



# Pferd & Pony



## Mein Gestüt Special Edition



# Mein Gestüt Special Edition

## Inhaltsverzeichnis

<b>1.0 Systemvoraussetzungen</b>	<b>3</b>	<b>9.0 Bau und Ausbau</b>	<b>11</b>
<b>2.0 Installation und Spielstart</b>	<b>3</b>	9.1 Ausbau des Gutshauses	12
<b>3.0 Das Hauptmenü</b>	<b>3</b>	9.2 Ausbau des Stalles	12
3.1 Spiel starten	3	9.3 Bau des Gästehauses	12
3.2 Spiel fortsetzen	3	9.4 Bau der Turnierarena	12
3.3 Einstellungen	3	9.5 Bau der Reitschule	12
3.4 Beenden	3	9.6 Bau der Weide	12
		9.7 Bau des Zuchtstalls	12
		9.8 Bau des Parkplatzes	12
<b>4.0 Steuerung</b>	<b>4</b>	<b>10.0 Die Zucht</b>	<b>12</b>
4.1 Spielfigur	4	<b>11.0 Der Reitunterricht</b>	<b>13</b>
4.2 Reiten	4	<b>12.0 Die Turniere</b>	<b>13</b>
4.3 Interaktion mit anderen Figuren	4	12.1 Teilnahme	13
4.4 Interaktion mit Objekten	4	12.2 Organisation	13
4.5 Interaktion mit Pferden	4	12.3 Show	13
<b>5.0 Die Bildschirmanzeigen</b>	<b>5</b>	<b>13.0 Die Pflege</b>	<b>14</b>
5.1 Interface	5	13.1 Futter	14
5.2 Statusfenster	5	13.2 Wasser	14
5.3 Aktionsbuttons	6	13.3 Sauber machen	14
<b>6.0 Der Spielablauf</b>	<b>6</b>	<b>14.0 Das Training</b>	<b>15</b>
6.1 Die Wahl der Rolle	6	<b>15.0 Ausreiten</b>	<b>15</b>
6.2 Die Figurenauswahl	7	<b>16.0 Einkaufen</b>	<b>15</b>
6.3 Aufgaben	7	<b>17.0 Copyrights / Mitwirkende</b>	<b>16</b>
<b>7.0 Die Levels</b>	<b>8</b>	<b>18.0 Lizenz- und Nutzungsbestimmungen</b>	<b>17</b>
7.1 Das Hofgelände	8	<b>19.0 Epilepsiewarnung</b>	<b>18</b>
7.2 Die Stadt	8		
7.3 Die Ausrittlevels	10		
<b>8.0 Im Gutshaus</b>	<b>11</b>		
8.1 Dein Wohnbereich	11		
8.2 Dein Büro	11		

## 1.0 Systemvoraussetzungen

Minimale Systemanforderungen:

WIN 98/ME/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2, Standardauflösung: 1024x768, 600 MB freier Festplattenspeicher, DirectX® kompatible Soundkarte, 20x CD-ROM Laufwerk, Tastatur, Maus.

Empfohlene Systemkonfiguration:

WIN 98/ME/2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, GeForce 4, Standardauflösung: 1024x768, 600 MB freier Festplattenspeicher, DirectX® kompatible Soundkarte, 20x CD-ROM Laufwerk, Tastatur, Maus.

## 2.0 Installation und Spielstart

Öffne dein CD-ROM Laufwerk und lege die CD-ROM hinein. Falls das Programm nicht automatisch startet, findest du im CD-Verzeichnis die Datei „Setup.exe“. Starte sie durch Doppelklick. Folge nun den Bildschirmanweisungen, um „Mein Gestüt - Special Edition“ zu installieren.

Um das Spiel zu spielen, benötigst du das Programm DirectX. Wenn es noch nicht auf deinem Computer installiert ist, solltest du am Ende der Installation die Funktion „DirectX 9 Installation ausführen“ aktivieren.

## 3.0 Das Hauptmenü

Nachdem du das Spiel gestartet hast, gelangst du in das Hauptmenü. Hier kannst du aus verschiedenen Aktionen wählen.

### 3.1 Spiel starten

Mit diesem Button startest du ein völlig neues Spiel.

### 3.2 Spiel fortsetzen

Hast du schon angefangen zu spielen, gelangst du mit dieser Option direkt in den Ladebildschirm.

### 3.3 Einstellungen

Hier kannst du die Einstellungen des Spiels, wie z.B. die Lautstärke, ändern.

### 3.4 Beenden

Dieser Punkt bringt dich zurück zur Windows-Oberfläche.



## 4.0 Steuerung

### 4.1 Spielfigur

Du steuerst deine Figur im Spiel über die Tastatur und die Maus.

#### Tastenbelegung

W (Pfeil hoch)	Vom Betrachter weg gehen
A (Pfeil links)	Nach links gehen
S (Pfeil runter)	Auf den Betrachter zugehen
D (Pfeil rechts)	Nach rechts gehen

Drückst du gleichzeitig die Shift-Taste, läufst du schneller.

### 4.2 Reiten

Wenn du ein Pferd gesattelt hast, kannst du ausreiten. Du steuerst das Pferd mit den gleichen Tasten wie deine Spielfigur. Über mehrfaches Drücken der W-Taste (Pfeiloben-Taste) kannst du die Geschwindigkeit erhöhen (Schritt, Trab, Galopp, schneller Galopp und Sprintgalopp).

#### Tastenbelegung

W (Pfeil hoch)	Vorwärtsbewegung (1x Drücken = Schritt, 2x = Trab, 3x = Galopp, 4x = schneller Galopp, 5x = Sprintgalopp)
A (Pfeil links)	Nach links drehen
S (Pfeil runter)	Rückwärtsbewegung (Drücken verlangsamt die Vorwärtsbewegung)
D (Pfeil rechts)	Nach rechts drehen

Wenn du an einem Hindernis im richtigen Augenblick die Leertaste drückst, springt dein Pferd. Du kannst aber nur im Galopp springen. Wichtig ist, dass du weder zu nah noch zu weit weg bist, sonst verweigert dein Pferd den riskanten Sprung.

### 4.3 Interaktion mit anderen Figuren

Um mit einer anderen Figur zu interagieren, musst du an sie herantreten und sie mit der linken Maustaste anklicken. Es erscheint ein Aktionsbutton am linken Bildschirmrand, der dir die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten zeigt.

### 4.4 Interaktion mit Objekten

Mit verschiedenen Objekten im Spiel ist eine Interaktion möglich. Wenn du mit dem Mauszeiger über diese fährst, erkennst du an der grünen Schrift im Mouseover, dass hier eine Interaktion möglich ist.

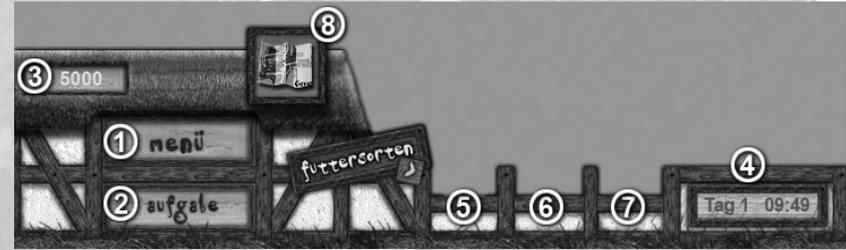
Drückst du jetzt die linke Maustaste, erscheint ein oder mehrere Buttons in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Die Beschriftung verrät dir, welche Aktion dahinter verborgen liegt. Drückst du auf einen dieser Buttons, wird die Aktion ausgeführt.

### 4.5 Interaktion mit Pferden

Auch mit den Pferden kannst du interagieren. Du wählst ein Pferd mit einem Klick der linken Maustaste aus und es erscheinen am linken Bildschirmrand eine Reihe von Aktionsbuttons. Welche Buttons das sind, hängt von dem momentanen Standort ab. Wenn sich ein Pferd in der Boxengasse des Stalls befindet, hast du andere Möglichkeiten als in der Box oder vor dem Stall.

## 5.0 Die Bildschirmanzeigen

### 5.1 Interface



Das Interface gliedert sich in drei Bereiche. Mit zwei Buttons gelangst du schnell zu wichtigen Bereichen oder Informationen, die für das Spiel wichtig sind. Der Button „Menü“ (1) bringt dich ins Hauptmenü. Der Button „Aufgabe“ (2) zeigt dir immer deine aktuell zu erledigende Aufgabe. Oberhalb dieser Buttons findest du eine Anzeige für deine Finanzen (3). Mittig angeordnet ist das Inventar. Du hast drei Plätze (5, 6, 7) zur Verfügung, auf die du jeweils drei Portionen einer bestimmten Futter-sorter oder Wasser legen kannst. Daneben ist eine weitere Anzeige, die dir die verstrichene Spielzeit (4) anzeigt. Neu hinzugekommen ist die Übersichtskarte (8). Hier kannst du jederzeit entnehmen, an welcher Stelle des Areals du dich gerade befindest.

### 5.2 Statusfenster

Wählst du ein Tier an, werden dir am rechten Bildschirmrand die „Tierwerte“ angezeigt. Die Tierwerte zeigen dir den aktuellen Zustand des jeweiligen Tieres an. Dabei musst du zwischen den Statuswerten Gesundheit, Sauberkeit, Zufriedenheit, Aktivität, Hunger, Durst und den Charakterwerten Erfahrung, Ausdauer und Stärke unterscheiden. Statuswerte sinken täglich und müssen durch die richtige Pflege beeinflusst werden. Charakterwerte haben einen festen Wert und können durch Training gesteigert werden und sinken in der Regel nicht mehr.

Erfahrung:	Die Erfahrung gibt an, wie gut dein Pferd an das Reiten und den Menschen gewöhnt ist.
Ausdauer:	Die Ausdauer gibt an, wie lange das Pferd galoppieren kann. Dieser Wert sinkt während des Galoppierens und funktioniert kurzfristig wie ein Statuswert. Wenn sich das Pferd ausruht, steigt er aber von ganz allein wieder auf den Ursprungswert.
Stärke:	Die Stärke gibt die Sprungkraft an. Ist hier ein hoher Wert erreicht, überspringt das Pferd auch die höchsten Hindernisse ohne Probleme.
Gesundheit:	Repräsentiert den Gesamtzustand des Tieres.
Sauberkeit:	Fühlt sich das Tier wohl oder musst du mal wieder sauber machen?
Zufriedenheit:	Verbringst du genug Zeit mit dem Tier?
Aktivität:	Bewegt sich das Tier genug oder leidet es unter Bewegungsmangel?
Hunger:	Hat das Tier genug zu fressen?
Durst:	Hat das Tier genug zu trinken?



### 5.3 Aktionsbuttons

Wenn du ein Objekt oder Tier auswählst, erscheinen am linken Bildschirmrand Aktionsbuttons. Die Beschriftung verrät dir mögliche Interaktionen mit dem Objekt, dem Tier oder der Person.



## 6.0 Der Spielablauf

### 6.1 Die Wahl der Rolle



In „Mein Gestüt - Special Edition“ kannst du drei verschiedene Rollen spielen. Jede Rolle birgt andere Aufgaben und Möglichkeiten in sich. Wenn du ein neues Spiel anfängst, musst du dich erst einmal entscheiden, wie du am liebsten spielen möchtest. Das solltest du dir gut überlegen, denn im Spiel kannst du nicht einfach wechseln.

#### Pferdewirtin:

Als Pferdewirtin hast du dich entschieden, dich auf die Pferdezucht zu konzentrieren. Dafür steht dir ein großer Stall zur Verfügung und du startest mit zwei Pferden. Später werden auch gelegentlich Turniere auf deinem Gelände veranstaltet, an denen du aber nur als Teilnehmerin mitwirkst. Zusätzlich kannst du dein Gästehaus ausbauen und so mehr Gäste auf deinem Hof beherbergen.

#### Reitlehrerin:

Als Reitlehrerin kannst du die Reitschule bauen und so deinen Gästen Unterricht anbieten, was gerne und oft angenommen wird. Die Zucht ist dir auch als Reitlehrerin möglich, allerdings hast du einen kleineren Stall als die Pferdewirtin und fängst auch nur mit einem Pferd an. Als Reitlehrerin werden gelegentlich Turniere auf deinem Hof veranstaltet, an denen du aber nur als Teilnehmerin mitwirkst.

#### Professionelle Reiterin:

Als professionelle Reiterin kannst du die Turnierarena bauen und so nicht nur an Turnieren teilnehmen, sondern auch selbst welche organisieren. Auch in dieser Rolle kannst du züchten, aber wie die Reitlehrerin startest du mit nur einem Pferd und der Stall ist etwas kleiner. Allerdings kannst du als professionelle Reiterin auch berühmt werden.

### 6.2 Die Figurenauswahl

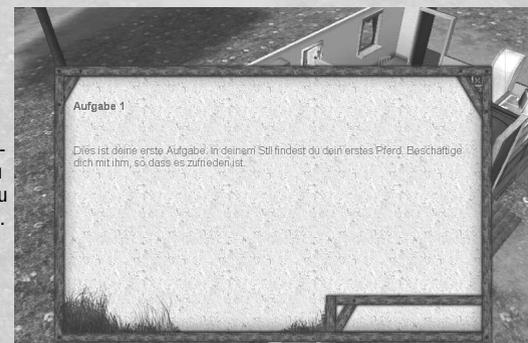
Nachdem du dich für eine bestimmte Rolle entschieden hast, gelangst du zur Figurenauswahl. Du kannst zwischen verschiedenen Figuren wählen. Überleg es dir gut, denn im Spiel kannst du nicht mehr wechseln. Du kannst deiner Spielfigur auch einen eigenen Namen geben. Wenn du dich für eine Figur entschieden hast und ihr einen Namen gegeben hast, kommst du zur Pferdeauswahl. Hast du dir ein Pferd oder als Pferdewirtin zwei Pferde ausgesucht, geht das Spiel los und dein Abenteuer als Besitzerin eines Pferdehofs kann beginnen.



Auch dein ausgewähltes Pferd kannst du individuell benennen. Züchtest du erfolgreich Fohlen, so kannst du sogar ihm einen eigenen Namen geben.

### 6.3 Aufgaben

Das Spiel hat begonnen und dir wird deine erste Aufgabe präsentiert. Die Aufgaben stellen den Leitfaden durch das Spiel dar. Wenn du dich danach richtest, wirst du nichts verpassen und alle Aspekte des Hoflebens kennen lernen. Wenn du möchtest, kannst du aber auch einfach machen, was du willst und die Aufgaben ignorieren. Willst du nachsehen, was deine aktuelle Aufgabe ist, drückst du einfach den Button „Aufgabe“ im Bildschirmmenü.



## 7.0 Die Levels

### 7.1 Das Hofgelände

Auf dem Gelände deines Hofes befinden sich zu Beginn des Spieles nur dein eigenes Haus und der Pferdestall. Im Laufe des Spieles hast du die Möglichkeit, verschiedene Gebäude zu bauen und so deinen Aufgabenbereich zu erweitern.

Folgende Gebäude sind auf deinem Gelände oder können später gebaut werden:

Dein Haus:



Der Stall:



Das Gästehaus:



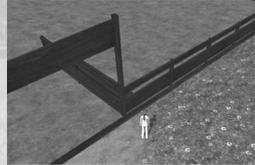
Die Weide:



Der Parkplatz:



Die Reitschule:



Der Turnierplatz:



### 7.2 Die Stadt



Verlässt du dein Hofgelände über den Weg, der Richtung Süden führt, gelangst du in die Stadt. Dort kannst du dir alle Dinge kaufen, die du für deine tägliche Arbeit und die Versorgung deiner Tiere brauchst. Aber auch eine Bank und eine Fortbildungsakademie sind dort zu finden.

Die Arztpraxis:

Sollten deine Pferde einmal krank werden oder sich verletzen, kannst du den örtlichen Tierarzt bitten, einmal auf deinem Hof vorbeizuschauen.



Die Händlerin:

Bei der Händlerin bekommst du neben verschiedenem Futter auch viel Zubehör für deine Tiere.



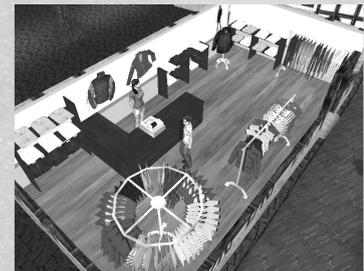
Die Apotheke:

Die Apotheke versorgt dich mit allen Medikamenten, die du auf deinem Hof brauchst.



Der Pferdehändler:

Beim Pferdehändler kannst du neue Pferde kaufen oder deine eigenen Züchtungen verkaufen.



Das Bekleidungsgeschäft:

In dem Bekleidungsgeschäft kannst du dir zusätzliche Reit- und Turnieroutfits kaufen.

### 7.3 Die Ausrittlevels

Drei weitere Wege führen vom Praxisgelände weg. Jeder von ihnen führt in eines der Ausrittlevels, die dir aber nicht von Anfang an zugänglich sind. Erst wenn du bestimmte Aufgaben erfüllt hast, werden die Levels freigeschaltet.

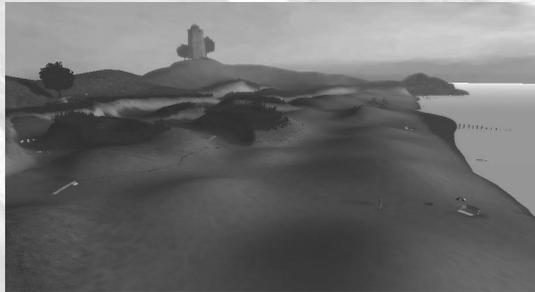


Dann kommst du über den Weg Richtung Osten in den Wald.



Über den Weg Richtung Westen kommst du an den Stadtrand.

Wenn du das Praxisgelände Richtung Norden verlässt, kommst du zum Strand.



## 8.0 Im Gutshaus

### 8.1 Dein Wohnbereich

Der Tag beginnt um 8 Uhr morgens in deinem Wohnbereich. In deinem Wohnbereich kannst du dich umziehen, was teilweise notwendig ist, da du nur in der richtigen Kleidung an Turnieren und Shows teilnehmen darfst. Du kannst dein Outfit aber auch einfach wechseln, wenn dir danach ist. Dafür klickst du die Kommode an und drückst den Button „Benutzen“. Im nun folgenden Modus hast du verschiedene Optionen. Oben rechts kannst du wählen, welche Art von Kleidung du anziehen möchtest: Freizeit- oder Reitkleidung. Sobald du dich für eine der Varianten entschieden hast, kannst du mit den Schiebereglern zwischen den verschiedenen Ober- als auch Unterteilen und Schuhen wechseln.



### 8.2 Dein Büro

In deinem Büro befindet sich ein Computer. Über ihn hast du Zugriff auf die Akten deiner Pferde, die gerade in deinem Stall stehen. Aber auch die Statistik über deine Einnahmen und Ausgaben kannst du dort einsehen. Ferner siehst du eine Gästestatistik, die dir die Aufenthaltsdauer und deinen Verdienst anzeigt.

## 9.0 Bau und Ausbau

An verschiedenen Stellen im Level schweben Miniaturgebäude über dem Erdboden. An diesen Stellen kannst du ein Gebäude bauen.

Wenn du das kleine Gebäude anklickst, wird dir angezeigt, welches Gebäude dort seinen Bau- platz hat und was es kostet, das Gebäude zu bauen. Solltest du schon genug Geld haben, dann wird der Aktionsbutton „Bauen“ eingeblendet. Wenn du ihn drückst, wird das Gebäude gebaut und die Kosten dafür von deinem Konto abgebogen. Allerdings dauert der Bau eine kleine Zeit und das Gebäude wird dir erst am nächsten Tag zur Verfügung stehen. Viele Gebäude können ein- oder zweimal ausgebaut werden. Dazu wählst du ein Gebäude an und schon kannst du sehen, ob ein weiterer Ausbau möglich ist und was der Ausbau kostet. Ist genug Geld vorhanden, erscheint der Button „Ausbauen“. Durch Klicken löst du den Ausbau aus, aber auch das dauert wieder einen Tag.



### 9.1 Ausbau des Gutshauses

Durch den Ausbau des Gutshauses veränderst du das Gesamtbild des Geländes, so dass die Gäste bereit sind, mehr zu bezahlen. Je weiter du den Ausbau vorantreibst, desto höher werden deine Einnahmen durch die Feriengäste.

### 9.2 Ausbau des Stalles

Durch den Ausbau des Stalles erhöht sich die Anzahl der Boxen, die dir zur Verfügung stehen.

### 9.3 Bau des Gästehauses

Wenn du Gäste auf deinem Gelände willkommen heißen willst, musst du zunächst das Gästehaus bauen. Nur als Pferdewirtin kannst du das Gebäude noch weiter ausbauen.

### 9.4 Bau der Turnierarena

Wenn du die Turnierarena gebaut hast, kannst du an Turnieren teilnehmen oder selbst welche organisieren. Je weiter du das Gebäude ausbaust, desto höher sind die Preise, die du bei den Turnieren gewinnen kannst.

### 9.5 Bau der Reitschule

Wenn du die Reitschule als Reitlehrerin gebaut hast, kannst du anfangen, Reitunterricht zu geben. In den anderen Profilen kannst du nur einen Reitplatz bauen, auf dem du deine Pferde trainieren kannst, ohne dafür extra in eines der Ausrittlevels reiten zu müssen.

### 9.6 Bau der Weide

Wenn du die Weide gebaut hast, kannst du den Pferden Nahrung, Wasser und Bewegung verschaffen, ohne dich aktiv darum kümmern zu müssen. Der Bau der Weide nimmt dir also eine Menge Arbeit ab.

### 9.7 Bau des Zuchtstalls

Der Zuchtstall wird gebraucht, wenn du dich mit der Zucht befassen möchtest. Nur in der besonders gemütlichen und großen Box sowie der Ungestörtheit dieses Stalles wird es zu Nachwuchs kommen.

### 9.8 Bau des Parkplatzes

Wenn du den Parkplatz gebaut hast, werden mehr Gäste den Weg zu dir finden.

## 10.0 Die Zucht

Um mit der Zucht beginnen zu können, müssen zunächst zwei Bedingungen erfüllt sein:

1. Der Zuchtstall wurde gebaut.
2. Es sind zwei Pferde unterschiedlichen Geschlechts vorhanden, die nicht zu nah miteinander verwandt sind.

Für die Zucht ist es wichtig zu wissen, dass nur gesunde Pferde Nachwuchs bekommen können und zufriedene Pferde schneller Nachwuchs bekommen als unzufriedene. Wenn du also über die Zucht nachdenkst, dann solltest du gesunde Tiere auswählen und während der Zucht dafür sorgen, dass es ihnen gut geht. Du stellst die ausgewählten Pferde in den Zuchtstall und kümmerst dich weiterhin darum, dass es den beiden gut geht. Je zufriedener sie sind, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass du mit Nachwuchs rechnen kannst. Stehen zwei Pferde im Zuchtstall, solltest du gelegentlich einen Schwangerschaftstest bei der Stute machen, damit du auch mitbekommst, wenn etwas passiert. Dazu wählst du die Stute an und drückst den Aktionsbutton „Test“.

Wenn die Stute schwanger ist, wird der Hengst automatisch aus der Box entfernt, damit genug Platz für die Stute ist. Während der Schwangerschaft ist sie sehr empfindlich und du solltest ihr besonders viel Aufmerksamkeit zukommen lassen.

Nach kurzer Zeit wird das Fohlen geboren. Jetzt musst du sicher stellen, dass die Stute genug Futter und Wasser hat, du fütterst ja praktisch zwei Pferde.

Wenn der Nachwuchs groß geworden ist, musst du beide zurück in den Stall bringen. Jetzt hast du ein neues Pferd, das du entweder behalten und trainieren oder aber auch verkaufen kannst.

## 11.0 Der Reitunterricht

Sobald du die Grundstufe der Reitschule gebaut hast, kannst du mit dem Unterricht anfangen. Natürlich brauchst du zu diesem Zeitpunkt auch mindestens ein Pferd, das genug Erfahrung hat, so dass du einen Schüler draufsetzen kannst. Wenn ein Gast auf dem Gelände ist, der von dir unterrichtet werden möchte, kannst du ihn jederzeit anklicken und zu einer Unterrichtseinheit auffordern. Wenn du eine Unterrichtsstunde beginnst, schlüpfst du automatisch in die Rolle des Schülers und findest dich auf dem Areal der Reitschule wieder. Je nach Ausbaustufe hast du jetzt unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen. Im Longierrund können Anfänger erste Erfahrungen mit Pferden sammeln. Du kannst nur zwischen verschiedenen Gangarten wählen. Reitest du die festgelegte Zeit in jeder der Gangarten, lernt der Schüler diese kennen. Auf dem Reitplatz kannst du als Schüler frei reiten. Du musst verschiedene Punkte abreiten, um in dieser Unterrichtsform das Lenken des Pferdes zu lernen. Sobald du die Reithalle gebaut hast, kannst du auch fortgeschrittenen Reitern Unterricht erteilen. Es sind verschiedene Hindernisse aufgebaut, deren erfolgreiches Überspringen den Lernerfolg bringt. Nach jeder Unterrichtseinheit wirst du für deinen Aufwand entlohnt.

## 12.0 Die Turniere

### 12.1 Teilnahme

Wenn ein Turnierorganisator auf deinen Hof kommt und ein Turnier bei dir veranstalten möchte, kannst du das zulassen oder ablehnen. Lässt du es zu und ein Turnier wird auf deinem Hof veranstaltet, kannst du dir überlegen, ob du auch daran teilnehmen möchtest. Wenn du teilnehmen möchtest, reitest du einfach zu der angegebenen Zeit auf den Turnierplatz. Mit dem Betreten beginnt deine Runde und sobald du das erste Hindernis überspringst, beginnt die Zeitnahme. Die Zeit wird gestoppt, wenn du alle Hindernisse mindestens einmal übersprungen hast. Für jedes gerissene Hindernis wird dir eine Strafzeit angerechnet. In der Tabelle kannst du sehen, wie gut du abgeschnitten und ob du eine Siegpriämie gewonnen hast.

### 12.2 Organisation

Ein Turnier kannst du über den Computer organisieren. Klicke auf „Parcours aufbauen“ und die Kamera wechselt in eine Vogelperspektive über dem Turnierplatz. Durch Auswahl der einzelnen Hindernisse kannst du verschiedene Höhen bestimmen oder ein Hindernis ganz entfernen. Es müssen aber immer mindestens sieben Hindernisse stehen bleiben. Wenn der Parcours so aussieht, wie du dir das wünschst, beendest du den Aufbau und klickst auf dem Computer auf „Turnier anmelden“. Am nächsten Tag wird das Turnier stattfinden.

### 12.3 Show

Eine Show ist eine besondere Option für die professionelle Reiterin, die erst besteht, wenn die Turnierarena vollständig ausgebaut wurde. Im Unterschied zu den Turnieren trittst du nicht gegen andere Reiter an, sondern kämpfst nur für dich. Die Zuschauer bezahlen dafür, eine gute Show geboten zu bekommen. Es ist also wichtig, möglichst fehlerfrei zu bleiben, sonst schmälert sich dein Gewinn.

## 13.0 Die Pflege

Damit es deinen Pferden gut geht, musst du dich gut um sie kümmern. Dazu gehört das Saubermachen, die Bewegung, die Sorge um das seelische Wohl und das Versorgen mit Wasser und Futter. Der Zustand eines Pferdes und die Qualität deiner Pflege drückt sich in den Tierwerten aus.

### Gesundheit:

Die Gesundheit fasst alle anderen Werte zusammen. Damit der Gesundheitswert hoch bleibt, musst du alle anderen Werte regelmäßig auf einem möglichst hohen Level halten.

### Sauberkeit:

Wenn dieser Wert sinkt, musst du den Stall säubern. Nur in einer sauberen Umgebung fühlen sich Pferde richtig wohl.

### Zufriedenheit:

Die Zufriedenheit beeinflusst du dadurch, dass du viel Zeit mit dem Pferd verbringst. Am besten kannst du das machen, in dem du es oft streichelst.

### Aktivität:

Die Aktivität zeigt, ob der Bewegungsdrang des Pferdes befriedigt wird. Du solltest regelmäßig mit all deinen Pferden ausreiten, damit dieser Wert hoch bleibt.

### Hunger:

Dieser Wert zeigt an, ob das Tier hungrig ist. Indem du immer genug Futter bereitstellst, hältst du diesen Wert hoch.

### Durst:

Dieser Wert zeigt an, ob das Tier durstig ist. Indem du immer genug Wasser bereitstellst, hältst du diesen Wert hoch.

## 13.1 Futter

Um deine Pferde zu füttern, musst du zunächst einmal Futter bei dir im Inventar haben. Das machst du, indem du den entsprechenden Futtersack anklickst. Mit dem Button „Portion entnehmen“ kannst du dann eine Portion in dein Inventar legen. Jetzt kannst du zu der Box des Pferdes gehen, das du füttern möchtest, und wählst den Futtertrog an. Hast du den Trog ausgewählt, klickst du das Futter in deinem Inventar an und der Futtertrog wird gefüllt.

## 13.2 Wasser

Das Befüllen der Näpfe mit Wasser funktioniert genauso wie das Füttern. An verschiedenen Stellen deines Hofes stehen Wassertonnen, aus denen du Wasser entnehmen kannst. Befindet es sich erst einmal in deinem Inventar, gehst du genauso vor wie mit dem Futter.

## 13.3 Sauber machen

Damit sich deine Tiere wohl fühlen, musst du regelmäßig ihre Ställe oder Gehege fegen. Dazu steht in jedem Haus ein Besen. Wähle ihn aus und klicke auf „Benutzen“, damit du anfängst zu fegen.

## 14.0 Das Training

Die Charakterwerte deiner Pferde kannst du steigern, indem du mit ihnen trainierst. Das heißt, dass die Werte Erfahrung, Ausdauer und Stärke jedes Mal ein klein wenig steigen, wenn du das Pferd reitest.

## 15.0 Ausreiten



Du kannst jederzeit mit einem deiner Pferde ausreiten. Dafür nimmst du es aus der Box, sattelst es, führst es aus dem Stall, sitzt auf und schon kann es losgehen. Du wählst dein Pferd aus und drückst den Button „Aus der Box“. Wenn das Pferd jetzt in der Boxengasse steht, kannst du einen Sattel nehmen und mit diesem gehst du wieder zu deinem Pferd. Jetzt gibt es die Option „Satteln“, wenn du das Pferd erneut auswählst. Auf deinem Hof kannst du nur im Schritt oder Trab reiten, aber es gibt drei Ausrittbereiche, auf denen du nicht nur nach Lust und Laune herumreiten kannst, sondern auch Hindernisse findest, die du überspringen kannst. Allerdings sind diese Bereiche nicht von Anfang an zugänglich, sondern müssen erst freigespielt werden. Wenn du reitest, solltest du immer die Ausdauer deines Pferdes im Auge behalten, denn Galoppieren und Springen strengen das Pferd an und es wird müde. Wenn die Ausdauer auf 0 sinkt, kann es eine Weile nur im Schritt oder Trab reiten. Wenn du aber eine Weile im Schritt unterwegs bist oder gar stehst, erholt sich dein Pferd wieder.

## 16.0 Einkaufen

Im Kapitel „Die Stadt“ konntest du schon sehen, welche Möglichkeiten sich dir in der Stadt genau bieten. Wenn du eines der Angebote wahrnehmen möchtest, musst du dich in den Laden begeben und den Verkäufer anklicken. Jetzt erscheint der Aktionsbutton „Kaufen“. Wenn du darauf klickst, öffnet sich ein Fenster mit den verschiedenen Optionen, die dir in diesem Laden geboten werden.

## 17.0 Copyrights / Mitwirkende

### **Publishing:**

ntp young entertainment GmbH & Co. KG  
Hamburg - Germany  
www.ntp-young.com

### **Vertrieb:**

ntp entertainment AG  
Hamburg – Germany  
www.ntp-ag.com

### **Copyright:**

© ntp young entertainment GmbH & Co. KG

### **Markenrechte Pferde - Freunde fürs Leben:**

© Panini Verlags GmbH  
www.panini.de

### **Produktmanagement:**

Imke Stiemert

### **Entwicklung:**

Radon Labs GmbH

### **Projektleitung:**

Jan Lechner  
Thomas Möhring

### **Konzept/Handbuch:**

Tobias Heußner  
Jan Lechner  
Thomas Möhring

### **Lead Programmer:**

Mark Thiele

### **Programmierung:**

Cornelia Odin  
Katja Wagner  
Sandra Hoffmann  
Dylan Baar  
Enno Cramer  
Johannes Kellner  
Johannes Kosanetzky

### **Grafik:**

Carolin Albers  
Thomas Bittner  
Florian Busse  
Rubén Salgado Escudero  
Olaf Haag  
Tobias Houfek  
Sven Fahrenwald  
Martin Freitag  
Tom Jacobs  
Daniel Kelichhaus  
Patrick Lehmann  
Christoph Meyer  
Oliver Noss  
Torsten Rübiger  
Christopher Giese  
Sven Liefold  
Karsten Mehnert

### **Leveldesign:**

Florian Busse  
Tobias Heußner  
Jan Lechner

### **Testing:**

André Arvandi  
Gunter Sachse  
Hannes Becker

### **Musik:**

Claas Oehler

### **Soundeffekte:**

Sylvius Lack

### **Produktion:**

Bernd Beyreuther

### **Engine Technologie:**

Andre "Floh" Weissflog

### **Geschäftsführung:**

André Blechschmidt

## 18.0 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 ntp 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 ntp young entertainment GmbH & Co. KG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

### **4. Haftungsbeschränkung**

Die ntp 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 ntp 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.

© 2009 ntp young entertainment GmbH & Co. KG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

## 19.0 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.

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:



Les catégories de tranche d'âge:



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>