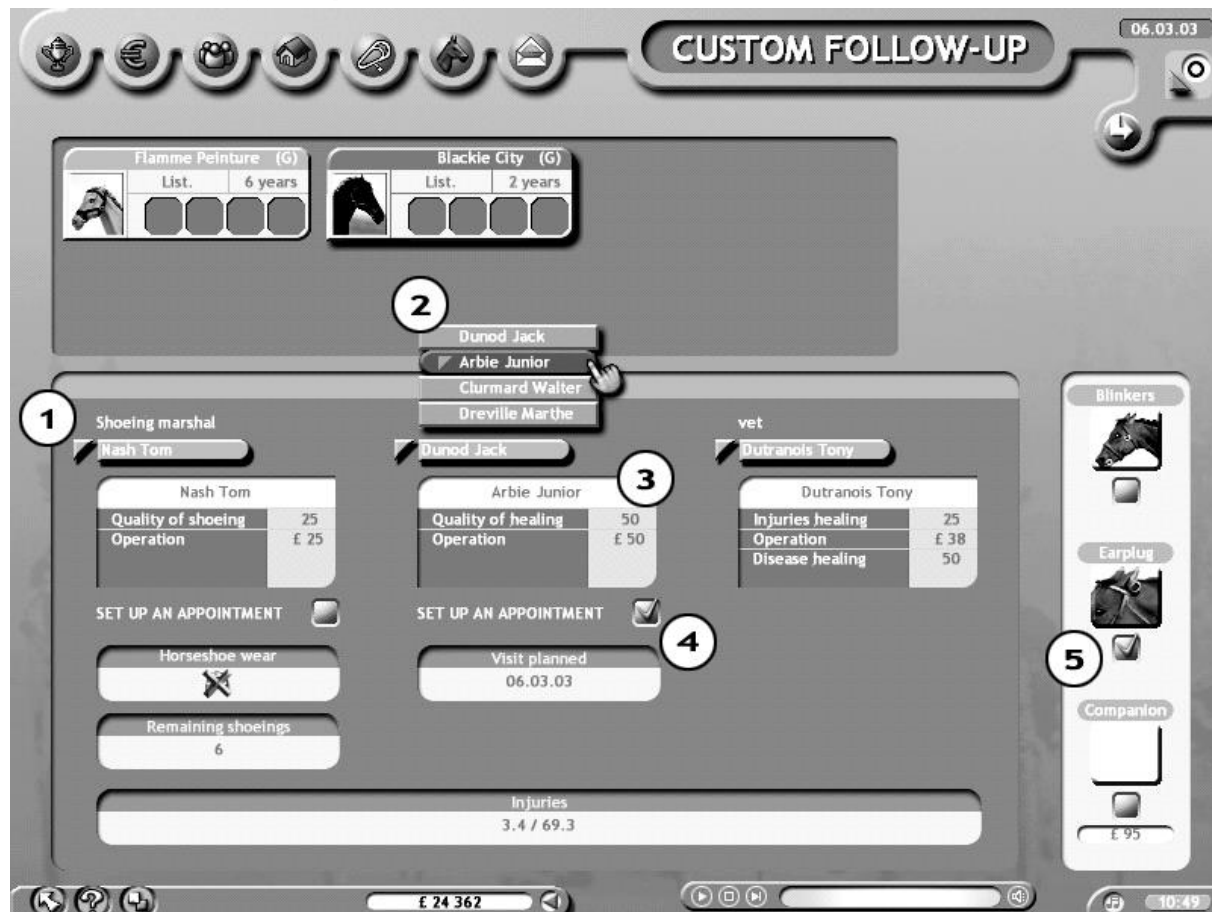
Je kan een knaap toewijzen aan één enkel paard om de efficiëntie van de training te verbeteren, Maar daarvoor heb je natuurlijk een knaap nodig. Klik op de filterknop in het personeelsgedeelte en kijk welke knapen er nog beschikbaar zijn. Je zal sommige infrastructuur moeten aanpassen voor training, als je dat niet doet dan moet je kosten betalen voor het huren van deze infrastructuur, Als je een infrastructuur huurt zal het \$ teken verschijnen. Als je je eigen gebouwen gebruikt zal je de efficiëntie van de training verhogen

Trainer: Er moet één trainer in je personeel zitten. Met een trainer zal je de trainingstijd afwerken met verschillende oefeningen. Je kan ook de belangrijkheid van de volgende wedstrijd van je paard

aangeven. Ook hier moeten je gebouwen voldoende uitgerust zijn, anders zal men ook deze gebouwen moeten huren Door je eigen gebouwen te gebruiken verhoog je de efficiëntie van de training.

Training Centrum: Met een trainingscentrum geef je enkel het type training aan rekening houdend met de volgende wedstrijd. Je hebt deze mogelijkheid altijd, je hebt geen special personeelslid nodig. Deze trainingsmethode is de minst efficiënte maar wel de gemakkelijkste

4.13 Persoonlijke Opvolging



1. Naam van de geselecteerde specialist
2. Keuze van de specialist
3. Karakteristieken van de specialist
4. Knop om afspraken te maken
5. Knoppen die verbonden zijn aan de voorkeuren van het paard

Je kan beroep doen op drie types specialisten om de gezondheid van je paard te verbeteren. Ze hebben elk hun eigen nut, efficiëntie en kosten. Klik op de naam en kies dan één van de specialisten uit de lijst.

Om een smid of een bot dokter te laten komen klik je gewoon op MAAK EEN AFSPRAAK, ze komen zodra ze tijd hebben.

De smid: Hij kan de hoefijzers zes maal per jaar komen herstellen. Hoe hoger zijn karakteristieken, hoe beter hij is

Bot Dokter: Je kan hem tot vier maal per jaar oproepen om de blessures van je paard te verzorgen, of om je paard te controleren. Hoe hoger zijn karakteristieken, hoe beter hij is.

De dierenarts: Hij zal enkel ingrijpen als je paard ziek is of een blessure heeft, hoge karakteristieken zijn zeker nodig.

Tijdens het trainingsseizoen zal je de voorkeuren van je paard ontdekken. Dus je zal kunnen beslissen of het paard oordopjes, oogafschermers of een partner nodig heeft,.

Voeding

Voor elk paard kan je de voeding afzonderlijk bepalen, met als objectief om hem gezond te houden. Goede voeding zorgt ervoor dat het paard minder rap ziek zal worden en beter zal trainen. Om het voedsel aan te passen moet je klikken op de plus/min naast een bepaald deel van het voedsel. zo kan je je eigen mix samen stellen.

De week nadat je het paard een nieuwe voedselmix hebt gegeven kan je de impact ervan zien, door naar de gezondheid van het paard te kijken

Om u bij deze keuze te helpen kun je een diëtist oproepen, twee keer per jaar. klik op de knop **MAAK EEN AFSPRAAK** om hem te laten komen

Hoe meer gezondheidsproblemen een paard heeft door zijn voedsel hoe groter het risico op een ernstige ziekte.

4.14 Voortplanting

Door één van je hengsten te laten paren met één van je merries, zul je elf maanden later een veulen hebben.

Een merrie mag dan nog drie maanden deelnemen aan races, daarna moet ze verplicht rusten. Klik eerst op **KIES EEN MERRIE** om een lijst van beschikbare merries te zien (ouder dan drie jaar, en in een goede gezondheid).

De hengst mag gekozen worden uit de hengsten van je eigen manège of tussen een lijst van kampioenen. Als je kiest voor een kampioen moet je meestal zeer veel betalen, maar het veulen is meestal ook een zeer sterk paard.

4.15 Kopen

De aankoopprijs van een paard hangt af van hun ratings en van hun reputatie.

Je mag een paard uit de lijst selecteren die je wilt kopen.

Je kan hun sterktes en zwaktes bekijken, en de tabel rangschikken door op de kolomhoofden te klikken.

Afkortingen in de tabel:

Race: draf of gallop

Level: III, II, I, nationaal of internationaal
Leeftijd
Geslacht: Mannelijk of vrouwelijk
Winst dit jaar
Carrière winst
Snelheid versnelling
Uithouding
Kostprijs van het paard
Totaal aantal wedstrijden
Nummer van 1^{ste} plaats, 2^{de} plaats, 3^{de} plaats

Je kan paarden kopen door advertenties, door veilingen of bij claiming races

Veilingen zijn enkel voor internationale paarden. Voor je naar een veiling gaat moet je weten of je genoeg vrije boxen hebt en of je genoeg geld hebt, want de bedragen kunnen snel hoog oplopen! Het aantal veilingen is beperkt tot vier per jaar. 2 voor heel jonge paarden, en twee voor paarden van alle leeftijden. Om deel te nemen aan een veiling moet je bij advertenties de uitnodiging invullen, of je kan het paard dat je wilt kopen selecteren en onderaan klikken op DEELNEMEN AAN DEZE VEILING.

De procedure van een veiling is simpel: kies het paard waar je in geïnteresseerd bent en klik op start de veiling. Net als in het echt krijgt degene die het meest bied het paard.

De paarden die je kan kopen via advertenties zijn van alle levels. je zult ze ook zien in het NIEUWS deel van de advertenties.

Om een paard te kopen via een claiming race moet je eerst klikken op inschrijven voor claiming race. Dan moet je het type race waarin je geïnteresseerd bent, en de level selecteren. dan ben je geregistreerd voor de wedstrijd. Een wedstrijd bestaat uit zeven races, de laatste drie zijn claiming races, in de eerste vier is er geen mogelijkheid om een paard te kopen. Na de laatste drie races kan je bieden op de paarden die je hebt zien lopen in de laatste drie races. Let op: je kan maar één bod doen, er zullen natuurlijk bods komen van andere manège houders, degene die het hoogste bod deed krijgt het paard.

4.16 Verkoop

De prijs die je kan vragen voor je paarden hangt af van hun ratings, maar ook van je eigen bekendheid. Je kan een paard op drie verschillende manieren verkopen, min of meer aangepast aan je paard.

Advertenties: Voor gemiddelde paarden. Deze manier is niet direct, en het resultaat ervan is niet zeker. Als je je paard een week te koop zet, dan zal je pas de volgende week weten of het verkocht is. Hoe hoger je reputatie is, hoe sneller je een koper zal vinden.

Claiming races: Voor paarden die hun volledig potentieel nog niet hebben getoond. Deze soort verkoop is riskant, omdat het kan gebeuren dat een paard onder zijn waarde verkocht wordt. Aan de

andere kant, als het paard goed presteert tijdens de race is de kans groot dat men veel meer zal geven dan hij eigenlijk waard is.

Vrijtijdscentrum: voor paarden die geen toekomst meer hebben in de “world of horseracing”, of als je zeer snel geld nodig hebt. Dit is een verkoop waarbij je nooit voordeel zult doen, zelfs niet met betere paarden.

4.17 Vergelijkings tabel

Op dit scherm kan je al je paarden van je manège zien, en ze met elkaar vergelijken.

4.18 Nieuws

Advertenties

Hier vind je alle soorten advertenties. Ze worden elke week vernieuwd.

Om deze aankondigingen te lezen moet je klikken op het pictogram voorgesteld met een krant.

Om te antwoorden hierop moet je op de validatie knop klikken, onderaan rechts.

De advertenties zijn verdeeld in vijf categorieën.

Opvang: Als je over de nodige gebouwen beschikt zullen sommige eigenaars van paarden vragen om hun paard bij u onder te brengen voor een bepaalde tijd. Ze zullen u een bedrag aanbieden dat afhankelijk is van je reputatie. Een paard dat bij u wordt ondergebracht blijft in de box tot het einde van de opvangperiode die je kan vinden in de advertentie.

Paarden, gebouwen en jobs : Je kan ze kopen of gebruiken. Op deze manier een gebouw kopen laat u toe om de volgende week al het gebouw te gebruiken, aangezien er geen bouw tijd is. In sommige omstandigheden kan dit een zeer groot voordeel zijn.

Veiling: één week voor een veiling krijg je een aankondiging, dat je toelaat om deel te nemen aan de veiling

Nieuws

Het nieuws gaat altijd over wat er gebeurd in de paardenwereld en moet niet noodzakelijk over u gaan. Ze worden elke week vernieuwd, als je dit wilt lezen moet je op één van de pictogrammen klikken die voorgesteld worden met een krant. Om ze te verwijderen moet je op de valideer knop rechtsonderaan klikken

Het nieuws wordt verdeeld in 5 categorieën.

Rang: Wanneer een paard de top tien bereikt in zijn categorie.

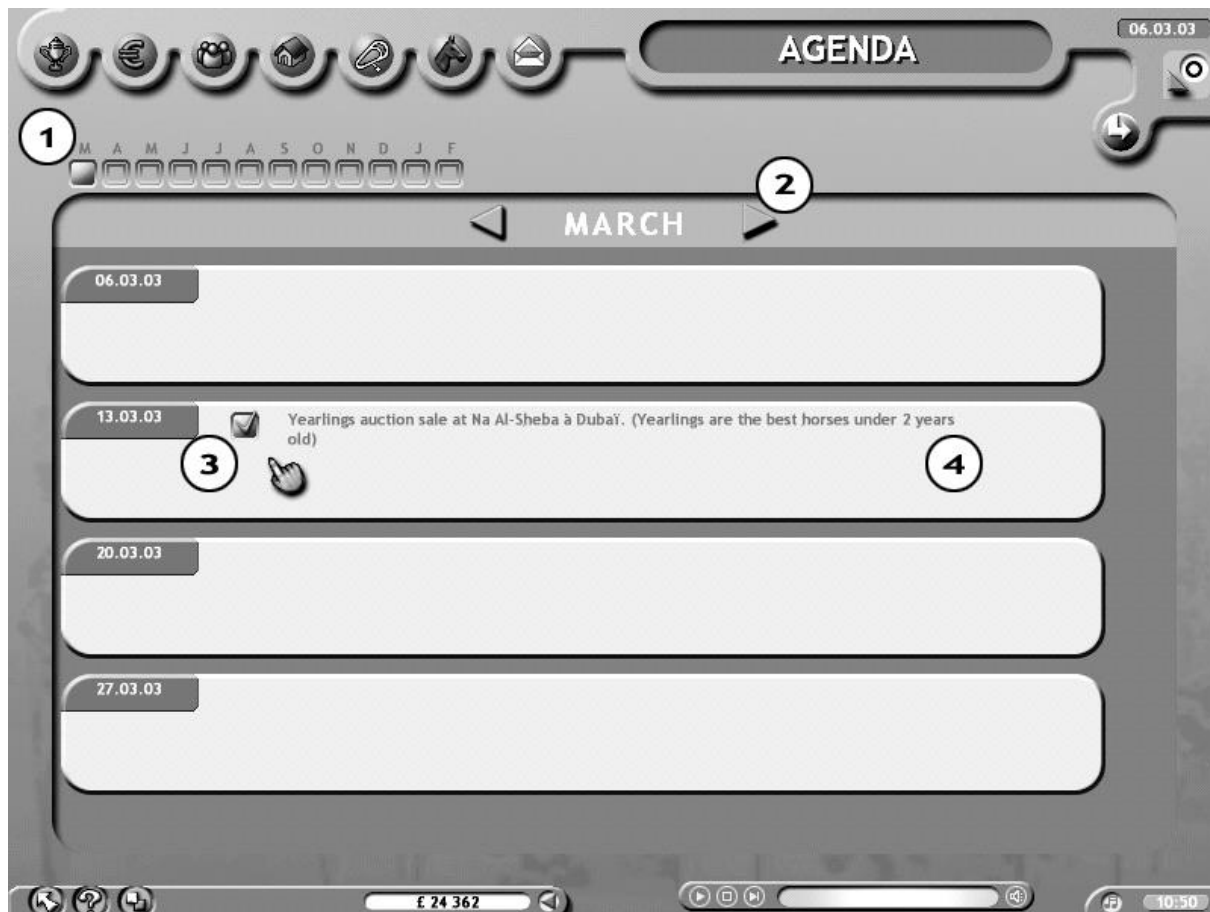
Pensioen: wanneer een paard stopt met deelnemen aan wedstrijden

Records: wanneer een paard een record breekt

Vooruitgang: wanneer een paard overgaat naar een volgend level

Misc: Artikels over alle andere dingen.

4.19 Agenda



1. Knop om van maand te veranderen
2. Pijltjes om van maand te veranderen
3. Een evenement annuleren
4. Beschrijving van een evenement

In je agenda vind je de belangrijkste evenementen die iets met u te maken hebben Het spel stopt bij elk evenement dat in je agenda staat.

Om van maand te veranderen, klik op de pijltjes naast de naam van de maand, of klik op de knoppen bovenaan

Om een evenement te annuleren, moet je erop klikken

4.20 Informatie

Hier vind je alle info over je manège. Als er informatie beschikbaar is, zal er een “I” oplichten in de balk onderaan. Je kan deze informatie bekijken door op de “I” te klikken. De informatie wordt elke week vernieuwd

Om op informatie te antwoorden, klik op de valideer link, rechts onderaan.

Paard: Er zal informatie verschijnen als je paarden deelnemen aan een wedstrijd

Personeel: er zal informatie zijn, telkens er een evenement is dat iets met je personeel te maken heeft.

Resultaten: informatie over resultaten van je paarden

Financiën en Gebouwen: informatie wanneer er iets gebeurt in verband met je gebouwen, of wanneer de bank een terugbetaling vraagt

4.21 Einde van het spel

Een spel heeft geen vooraf ingestelde tijdslimiet, het enige dat kan vermijden dat het spel oneindig duurt, is dat je financiële schulden hebt en de lening niet meer kan afbetalen, dan moet je noodgedwongen het spel stoppen

5. MULTIPLAYER

Je kan tegen andere spelers spelen, via de multiplayer opties, als je in single player een paard hebt die het internationale level bereikt verschijnt er een knop EXPORT, als je hierop klikt kan je met dit paard racen in de multiplayer mode. Let op: je kan maar één paard exporteren, als je een tweede paard exporteert gaat de data van het eerste paard verloren

Je kan multiplayer spelen via LAN, of over het internet met behulp van Gamespy.

5.1 Horse racing manager over het internet spelen met Gamespy arcade

Je kan HORSE RACING MANAGER online te spelen, via Gamespy arcade, moet je eerst Gamespy arcade installeren dat op de HORSE RACING MANAGER cdrom staat, na de installatie moet je enkel deze eenvoudige instructies volgen:

Start Gamespy arcade en ga naar de Horse Racing Manager Kamer:

Klik op de Gamespy arcade link in je startmenu. Als de software start, zie je een lijst met games aan de linkerkant. Klik op Horse racing manager links.

Vind of start een Horse Racing Manager server: Eens je in de HORSE RACING MANAGER kamer bent, kan je andere spelers ontmoeten, zoek een server, of maak zelf één. De bovenste helft van het programma toont een lijst met alle beschikbare servers, samen met het aantal spelers er op die server zitten en de ping. Als je zelf een server wilt maken moet je op “Create Room” klikken, nu moet je enkel wachten tot andere spelers er op je server komen

Starten van het spel: wanneer je op een server hebt gedubbelt of je eigen server hebt gestart, kan je beginnen praten met andere spelers die in die server zitten. Als je klaar bent om te spelen klik je op “ready”, als je zelf een server hebt gemaakt moet je dan nog eens op “launch the game” klikken.

Problemen?

Als je problemen hebt om online te spelen, of problemen hebt met gamespy, bezoek dan de helppagina's op het internet <http://www.gamespyarcade.com/help/> of email door gebruik te maken van volgend forumliet <http://www.gamespyarcade.com/support/contact.shtml>.

5.2 Via LAN Spelen

Start het spel

Selecteer NIEUW SPEL

Klik op multiplayer, en dan op GOK of WEDSTRIJD

Log in

Maak een nieuw spel aan, of neem deel aan een al bestaand spel.

Als je beslist om zelf een nieuw spel te maken moet je het type van de wedstrijd selecteren in een wedstrijd spel kan je je paard en jockey kiezen.

Als je klaar bent om te spelen moet je op de knop naast je naam klikken.

Om het spel te starten moet de administrator op START HET SPEL klikken.

CREDITS

Uitvoerend producent: Patrick Pligersdorffer
Project Manager: Martial Dreville
Programmeurs: Thomas Machado

Fabrice Granger
Tuan Ngo
Charles Plomion
Matthieu Hahusseau

Art Director: Thomas Veauclin
Graphics: Julien Desourteaux
Animaties: Matthieu Razungles

Marie Duponchelle

Game designer : Régis Robin
Verkoop: Eric Barone

Testers : Clément Pinget, Antoine Dutranois, Jean-Baptiste Drouot, Yves Robin,
Stéphane Pligersdorffer, Stéphane Gimenez
Vertalers : Rob Roe, Davy Depuydt, Eve Lee

Voor meer info : <http://www.horseracing-manager.com>

Hot line : ??????

Support : support@cyanide-studio.com



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

END USER LICENCE AGREEMENT

Please read the following carefully before installing or using the Software. By using the software you are agreeing to the terms of this End User License Agreement.

Name of the software : HORSE RACING MANAGER

This computer software, artwork, music and other components included in this Product (collectively the "Software") are copyrighted property of CYANIDE S.A. its licensors. The Software is not sold to you, it is licensed to you.

You agree not to extract information, reverse engineer, decompile, disassemble, alter, duplicate, make copies, distribute, rent or lease the Software or in any other way provide others with all or any portion of the Software. You may transfer the Software, but only if the recipient agrees to accept the terms and conditions of this Agreement. If you transfer the Software, you must transfer all components and documentation and erase any copies residing on computer equipment. Your license is automatically terminated if you transfer the Software.

You expressly acknowledge and agree that use of the Software is at your sole risk. In no event, including negligence, shall CYANIDE or its licensors be liable to any party for (i) any indirect, special, punitive, incidental or consequential damages (including, but not limited to, damages for loss of business profits, business interruption, loss of programs or information, and the like), or any other damages arising in any way out of the availability, use, reliance on, or inability to use the Software, even if CYANIDE shall have been advised of the possibility of such damages; or (ii) for any claim attributable to errors, omissions, or other inaccuracies in, or destructive properties of any information. Because some states or jurisdictions do not allow the exclusion or the limitation of liability for consequential or incidental damages, in such states or jurisdictions, CYANIDE and liability shall be limited to the extent permitted by law.

© CYANIDE. All rights reserved.