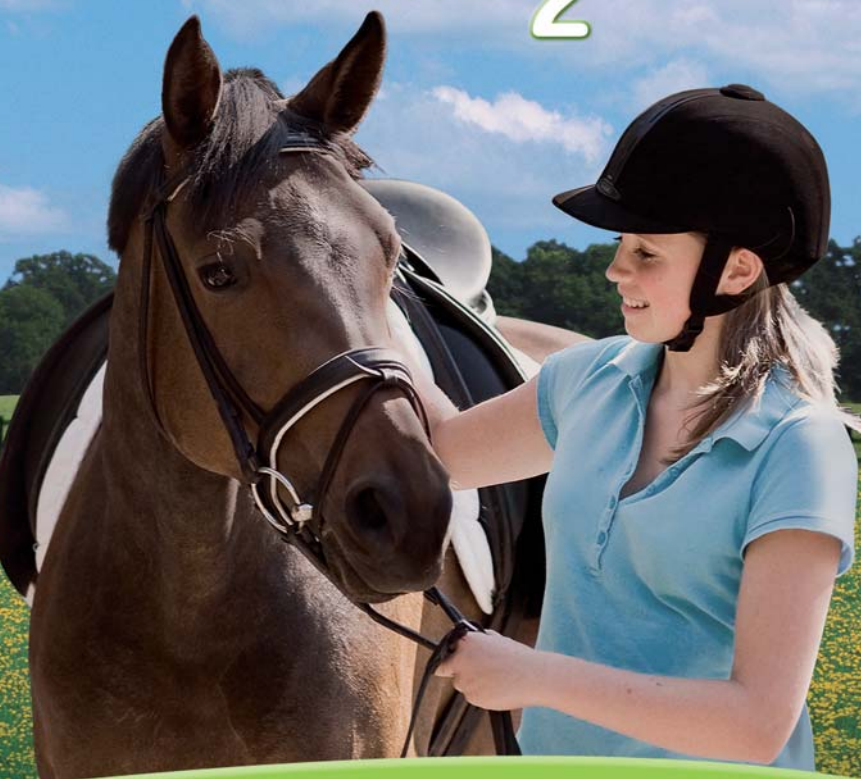


my
HORSE
& ME 2



**The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione PEGI
Das PEGI Alterseinstufungssystem**

Age Rating categories:

Les catégories de tranche
d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays !

Nota: ¡Variará en función del país!

Nota: Può variare a seconda del paese!

Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:

Description du contenu :

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE



DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG



DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN



FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN



SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT



VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENZIA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter :

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungssystem (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

my HORSE & ME 2

INDHOLD

LÆSMIG-FILEN	2
INSTALLATION	2
STYRING	3
SADL OP!	5
GÅRDEN "GRØNDALEN"	6
TILPASNING	7
LAPTOP	7
TRÆNINGSTIMER	8
STRIGLING OG ERNÆRING	9
STÆVNER	11
SJOVE SPIL	14
MULTIPLAYER	16
BELØNNINGE OG OPLÅSNINGER	16
TEKNISK SUPPORT	65



LÆSMIG-FILEN

MY Horse and Me 2 har en LæsMig-fil, der indeholder licensaftalen og opdaterede oplysninger om spillet. Læs venligst denne fil for at få mere at vide om ændringer, der måtte være foretaget efter, at denne manual blev sendt til tryk, metoder til optimering af din spiloplevelse og løsninger på en række typiske problemer.

Hvis du vil læse LæsMig-filen, skal du klikke på Start-knappen på Windows®-proceslinjen, derefter på Programmer, derefter på My Horse and Me 2 og til sidst på LæsMig-filen.

INSTALLATION

1. Start Windows® XP/Vista. Afslut alle andre applikationer.
2. Indsæt My Horse and Me 2-spil/installationsdisken i dit diskdrev.
3. Hvis Automatisk Kør er aktiveret, vil der blive vist en titelskærm. Klik på Installér-knappen.
Hvis Automatisk Kør ikke er aktiveret, skal du klikke på Start-knappen på Windows®-proceslinjen og derefter på Kør. Skriv D:\Setup og klik på OK.

Bemærk: Hvis dit diskdrev har et andet bogstev end D, skal du bruge dette bogstav i stedet.

4. Følg resten af vejledningerne på skærmen for at afslutte installationen af My Horse and Me 2.
5. Når du har installeret spillet, vil du få mulighed for at læse ReadMe-filen og spille spillet.

Bemærk: Du skal indsætte My Horse and Me 2-disken i dit diskdrev for at spille spillet.

Installation af DirectX®

My Horse and Me 2 kræver DirectX® 9.0c eller højere for at køre. DirectX® 9.0c ligger på spildisken og bliver installeret automatisk.

STYRING

Menufunktionalitet	
Navigér rundt i menuen	Du kan navigere rundt i menuerne med musemarkøren.
Vælg/Bekræft	Tryk på Mellemrum eller venstre museknop.
Pause	Tryk på Esc.
Indtast navn	Brug musen til at vælge et bogstav og bekræft dit valg ved at trykke på mellemrum eller venstre museknop.
Strigling	
	Når du skal strigle din hest, skal du vælge et strigleredskab ved at trykke på Mellemrum eller venstre museknop. Hvis du vil fjerne skidt fra hesten, skal du pege på den med musemarkøren, holde mellemrum eller venstre museknop nede og bevæge redskabet hen over hesten. Du kan ikke standse striglingen, når du er gået i gang med den. Du er nødt til at afslutte den.

Hesteridning	
Acceleration	Sæt farten op ved at trykke på pile tast op på alle sværhedsgrader.
Brems/Gå bagud	Brems hesten ved at trykke på pile tast ned. Du kan dreje skarpt på denne måde. Hvis du trykker på pile tast ned, når hesten står stille, vil den gå bagud.
Drej til højre	Tryk på højre pile tast. Når du holder højre pile tast nede, vil hesten blive ved med at dreje. Når du går til standardpositionen, vil hesten holde op med at dreje. Den vil dreje langsomt, når den bevæger sig langsomt, og hurtigere, når den bevæger sig hurtigere.
Drej til venstre	Tryk på venstre pile tast. Når du holder venstre pile tast nede, vil hesten blive ved med at dreje. Når du går til standardpositionen, vil hesten holde op med at dreje.
Kig rundt	Kig rundt med Numpad 8, Numpad 4, Numpad 6 og Numpad 5. Kameraets position vil automatisk blive nulstillet, når du bevæger din karakter.
Spring	Tryk på Mellemrum
Pause	Tryk på Esc under et stævne eller minispil for at sætte spillet på pause.
Bevægelsesfunktionalitet for avatar	
Gå/Løb	Tryk på pile tasterne
Handling	Tryk på Mellemrum

BEMÆRK: Alle kommandoerne er baseret på standardstyring.

SADL OP!

Du er kommet til din onkels gård med drømme om at komme i gang med hestestævner. Men da du møder gårdens ansatte, indser du hurtigt, at det ikke går ret godt for stedet. Det er mange sæsoner siden, at en hest har vundet et stævne, og flere af hestene er blevet syge. Efterhånden som historien folder sig ud, går det op for dig, at gården og din onkel har store problemer. Den eneste måde at redde gården ud af dens økonomiske problemer på er ved at vinde det endelige stævne i Kentucky. I begyndelsen har du ikke så meget selvtillid, og du tvivler også på dine evner til at møde de mange udfordringer på hesteryg. Men da det viser sig, at pengene kan redde din onkels gård, beslutter du dig for at kæmpe! Med hjælp fra dine nye venner tager du dine første skridt ind i stævnerne.

Hvis du lige er startet, skal du vælge **Nyt spil** i Hovedmenuen og oprette en ny profil på en af de tilgængelige pladser. Lav en avatar og navngiv dig selv og din hest. Du kan bestemme din avatars hudfarve, øjenfarve og hårfarve samt hestens farve. Du starter med standardtøj og standardudstyr til hesten, men du vil kunne tilpasse en masse ting, efterhånden som du kommer videre i spillet.



Nyt spil (Karriere) – dette er spillets hoveddel, hvor historien, rytterens karriere, strigling af hesten og mange andre ting finder sted!

Sjove spil – Ekstra spil, der er løst tilknyttet spiloplevelsen i karrieredelen.

Indlæs spil – du kan indlæse tidligere gemte profiler.

Flere spillere – denne spildel lader dig deltage i ridestævner med dine venner.

Indstillinger – Angiv lydstyrke for lydeffekter og musik.

Folkene bag spillet – se, hvem der har lavet spillet.

Afslut – Gå til Windows.

GÅRDEN "GRØNDALEN"

Gården består af adskillige vigtige punkter, der hver især svarer til specifikke steder, hvor du bor, træner, strigler din hest og tager af sted til stævner:



Træningsbanen – Modtag træningstimer.

Stalden – Strigl og tilpas din hest.

Hestetransporten – Deltag i stævner.

Huset – Tilpas din avatar og se resultaterne her.

Rid frit – Rid frit rundt på gården og spil de sjove spil.

Når du går til særlige punkter (huset, træningsbanen og andre steder) og trykker på Mellemrum, vil du blive ført til det tilsvarende sted.

TILPASNING



My Horse and Me 2 lader dig tilpasse både rytter og hest fuldt ud. I løbet af spillet kan du låse op for nyt tøj til din avatar og nyt udstyr til din hest.

LAPTOP



Der står en laptop i huset. Du kan se dine resultater og de filmsekvenser, du låser op for. Laptop-menuen består af fem punkter:

Rangliste for ryttere

Hvis du vil kvalificere dig til det endelige stævne, skal du have mindst 305 point, hvilket svarer til en tyvendeplads på ranglisten.

Dine resultater

Oplysninger om dine præstationer i stævner (medaljer, konkurrencer, resultater).

Dine gennemførelser

Liste over oplåste og låste gennemførelser.

Dine statistikker

Statistikker med oplysninger om dine resultater (antal medaljer og trofæer, bedste tider i sjove spil og indsamlede stjerner).

Dine film

Filmsekvenser, du har låst op for.

TRÆNINGSTIMER

Træning omfatter undervisningstimer, hvor du lærer at accelerere, bremse, dreje til venstre og højre, dreje rundt, springe, skifte gangart, ride præcist og lave hurtige fagter.

I løbet af træningstimerne indsamler du stjerner (samleobjekter).

Der er fem forskellige farvede stjerner, der svarer til hver deres gangart.



Skridt



Trav



Kort galop



Galop



Alle gangarter

Bemærk: Stjerner skal samles op i deres tilsvarende gangart. Guldstjerner kan samles op i alle gangarter.

STRIGLING OG ERNÆRING



Du kan strigle din hest i stalden. Her kan du udføre forskellige aktiviteter, som er delt op i tre forskellige kategorier:

1 TILFREDSHED

Kælen

Du kan kæle med hesten tre steder: Hovedet, halsen og ryggen. Disse kæletyper har tre forskellige animationer for pigen, der udfører dem. Du skal blive ved med at trykke på handlingstasten for at holde gang i animationen.

Pelspleje

Du kan bruge pelsbalsam for at få din hests pels til at skinne mere.

Dyrlægebesøg

Du kan ringe og få dyrlægen til at tilse din hest. Dette er det bedste tidspunkt til at tage aktivt del i undersøgelsen af hestens temperatur, puls, åndedræt og hestesko.

2 RENLIGHED

Udmugning af stalden

Du skal gøre regelmæssigt rent i stalden, så du undgår, at din hest bliver vred eller skuffet. Dette gør du ved at bruge riven og udskifte den beskidte halm.

Børstning

Fjern skidt fra hesten med børsten.

Vask

Fjern skidt fra hesten med vandslangen (du kan kun vælge at fjerne skidt fra hesten på én måde, enten med børstning eller vask)

Rensning af hove

Fra tid til anden skal du også rense hestens hove, og det bruger du hovrenseren til. Målet er at fjerne alle synlige sten ved at ramme dem med hovrenseren samt at rense skidt væk med børsten. Men pas på! Der er sårbare områder, såsom fordybningerne og hælen.

3 ERNÆRING

Mad

Du skal tilberede maden først, før du kan give din hest mad. Du lægger ingredienserne i en skål, og når maden er klar, tager du den med over til hesten.

Drikke

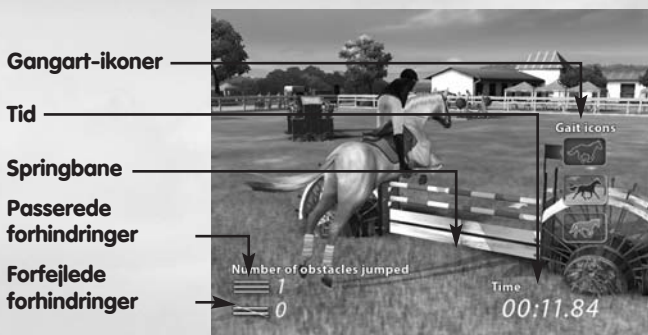
Du skal fylde en spand med vand for at give hesten noget at drikke. Tag derefter spanden med over til hesten.



STÆVNER

RIDEBANESPRINGNING

Rid på hesten og spring over forhindringerne i korrekt rækkefølge inden for tidsgrænsen. Hver forhindring har to flag: Et hvidt flag på venstre side og et rødt flag på højre side. Hold øje med springbanen, så du klarer forhindringerne i den rigtige rækkefølge.



Hesteadfærd

En hest er et levende væsen med sin helt egen vilje, hvilket betyder, at du indimellem ikke har fuld kontrol over den, eller at den gør noget uventet. For eksempel vil din hest nægte at springe, hvis forholdene ikke er til det, og den vil sænke farten, hvis et sving er for skarpt. Så glem ikke, at du og din hest er på samme hold og altid skal arbejde sammen

...

Point

Der er en fastsat tidsgrænse for hvert ridebanespringningsstævne, som du skal gennemføre banen indenfor for at få en bronze-, sølv- eller guldmedalje.

Du får strafsekunder, hvis:

- Hesten nægter at springe.
- Du river en bom ned.
- Overskrider tidsgrænsen.

Forhindringer

Forhindringernes højde afhænger af sværhedsgraden.

Sværhedsgraden ændres ved at forøge forhindringernes højde og reducere springområdet størrelse.

Springområde – hvis du vil lave et perfekt spring, skal du udføre det, når springområdet er helt grønt.

Rutelinje

Rutelinjen viser den retning, du skal ride i. Det er ikke nødvendigt at ride langs rutelinjen.

DRESSUR

Dressur er den harmoniske sammenhæng mellem hestens evner og rytterens perfekte styring og kontrol. Sammen udfører hest og rytter en række specifikke bevægelser og bliver bedømt på deres præstation. Rid i arenaen og gennemfør banen, som består af et sæt specifikke dressurfigurer.

Gangart-ikoner

Tastbillede (Fagt)

Maksimal score

Nuværende score (kvalitetspoint)

Rute



Der er to måder at udføre dressurfigurer på:

1. Den første er baseret på normal ridestyring, hvor du skal dreje og skifte gangart samt følge den rute, der er markeret med pletter i samme farve som den påkrævede gangart.
2. Den anden er baseret på reflekstryk – hvor dressurfigurer udføres automatisk af hesten, når du laver fagter i den korrekte rækkefølge.

Point

Du modtager kvalitetspoint for hver dressurfigur fra 0 (lavest) til 10 (højest). Kvalitetspoint (score) afhænger af tre faktorer:

1. Du skal ride inden for banen.
2. Du skal ride i den rigtige gangart.
3. Du skal udføre fagter i den korrekte rækkefølge.

TERRÆNSPRINGNING

Terrænspringning er en ridekonkurrence, hvor du virkelig kan opleve din hests hastighed, udholdenhed og springevne.

Terrænspringningskonkurrencer foregår udenfor på marker og i skove. Reglerne er de samme som i ridebanespringning. Den største forskel er rutens form og forhindringernes karakter.

Gangart-ikoner

Passerede forhindringer

Springområde

Tid



Point

Der er en tidsgrænse for hver terrænspringningskonkurrence, som du skal gennemføre banen indenfor for at få bronze-, sølv- eller guldmedaljen.

Du kan få strafpoint (udregnet i sekunder), hvis:

- Hesten nægter at springe.
- Rytteren falder af.
- Du springer forhindringen over (hvilket medfører diskvalificering).

SJOVE SPIL

Dette er ekstra spil, der er løseligt forbundet med den rideoplevelse, du får i spillets karrieredel. Hvis du vil finde sjove spil, skal du kigge efter balloner i det frie rideområde. Der vil dukke én ballon op for hver tredje guldmedalje, du vinder i stævnerne.

FØLINDSAMLING

Du skal sende så mange føl som muligt ind i folden inden for tidsgrænsen. Hvert føl står stille eller bevæger sig langsomt rundt. Hvis du kommer tæt på et føl, begynder det at løbe i samme retning som dig. Du skal sende føllet ind i folden ved at styre din hests fart og retning.



Point

Tid

SLALOM MED BOLD

Rid på din hest og skub den store, lette bold igennem banens porte med hestens hoved. Du skal passere gennem alle porte fra start til slut med bolden.



Tid

TYRETÆMNING

Hold dig så længe som muligt på ryggen af en vild tyr ved at bevæge dig i den rigtige retning. Du kan afbalancere din krop ved at bruge piletasterne. Hvis du laver fejl, falder du af tyren.

Der er en pil på ringen, som viser din balance. Hvis pilen rører ringens yderkant, falder du af tyren.



Tid

RID MOD KATELYN

Rid med en anden hest på banen. Tryk skiftevis på venstre og højre piletast så hurtigt og jævnt som muligt.



Hastighed
småler

Position på
banen

Tid

LABYRINT

Find ud af en hækkelabyrint.



Tid

FLERE SPILLERE (op til otte spillere)

Flere spillere kan spille mod hinanden; de rider ikke samtidig, men på skift, hvorefter resultaterne sammenlignes. Hvis du vil sætte et spil for flere spillere op, skal du først afgøre antal spillere og vælge spillernes navne, hvorefter du skal vælge de stævner, der skal spilles. Vælg først "Tilføj stævne"-punktet og vælg et af de tilgængelige stævner i stævnemenuen.

BELØNNINGER OG OPLÅSNINGER

Jo længere, du kommer i spillet, og vinder konkurrencer, jo flere ting får du, såsom tøj, sadler osv. Men der er langt mere at få fat i!



my HORSE & ME 2

SISÄLLYS

LUEMINUT-TIEDOSTO	18
ASENTAMINEN	18
OHJAIMET	19
NOUSE SATULAAN!	21
GREEN VALLEYN TILA	22
MUKAUTTAMINEN	23
KANNETTAVA TIETOKONE	23
HARJOITUSTUNNIT	24
HOITAMINEN JA RAVITSEMUS	25
KILPAILU	27
MINIPELIT	30
MONTA PELAAJAA	32
PALKINNOT JA AVATUT TAVARAT	32
TEKNINEN TUKI	65



LUEMINUT-TIEDOSTO

My Horse and Me 2 -pelissä on LueMinut-tiedosto, joka sisältää käyttöoikeussopimuksen sekä päivitettyjä tietoja pelistä. Lue tästä tiedostosta tietoja muutoksista, jotka on tehty tämän käyttöohjeen painamisen jälkeen ja tavoista optimoida pelaamista sekä ratkaista monia ongelmia.

Avaa LueMinut-tiedosto napsauttamalla Windows®-tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta ja valitsemalla Ohjelmat, sitten My Horse and Me 2 ja lopuksi LueMinut-tiedosto.

ASENTAMINEN

1. Käynnistä Windows® XP/Vista. Sulje kaikki muut sovellukset.
2. Aseta My Horse and Me 2 -peli/asennuslevy tietokoneen DVD-asemaan.
3. Jos automaattinen käynnistys on käytössä, aloitusnäytön pitäisi tulla esiin. Napsauta Asenna-painiketta.
Jos automaattinen käynnistys ei ole käytössä, napsauta Windows®-tehtäväpalkin Käynnistä-painiketta ja valitse Suorita. Kirjoita D:\Setup ja napsauta OK.

Huomautus: Jos DVD-aseman kirjain on jokin muu kuin D, käytä sitä kirjainta.

4. Suorita My Horse and Me 2 -pelin asennus loppuun noudattamalla näytölle tulevia ohjeita.
5. Pelin asentamisen jälkeen voit avata LueMinut-tiedoston ja aloittaa pelaamisen.

Huomautus: MY Horse and Me 2 -levy on asetettava DVD-asemaan ennen kuin peliä voi pelata.

DirectX®-asennus

My Horse and Me 2 DVD-ROM edellyttää, että DirectX® 9.0c tai uudempi on asennettuna, jotta peliä voisi pelata. DirectX® 9.0c on mukana pelilevyllä ja se asennetaan automaattisesti.

OHJAIMET

Valikkotoiminnot	
Valikossa liikkuminen	Liiku valikoissa käyttämällä hiiren osoitinta.
Valitse / Vahvista	Paina välilyöntinäppäintä tai hiiren vasenta painiketta.
Pysäytä	Paina Esc.
Syötä nimi	Käytä hiirtä valitaksesi kirjaimen ja varmista valintasi painamalla hiiren vasenta näppäintä tai välilyöntinäppäintä.
Hoitaminen	
	Kun olet siinä osassa peliä, jossa hevosta hoidetaan, valitse hoitotyökalu painamalla välilyöntinäppäintä tai vasenta hiiren näppäintä. Muut hoitotyökalut poistuvat käytöstä. Poista lika hevosesta osoittamalla hevosta hiiren osoittimella, pitämällä välilyöntinäppäintä alhaalla ja siirtämällä työkalu hevosen päälle. Et voi keskeyttää hoitotapahtumaa, kun olet aloittanut sen. Sinun on vietävä se loppuun.

Ratsastustoiminnot	
Lisää vauhtia	Lisää vauhtia kaikilla vaikeustasoilla painamalla ylänuolinäppäintä.
Hidasta/Peruuta	Hidasta painamalla alanuolinäppäintä. Näin voit tehdä jyrkkiä käännoiksi. Jos painat alanuolinäppäintä, kun hevonen jo seisoo paikallaan, hevonen kävelee taaksepäin.
Käänny oikealle	Paina oikeaa nuolinäppäintä. Kun pidät oikeaa nuolinäppäintä alhaalla, hevonen jatkaa kääntymistä. Kun vapautat näppäimen, hevonen lakkaa kääntymästä. Hitaassa käynnissä hevonen kääntyy hitaasti ja nopeassa käynnissä nopeasti.
Käänny vasemmalle	Paina vasenta nuolinäppäintä. Kun pidät vasenta nuolinäppäintä alhaalla, hevonen jatkaa kääntymistä. Kun vapautat näppäimen, hevonen lakkaa kääntymästä.
Katso ympärillesi	Katso ympärillesi numeronäppäimistön näppäimillä 8, 4, 6 ja 5. Kamera palaa automaattisesti alkuasentoon, kun liikutat hahmoasi.
Hyppää	Paina välilyöntinäppäintä.
Pysäytä	Voit pysäyttää pelin kilpailun tai minipelin aikana painamalla Esc.
Hahmon kävelytoiminto	
Käynti/Juoksu	Paina nuolinäppäimiä.
Toiminto	Paina välilyöntinäppäintä.

HUOMAA: Kaikki ohjaimet perustuvat oletusohjaimiin.

NOUSE SATULAAN!

Olet saapunut enosi tilalle ja haaveilet kilparatsastajan urasta. Kun tapaavat henkilökunnan, alat pian tajuta, että tilanne ei ole kovin hyvä. Yksikään hevonen ei ole voittanut moneen kauteen ja mikä pahempaa, jotkut niistä ovat sairastuneet. Tarinan edistyessä tajuat, että tila ja enosi ovat pahassa pulassa. Näyttää siltä, että ainut tapa pelastaa tila sen talousongelmista on voittaa Kentuckyn loppukilpailu. Aluksi olet hieman epävarma ja epäilet kykyäsi pärjätä ratsastuskilpailuissa. Kun kuitenkin selviää, että rahat saattavat säästää enosi tilan, päätät taistella. Uusien ystäviesi avulla alat pikkuhiljaa pärjätä kilpailuissa.

Jos olet vasta aloittanut, sinun on ensin valittava Uusi peli -vaihtoehto päävalikosta ja luotava uusi profiili mihin tahansa paikkaan. Määritä ensin hahmo ja nimi hevosellesi ja itsellesi. Voit määrittää oman hahmosi ihonvärin ja silmien ja hiusten värin sekä hevosensa nahan ja karvan värin. Alussa hahmolla on oletusasu ja hevosella oletusvarusteet, mutta voit mukauttaa monia asioita, kun edistyt pelissä.



Uusi peli (Ura) - Tämä on pelin pääosa, joka koostuu tarinasta, ratsastajan urasta ja hevosensa hoitamisesta sekä joistakin lisäosista.

Minipelit - Nämä ovat lisäpelejä, jotka liittyvät löyhästi ratsastamiseen ja joiden lukitus avataan uratilassa.

Lataa peli - Voit ladata minkä tahansa aiemmin määritetyn profiilin.

Monta pelaajaa - Tässä tilassa voit kilpailla ratsastuskilpailuissa ystäviesi kanssa.

Asetukset - Määritä äänen ja musiikin voimakkuus.

Tekijät - Katso pelin tekijät.

Sulje - Vie takaisin Windowsiin.

GREEN VALLEYN TILA

Tilalla on useita pisteitä, jotka vastaavat tiettyjä paikkoja, joissa asut, harjoittelet, hoidat hevostasi ja lähdet kilpailuihin.



Laidun – Osallistu harjoitustunneille.

Tallit – Hoida ja mukauta hevosta.

Hevostenkuljetusvaunu – Valitse kilpailut, joihin osallistut.

Talo – Mukauta hahmoasi ja tarkista tulokset täällä.

Vapaa ratsastus – Ratsasta vapaasti tilalla ja pelaa minipelejä.

Kun siirryt jonkin pisteen (talo, laidun tms.) lähelle ja painat välilyöntinäppäintä, siirryt vastaavaan paikkaan.

MUKAUTTAMINEN



My Horse and Me 2 -pelissä voit mukauttaa sekä ratsastajan että hevosien. Pelin aikana saatat avata erilaisia asuja hahmollesi ja eri varusteita hevosellesi.

KANNETTAVA TIETOKONE



Kannettava tietokone on käytettävissä talossa. Voit tarkistaa tuloksesi ja katsoa avattuja elokuvaosioita. Kannettavan tietokoneen valikossa on viisi vaihtoehtoa:

Sijoituslista

Päästäksesi loppukilpailuihin tarvitset vähintään 305 pistettä, joka vastaa 20. tilaa sijoituslistalla.

Kilpailutuloksesi

Tietoja tuloksistasi kilpailuissa (mitalit, kilpailut, pisteet).

Saavutuksesi

Luettelo avatuista ja lukituista saavutuksista.

Tilastosi

Tilastot, joissa näkyvät pistetietosi (mitalien määrä, pokaalit, parhaat ajat minipeleissä ja kerätyt tähdet).

Videosi

Avatut elokuvaosiot.

HARJOITUSTUNNIT

Harjoitukset koostuvat tunneista, joiden aikana opit: lisäämään vauhtia, hidastamaan, kääntymään vasemmalle ja oikealle, kääntymään takaisin, hyppäämään, vaihtamaan askellajia, ratsastamaan polkua pitkin ja reagoimaan refleksinomaisilla liikkeillä.

Tuntien aikana keräät tähtiä (kerättäviä esineitä). Värillisiä tähtiä on viittä lajia ja ne vastaavat eri askellajeja.



Käynti



Ravi



Laukka



Kiitolaukka



Mikä tahansa askellaji

Huomautus: Tähdet on poimittava oikeassa askellajissa. Kultatähtiä voi kerätä missä tahansa askellajissa.

HOITAMINEN JA RAVITSEMUS



Tallissa voit hoitaa hevostasi. Käytettävissä on erilaisia toimintoja. Nämä toiminnot jakautuvat kolmeen eri ryhmään:

1 ONNELLISUUS

Silittäminen

Voit silittää kolmea eri kohtaa hevosessa: päätä, niskaa ja selkää. Pelissä on kolme animaatiota näistä kolmesta vaihtoehdosta. Toimintonäppäintä on painettava jatkuvasti, jotta toiminto jatkuisi.

Kiillottaminen

Voit käyttää hoitoainetta hevosen karvan kiillottamiseen.

Eläinlääkärin käynnit

Voit kutsua eläinlääkärin katsomaan hevosta. Tämä on paras aika osallistua aktiivisesti hevosen lämpötilan, pulssin ja hengityksen tarkistamiseen tai sen kenkien tarkastamiseen.

2 PUHTAUS

Pilttuun siivoaminen

Pilttuu on siivottava säännöllisesti. Ethän halua, että hevonen on vihainen tai pettynyt. Siivoaminen tehdään käyttämällä haravaa ja vaihtamalla likaiset oljet uusiin.

Harjaaminen

Poista hevosesta lika harjalla.

Peseminen

Poista hevosesta lika vesiletkulla. (Voit valita vain yhden toiminnon hevosien puhdistamiseen, joko harjaamisen tai pesemisen.)

Kavioiden puhdistaminen

Sinun on puhdistettava hevosien kaviot aika ajoin. Tähän tarvitset kaviokoukkuja. Tavoitteena on poistaa kaikki näkyvät kivet kaviokoukulla ja puhdistaa likaiset kohdat harjalla. Ole varovainen! Kaviossa on hauraita osia, kuten keskiuurros, sivu-uurros ja kanta.

3 RAVITSEMUS

Ruokkiminen

Ennen kuin voit ruokkia hevosen, sinun on valmistettava ruoka. Lisää valmistusaineet kulhoon. Kun ruoka on valmista, vie se ruokintapaikalle.

Juottaminen

Ennen kuin voit juottaa hevosen, sinun on täytettävä sanko vedellä. Vie sitten sanko ruokintapaikalle.



KILPAILU

ESTERATSASTUS

Ratsasta hevosella ja hyppää esteiden yli oikeassa järjestyksessä ja annetun ajan sisällä. Kussakin esteessä on kaksi lippua: valkoinen lippu vasemmalla puolella ja punainen oikealla. Katso hyppyalueelta esteiden oikea järjestys.

Askellajikuvakkeet

Aika

Hyppyalue

Ylitetyt esteet

Esteet, joilla

tapahtui virhe



Hevosen käytös

Hevonen on elävä olento, jolla on oma tahto, mikä tarkoittaa sitä, että menetät satunnaisesti sen hallinnan tai se saattaa tehdä jotain odottamatonta. Hevonen voi esimerkiksi kieltäytyä hyppäämästä, jos olosuhteet eivät ole hyvät, tai se voi hidastaa, jos käännös on liian jyrkkä. Älä siis unohda, että sinä ja hevosesi muodostatte tiimin ja työskentelette aina yhdessä...

Pisteytys

Jokaisessa esteratsastuskilpailussa on määrätty aika, jonka sisällä rata on suoritettava pronssi-, hopea- tai kultamitalin voittamiseksi.

Voit saada rangaistussekunteja seuraavista:

- Hevonen kieltäytyy hyppäämästä.
- Puomi putoaa.
- Aikaraja ylittyy.

Esteet

Esteiden korkeus määräytyy tason mukaan. Vaikeus muuttuu eri ratojen välillä siten, että esteiden korkeus lisääntyy ja hyppyalue lyhenee.

Hyppyalue – Täydelliseen hyppyyn vaaditaan, että se suoritetaan, kun hyppyalue on kokonaan vihreä.

Reittiviiva

Reittiviiva näyttää suunnan, johon sinun on ratsastettava. Reittiviivaa pitkin ratsastaminen ei ole pakollista.

KOULURATSASTUS

Kouluratsastuksessa on kyse eläimen kykyjen harmonisesta kehittämisestä sekä hevosen täydellisestä ohjauksesta ja hallinnasta. Hevonen ja ratsastaja suorittavat yhdessä sarjan määrättyjä liikkeitä ja heidän suorituksensa arvostellaan. Ratsasta areenalle ja suorita rata, joka on sarja määrättyjä kuvioita.

Askellajikuvakkeet

Nuolinäppäimen
kuva (Liike)

Maksimipisteet

Nykyiset pisteet
(laatupisteet)



Reitti

Kuviot voi suorittaa kahdella tavalla:

1. Toinen perustuu tavalliseen ratsastuksen ohjaukseen, jossa sinun on käännettävä ja vaihdettava askellajia ja seurattava pisteillä merkittyä reittiä pisteiden väriä vastaavassa askellajissa.
2. Toinen perustuu refleksinomaisiin liikkeisiin. Hevonen suorittaa kuviot automaattisesti, kun liikkeet suoritetaan oikeassa järjestyksessä.

Pisteytys

Saat jokaisesta kuviosta laatupisteitä väliltä 0 (alin) ja 10 (korkein). Laatupisteet määräytyvät kolmen tekijän mukaan:

1. Radalla pysyminen
2. Oikeassa askellajissa pysyminen
3. Liikkeiden suorittaminen oikeassa järjestyksessä

MAASTOESTERATSASTUS

Maastoesteratsastus on esteratsastuskilpailu, jossa pääset testaamaan hevosesi nopeutta, kestävyyttä ja hyppäämiskykyä.

Maastoesteratsastusradat kulkevat maastossa, niittyjen ja metsien läpi. Säännöt ovat samat kuin esteratsastuskilpailussa. Tärkein ero on reitin muoto ja esteiden vaihtelevuus.

Askellajikuvakkeet

Ylitetyt esteet

Hyppyalue

Aika



Pisteytys

Jokaisessa maastoesteratsastuskilpailussa on määrätty aika, jonka sisällä rata on suoritettava pronssi-, hopea- tai kultamitalin voittamiseksi.

Voit saada virhepisteitä (lasketaan sekunteina) seuraavista:

- Hevonen kieltäytyy hyppäämästä.
- Ratsastaja putoaa.
- Esteen väliin jättäminen johtaa hylkäykseen.

MINIPELIT

Nämä ovat lisäpelejä, jotka liittyvät löyhästi ratsastamiseen ja joiden lukitus avataan uratilassa. Löydät minipelin etsimällä ilmapalloja vapaaratsastusalueella. Jokaista kolmea kilpailuissa voittamaasi kultamitalia kohden ilmestyy esiin yksi ilmapallo.

VARSOJEN PAIMENTAMINEN

Sinun on lähetettävä mahdollisimman monta varsaa aitaukseen annetussa ajassa. Kukin varsa seisoo paikallaan tai liikkuu hitaasti. Jos olet varsan lähellä, se alkaa juosta samaan suuntaan kuin sinä. Ohjaa varsa aitaukseen ohjaamalla hevosien nopeutta ja suuntaa.



Pisteet

Aika

PALLOPUJOTTELU

Ratsasta hevosella ja työnnä isoa kevyttä palloa hevosien päällä tolppien (porttien) muodostamaa rataa pitkin. Sinun on mentävä kaikkien alku- ja loppupisteen välillä olevien porttien läpi pallon kanssa.



Aika

HÄRÄN KESYTTÄMINEN

Pysy villin härän selässä mahdollisimman pitkään liikuttamalla ohjaimia oikein. Pysyttele tasapainossa käyttäen nuolinäppäimiä. Jos teet virheen, putoat ja häviät.

Renkaassa on tasapainoa osoittava nuoli. Jos nuoli koskettaa renkaan ulkoreunaa, pelaaja putoaa härän selästä.



Aika

KILPAILU KATELYNIN KANSSA

Ratsasta kilpaa toisen hevosen kanssa radalla. Paina vasenta ja oikeaa nuolta vuorotellen niin nopeasti ja niin tasaisessa tahdissa kuin mahdollista.



Nopeus-
palkki

Sijainti
radalla

Aika

LABYRINTTI

Etsi uloskäynti pensasaitojen muodostamasta labyrintista.



Aika

MONTA PELAAJAA (enintään 8)

Moninpelitilassa pelaajat voivat pelata toisiaan vastaan. Pelaajat eivät ratsasta samaan aikaan, vaan vuorotellen, jonka jälkeen tuloksia vertaillaan.

Monen pelaajan pelin aloittamiseksi pelaajien määrän ja nimien määrittämisen jälkeen, sinun on määritettävä kilpailut, jotka haluat pelata. Tee tämä valitsemalla Lisää kilpailu -vaihtoehto ja valitsemalla käytettävissä olevista kilpailuista kilpailuvalikossa.

PALKINNOT JA AVATUT TAVARAT

Kun edistyt pelissä ja voitat kilpailuja, saat lisää tavaroita, esimerkiksi asuja, satuloita yms. Tavaroita on kuitenkin paljon lisää!



my HORSE & ME 2

INNHold

LESMEG-FILEN	34
INSTALLERING	34
KONTROLLER	35
OPP I SALEN!	37
GÅRDEN "GREEN VALLEY"	38
TILPASNING	39
LAPTOP	39
TRENINGSTIMER	40
STELL OG FORING	41
KONKURRANSE	43
MOROSPILL	46
FLERE SPILLERE	48
BELØNNINGER OG TING SOM LÅSES OPP	48
TEKNISK BRUKERSTØTTE	65



LESMEG-FILEN

MY Horse and Me 2 har en LesMeg-fil som viser lisensavtalen og oppdatert informasjon om spillet. Les denne filen for å få vite om endringer som er gjort etter at manualen gikk i trykken, om måter å optimalisere spillopplevelsen på og om forskjellige løsninger på eventuelle problemer.

Du kan lese LesMeg-filen ved å klikke på Start-knappen på oppgavelinjen i Windows®, deretter på Programmer, så på MY Horse and Me 2 og til slutt på LesMeg-filen.

INSTALLERING

1. Start Windows® XP/Vista. Avslutt alle andre programmer.
2. Sett inn spilldisken/installeringsdisken til MY Horse and Me 2 i DVD-stasjonen.
3. Hvis Autokjør er på, kommer det frem en tittelskerm. Klikk på installeringsknappen.
Hvis ikke Autokjør er på, klikker du på Start-knappen på oppgavelinjen i Windows® og velger Kjør. Skriv D:\Setup og klikke på OK.

Merk: Hvis DVD-stasjonen din har en annen bokstav enn D, bytter du ut D med riktig bokstav.

4. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre installasjonen av MY Horse and Me 2.
5. Etter du har installert spillet får du mulighet til å sjekke LesMeg-filen og spille spillet.

Merk: Du må sette inn MY Horse and Me 2-disken i DVD-stasjonen for å spille.

Installering av DirectX®

DVD-en til MY Horse and Me 2 krever DirectX® 9.0c eller nyere for å kjøre spillet. DirectX® 9.0c ligger på spilldisken og installeres automatisk.

KONTROLLER

Menyer	
Navigere rundt i menyene	Bruk musen til å navigere deg gjennom menyene.
Velge/Bekreft	Trykk på mellomromstasten eller venstre museknapp.
Pause	Trykk på Esc
Skriv inn navn	Bruk musemarkøren for å velge en bokstav og bekreft ditt valg med mellomromstasten eller venstre museknapp.
Stell	
	Når du er i stelledelen av spillet, velger du utstyr med mellomromstasten eller venstre museknapp. Det andre stelletstyret skrur av. Du fjerner møkk fra hesten ved å peke på den med musmarkøren, holde inne mellomromstasten eller venstre museknapp og bevege verktøyet over hesten. Du kan ikke stoppe stellingen når du har startet, du må fullføre.

Til hest	
Øke farten	Du øker farten med opp-tasten.
Senke farten/Ri bakover	Du senker farten med ned-tasten. På denne måten kan du ta krappere svinger. Hvis du trykker på ned-tasten når hesten står stille, går hesten bakover.
Snu til høyre	Trykk på høyre-tasten. Når du holder inne høyre-tasten, fortsetter hesten å snu seg. Når du slipper, slutter hesten å snu. Hesten snur seg sakte når den går sakte, og fort når den går fort.
Snu til venstre	Trykk på venstre-tasten. Når du holder inne venstre-tasten, fortsetter hesten å snu seg. Når du slipper, slutter hesten å snu.
Se deg rundt	Bruk Numpad 8, Numpad 4, Numpad 6 og Numpad 5 til å se deg rundt. Kameraet tilbakestilles automatisk når du beveger din karakter.
Hoppe	Trykk på mellomromstasten.
Pause	Trykk på Esc i løpet av en konkurranse eller et minispill for å sette spillet i pause.
Å gå med avataren	
Gå/Løpe	Piltastene
Handling	Trykk på mellomromstasten

MERK: Alle kontrollene er basert på standardkontroller.

OPP I SALEN!

Du har kommet til gården til onkelen din og drømmer om å konkurrere på hesteryggen. Men etter hvert som du treffer dem som jobber på gården, skjønner du at alt ikke er helt som det skal. Ingen av hestene har vunnet på lenge, og nå har noen av dem begynt å bli syke. Etter hvert som historien utfolder seg, innser du at gården og onkelen din har store problemer. Den eneste måten å løse gårdens økonomiske problemer på, blir å vinne finalen i Kentucky. Du er ikke så selvsikker til å begynne med, og du tviler på om du har det som skal til for å vinne løpene. Men når det viser seg at pengene du kan vinne kan bidra til å redde gården til onkelen din, bestemmer du deg for å gi alt og prøve deg. Med hjelp av de nye vennene dine gjør du deg klar til de første konkurransene ...

Hvis du spiller for første gang, må du velge Nytt spill fra hovedmenyen og lage en profil i et av lagringssporene. Definer en figur og gi hesten og figuren navn. Du kan bestemme hudfarge, øyefarge og hårfarge på figuren din, og fargen på hesten. Du begynner med en type klær til figuren og standardutstyr til hesten, men du får tilgang til mer etter hvert som du kommer deg videre i spillet.



Nytt spill – Her starter du hoveddelen av spillet og følger karrieren til hovedpersonen.

Morospill – Dette er ekstrapill som har sammenheng med det du låser opp i karrierespillet.

Last inn spill – Last inn et spill du har begynt på tidligere.

Flere spillere – I denne spillvarianten kan du konkurrere med venner.

Innstillinger – definer volumet på lydeffekter og musikk.

Medvirkende – Her ser du hvem som har laget spillet.

Avslutt – avslutt og gå til Windows.

GÅRDEN "GREEN VALLEY"

Gården består av flere steder: der du bor, der du trener, der du steller hesten og der du drar til konkurransene.



Ridebanen – Her tar du treningstimer.

Stallen – Ta deg av hesten og tilpass utstyret den har.

Hestehengeren – Velg konkurranser.

Huset – Tilpass figuren din og sjekk resultater.

Fririding – Ta deg en ridetur rundt gården og spill morospill.

Du beveger deg til de forskjellige stedene ved å gå bort til dem og trykke på mellomromstasten.

TILPASNING



I My Horse and Me 2 kan du tilpasse både rytteren og hesten. I løpet av spillet låser du opp forskjellige klær til figuren din og utstyr til hesten.

LAPTOP



Det er en laptop i huset. Her kan du sjekke resultater og se på filmsnutter du har låst opp. Laptopmenyen har fem alternativer:

Mesterrytterrangering

Hvis du skal kvalifisere deg til finalen, må du ha minst 305 poeng, som tilsvarer 20. plass på rangeringen.

Konkurranseresultater

Informasjon om resultatene dine i konkurranser (medaljer, poengsummer osv.).

Prestasjoner

Liste over prestasjoner du har oppnådd og hvilke du har igjen.

Statistikk

Statistikk med poengsummer (antall medaljer, trofeer, rekorder i morospill og stjerner du har funnet).

Videoer

Filmer du har låst opp.

TRENINGSTIMER

Treningene inneholder timer der du lærer deg forskjellige ferdigheter.

Du må lære deg å øke farten, senke farten, svinge, gå bakover, hoppe, endre gangart og ri i riktig spor.

I løpet av timene samler du stjerner. Det er fem farger på stjernene, som tilsvarer forskjellige gangarter.



Skritt



Trav



Lett galopp



Galopp



Alle gangarter

Merk: Stjernene på plukkes opp med riktig gangart. Gullstjerner kan plukkes opp med alle gangartene.

STELL OG FORING



I stallen kan du stelle hesten. Det er forskjellige ting du kan gjøre. Disse aktivitetene er delt i tre kategorier:

1 HUMØR

Klappe

Du kan klappe hesten på tre steder: hodet, nakken og ryggen. Det er tre animasjoner for de tre klappealternativene. Spilleren må trykke på handlingsknappen flere ganger for å fortsette.

Pusse

Du kan få hesten til å skinne fint!

Veterinær

Du kan ringe veterinæren hvis det er noe galt med hesten. Du kan sjekke temperaturen, pulsen, pusten og hesteskoene.

2 RENHET

Gjøre rent i boksen

Du må gjøre rent i boksen med jevne mellomrom. Det er ikke lurt å la være, for da kan hesten bli sint og skuffet. Du gjør rent i boksen med raken. Så må du legge på nytt høy.

Børsting

Bruk børsten til å gjøre hesten ren.

Vasking

Bruk slangen til å gjøre hesten ren. (Du kan bare gjøre en av disse aktivitetene, enten børste eller vaske, for å gjøre hesten ren.)

Skrape ut av hovene

Av og til må du skrape ut av hovene til hesten. Dette gjør du med en hovskrape. Målet er å fjerne alle synlige steiner med hovskrapen og gjøre rent skitne steder med børsten. Pass opp! Noen av stedene er ekstra følsomme.

3 NÆRING

Foring

Når du skal fore hesten, må du først gjøre klart det den skal spise. Du legger ingrediensene i en skål. Når maten er klar, tar du den med til stedet der hesten spiser.

Vann

Når du skal gi hesten vann, må du fylle en bøtte med vann. Så beveger du bøtta til matingsstedet.



KONKURRANSE

SPRANG

Ri med hesten og hopp over hindrene i riktig rekkefølge før tiden er ute. Hvert hinder har to flagg: et hvitt flagg på venstre side og et rødt flagg på høyre. Se på hoppfeltet for å få oversikt over rekkefølgen på hindrene.



Hestens oppførsel

En hest er en levende skapning med egen vilje. Det betyr at du av og til vil miste kontrollen over hesten, eller at den kan komme til å gjøre noe uventet. Hesten vil for eksempel nekte å hoppe hvis forholdene ikke er bra, eller sette ned farten hvis en sving blir for krapp. Ikke glem at du og hesten er et team som alltid må jobbe på lag.

Poeng

I hver sprangridningskonkurranse har du en tid du må fullføre på for å få bronse-, sølv- eller gullmedalje.

Du får straffesekunder for følgende:

- Hesten nekte å hoppe.
- Hesten river hinderet.
- Du bruker for lang tid

Hindre

Høyden på hindrene avhenger av nivået. På høyere vanskelighetsgrad er hindrene høyere og det er kortere hoppfelter.

Hoppfelt – Hvis du skal greie et perfekt hopp, må du gjøre det når hoppfeltet er helt grønt.

Rutelinje

Rutelinjen indikerer retningen du bør ri. Du må ikke ri nøyaktig langs rutelinjen.

DRESSUR

Dressur er et samarbeid mellom rytter og hest, der hestens bevegelsesegenskaper rendyrkes. Sammen utfører de innøvd rutiner og bedømmes for fremføringen. Ri på ridebanen og gjør rutinene som beskrives.

Gangartikoner

Piltastbilde (gest)

Maksimal poengsum

Poengsum (kvalitetspoeng)



Rute

Det er to måter å gjøre figurer på:

1. Vanlige ridekontroller, der du må snu og endre gangart og følge ruten som er markert med prikker i riktig gangart
2. Refleksgester der hesten gjør figurene automatisk når du gjør gestene i riktig rekkefølge.

Poeng

For hver figur du gjør får du kvalitetspoeng fra 0 (dårligst) til 10 (best). Kvalitetspoengene avhenger av tre parametre:

1. At du holder banen
2. At du holder riktig gangart
3. At du utfører gestene i riktig rekkefølge

FELTRITT

Feltritt er en konkurranse der hesten demonstrerer fart, utholdenhet og hoppegenskaper. Feltrittbanene er utendørs, de går over jorder og gjennom skog. Reglene er de samme som i sprangridning. Hovedforskjellen er formen på ruten og typene hindre.

Gangartikoner

Passerte hindre

Hoppfelt

Tid



Poeng

I hver feltrittkonkurranse har du en tid du må fullføre på for å få bronse-, sølv- eller gullmedalje.

Du får straffepoeng (ekstra sekunder) for:

- Hesten nekter å hoppe.
- Rytteren faller av.
- Lar du være å hoppe over et hinder, blir du diskvalifisert.

MOROSPILL

Dette er ekstraspill som har sammenheng med det du låser opp i karrierespillet. Du oppdager morospillene ved å finne ballonger i friridingsområdet. For hver tredje gullmedalje du vinner i konkurranser, kommer det opp en ballong.

SAMLE FØLLENE

Du må få så mange av føllene som mulig inn i innhegningen før tiden er ute. Til å begynne med står føllene stille eller beveger seg sakte. Hvis du er i nærheten av føllet, begynner det å løpe i samme retning som deg. Du får føllet inn i innhegningen ved å kontrollere fart og retning.



Poengsum

Tid

LEKE MED BALL

Ri på hesten og dytt den store ballen med hodet til hesten langs en bane med porter. Du må komme deg gjennom alle portene med ballen fra start til slutt.



Tid

RI INN OKSEN

Hold deg på en vill okse så lenge som mulig ved å bevege kontrollene på riktig måte. Balanser kroppen med piltastene. Hvis du gjør en feil, faller du av og taper.

På ringen er det en pil som indikerer balansen. Hvis pilene treffer ytterkanten på ringen, faller spilleren av oksen.



Tid

LØP MOT KATELYN

Ri i konkurranse med en annen hest på en bane. Trykk vekselvis på venstre pil og høyre pil så fort og jevnt som mulig.



Fartsrad

Plassering på banen

Tid

LABYRINT

Kom deg ut av en labyrint som er laget av hekker.



Tid

FLERE SPILLERE (opp til 8 spillere)

I spillet for flere spillere kan flere spillere være med. Man rir ikke samtidig, men etter tur. Så sammenliknes resultatene.

Du setter opp et spill for flere spillere ved å velge antall spillere, gi dem navn og definere hva dere vil konkurrere i. Dette gjør du ved å velge Legg til konkurranse og velge en av de tilgjengelige konkurransene.

BELØNNINGER OG TING SOM LÅSES OPP

Jo lenger du kommer i spillet og jo flere konkurranser du vinner, jo mer ting får du, som klær, saler osv.



my HORSE & ME 2

INNEHÅLL

README-FILEN	50
INSTALLATION	50
KONTROLLER	51
SADLA PÅ!	53
RANCHEN "GREEN VALLEY"	54
ANPASSNING	55
LAPTOP	55
RIDLEKTIONER	56
SKÖTSEL OCH NÄRING	57
TÄVLING	59
ROLIGA SPEL	62
FLERA SPELARE	64
BELÖNINGAR OCH UPPLÅSTA SAKER	64
TEKNISK SUPPORT	65



README-FILEN

MY Horse and Me 2 har en ReadMe-fil som innehåller licensavtalet och uppdaterad information om spelet. Läs igenom denna fil för att få reda på ändringar som kan ha gjorts efter att denna handbok gick till tryck, läsa om olika sätt att optimera din spelupplevelse och hitta lösningar på många problem.

För att läsa ReadMe-filen klickar du först på Start-knappen i Windows® aktivitetsfält, därefter på Program, MY Horse and Me 2 och till sist ReadMe-filen.

INSTALLATION

1. Starta Windows® XP/Vista. Stäng alla andra program.
2. Stoppa i spela/installera-skivan till MY Horse and Me 2 i din DVD-läsare.
3. Om autostart är aktiverat bör titelskärmen visas. Klicka på Installera-knappen.
Om autostart inte är aktiverat klickar du först på Start-knappen i Windows® aktivitetsfält, därefter på Kör. Skriv in D:\Setup och klicka på OK.

Obs! Om din DVD-läsare använder en annan enhetsbeteckning än D, så använder du den bokstaven istället.

4. Följ resten av instruktionerna på skärmen för att installera klart MY Horse and Me 2.
5. Efter installationen av spelet kan du välja att läsa ReadMe-filen eller att spela spelet.

Obs! Du måste stoppa i skivan till MY Horse and Me 2 i din DVD-läsare för att kunna spela.

Installation av DirectX®

MY Horse and Me 2 på DVD-ROM kräver DirectX® 9.0c eller högre för att kunna köras. DirectX® 9.0c medföljer på spelskivan och installeras automatiskt.

KONTROLLER

Menyfunktioner	
Navigera bland menyerna	Använd musmarkören för att navigera bland menyerna.
Välj / bekräfta	Tryck på mellanslag eller vänster musknapp.
Backa	Tryck på Esc
Skriv namn	Använd musmarkören för att välja bokstav och bekräfta med vänster musknapp eller mellanslag.
Skötsel	
	När du spelar skötseldelen av spelet väljer du ett redskap med mellanslag eller vänster musknapp. Andra skötselverktyg stängs då av. För att ta bort smuts från hästen pekar du på hästen med musmarkören, håller in mellanslag eller vänster musknapp och för verktyget över hästen. Du kan inte stoppa ett skötselspel när du har börjat spela det. Du måste spela klart det.

Ridfunktioner	
Öka farten	Accelerera genom att trycka på uppåtpiltangenten i alla svårighetsgrader.
Sakta in/backa	Sakta in genom att trycka på nedåtpiltangenten. Då kan du göra skarpa svängar. Om du trycker på nedåtpiltangenten när hästen redan står still kommer den att backa.
Sväng höger	Tryck på höger piltangent. När du håller in höger piltangent kommer hästen att fortsätta svänga. När du släpper tangenten slutar hästen att svänga. Hästen kommer att svänga långsamt när den går långsamt, och svänga snabbare när den rör sig fortare.
Sväng vänster	Tryck på vänster piltangent. När du håller in vänster piltangent kommer hästen att fortsätta svänga. När du släpper tangenten slutar hästen att svänga.
Se dig omkring	Använd siffertangentbord 8, siffertangentbord 4, siffertangentbord 6 och siffertangentbord 5 för att se dig omkring. Kameran återgår automatiskt till grundläget när karaktären rör på sig.
Hoppa	Tryck på mellanslag
Pausa	Tryck på Esc om du vill pausa spelet under en tävling eller ett minispel.
Avatarens gångfunktioner	
Gå/spring	Tryck på piltangenterna
Handling	Tryck på mellanslag

OBS! Alla kontroller baseras på standardstyrningen.

SADLA PÅ!

Du kommer till din farbrors ranch med en dröm om att kunna börja tävla i ridsport. Men när du möter personalen börjar du förstå att allt inte står rätt till. Ingen av hästarna har vunnit de senaste säsongerna och till råga på allt så blir hästarna ibland sjuka. Allteftersom tiden går börjar du förstå att ranchen och din farbror verkligen är i knipa. Det enda sättet att lösa den ekonomiska krisen är att vinna den stora finalen i Kentucky. Du är inte så självsäker i början och tvivlar på din förmåga att konkurrera på ryttarbanorna. Men när det visar sig att vinstpengarna kan rädda din farbrors ranch bestämmer du dig för att ta din kära häst och kämpa! Med hjälp av dina nya vänner så tar du dina första framgångsrika steg på tävlingsbanorna!

Om du precis börjat spela, måste du välja Nytt spel från Huvudmenyn och skapa en ny profil i en ledig sparplats. Välj en figur och ett namn åt dig själv och din häst. Du kan välja figurens hudfärg, ögonfärg och hårfärg samt färg på hästens päls och hår. Du börjar spelet med figurens standardkläder och hästens standardutrustning. Under spelets gång kommer du att kunna skraddarsy och ändra många saker.



Nytt spel (Karriär) – det här är huvuddelen av spelet med berättelsen, karriären som ryttare och hästskötsel, plus en del extra!

Roliga spel – Extraspel som är löst knutna till de ridupplevelser du låser upp i karriärläget.

Ladda spel – du kan ladda spel från tidigare profiler.

Flera spelare – i det här läget kan du spela ryttartävlingar med dina vänner.

Alternativ – ställ in volymen på ljud och musik.

Medverkande – se vilka som gjort spelet.

Avsluta – stänger spelet och går till Windows.

RANCHEN "GREEN VALLEY"

Ranchen består av ett antal punkter som är kopplade till speciella platser där du bor, tränar, sköter din häst och lämnar ranchen när du ska tävla:



Paddocken - starta ridlektioner.

Stallet - ta hand om och anpassa din häst.

Hästsläpet - välj att delta i ryttartävlingar.

Huset - anpassa din figur och se dina resultat.

Fri ridning - rid fritt runt på ranchen och spela de roliga spelen.

När du kommer till vissa punkter (huset, paddocken eller andra) kan du trycka på mellanslag så kommer du att förflyttas till dessa platser.

ANPASSA



I My Horse and Me 2 kan du helt och hållet anpassa både ryttaren och hästen. Under spelets gång kan du låsa upp olika kläder för din figur och olika utrustningsdetaljer för din häst.

LAPTOP



Det finns en laptop i huset. Du kan se vilka resultat du uppnått och titta på upplåsta filmer. Det finns 5 menyval i din laptop:

Mästerryttar-rankning

Här visas din nuvarande ställning i mästerskapen. För att kvalificera dig till finalen måste du ha minst 305 poäng - vilket är en 20:e plats i mästerskapsrankningen.

Dina tävlingsresultat

Här visas dina resultat i tävlingarna (medaljer, tävlingar, poäng).

Dina prestationer

En ser du lista över upplåsta och låsta framsteg.

Din statistik

Statistik med poänginformation (antal medaljer, troféer, bästa tider i roliga spel, och insamlade stjärnor).

Dina videor

Upplåst filmmaterial.

RIDLEKTIONER

Träningen består av lektioner där du kommer att lära dig att: öka farten, sakta ned, svänga vänster och höger, hoppa, ändra gångartstempo, precisionsrida på en linje och reagera på reflexknappstryckningar. Under lektionen samlar du stjärnor (samlarobjekt). Det finns fyra olika färgade stjärnor som motsvarar olika gångarter.



Skritt



Trav



Kort galopp



Galopp



Valfri gångart

Obs: Stjärnorna måste plockas upp med rätt gångart. Guldstjärnorna kan plockas upp med vilken gångart som helst.

SKÖTSEL OCH NÄRING



I stallet kan du sköta om din häst. Det finns olika aktiviteter. De delas upp i tre olika kategorier:

1 LYCKA

Klappa

Du kan klappa din häst på tre ställen: huvudet, halsen och ryggen. Det finns tre animationer där flickan klappar hästen. Spelaren måste trycka in handlingsknappen om och om igen för att fortsätta att klappa.

Glans

Du kan använda pälsglans för att göra hästens päls blank och fin.

Veterinärbesök

Du kan ringa och boka in ett besök av veterinären. Det är det bästa tillfället att aktivt vara med om en undersökning av din hästs temperatur, puls, andning och hästskor.

2 RENLIGHET

Mocka i stallet

Du måste mocka i stallet regelbundet. Du vill inte att din häst ska bli arg och besviken. För att mocka ska du använda krattan och byta smutsigt strö mot rent.

Borsta

Använd borstarna för att få bort smutsen från hästen.

Tvätta

Använd vattenslangen för att göra hästen ren. (Du kan bara använda ett sätt att göra hästen ren: ryktning eller tvättning)

Hovvård

Då och då måste du göra rent hästens hovar. Då använder du hovkratsen. Målet är att kratsa bort alla synliga stenar genom att jobba med hovkratsen och ta bort smuts med borsten. Se upp! Det finns känsliga delar på hoven som strålen, strålfårorna och hälen.

3 NÄRING

Foder

När du ska ge din häst foder måste du förbereda maten först. Du stoppar ingredienser i en skål. När det är klart tar du maten till utfodringsplatsen.

Vatten

För att ge hästen vatten fyller du först en hink med vatten. Sedan tar du hinken till utfodringsplatsen.



TÄVLING

BANHOPPNING

Rid din häst och hoppa över hindren i rätt ordning inom en angiven maxtid. Varje hinder har två flaggor: en vit flagga på vänster sida och en röd på höger. Var uppmärksam på hoppbanan för att se i vilken ordning du ska klara hindren.

Gångarts-ikoner

Tid

Hoppområdet

Klarade hinder

Rivna hinder



Hästens beteende

Hästen är en levande varelse som har en egen vilja. Det betyder att ibland så har du inte kontroll över din häst och den kan göra oväntade saker. Till exempel kommer hästen att vägra hoppa om inte omständigheterna är bra, eller kommer att sakta ned om du svänger för tvärt. Så kom ihåg att du och din häst alltid jobbar ihop som ett lag ...

Poäng

I varje hopptävling finns det en tidsgräns som du måste klara för att vinna brons-, silver- eller guldmedalj.

Du får tidstillägg om:

- Hästen vägrar att hoppa över hindret.
- Hästen river.
- Du överskrider maxtiden.

Hinder

Höjden på hindren beror på svårighetsgraden. Svårighetsgraden ökar genom att höja hindren och förkorta banlängden.

Hoppområde - för att göra ett perfekt hopp ska du utföra det när hoppområdet är fyllt med grön färg.

Banriktning

Banlinjen visar i vilken riktning du ska rida. Men du är inte tvungen att följa den riktningen.

DRESSYR

Dressyr innebär den harmoniska utvecklingen av djurets egenskaper i samklang med ryttarens vägledning och kontroll. Tillsammans utför ryttare och häst ett förbestämt program och bedöms efter utförandet. Rid på dressyrbanan och utför dressyrrörelserna som består av en mängd bestämda figurer.

Gångarts-ikoner

Piltangentsbild
(Gest)

Maxpoäng

Dina poäng
(kvalitetspoäng)

Banriktning



Det finns två sätt att utföra dressyrrörelserna:

1. Antingen genom de vanliga ridkontrollerna där du måste svänga och ändra gångart genom att följa banriktningen som är markerad med färgade gångartsprickar.
2. Eller genom att utföra reflexgester – där rörelserna utförs av hästen automatiskt
3. när gesterna utförs i rätt ordning.

Poäng

Varje utförd rörelse betygssätts och du får mellan 0 (lägst) och 10 (högst) poäng. Hur många poäng du får beror på om du:

1. Följer banan.
2. Rider med rätt gångart.
3. Utför rörelserna i rätt ordning.

TERRÄNGRIDNING

Terrängridning är en hopptävling där du kan utforska hästens snabbhet, uthållighet och hoppförmåga. Terrängridning sker utomhus i skog och mark. Reglerna är desamma som för banhoppning. Den stora skillnaden är banans sträckning och variationen på hindren.

Gångarts-ikoner

Klarade hinder

Hoppområde

Tid



Poäng

I varje terrängridningstävling finns det en tidsgräns som du måste klara för att vinna brons-, silver- eller guldmedalj.

Du kan få straffpoäng (omräknat till sekunder) om:

- Hästen vägrar att hoppa över ett hinder.
- Ryttaren faller av.
- Du struntar i ett hinder, vilket innebär diskvalificering.

ROLIGA SPEL

Det här är extraspel som är löst sammankopplade med ridupplevelsen som låsts upp i karriärläget. För att upptäcka roliga spel ska du titta efter ballonger i friridningsområdet. För var tredje guldmedalj som du vinner i tävlingarna kommer en ballong att dyka upp.

FÖLVALLNING

Du måste samla in så många föl som möjligt i fållan på en begränsad tid. Varje föl står still på ett ställe eller rör sig långsamt. När du kommer nära ett föl börjar det springa i samma riktning som du. Genom att kontrollera hästens fart och riktning måste du skicka in fölet i fållan.



Poäng

Tid

BOLLSLALOM

Rid din häst och putta den stora vita bollen med hästens huvud längs en bana med stolpar (grindar). Du måste passera alla grindar med bollen från start till mål.



Tid

RIDA IN TJUREN

Sitt kvar på den vilda tjuren så länge som möjligt genom att utföra rörelserna med kontroller på rätt sätt. Balansera kroppen med hjälp av piltangenterna. Om du gör ett misstag kommer du att falla av och förlora.

På ringen finns det en pil som visar balansen. Om pilen nuddar den yttre kanten av ringen så faller spelaren av tjuren.



Tid

TÄVLA MED KATELYN

Tävla mot en annan häst på en bana. Tryck omväxlande på vänster piltangent och höger piltangent så snabbt och jämt som möjligt.



Hastighets
mätare

Position på
banan

Tid

LABYRINT

Ta dig ur labyrinten av häckar.



Tid

FLERA SPELARE (Upp till 8 spelare)

I läget för flera spelare kan du spela med flera andra spelare och tävla mot varandra. Spelarna kan inte rida samtidigt utan i tur och ordning och sedan kan man jämföra resultaten.

För att starta en spelomgång för flera spelare måste du välja vilka olika deltävlingar som ni ska spela, efter att du valt antal spelare och skrivit in deras namn. Välj Lägg till tävling i tävlingsmenyn och välj bland de tillgängliga tävlingarna.

BELÖNINGAR & UPPLÅSTA SAKER

Ju längre du kommer i spelet, och vinner tävlingar, desto fler saker som kläder och sadlar får du. Men det finns mycket mer att få!





Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgique	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € /min du lundi au samedi de 10h-20h non stop) Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67 Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - Viernes: 09:00h-15:00	-	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	se.support@atari.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.



My Horse & Me 2 © 2008 ATARI EUROPE SASU. All rights reserved.
Licensed by Fédération Equestre Internationale (FEI). Reproduced with the permission of the FEI.
All rights reserved. Reproduction without permission is prohibited by law.
Published by Atari Europe SASU. Developed by Tate Interactive. All rights reserved.
Made in Austria. All rights reserved.

ATARI NORDIC,
BOX 92156,
S-120 08,
STOCKHOLM,
SWEDEN

ATARI