

Fantastische Software
für deinen PC und Nintendo DS™



Mein Beautyhotel für Tiere
Art. Nr.: 9702904



My Boyfriend –
Er liebt mich, er liebt mich nicht
Art. Nr.: 9702915



Scotland Yard
Art. Nr.: 9702984



Mein Westernpferd
Art. Nr.: 9702917



Alle Programme sind direkt im Handel erhältlich
oder im Internet unter: <http://shop.dtp-entertainment.com>

 **Pferd & Pony**



Die Reitakademie

Das entscheidende Turnier

NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



Handbuch

Die Reitakademie

Das entscheidende Turnier

1. Systemvoraussetzungen	3	5.8 Der Shop	14
2. Installation	3	5.9 Training	14
3. Starten von „Die Reitakademie – Das entscheidende Turnier“	4	5.10 Die Akademie	15
4. Einleitung	4	5.10.1 Die Mini-Map	16
5. Das Spiel	5	5.11 Zeit und Tagesabschnitte	16
5.1 Hauptmenü	5	5.11.1 Einen Tagesabschnitt beenden	16
5.2 Steuerung	6	5.11.2 Der Unterricht	17
5.3 Aktionen	7	5.11.3 Die Tests	17
5.4 Dein Pferd	8	5.11.4 Die Bibliothek	17
5.4.1 Der Pferde-Editor	9	5.12 Missionsaufgaben	18
5.4.2 Werte deines Pferdes	9	5.13 Inventar	18
5.4.3 Deine Pflichten	9	5.14 Dialoge	18
5.4.4 Pflichten vernachlässigen	10	5.15 Spielende	18
5.5 Werte deines Pferdes im Spiel	10	Credits	19
5.6 Anzihsachen & Reitzubehör	11	Service und Hotline	21
5.6.1 Anzihsachen	11	Lizenz- und Nutzungsbestimmungen / Epilepsiewarnung	23
5.6.2 Reitsachen	12		
5.6.3 Sättel & Putzzeug	12		
5.6.4 Poster und Bettwäsche	12		
5.7 Geld & Jobs	13		
5.7.1 Zeitungen ausreiten	13		
5.7.2 Pferde ausreiten	13		
5.7.3 Stallarbeiten	14		

1. Systemvoraussetzungen

MINIMALE SYSTEMANFORDERUNGEN :

Win XP	
CPU:	1,5 GHz
3D-Grafikkarte mit 128 MB (DirectX 9 kompatibel)	
RAM:	512 MB
Freier Festplattenspeicher:	650 MB
Soundkarte/Sound on Board (DirectX 9 kompatibel)	
CD-ROM	
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus

EMPFOHLENE SYSTEMANFORDERUNGEN:

Win XP / Vista	
CPU:	2,4 GHz
3D-Grafikkarte mit 256MB (DirectX 9 kompatibel)	
RAM:	1024 MB
Freier Festplattenspeicher:	650 MB
Soundkarte/Sound on Board (DirectX 9 kompatibel)	
CD-ROM	8 fach
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus

Keine Gewähr für Notebook-Varianten.

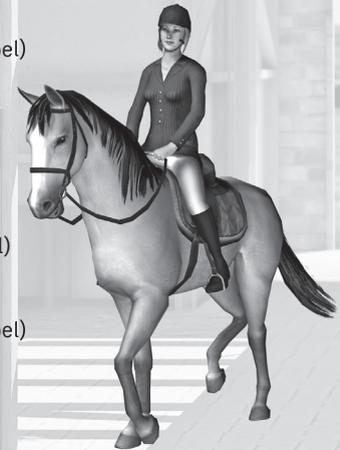
2. Installation

INSTALLIEREN von „Die Reitakademie – Das entscheidende Turnier“

„Die Reitakademie – Das entscheidende Turnier“ unterstützt Autostart. Das bedeutet, dass die Installation beim ersten Einlegen der CD in das CD-ROM- [oder DVD-] Laufwerk automatisch startet. Folge nun den eingeblendeten Installationsanweisungen. Ist die Autostart-Funktion deaktiviert, gehst du folgendermaßen vor:

1. Doppelklicke auf das „Arbeitsplatz“-Symbol.
2. Doppelklicke auf das CD-ROM-Laufwerks-Symbol (in dem Ordner, den du gerade geöffnet hast). Dann suche nach der Datei „Setup“ oder „Setup.exe“ und klicke diese Datei doppelt an.

Die automatische Installation wird nun gestartet. Folge nun den eingeblendeten Installationsanweisungen. Du kannst nun entweder das vorgeschlagene Standard-Installationsverzeichnis übernehmen oder auswählen, auf welchem Laufwerk und in welchem Verzeichnis die Programmdateien auf dem Computer



installiert werden sollen. Wenn Du unerfahren im Umgang mit dem Computer bist, empfehlen wir dir, einfach die voreingestellten Optionen beizubehalten. Sobald die Installation abgeschlossen ist, findest du das Programm unter Windows-Start „Programme/DTP young entertainment/Reitakademie 2“. Hier kannst du es starten.

3. Starten von „Die Reitakademie – Das entscheidende Turnier“

Wenn das Programm ordnungsgemäß installiert wurde, kannst du es starten, indem du es in der Windows-Startleiste unter „Programme/DTP young entertainment/Reitakademie 2“ per Mausklick aufrufst. Nach einer kurzen Startsequenz erscheint das Hauptmenü auf dem Bildschirm.

4. Einleitung

Herzlich Willkommen an der Reitakademie Usedom. Du übernimmst die Rolle der Pauline Meyberger, die nach den Ferien zurück in das Internat kommt. Neben dem normalen Schulunterricht spielen natürlich Pferde die Hauptrolle. Ihr lernt den richtigen Umgang mit den Tieren, wie man sie pflegt und ausbildet und verbessert euer theoretisches Wissen. Kurzum, ihr lernt alles, was man als erfolgreiche Turnier-Reiterin so wissen muss.

Und das ist auch gut so, denn in regelmäßigen Abständen treten die Schüler des Internats auf hochkarätig besetzten Turnieren im Spring-, Dressur- und Westernreiten an und hoffen, dort auf die vordersten Plätze zu gelangen.

Aber neben dem Alltag an der Akademie hat Pauline auch noch mit ganz anderen Dingen zu tun: Wer ist das Liebespaar, was sich heimlich nachts am See trifft, wer ist der wahre ‚Pferdedieb von Seegenborn‘ und welche dunkle Verschwörung droht der Akademie?



5. Das Spiel

5.1 Hauptmenü

Nachdem du das Spiel gestartet hast, erscheint nach einer kurzen Startsequenz das Hauptmenü auf dem Bildschirm.



Menüpunkte:

Spiel fortsetzen

Hast du bereits ein Spiel angefangen, kannst du über „Spiel fortsetzen“ dein aktuelles Spiel weiterspielen. Dieser Menüpunkt ist deaktiviert, wenn du noch kein Spiel angefangen hast (zum Beispiel beim ersten Starten).

Neues Spiel

Willst du ein neues Spiel beginnen (z.B. beim ersten Starten), wählst du einfach diesen Menüpunkt aus

Laden

Dieser Menüpunkt öffnet die Liste deiner Spielstände. Hier kannst du – sofern bereits Spielstände vorhanden sind – einen Spielstand deiner Wahl laden.

Speichern

Über diesen Menüpunkt kannst du ein aktuelles Spiel speichern. Der Menüpunkt ist nur aktiviert, wenn du gerade gespielt hast und dein Spiel im Hintergrund pausiert. Zum Speichern gelangt man im Hauptmenü also nur, wenn man das Spiel verlässt. Gespeicherte Spielstände können dann über „Laden“ wieder geladen werden.

Optionen

Über dieses Menü hast du die Möglichkeit, das Spiel auf deine Bedürfnisse hin anzupassen. Hier können Einstellungen wie etwa die Grafikauflösung, Spiellautstärke oder ob du Hintergrundmusik wünschst eingestellt werden.

Credits

Per Klick auf Credits kannst du dir eine Liste der Mitwirkenden am PC-Spiel „Die Reitakademie – Das entscheidende Turnier“ anschauen.

Beenden

Mit „Beenden“ verlässt du das Spiel und kehrst zurück zu Windows.

5.2 Steuerung

Die Steuerung im Spiel ist denkbar einfach:

Laufen

Du steuerst deine Figur mit den Tasten W (vorwärts), A (links), D (rechts) und S (rückwärts). Indem du die Maus bewegst, kannst du dich umschaun – auch während des Laufens.

Wenn du während des Laufens die SHIFT-Taste gedrückt hältst, läufst du schneller. Alternativ kannst du auch die rechte Maustaste gedrückt halten und deine Figur mit der Maus direkt steuern. Wenn du die linke Maustaste gedrückt hältst, dann bewegt sich deine Figur nicht, aber du kannst die Position der Kamera verändern und dich so umschaun.

Aktionen

An verschiedenen Stellen kannst du Aktionen ausführen, z.B. Gebäude betreten, Items aufsammeln oder andere Charaktere ansprechen. Alle diese Aktionen werden mit SPACE (der Action-Taste) ausgelöst. Welche Aktion du genau mit der Taste auslöst, hängt davon ab, wo du dich befindest und wird dir mit einem kleinen Icon auf dem Bildschirm angezeigt. Mehr zu den Aktionen und den Icons später.

Größe des Bildschirmbereiches, den du siehst

Manchmal ist es sinnvoll das Geschehen von weiter oben zu sehen, um dir einen Überblick zu verschaffen. Um deine Sicht zu verändern, kannst du am Mausrad drehen und heranzoomen oder weiter wegzoomen.

Buttons

Im Verlauf des Spiels erhältst du immer wieder verschiedene Meldungen – z.B. wenn du einen Job annehmen kannst – oder ein kleines Aktions-Menü öffnet sich. Dann musst du in der Regel eine Auswahl treffen. In solchen Fällen klickst du immer den passenden Button, der über der Spielfläche in einem Fenster oder einer Anzeige liegt.

Verlassen des Spiels

Wenn du das laufende Spiel verlassen und zum Hauptmenü gelangen willst, dann klickst du einfach auf den „Menü“-Button im unteren Teil der Bildschirmanzeige. Du kannst dafür auch die ESC-Taste auf deiner Tastatur drücken.

5.3 Aktionen

Du kannst im Spiel eine ganze Reihe unterschiedlicher Aktionen durchführen. Für diese Aktionen musst du jeweils die Action-Taste (SPACE) drücken. Um dir anzuzeigen, welchen Effekt die Action-Taste jeweils haben wird, werden im Folgenden die einzelnen Aktionen jeweils mit dem Icon aufgeschlüsselt, die dir im Spiel angezeigt werden.



Springen:

Damit springst du über ein Hindernis, wenn du die verschiedenen Reitsportarten trainierst.



Aufsteigen/Absteigen:

Du steigst auf bzw. ab, wenn du bereits zu Pferd warst. Du kannst diese Aktion nur durchführen, wenn dein Pferd bereits gesattelt ist.



Satteln/Sattel abnehmen:

Wenn du den Sattel in den Händen hältst und dein Pferd ungesattelt ist, kannst du es mit dieser Aktion satteln. Ansonsten kannst du den Sattel abnehmen, allerdings nur, wenn du dich bereits im Stall befindest.



Halfter anlegen:

Mit diesem Befehl kannst du deinem Pferd das Halfter anlegen, wenn es sich in der Box oder auf der Koppel befindet. Dazu musst du das Halfter in der Hand tragen.



Pferd auf die Koppel stellen:

Wenn sich das Pferd am Halfter bei dir befindet, kannst du es mit diesem Befehl auf die Koppel stellen.



Pferd in die Box stellen:

Wenn sich das Pferd am Halfter bei dir befindet, kannst du es mit diesem Befehl in die Box entlassen.



Pferd putzen:

Falls du den Putzkasten in der Hand hältst, öffnet diese Aktion den Pflege-Screen und du kannst dein Pferd striegeln, kämmen, usw.



Tür öffnen:

Hiermit öffnest du die verschiedenen Türen in der Akademie. Nicht alle Türen lassen sich öffnen – manche bleiben verschlossen.



Leichte Gegenstände aufnehmen:

Kleinere Gegenstände wie einen Apfel, einen Brief, etc. kannst du mit diesem Befehl aufnehmen. Die Gegenstände verschwinden danach in deinem Inventar und können dort wiedergefunden werden.



Schwere Gegenstände aufnehmen:

Größere Gegenstände wie den Sattel, den Putzkasten oder einen Ballen Heu kann man schlecht in die Tasche stecken. Diese trägst du nach dem Aufnehmen mit dir herum. Betätigst du die Action-Taste erneut, lässt du den getragenen Gegenstand fallen. Dieser verschwindet nach einem kleinen Moment und kann dann wieder an seinem Ursprungsort gefunden werden.



Schrank öffnen/sich umziehen:

An deinem Kleiderschrank/Spind kannst du ein Menü öffnen, in dem du dich umziehen kannst. Dein Kleiderschrank umfasst normale Kleidung und dein Spind Reiter-Klamotten.



Zimmer dekorieren:

An deinem Bett kannst du den Stil der Bettwäsche und die aufgehängten Poster ändern, wenn du dir in der Stadt weitere Sachen gekauft hast.



Charakter ansprechen:

Du kannst alle Charaktere, die dir im Spiel begegnen, auch ansprechen und mit ihnen reden.



Wassereimer füllen:

Wenn du einen leeren Wassereimer trägst und dich am Wasserhahn befindest, kannst du mit dieser Aktion den Eimer füllen.



Tränke füllen:

Wenn du einen vollen Wassereimer trägst, kannst du an der Box deines Pferdes die Tränke füllen, damit es seinen Durst stillen kann.



Füttern:

Mit Trockenfutter aus dem Eimer in der Hand kannst du an der Box den Futterrog füllen.



Ausmisten:

Falls du die Mistforke bei dir trägst, kannst du mit dieser Aktion eine verschmutzte Box ausmisten.

5.4 Dein Pferd

An der Akademie hat jeder der Schüler und Schülerinnen ein eigenes Pferd, um mit diesem zu trainieren und das es zu versorgen gilt. Zu Beginn des Spiels kannst du dir dein Pferd nach Belieben selbst zusammenstellen.

5.4.1 Der Pferde-Editor

Wenn dir Max zum ersten Mal dein Pferd zeigt, kannst du entscheiden, wie es aussehen und welchen Namen es bekommen soll. Auf der rechten Seite findest du eine Reihe von Kategorien, nach denen du das Aussehen verändern kannst. Klicke dich so lange durch die zur Verfügung stehenden Optionen, bis du zufrieden bist. Dann wähle ‚Fertig‘.

5.4.2 Werte deines Pferdes

Neben dem Aussehen deines Pferdes kannst du auch bestimmen, in welchen Bereichen dein Pferd besonders gut sein soll. Mehr zu den verschiedenen Reitarten findest du weiter unten.

Vor Beginn des Spiels kannst du vier ‚Trainingsmarken‘ auf die drei Reitarten verteilen, wobei keine Reitart mehr als drei Marken bekommen kann. Klicke einfach für jede Trainingsmarke eines der zur Verfügung stehenden Kästchen an, bis du zufrieden bist.



5.4.3 Deine Pflichten

Alle Schüler der Akademie sind verpflichtet, sich in regelmäßigen Abständen um ihr Pferd zu kümmern und es gut zu versorgen. Ob dein Pferd gerade etwas braucht, siehst du an einem Symbol über dem Pferd. Wenn du das Pferd dann z.B. gefüttert hast, verschwindet das Symbol wieder. Grundsätzlich gilt, dass du jede deiner Pflichten einmal am Tag erledigen solltest. Ob du dies z.B. morgens vor dem Unterricht oder irgendwann später am Tag erledigst, spielt meist keine Rolle.



Die Bedürfnisse deines Pferdes sind:



Hunger:

Um dein Pferd zu füttern, musst du Futter zu der Box deines Pferdes bringen. Kleinere Leckerlies, die du ihm bringen kannst, werden es zwar erfreuen, aber nicht seinen Hunger stillen.



Durst:

Um die Tränke an der Box zu füllen, musst du zuerst den Eimer holen und ihn am Wasserhahn neben dem Büro von Max füllen. Danach kannst du das Wasser an der Box in die Tränke füllen.



Ausmisten:

Du holst dir zunächst die Mistforke und gehst dann zu einer verschmutzten Box. Diese kannst du dann ausmisten.



Putzen:

Um ein Pferd zu putzen, musst du dir zuerst den Putzkasten aus der Sattelkammer holen und dann zur Box deines Pferdes gehen. Dort kannst du mit der Action-Taste den Pflege-Screen aufrufen.



Zuneigung:

Du musst deinem Pferd immer wieder zeigen, dass du es magst, und es streicheln oder ihm ab und zu mal ein Leckerli bringen.

5.4.4 Pflichten vernachlässigen

Wenn du deinen Pflichten nicht nachkommst und dich nicht um dein Pferd kümmerst, dann wird es deinem Tier nicht gut gehen. Zusätzlich werden weder Max, die gute Seele der Akademie, noch Frau Milan tatenlos zusehen, wie einer der Schüler sein Tier schlecht versorgt. Ein guter Turnierreiter kümmert sich aufopferungsvoll um sein Pferd!

5.5 Werte deines Pferdes im Spiel

Dein Pferd zeichnet sich im Spiel durch verschiedene Werte aus, die du mit der C-Taste aufrufen kannst. Die Werte deines Pferdes sind:

Springreiten:

Dieser Wert spiegelt wider, wie gut dein Pferd im Springreiten ausgebildet ist. Er erhöht sich durch regelmäßiges Training.

Westernreiten:

Dieser Wert spiegelt wider, wie gut dein Pferd im Westernreiten ausgebildet ist. Er erhöht sich durch regelmäßiges Training.

Dressurreiten:

Dieser Wert spiegelt wider, wie gut dein Pferd im Dressurreiten ausgebildet ist. Er erhöht sich durch regelmäßiges Training.

Gehorsam:

Dieser Wert zeigt an, inwieweit dein Pferd bei den Übungen tatsächlich das tut, was du von ihm möchtest, und wie sehr es dir vertraut. Wenn du dein Pferd immer gut versorgst und es oft reitest, wird es Zutrauen zu dir fassen und sein Wert in Gehorsam wird ansteigen.

Den aktuellen Stand der Attribute deines Pferdes bekommst du immer angezeigt, wenn du die verschiedenen Reitdisziplinen trainierst oder in einem Turnier reitest.

5.6 Anziehsachen & Reitzubehör

Im Spiel kannst du verschiedene Sachen tragen – normale Kleidung, die du im Alltag trägst, und Reitsachen, die du für das Reittraining und die Turniere benötigst. Du kannst dich jederzeit an deinem Kleiderschrank/Spind umziehen. Du solltest allerdings beachten, dass du nur Reiten kannst, wenn du Reitsachen anhast.



5.6.1 Anziehsachen

Wenn du deinen Kleiderschrank 'betrittst', kannst du normale Kleidung anziehen. Du kannst alle deine verschiedenen Anziehsachen ausprobieren – klicke dazu einfach auf das jeweilige Icon und sieh dir mit den Links- und Rechts-Pfeilen die verschiedenen Outfits an. Sobald du mit deiner Auswahl zufrieden bist, klickst du auf 'Fertig', um den Kleiderschrank-Screen wieder zu verlassen.



5.6.2 Reitsachen



Die Reitsachen ziehst du genauso an wie normale Kleidung. Dazu kannst du den Spindel im Stall anklicken, in dem deine Reitsachen aufbewahrt werden. Beachte hierbei allerdings, dass du komplett in Reitsachen gekleidet sein musst (inklusive eines Helmes), bevor du reiten darfst. Sicherheit geht vor!

5.6.3 Sättel & Putzzeug



Wenn du mit dem Sattel aus der Sattelkammer zur Box deines Pferdes gehst, kannst du es satteln und zum Ausreiten fertig machen. Nachdem du die Action-Taste gedrückt hast, siehst du einen Bildschirm mit deinem Pferd, nicht unähnlich deinem Kleiderschrank. Hier kannst du dein Pferd ‚anziehen‘: Suche dir einen Sattel, Zaumzeug und möglicherweise Schmuck für Mähne und

Schweif aus und stelle dir so vor jedem Ausritt dein Reitzug zusammen.

Zu Beginn des Spiels besitzt du nicht viele unterschiedliche Sachen, aber später kannst du Geld verdienen und weitere Ausrüstung kaufen. Diese steht dir dann automatisch in diesem Bildschirm zur Verfügung.

5.6.4 Poster & Bettwäsche

In der Stadt kannst du dir zusätzliche Bettwäsche oder Poster kaufen, um damit dein Zimmer umzudekorieren. Du kannst jederzeit in dein Zimmer gehen und am Bett den Bildschirm aufrufen, mit dem du die Dekorationen verändern kannst. Dieses Menü funktioniert genau wie die anderen: Klicke auf eine Kategorie und suche dir dann mit den Pfeiltasten etwas aus. Du kannst das Menü mit ‚Fertig‘ verlassen.

5.7 Geld & Jobs

Um dir neue Klamotten, Reitsachen oder zusätzliche Ausrüstung für dein Pferd zu kaufen (Sättel, Schmuck, Zaumzeug, etc.), musst du dir erst etwas Geld dazuverdienen. Im Spiel werden dir dafür verschiedene Nebenjobs angeboten:

Zeitungen ausreiten:

Der Zeitungsverkäufer in der Stadt braucht manchmal etwas Hilfe, um seine Zeitungen auszutragen. Sprich ihn einfach an, vielleicht kannst du ihm dabei helfen.

Pferde ausreiten:

Schüler oder Lehrer, die sich gerade nicht an der Akademie aufhalten, können ihre Pferde nicht selber ausreiten. Da sie trotzdem bewegt werden müssen, kannst du vielleicht aushelfen und diese Aufgabe übernehmen. Halte die Augen offen – einer der Lehrer kann dir dabei vielleicht weiterhelfen.

Aushilfsdienste im Stall:

Max hat viel zu tun und manchmal kommt er mit der Arbeit nicht hinterher. Möglicherweise kannst du ihm helfen auszumisten, zu füttern, zu tränken oder einige der Pferde zu putzen.

5.7.1 Zeitungen ausreiten



Wenn du den Job zum Zeitungen ausreiten angenommen hast, dann startet ein kleines Minigame. Auf dem Bildschirm siehst du, wie viele Zeitungen du noch zu verteilen hast und wie viel Zeit dir noch bleibt.

Wenn du eines der Zeitungs-Symbole erreichst, musst du nur die Actiontaste drücken, um die Zeitung abzuliefern. Danach suchst du dir einfach das nächste Symbol.

Grundsätzlich gilt: Für jede verteilte Zeitung bekommst du Geld und je schneller du mit der Aufgabe fertig bist, desto mehr Geld bekommst du am Ende dazu.

5.7.2 Pferde ausreiten



Damit die Pferde genügend bewegt werden, musst du einen kleinen Parcours im Gelände der Akademie abreiten. Dir wird auf dem Bildschirm angezeigt, welches Ziel du als nächstes anreiten musst. Je besser du dich im Gelände auskennst, desto schneller wirst du die Aufgabe erledigen können.

Dir steht für dieses Minigame nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, und je schneller du deine Aufgabe erledigst, desto mehr Geld bekommst du dafür.

5.7.3 Stallarbeiten

Genauso wie du alle anfallenden Arbeiten für dein Pferd erledigst, muss sich Max um viele der anderen Tiere im Stall kümmern. Manchmal kannst du ihm dabei helfen – dann beauftragt er dich zu füttern, zu tränken oder auszumisten. Diese Arbeiten erledigst du genauso, als würde es sich um dein eigenes Pferd handeln. Dafür bekommst du dann etwas Geld von Max.

5.8 Der Shop



In der Stadt gibt es ein Geschäft, in dem du Dinge wie Reitsachen, Sättel oder Leckerlies für dein Pferd kaufen kannst. Sprich einfach einen der dort arbeitenden Verkäufer an – jeder von ihnen bietet eine andere Auswahl an Dingen an, die du dir kaufen kannst.

Kleidung:



Hier kannst du entweder normale Kleidung oder Reitsachen kaufen. Du kannst die Sachen gleich anbehalten, nachdem du sie gekauft hast, oder aber nach dem Kauf wieder deine ursprünglichen Sachen anziehen. Im Shop werden dir auch alle deine bereits gekauften Sachen angezeigt – diese sind mit diesem Symbol versehen.

5.9 Training

Jedes Wochenende findet Samstag und Sonntag ein Turnier statt, an dem die Schüler der Akademie teilnehmen. Um bei den Turnieren einen guten Platz zu erzielen, müssen sowohl du als auch dein Pferd regelmäßig trainieren. Dazu kannst du jederzeit zu den verschiedenen Reithallen reiten und dort das Training starten. Im Laufe der Zeit wirst du von alleine besser werden und dein Pferd erhöht seine Werte in den drei Reitarten, wenn du die Übungen erfolgreich absolvierst. Sein Gehorsam steigt automatisch an, wenn du dein Pferd regelmäßig reitest. Wenn du zu lange nicht geritten bist, kann der Gehorsam auch wieder absinken.

Springreiten:

Bei diesen Übungen geht es darum, den vorgegebenen Parcours in möglichst kurzer Zeit fehlerfrei zu durchreiten. Dazu musst du im richtigen Moment vor einem Hindernis die Action-Taste drücken, damit dein Pferd springt. Reitest du zu langsam an, drückst zu spät oder zu früh, dann kann es passieren, dass dein Pferd das Hindernis reißt oder sogar scheut. Dafür bekommst du entweder einen Punktabzug, oder musst ganz neu anreiten, was dich wiederum Zeit kostet.

Westernreiten:

Das Westernreiten ist in drei unterschiedliche Disziplinen unterteilt: Barrel Race, Pole Bending und Sliding Stop. Beim Barrel Race und Pole Bending musst du die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten genau dann drücken, wenn sie im Kreis zu sehen sind. Dann führt dein Pferd die Bewegungen exakt aus. Beim Sliding Stop reitest du selber an und musst dann ähnlich wie beim Springreiten zum richtigen Zeitpunkt die Action-Taste drücken, damit dein Pferd den Stopp einleitet.

Dressurreiten:

Anders als beim Spring- oder Westernreiten kommt es beim Dressurreiten nicht so sehr auf Geschwindigkeit an, sondern Finesse und Technik stehen im Vordergrund. Genau wie beim Barrel Race und Pole Bending musst du eine Reihe von Tasten zur richtigen Zeit drücken, damit dein Pferd die vorgeschriebenen Figuren wie Travers oder Piaffe exakt ausführt.

5.10 Die Akademie

Die Akademie liegt wunderschön gelegen auf Usedom an der Ostsee. Neben den weitläufigen Akademie-Gebäuden, in denen sich auch dein Zimmer, die Bibliothek und die Unterrichtsräume befinden, gibt es in der Nähe der Akademie natürlich noch den Stall für die Pferde und die Koppel. Für jede der drei Reitarten gibt es eine eigene Halle und weiter unten am See liegt die neue Hindernisstrecke. In das nahegelegene Städtchen kommst du am Besten im Sattel, aber es gibt durchaus mehrere Wege dorthin.



Die Stadt

In der Stadt findest du ein kleines Eiscafé, einen Laden für Kleidung und Reitzzubehör und auch eine kleine Bank.

5.10.1 Die Mini-Map



Mit der M-Taste rufst du die Mini-Map auf. Auf dieser bekommst du jederzeit angezeigt, wo du dich gerade befindest. Damit sollte die Orientierung auch auf dem weitläufigen Gelände der Akademie kein Problem sein. Zusätzlich gibt es auf der Mini-Map kleine Symbole für verschiedene wichtige Orte. Wenn du eines der Symbole anklickst, wird Pauline sofort an

diesen Ort teleportiert. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn du schnell in die Stadt kommen möchtest.

5.11 Zeit und Tagesabschnitte

Jeder Tag im Spiel ist in drei Abschnitte unterteilt: Vormittag, Nachmittag und Abend. Zwischen dem Vormittag und dem Nachmittag liegt der Unterricht im Klassenverband.

5.11.1 Einen Tagesabschnitt beenden



Nachdem alle Story-relevanten Dinge eines Tagesabschnittes passiert sind, wird ein Button freigeschaltet, mit dem du die Tageszeit beenden kannst. Du kannst ihn jederzeit klicken, um den nächsten Tagesabschnitt einzuleiten – musst du aber nicht. Es steht dir frei, alles Mögliche zu tun, bis du einen Abschnitt beendest.

5.11.2 Der Unterricht

Obwohl wichtige Bestandteile des Aufenthaltes an der Akademie natürlich das Reiten, der Umgang mit den Pferden und allgemeine Praxis insgesamt sind, ist die Reitakademie natürlich trotzdem eine echte Schule und jeden Tag müssen die Schüler wichtigen Stoff durchnehmen. Damit wollen wir dich aber nicht langweilen. Deswegen wird normalerweise der Vormittag in der Klasse einfach übersprungen. Aber nicht am Freitag – am Ende jeder Woche steht ein Test an.

5.11.3 Die Tests

Jeden Freitag erwartet dich in der Klasse ein theoretischer Test, der dir Fragen zur Pferdekunde, zum Reiten und zur Theorie allgemein stellt. Diese Fragen kannst du mit einem einfachen Klick auf die jeweiligen Antworten meistern. Um den Test zu bestehen, musst du eine bestimmte Menge an Fragen richtig beantworten.



5.11.4 Die Bibliothek

Um dich auf die Tests vorzubereiten, kannst du auch unter der Woche dafür lernen. Dafür gehst du einfach in die Bibliothek und drückst bei dem Lernen-Symbol die Action-Taste. Dort kannst du dann so lange und so oft du willst für die Tests lernen, um deine Ergebnisse zu verbessern.



5.12 Missionsaufgaben



Mit der Q-Taste kannst du das Quest Log öffnen. In diesem werden dir deine zu erledigenden Aufgaben angezeigt. Alle bereits absolvierten sind mit einem grünen Häkchen gekennzeichnet.

5.13 Inventar



Alle leichten Gegenstände, die du im Laufe des Spiels einsammelst, wandern in dein Inventar. Drücke die I-Taste oder klicke mit der Maus auf die Tasche, wenn du sehen willst, was du bereits alles gefunden hast.

Um einen Gegenstand im Inventar auszuwählen, kannst du diesen entweder anwählen und auf ‚Fertig‘ klicken oder das Item per Doppelklick auswählen. Der Gegenstand erscheint dann als Icon auf dem Screen.



Um den Gegenstand anzuwenden, z.B. um deinem Pferd ein Leckerli zu geben, drücke die Action-Taste. Ein erneuter Maus-Klick auf den Gegenstand lässt ihn wieder in deiner Tasche (dem Inventar) verschwinden.

5.14 Dialoge

Alle Menschen, die sich in der Akademie oder in der Stadt befinden, kannst du ansprechen. Ob sie etwas von Belang zu sagen haben, oder einfach nur eine Bemerkung machen, hängt stark von dem Punkt in der Geschichte ab, an dem du dich befindest.

Wenn du mehrere Möglichkeiten zum Antworten hast, suche dir einfach eine aus, und klicke sie an.

5.15 Spielende

Unser Spiel behandelt die ersten drei Wochen im neuen Schuljahr an der Akademie. In dieser Zeit gibt es für Pauline aufregende Abenteuer und spannende Reitturniere zu bestehen. Viel Glück und vor allem viel Spaß!

Credits

**Die Reitakademie –
Das entscheidende Turnier © 2008
dtp young entertainment GmbH &
Co. KG. All rights reserved.
© Hintergrundmotiv: Schloss
Boitzenburg.**

Developed by Exozet Games

Publishing

dtp young entertainment
GmbH & Co. KG
Goldbekplatz 3-5
22303 Hamburg
www.dtp-young.com

Distribution

dtp entertainment AG
Goldbekplatz 3-5
22303 Hamburg
www.dtp-entertainment.com

Finanziert durch
dtp Game Portfolio 2007
Fondgesellschaft mbH & Co. KG

Assistant Producer

Alexandra Mika

Producer

Imke Stiemert

Grobkonzept & Storyoutline

Imke Stiemert

Marketing/PR

Katrin Schulze
Katrin Haase
Stephan Schrut
Christina Bathmann

Key Artdirection Packaging

Stefan Sturm

Packaging and Manual Design

Kerstin Ebsen

Lokalisierung

Johannes Bickle
Maren Nötzelmann

QA

Pan Schröder
Mathias Reinke
Steffen Böhme
Jens Knauber

Testing

Finnja Lange
Malte Baum
Sonny Bruse
Sebastian Franke
Güney Gedik
Victor Herbrecht
Hannes Janecke
David Madani

Developed by
EXOZET GAMES

Producer:
Bartol Ruzic

Projectmanager:
Ingo Neumann

Concept & Game Design:
Moritz Hampel

Technical Art Director:
Olaf Sacher

Creative Director:
Damir Simovski

Lead Artist:
Katharina Sebald

3D Artist:
Marcel Ludwig
Benjamin Sauder
Daniel Kelichhaus
Benjamin Blühtgen

2D Artist:
Oliver Janoschek
Adina Krause

Lead Character Artist:
Steffen Unger

Character Artist:
Mirko de Almeida
Madeira Clemente
Daniel Schott
Adina Krause

Lead Animator:
Jochen Volz

Animator:
David Monteiro

Flash Designer:
Ali Nekoupour

Development Director:
Timo Wälisch
Mark Thiele

Lead Programmer:
Dylan Baar

Programmer:
Martin Lütke
Benjamin Schulz
Olaf Spiewok
Steffen Römer
Tomasz Szestowicki

Music :
Dynamedion

QA Manager:
Andre Arvandi

Besonderen Dank an:
Frank Zahn
Trinigy
Vision Engine
Scaleform
Scaleform GFX

EPILEPSIEWARNUNG

Gesetzliche Warnung:

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computern einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte vor der Nutzung an Ihren entsprechenden Arzt.

Es sind auf jeden Fall bei der Verwendung eines Video- oder Computerspieles folgende Regeln zu beachten: Nicht spielen, wenn Sie müde sind, oder nicht genug geschlafen haben. Achten Sie bitte darauf, dass der Raum, in dem Sie spielen oder die Anwendung nutzen, gut beleuchtet ist. Legen Sie beim Betrachten des Spiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

LIZENZ- UND NUTZUNGSBESTIMMUNGEN

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp young entertainment GmbH & Co. KG, resp. ihren Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp young entertainment GmbH & Co. KG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die dtp young entertainment GmbH & Co. KG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp young entertainment GmbH & Co. KG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

© 2008 dtp young entertainment GmbH & Co. KG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.
www.dtp-young.com
http://shop.dtp-entertainment.com

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:



Les catégories de tranche d'âge:

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!

Content

Descriptors:

Description du contenu:



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.

Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

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:

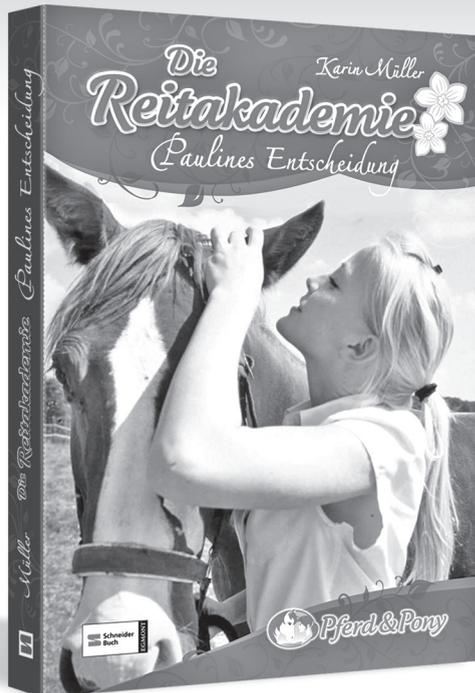
Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>



Jetzt auch für Leseratten:

Für Pferdefans sind Paulines Abenteuer auf der Reitakademie Schloss Usedom jetzt auch als spannende Geschichten erhältlich. Doppelt unterhaltsam: Packende Internatgeschichten und lebendige Pferdeabenteuer!

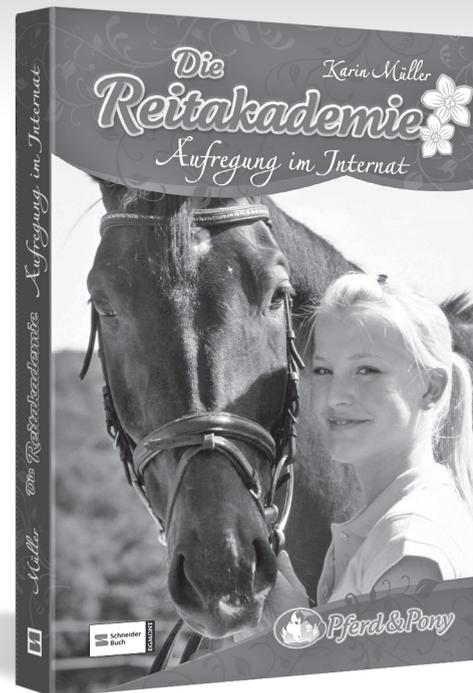


Karin Müller
**Die Reitakademie 1:
Paulines Entscheidung**

Paulines Pflegepferd ist die Stute Fiona, die der Turnierreiterin Anabelle Hohenberg gehört. Eines Tages wird Pauline auf dem Abreiteplatz von einer Lehrerin der Reitakademie Schloss Usedom angesprochen. Sie ist begeistert von Paulines Talent und bietet ihr ein Stipendium in dem berühmten Internat an, wenn sie die Aufnahmeprüfung besteht. Trotz der Riesenchance fällt Pauline die Entscheidung schwer. Wird sie gegen die reichen Mädchen dort bestehen? Und darf sie Fiona allein lassen?

Die Reitakademie zum Schmökern

Überall im Handel und auf www.schneiderbuch.de!



Karin Müller
**Die Reitakademie 2:
Aufregung im Internat**

Das Einleben im Reiterinternat Schloss Usedom fällt Pauline nicht leicht. Die anderen Mädchen sind reich und verwöhnt, haben eigene Pferde und blicken auf sie herab. Als auch noch Schulschwarm Hannes sich für Pauline interessiert, platzen die anderen fast vor Neid. Pauline hofft, dass die Lage sich bessert, als sie ihrer Erzfeindin Dorothee hilft, ein Geheimnis zu wahren. Doch dann passiert ein tragischer Unfall ...