

PC DVD-ROM

Laúra *hobby* *Mistrzynie jazdy konnej*



UBISOFT

OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI (PADACZCE)

PROSIMY PRZECZYTAĆ PONIŻSZE OSTRZEŻENIE PRZED URUCHOMIENIEM NINIEJSZEJ GRY LUB PRZEKAZANIEM JEJ DZIECIOM.

Niektórzy ludzie są skłonni do ulegania atakom padaczki lub utraty przytomności po dłuższym wpatrywaniu się w migoczące światła lub wzory świetlne. U takich osób podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry wideo mogą wystąpić objawy padaczki.

Przypadki takie mogą mieć miejsce, nawet jeśli dana osoba nie chorowała na padaczkę ani nie zdradzała podobnych objawów. Jeśli Ty sam lub ktoś z Twojej rodziny wykazywał kiedykolwiek objawy epilepsji (ataki drgawek, nagłe utraty przytomności) w warunkach migoczącego oświetlenia, przed rozpoczęciem gry poradź się lekarza.

Zalecamy rodzicom obserwację zachowania dzieci podczas gry. Jeśli w trakcie gry stwierdzisz u swojego dziecka lub u siebie występowanie któregoś z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, drgania mięśni lub gałki ocznej, omdlenie, dezorientacja, mimowolne ruchy czy drgawki, **NATYCHMIAST** przerwij zabawę i udaj się do lekarza.

SPIS TREŚCI

WSTĘP	2
STEROWANIE	3
WPROWADZENIE	4
USTAWIENIA GRY	4
EKRANY GRY	6
STEROWANIE BOHATERKĄ	9
RANCZO	10
MUSTANGI	12
OSWAJANIE	13
ZDOBYWANIE ZAUFANIA	14
ZBIERANIE OWOCÓW I ROŚLIN	15
OPIEKA NAD KONIEM	16
ZAWODY I KONKURENCJE	17
ROZRÓD	20
TRYB DODATKOWY	21
WSPARCIE TECHNICZNE	23
GWARANCJA	24

WITAJ W REZERWACIE DZIKA GÓRA!

Nasza dzielna Lily nie miała pojęcia o tym, że spotka Granta, słynnego zaklinacza koni, ani o tym, że będzie miała szansę ocalić stadninę, zdobywając nagrody w licznych zawodach jeździeckich. Nie przypuszczała też, że na jej drodze pojawi się Liam, który pomoże jej ukrócić nieludzkie metody stosowane przez pracowników rodziny Van Guinness – będących najpotężniejszym rywalem w walce o puchar.

Nie wiedziała, że stanie oko w oko z Carlą Van Guinness, która specjalizuje się w brutalnych sposobach szkolenia wierzchowców i z zamiłowaniem korzysta ze szpicruty.

Z biegiem czasu Lily będzie rozwijała swoje wyjątkowe relacje z końmi, co pomoże jej pokonać wiele przeszkód, jakie pojawią się na jej drodze i ostatecznie zatriumfować w starciu z rodziną Van Guinness.

Gdyby tylko wiedziała, co ją czeka, Lily z pewnością poważnie by się zastanowiła nad podjęciem wyzwania... Ale wtedy być może ominęłaby ją największa przygoda jej życia - przygoda, która na zawsze ją odmieni.

WSTĘP

Instalacja

Instalacja gry Laura Hobby: Mistrz jazdy konnej

- Należy włożyć płytę DVD-ROM do napędu.
- Na ekranie pojawi się okno ze spisem dostępnych opcji. Jeśli okno nie wyświetli się samoczynnie, należy wybrać ikonę Mój Komputer, a następnie dwa razy kliknąć na ikonę napędu DVD-ROM.
- W menu należy wybrać opcję Instalacja. Rozpoczęty zostanie proces instalowania gry na komputerze.
- Teraz wystarczy postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Usunięcie gry Laura Hobby: Mistrz jazdy konnej

Aby odinstalować grę, należy w menu Start\Programy\Ubisoft\Phoenix Interactive\ Laura Hobby: Mistrz jazdy konnej wybrać ikonę Odinstalowanie. Szybszą metodą jest wykorzystanie tej samej opcji z menu płyty z grą.

Następnie należy postępować zgodnie ze wskazaniem programu instalacyjnego, który pomoże skutecznie usunąć grę.

STEROWANIE

	Klawisz główny	Klawisz pomocniczy
Menu :		
Wybór	"←", "→" (Klawisze kursora: Lewo/Prawo)	
Potwierdzenie wyboru	Enter	Spacja
Cofnięcie wyboru	Esc	
Na piechotę:		
Bieg	"←", "→", "↑", "↓" (Klawisze kursora)	
Spacer	Wciśnięty Shift podczas poruszania	
Interakcja z otoczeniem	Enter	Spacja
Gwizdnięcie/Dosiadanie konia	Alt	Alt Gr
Wyświetlenie pamiętnika	F1	
Wyświetlenie mapy	F2	M
Informacje o wierzchowcu	I	
Wycentrowanie kamery	Ctrl	5 na klawiaturze numerycznej
Wyświetlenie menu pauzy	P	Esc
Wierzchem:		
Popędzenie	"↑" (Kursor góra)	
Ściągnięcie cugli	"↓" (Kursor dół)	
Osadzenie w miejscu	Shift + "↓" (Kursor dół)	
Zwrot w lewo	"←" (Kursor lewo)	
Zwrot w prawo	"→" (Kursor prawo)	
Zawracanie	"↓" (Kursor dół) po zatrzymaniu	
Skok	Enter	Spacja
Ostroga (przyspieszenie)	Alt	Alt Gr
Zsiadanie	Alt po zatrzymaniu	
Wyświetlenie pamiętnika	F1	
Wyświetlenie mapy	F2	M
Wyświetlenie menu pauzy	P	
Spojrzenie w lewo	A	4 na klawiaturze numerycznej
Spojrzenie w prawo	D	6 na klawiaturze numerycznej

W trakcie gry nie należy korzystać z kombinacji klawiszy Alt + Tab, ani z pozostałych klawiszy systemowych Windows.

WPROWADZENIE

“Musimy ocalić mustangi!”



Z tymi słowy Lily rozpoczyna najbardziej zdumiewającą przygodę swojego życia. Będzie musiała oswoić największe wierzchowce, z jakimi kiedykolwiek miała do czynienia: mustangi z rezerwatu Dzika Góra.

Na szczęście może liczyć na pomoc innych postaci: swojego przyjaciela Liama, jego matki Sary, która jest znanym weterynarzem, oraz Granta, bardzo utalentowanego zaklinacza koni. Jednakże, by ocalić klacze mustangów, będzie musiała poradzić sobie z Carłą Van Guinness - zadeklarowaną wielbicieleką korzystania ze szpicruty!

Czy Lily uda się zwyciężyć w zawodach? I, co najważniejsze, czy uda jej się uratować mustangi?

USTAWIENIA GRY

By rozpocząć zabawę

- Należy włożyć płytę DVD-ROM do napędu.
- Kiedy pojawi się okno menu, należy wybrać opcję Uruchomienie. W celu uruchomienia programu, można także skorzystać z ikony znajdującej się na pulpicie.

Laura hobby
Mistrzynie jazdy konnej

By skonfigurować grę

- Należy włożyć płytę DVD-ROM do napędu.
- W oknie menu należy kliknąć na napis Opcje.
- Można teraz zmienić następujące ustawienia:
 - Proporcje
 - Rozdzielczość
 - Odświeżanie
 - Jakość grafiki
- By zapisać nowe ustawienia, należy wybrać opcję Uruchom grę (co spowoduje uruchomienie programu) albo Zatwierdź (co spowoduje zamknięcie narzędzia konfiguracyjnego bez uruchamiania programu).

Przy pierwszym uruchomieniu gry okno Opcji zostanie otwarte automatycznie. Pozwoli to graczowi najlepiej dostosować ustawienia do możliwości jego komputera (proporcje ekranu, rozdzielczość, częstotliwość odświeżania, jakość grafiki).

Menu główne

Znajdując się w Menu głównym, należy skorzystać z klawiszy kursorów (Lewo/Prawo), by wybrać Nową Przygodę, Wczytanie gry lub Opcje. Wybór zatwierdzony jest poprzez naciśnięcie klawisza Enter lub Spacji.



NOWA PRZYGODA:

Rozpoczęcie nowej gry. Gracz może wybrać wolne miejsce lub zdecydować się na grę bez zapisywania jej stanu.



WCZYTAJ GRĘ:

Wczytanie uprzednio zapisanego stanu gry.



OPCJE:

Ustawienia gry.

ZAPIS STANU ROZGRYWKI

Program automatycznie zapisuje stan gry, więc gracz nie musi sobie zaprztać tym głowy podczas zabawy.

EKRANY GRY

Ekran główny

Informacje prezentowane na głównym ekranie będą się zmieniały w zależności od sytuacji i postępu w grze.

Na piechotę

STRZAŁKA KOMPASU:

Wskazuje kolejny cel



ZALECANE DZIAŁANIE:

Podpowiada, jakie kroki można podjąć w zaistniałej sytuacji

Wierzchem

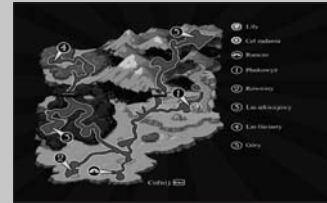
SPIĘCIE OSTROGAMI:

Pozwala zwiększyć tempo biegu wierzchowca



Ekran mapy

Naciśnięcie klawiszy F2 lub M spowoduje wyświetlenie Ekranu mapy. Można z niego skorzystać w celu sprawdzenia swej aktualnej pozycji na terenie rezerwatu oraz aby odszukać miejsce wykonania zadania. Rezerwat podzielony jest na kilka stref bytowych. By ułatwić orientację, każda strefa została oznaczona numerem. Numery te są widoczne na tablicach rozstawionych w rezerwacie. Numer danej strefy będzie migotał, wskazując graczowi drogę do aktualnego celu.



Aktualna pozycja postaci



Położenie celu



Płaskowyż



Równiny



Las sekwojowy



Las liściasty



Góry



Ranczo

Ekran ekwipunku

Znajdując się na ranczo, gracz może w każdej chwili zmienić wyposażenie wierzchowca. Decyzję o zmianie wyposażenia można także podjąć przed zawodami. Na wymienne wyposażenie składają się cztery elementy: wodze, czaprak, siodło oraz ochraniacze. Warto pamiętać, że ochraniacze można zmienić tylko przed zawodami.



Pamiętnik

Podczas jazdy wierzchem gracz może w każdej chwili zajrzeć do pamiętnika bohaterki, naciskając klawisz F1. W pamiętniku można sprawdzić aktualny cel, liczbę zgromadzonych owoców, jak również aktualny poziom umiejętności jeździeckich bohaterki.



Katalog

Z katalogu gracz może korzystać, ilekroć znajduje się na ranczo. Można tu znaleźć informacje dotyczące postępów w grze, przejrzeć zgromadzony dotychczas ekwipunek, sprawdzić, ile udało się wygrać dodatków, oraz ile owoców i roślin udało się zebrać. Są tu także dostępne statystyki dotyczące postępów w grze: liczba oddanych owoców, liczba zakończonych sukcesem oswojeń, poziom zdobytego zaufania, poziom uwagi poświęcanej zwierzętom, zdobyte Złote Puchary oraz czas poświęcony na grę.



8



Katalog

STEROWANIE BOHATERKĄ

Na piechotę

- **Chodzenie i bieganie:** Do przemieszczania się na piechotę służą klawisze kursora. By bieg zamienić na spokojny marsz, należy w trakcie przemieszczania się przytrzymać klawisz Shift.
- **Wsiadanie na konia:** Gdy postać zbliży się do wierzchowca na tyle, by go dotrzeć, na ekranie pojawi się ikona jazdy. Wystarczy wcisnąć klawisz Alt lub Alt Gr, by wdrapać się na siodło.
- **Gwizdanie na konia:** Gdy gracz znajduje się w pewnym oddaleniu od wierzchowca, może nacisnąć klawisz Alt lub Alt Gr, by na niego zagwizdać. Na gwizd zareaguje to zwierzę, na którym gracz ostatnio jechał.
- **Przeglądanie karty informacji o wierzchowcu:** Aby dowiedzieć się czegoś więcej na temat danego konia, należy się do niego zbliżyć. Gdy wierzchowiec zostanie już "namierzony", na ekranie pojawi się opcja oglądania jego parametrów. Teraz wystarczy przytrzymać klawisz I, by przyrzeć się dokładnej charakterystyce zwierzęcia.
- **Centrowanie kamery:** By ustawić kamerę za plecami bohaterki, należy wcisnąć klawisz Ctrl lub 5 na klawiaturze numerycznej.
- **Wyświetlenie mapy:** Ekran mapy wyświetlany jest poprzez naciśnięcie klawisza F2 lub M.
- **Wyświetlenie pamiętnika:** Pamiętnik otwierany jest poprzez naciśnięcie klawisza F1.
- **Zatrzymanie gry:** Menu pauzy przywoływane jest poprzez naciśnięcie klawisza P lub Esc.
- **Interakcja z otoczeniem:** W zależności od sytuacji, naciskając klawisz Enter lub Spację, można wykonywać różne czynności, takie jak:
 - Rozmowa
 - Zbieranie przedmiotów
 - Wyposażenie
 - Sprawdzanie

9

Prowadzenie wierzchowca

- **Jazda wierzchem:** W grze są dostępne trzy rodzaje chodu: Sęp, Kłus i Galop. Wierzchowiec może zostać popędzony przy użyciu klawisza kursora „strzałka w górę”. Im dłużej gracz przytrzyma klawisz, tym bardziej zwierzę będzie się rozpędzało.
- **Zwrot w lewo:** By nakazać zwierzęciu skręt w lewo, należy nacisnąć klawisz kursora „strzałka w lewo”.
- **Zwrot w prawo:** By nakazać zwierzęciu skręt w prawo, należy nacisnąć klawisz kursora „strzałka w prawo”.
- **Wstrzymanie:** Wciskając klawisz kursora „strzałka w dół”, gracz ściąga cugle, zmuszając zwierzę do zwolnienia. By zatrzymać się jak najszybciej, osadzając wierzchowca w miejscu, trzeba przytrzymać klawisz Shift i nacisnąć klawisz kursora „strzałka w dół”.
- **Zawracanie:** By koń zawrócił, trzeba go zatrzymać i wcisnąć klawisz kursora „strzałka w dół”.
- **Zsiadanie:** Zsiadając z konia można w każdym miejscu na terenie rezerwatu. By jeździec mógł zeskoczyć z siodła, wierzchowiec musi się zatrzymać. Po zatrzymaniu wystarczy nacisnąć klawisz Alt lub Alt Gr, by zeskoczyć na ziemię.
- **Spięcie ostrogami:** By posłużyć się ostrogą, należy przytrzymać klawisz Alt lub Alt Gr podczas jazdy galopem. Wskaźnik ostrogi będzie stopniowo malał, im dłużej zwierzę będzie gnało w szalonym pędzie. Poruszając się galopem, można przeskakiwać przez przeszkody.

Wskaźnik ostrogi zacznie się stopniowo podnosić, gdy gracz zwolni klawisz Alt lub Alt Gr.

Warto pamiętać, że koń poruszający się kłusem lub biorący udział w długim wyścigu przełajowym będzie automatycznie przeskakiwał przez przeszkody. Aby koń przeskoczył przeszkodę musi być rozpędzony do galopu.

RANCZO

W obrębie rancza można się poruszać tylko pieszo. Gracz może wybrać, czy chce opuścić ranczo wierzchem czy pieszo, ale warto pamiętać, że koń znacznie ułatwia przemieszczanie się.

Wybieg

Wybieg to ta część stadniny zamieszkiwana przez konie, a jednocześnie miejsce, w którym można się nimi zajmować. Może tu być trzymany zarówno wierzchowiec bohaterki, jak i dzikie konie, które udało jej się oswoić.

Uwaga: Na wybiegu może przebywać tylko jeden dziki koń.

Na ranczo można:

- **Oporządzić konia:** By zająć się koniem lub źrebakiem, należy się do niego zbliżyć i nacisnąć klawisz Enter lub Spację.
- **Dosiąść konia:** Chcąc opuścić ranczo, można dosiąść konia znajdującego się na wybiegu i na jego grzbiecie wyruszyć w różne zakątki rezerwatu. W ten sposób można poruszać się znacznie szybciej niż pieszo. Należy podejść do zwierzęcia, którego chce się dosiąść, a gdy na ekranie pojawi się opcja jazdy, nacisnąć klawisz Alt lub Alt Gr. Na źrebakach nie wolno jeździć!
- **Zajrzeć do karty informacyjnej wierzchowca:** Każdy koń ma swoją kartę. By do niej zajrzeć, należy podejść do wybranego zwierzęcia na wybiegu. Gdy na ekranie pojawi się opcja obejrzenia danych wierzchowca, wystarczy przytrzymać wciśnięty klawisz I, by zajrzeć do karty informacyjnej. Karty informacyjne mustangów można także wyświetlać, znajdując się w ich strefie bytowej w rezerwacie (jest to omówione w rozdziale Mustangi).
- **Zmienić wyposażenie:** Gracz może w każdej chwili zmienić wyposażenie swojego wierzchowca. Wystarczy podejść do siodła leżącego nieopodal stajni i nacisnąć klawisz Enter lub Spację, by dokonać wyboru ekwipunku. Przypominamy, że nie można kulbaczyć źrebiąt!
- **Zajrzeć do katalogu:** Do katalogu można zaglądać zawsze, o ile gracz znajduje się na ranczo. Są tu zgromadzone informacje na temat postępów w grze. By otworzyć katalog, wystarczy nacisnąć klawisz Enter lub Spację.
- **Wziąć udział w zawodach:** Istnieje możliwość powtórzenia zawodów, w których gracz zwyciężył. By to zrobić, wystarczy podejść do tablicy informacyjnej i nacisnąć klawisz Enter lub Spację.
- **Tryb dodatkowy:** Można uzyskać do niego dostęp tylko po wygranej w pierwszej fazie kwalifikacji. Trzeba wtedy stanąć przed tablicą informacyjną, a następnie nacisnąć klawisz Enter lub Spację, co uruchomi tryb dodatkowy.

MUSTANGI

Rezerwat zamieszkiwany jest przez mustangi. Są one podzielone na stada, z których każde zamieszkuje określoną strefę bytową rezerwatu.

Gracz będzie mógł dosiadać mustangów, ale najpierw musi je oswoić. Gdy już uda się zaprzyjaźnić z mustangiem, będzie można do woli na nim jeździć, a nawet przyprowadzać go na ranczo, jeśli będzie wymagał opieki. Z ogierów można nawet korzystać, startując w zawodach.

Karty informacyjne

Każdy mustang ma swoją kartę informacyjną. By ją obejrzeć, należy do niego podejść na tyle blisko, by udało się go "namierzyć". Gdy to się uda, nad jego głową pojawi się migocząca strzałka, a na ekranie - opcja obejrzenia statystyk.

Teraz wystarczy przytrzymać klawisz I, by wyświetlić kartę informacyjną mustanga. Będą w niej dostępne następujące dane:

- imię
- temperament (dla ogierów)
- czystość
- wskaźnik potrzeb (gdy mustang już zostanie oswojony)
- płęć
- ulubiony owoc
- poziom zaufania

Informacje te będą szczególnie istotne podczas opieki, osławiania i zdobywania u zwierzęcia zaufania.



Karta zawiera informacje dotyczące stopnia oswojenia mustanga (o ile nie został jeszcze oswojony).



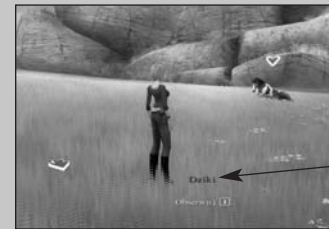
Znajdzie się tu także wskaźnik potrzeb (w przypadku mustanga, który został już oswojony, ale gracz nie pozyskał jeszcze jego zaufania).

Płęć zwierzęcia można odróżniać, kierując się kolorem strzałki migającej nad jego głową: niebieski to ogier, a różowy to klacz.

Przyjaźń

By zaprzyjaźnić się z mustangiem, najpierw trzeba go oswoić i pozyskać zaufanie, troszcząc się o jego potrzeby.

- **Oswajanie:** By oswoić mustanga, należy do niego podejść. Gdy gracz znajdzie się w określonej odległości od zwierzęcia, na ekranie pojawi się opcja osławiania. Teraz wystarczy nacisnąć klawisz Enter lub Spację, by skorzystać z tego trybu.
- **Zaufanie:** By zdobyć zaufanie mustanga, trzeba go najpierw oswoić. Gracz musi zbliżyć się do zwierzęcia, a gdy podejdziesz wystarczająco blisko, na ekranie pojawi się opcja zdobycia zaufania. Teraz wystarczy nacisnąć klawisz Enter lub Spację, by skorzystać z tego trybu.
- **Usposobienie:** Gdy gracz "namierzy" mustanga, u dołu ekranu zostanie przedstawiony stan jego usposobienia. Pozwoli on stwierdzić, czy z mustangiem uda się zaprzyjaźnić, czy też lepiej tego nie próbować. Jeśli usposobienie zwierzęcia określone jest jako: Dziki, oznaczać to może, że koń nie został jeszcze oswojony. Dzięki zwierzęta mają to do siebie, że uciekają, gdy zbliża się do nich człowiek. Jeśli usposobienie oznaczone jest jako: Nieufny, to znaczy, że zwierzę udało się oswoić, ale trzeba jeszcze zdobyć jego zaufanie. Koń nie będzie uciekał, gdy gracz się do niego zbliży. Wreszcie, jeśli usposobienie będzie oznaczone jako: Przyjazny, oznacza to, że gracz zaskarbił sobie zaufanie zwierzęcia, które teraz pozwoli się dosiadać i zaprowadzić na ranczo.



OSWAJANIE

Chcąc oswoić mustanga, trzeba zrozumieć jego zachowanie. Zwierzę może okazywać wiele różnych emocji, w zależności od swego temperamentu. Mustang może być przyjazny, ufny, zaskoczony lub ostrożny – gracz nie będzie tego wiedział, jeśli nie podejdziesz do zwierzęcia.

Każdy mustang ma swój poziom osławiania: Łatwy, Umiarkowany lub Trudny. Ta informacja jest dostępna w karcie informacyjnej zwierzęcia. Zależnie od poziomu trudności, osławienie może nastęrczać większych bądź mniejszych kłopotów.

Proces osławiania składa się z kilku etapów. Na każdym z nich należy z uwagą obserwować sygnały, jakie daje nam zwierzę. Każdy taki sygnał musi spotkać się z właściwą reakcją gracza.

Ruch

Wskazuje, jaki ruch ma wykonać bohaterka, by odpowiednio zareagować na zachowanie zwierzęcia



Wskaźnik stresu

Wskazuje aktualny stopień zestresowania zwierzęcia

Stoper

Wskazuje czas pozostały na wykonanie ruchu

Niekiedy zdarzy się, że podczas osławiania ekran kilkakrotnie zamigocze. Jeśli to nastąpi, należy zastygnąć w bezruchu.

Osławianie zakończy się sukcesem, gdy bohaterce uda się dotknąć zwierzęcia. Koń nie będzie już uciekał, widząc zbliżającego się człowieka. Gracz może teraz zająć się kolejną fazą poskramiania zwierzęcia, czyli zdobywaniem zaufania.

ZDOBYWANIE ZAUFANIA

By zdobyć zaufanie mustanga i co za tym idzie - móc go dosiadać, gracz musi go najpierw oswoić. Następnie trzeba zająć się jego potrzebami. Poziom zaufania mustanga prezentuje odpowiedni wskaźnik. Podnosi się on sukcesywnie wraz z zaspokajaniem potrzeb zwierzęcia. Potrzeby te można realizować w dwojaki sposób: karmiąc zwierzę owocami lub głaszcząc je.

Wskaźnik zaufania

Prezentuje poziom ufności mustanga

Lista potrzeb

Wskazuje, jakie potrzeby zwierzęcia muszą zostać zrealizowane



Każdą potrzebę mustang w określony sposób zasygnalizuje. Zadaniem gracza jest zinterpretować sygnał i zrealizować potrzebę. W pierwszej kolejności należy wybrać rodzaj potrzeby, która zdaniem gracza może zostać zaspokojona. Następnie trzeba wybrać owoc, na który zwierzę ma ochotę, lub odpowiednie miejsce do pogłaskania lub poklepania.

- Karmienie mustanga owocami: By nakarmić zwierzę owocami, trzeba je najpierw zebrać na terenie rezerwatu. Koń może skosztować podarunek lub odrzucić go po obwąchaniu. Aby mieć pewność, że owoc nie zostanie odrzucony, gracz powinien sprawdzić kartę informacyjną wierzchowca – znajdzie tam informacje o owocach, które ten lubi najbardziej. Mając tę wiedzę, można przynieść mustangowi owoc, za którym zwierzę przepada i którego przyjęcia z pewnością nie odmówi.

- Głaskanie mustanga: Gdy już wybrana zostanie część ciała wierzchowca, którą gracz chce pogłaskać, to następnym krokiem jest dokładne odwzorowanie za pomocą myszy, ruchu przedstawionego na ekranie. Jeśli działanie to zostanie wykonane prawidłowo, bohaterka pogłaskacze wierzchowca. Jeśli wybrane działanie zaspokoi potrzebę zwierzęcia, okaże ono radość i ujawni kolejną potrzebę. Jeśli gracz wybierze nieprawidłową czynność, mustang będzie niezadowolony.

Etap zdobywania zaufania zostanie zakończony, gdy wskaźnik zaufania osiągnie maksymalną wartość. Będzie to oznaczało, że gracz zdobył zaufanie zwierzęcia i może już go dosiadać. W przypadku oswojonego konia proces zdobywania zaufania można zawsze rozpocząć od nowa, karmiąc zwierzę owocami i głaszcząc je.

ZBIERANIE OWOCÓW I ROŚLIN

W trakcie gry bohaterka będzie zmuszona zbierać owoce i rośliny na terenie rezerwatu. Gromadzenie roślin związane jest z przebiegiem przygody, więc gracz będzie mógł je gromadzić, wykonując określone zadania. Owoce natomiast można zbierać do woli. Są one niezbędne przy zdobywaniu zaufania zwierzęcia.

- Istnieją cztery rodzaje owoców:

- Owoce leśne
- Owoce z równin
- Owoce z płaskowyżu
- Owoce górskie

Każdy koń ma własne upodobania, które można poznać, sprawdzając kartę informacyjną. Pozyskana w ten sposób wiedza jest potrzebna, by zaskarbić sobie zaufanie wierzchowca. Mustang przyjmie tylko swój ulubiony owoc - ten, który jest wymieniony w karcie informacyjnej.

Owoce można zbierać wyłącznie pieszo. Należy podejść blisko do krzaka lub rośliny, a gdy na ekranie pojawi się ikona zbierania, wystarczy nacisnąć klawisz Enter lub Spację, co spowoduje zerwanie owocu lub rośliny.

OPIEKA NAD KONIEM

UWAGA: Zasady minigry dotyczącej opieki nad zwierzęciem nie mają nic wspólnego z prawdziwym życiem. Chcąc uczynić opiekę nad wierzchowcem jak najzabawniejszą, zdecydowaliśmy się potraktować ją z przymrużeniem oka.

Gracz jest odpowiedzialny za opiekę nad koniem. Zwierzę trzeba szczotkować, myć i dbać o jego kopyta.

Stopień czystości konia, wyświetlany w postaci trzech ikon oporządzania, można sprawdzić w karcie informacyjnej. Każda z ikon odnosi się do innego działania.



Mycie



Szczotkowanie



Czyszczenie kopyt

Kiedy koń będzie wymagał któregoś z trzech rodzajów opieki, odpowiednia ikona zmieni kolor na czerwony. Gdy podjęte zostaną odpowiednie działania, ikona w karcie informacyjnej zmieni kolor na zielony.



Wymagane oporządzenie



Oporządzenie zakończone

By oporządzić konia, należy udać się na wybieg.

Trzeba podejść do konia, którego chce się oporządzić i nacisnąć klawisz Enter lub Spację, by się nim zająć.

Czystość wierzchowca jest bardzo istotna. Dokładnie wyczyszczone zwierzę ma większy wskaźnik użycia ostrogi, w związku z czym może biec szybciej przez dłuższy czas.

Zwierzę z czasem się brudzi, więc istotne jest regularne oporządzanie konia.



Szczotkowanie: Szczotka służy do usuwania z umaszczenia wierzchowca zaschniętego błota i ziemi. Szczotkujemy za pomocą myszy. Aby otrząpać szczotkę, należy przytrzymać lewy przycisk myszy i nią potrząsnąć. W każdej chwili można zmienić oporządzany bok konia, korzystając z klawiszy A i D.



Mycie: Polega na namydleniu sierści i splukaniu jej wodą. Najpierw należy użyć szamponu i namydlić zwierzę, a następnie skorzystać z wody. By jej użyć, wystarczy wybrać szlauch i nacisnąć (oraz przytrzymać) lewy przycisk myszy.



Czyszczenie kopyt: Każde z czterech kopyt musi zostać oczyszczone przy pomocy kopytki. Czyszczenie odbywa się poprzez naciśnięcie i przytrzymanie lewego przycisku myszy. Czyszczenie miejsca, które już nie jest brudne, zrani zwierzę. Za każdym razem, gdy wierzchowiec poczuje ból, poziom jego zdenerwowania wzrośnie. Jeśli wskaźnik stresu dojdzie do maksimum, czyszczenie kopyt zostanie przerwane.



ZAWODY I KONKURENCJE

Częścią gry jest branie udziału w zawodach. By można było w nich wystartować, gracz musi zaprzyjaźnić się z ogierem. Warto pamiętać, że koń będzie efektywniej reagował na ostrogę i ogólnie spisywał się lepiej, jeśli zostanie oporzędzony przed wyjazdem na zawody.

Przyczepa

By pojechać na zawody, trzeba najpierw wprowadzić wierzchowca do przyczepy.



Wskaźnik stresu

Wskaźnik zdenerwowania



By wierzchowiec się ruszył, kursor wskaźnika musi pozostać na zielonym polu. By go tam utrzymać, wystarczy po prostu umiejętnie korzystać z klawiszy kursora (Lewo/Prawo).

Gdy kursor przejdzie w czerwoną strefę, zwierzę się zatrzyma. Jeśli zaś kursor pozostanie w tym miejscu dłużej, koń może się rozziścić i wzrośnie jego poziom stresu. Gdy wskaźnik stresu osiągnie maksymalną wartość, minigra zakończy się porażką.

Rozgrzewka

Przed przystąpieniem do zawodów trzeba rozgrzać konia. To ważna sprawa: dobra rozgrzewka korzystnie wpływa na kondycję zwierzęcia w trakcie konkurencji.

Rozgrzewka składa się z szeregu ćwiczeń, które koń musi wykonać przed upływem określonego czasu. Te czynności to:

- Jazda stępa - Jazda klusem - Jazda galopem - Skoki

Zarówno aktualne ćwiczenie jak i kolejne, które ma zostać wykonane, są przedstawione na ekranie.

Aktualna czynność

Wskaźnik

Następne ćwiczenie



Czas

Liczba ćwiczeń do wykonania



Podczas wykonywania bieżącego ćwiczenia, wskaźnik na ekranie będzie się stopniowo wypełniał. Gdy osiągnie wartość maksymalną, ćwiczenie zostanie zakończone i przyjdzie czas na kolejne. Uwaga - jeśli ćwiczenie nie zostanie wykonane prawidłowo, wskaźnik się zatrzyma, a koń może się zdenerwować.

Liczba ćwiczeń do wykonania przedstawiona jest na ekranie. Rozgrzewka kończy się, gdy wszystkie ćwiczenia zostaną wykonane lub skończy się czas na nią przeznaczony.

Konkurencje jeździeckie

Każde zawody składają się z trzech konkurencji: konkursu skoków, biegu przełajowego i biegu z przeszkodami.

By z powodzeniem ukończyć konkurs skoków oraz bieg przełajowy, trzeba zmieścić się w określonym czasie.

By z powodzeniem ukończyć bieg z przeszkodami, należy zaliczyć wszystkie punkty kontrolne na trasie biegu.

W przypadku zajęcia pierwszego, drugiego bądź trzeciego miejsca, gracz otrzymuje Puchar i nowe wyposażenie dla wierzchowca.

W zależności od końcowej klasyfikacji, bohaterka może zdobyć następujące Puchary:

- **Złoty Puchar:** za pierwsze miejsce
- **Srebrny Puchar:** za drugie miejsce
- **Braźowy Puchar:** za trzecie miejsce

Bohaterka zyskuje także nowe umiejętności, które wpłyną na jakość jej jazdy podczas kolejnych zawodów.

Można powtarzać zawody, w których już brało się udział, w celu zajęcia wyższego miejsca i zdobycia cenniejszego Pucharu. By wczytać powtórkę, należy podejść do tablicy informacyjnej w stadninie (zostało to szczegółowo omówione w rozdziale Ranczo)

Konkurs skoków



skoku. Skok uznawany jest perfekcyjny, jeśli wskaźnik zmieni kolor na zielony. By wykonać skok, wystarczy nacisnąć klawisz Enter lub Spację. Jeśli jednak gracz wyda polecenie skoku, gdy wskaźnik nie będzie w kolorze zielonym, rumak uderzy w przeszkodę, a gracz otrzyma karę kilku sekund do końcowego wyniku. By pokonać przeszkodę, zwierzę musi biec galopem.

Zwycięzcą zostaje zawodnik, który pokona trasę w najkrótszym czasie.



Ta ikona wskazuje metę konkursu skoków

Bieg przełajowy



Przeszkody należy pokonywać w odpowiedniej kolejności. By odnaleźć kolejną przeszkodę, należy kierować się wskazaniem kompasu. Będzie ona oznaczona strzałką. Jeśli rumak biegnie galopem, wtedy automatycznie przeskoczy przez przeszkodę.

Zwycięzcą zostaje zawodnik, który pokona trasę w najkrótszym czasie.

Bieg z przeszkodami



Zadaniem gracza jest pokonanie punktów kontrolnych w odpowiedniej kolejności i w jak najkrótszym czasie. Czas na dotarcie do każdego punktu kontrolnego jest ograniczony. Jeśli gracz nie zdoła się w nim zmieścić - odpada z konkursu.

Zwycięzcą zostaje zawodnik, który pokona wszystkie punkty kontrolne w jak najkrótszym czasie.

ROZRÓD

Na ranczo gracz ma możliwość kontrolowania hodowli rozrodowej. By uzyskać dostęp do hodowli, należy wejść do stajni znajdujących się na ranczo.



Rozród

By zacząć rozród, gracz musi wybrać ogiera i klacz spośród koni znajdujących się pod jego opieką. Widocznym efektem rozrodu będzie pojawienie się źrebięcia splodzonego przez wybrane zwierzęta.



Ogier

Klacz

Do wyboru Ogier/Klacz
Rozpoczęcie rozrodu

Źrebak

Gdy źrebak przyjdzie już na świat, gracz może zacząć się nim zajmować.

Po narodzinach gracz niezwłocznie zobaczy, jak będzie wyglądał źrebak, gdy osiągnie dojrzałość. Można wybrać jego maść i jej odcienie, barwę grzywy i ogona, jak również kolor oczu.



Dorosły koń

Grzywa/Oczy

Grzywa

klawiatury, po czym zatwierdza, naciskając klawisz Enter lub Spację.

Nowo narodzony koń automatycznie przenoszony jest na wybieg dla źrebaków. Na terenie rancza znajduje się tylko jeden taki wybieg, a co za tym idzie, zanim będzie można ponownie przystąpić do rozrodu, trzeba zaczekać, aż źrebię dorośnie.

Kiedy źrebak osiągnie dojrzałość, zostanie automatycznie przeniesiony na wybieg, gdzie znajdują się inne konie.

Źrebię

By zająć się źrebakiem, trzeba odwiedzić go na jego wybiegu, otworzyć kartę informacyjną i przystąpić do koniecznych zabiegów.

Gracz jest odpowiedzialny za kondycję zwierzęcia - musi je szczotkować i myć. Z każdym skutecznie wykonanym działaniem z zakresu opieki, wskaźnik wzrostu zwierzęcia będzie się podnosił. Gdy wskaźnik osiągnie wartość maksymalną, źrebak przeistoczy się w dorosłego konia i automatycznie dołączy do pozostałych wierzchowców na głównym wybiegu.

Informacje na temat aktualnego wieku źrebięcia znajdują się w karcie informacyjnej.



Gdy źrebak dorośnie, gracz może zacząć go dosiadać. Może też startować na nim na zawodach.

TRYB DODATKOWY

Tryb dodatkowy może być rozgrywany przez jednego lub przez dwóch graczy. W trybie tym celem jest uzyskanie jak najwyższego wyniku poprzez zebranie w określonym czasie bonusów rozsypanych po okolicy. Dostęp do tego trybu odblokowywany jest po wygraniu pierwszej fazy kwalifikacyjnej.

Jeśli w trybie dodatkowym bierze udział jeden gracz, jego zadaniem jest prowadzenie wierzchowca i zbieranie bonusów poprzez przejeżdżanie nad nimi.

Jeśli w trybie dodatkowym biorą udział dwaj gracze, muszą ze sobą współpracować, by uzyskać jak najwyższy wynik na zakończenie konkurencji.

Gracz nr 1 może zbierać bonusy, przejeżdżając nad nimi na koniu.

Gracz nr 2 zbiera bonusy, używając myszy.



Bez względu na liczbę graczy, w skład trybu dodatkowego wchodzi osiem konkurencji. Każda z nich rządzi się odrębnymi zasadami, które są przedstawiane przed przystąpieniem do gry. W zależności od konkurencji, bonusy mogą być statyczne bądź ruchome.

Bonusy w grze oznaczane są trzema różnymi kolorami.



Niebieski: Niebieskie bonusy statyczne są warte 150 punktów każdy. Niebieskie bonusy ruchome są warte 300 punktów każdy.



Żółty: Żółte bonusy statyczne warte są 200 punktów każdy. Żółte bonusy ruchome warte są 400 punktów każdy.



Czerwony: Czerwone bonusy statyczne przynoszą 50 punktów straty za każdy. Czerwone bonusy ruchome przynoszą 100 punktów straty za każdy.

WSPARCIE TECHNICZNE

Jeśli podczas gry w produkt Ubisoft wystąpią u Ciebie jakieś problemy, odwiedź stronę www.ubi.com/pl i sprawdź w jaki sposób skontaktować się z naszym działem pomocy technicznej.

Gra PC:

Jeśli natrafisz na problemy przy uruchamianiu gry, skontaktuj się najpierw z naszym działem pomocy technicznej. Pomoc będzie łatwiejsza, jeśli podczas telefonicznego kontaktu z działem pomocy technicznej, będziesz siedzieć przed ekranem komputera.

Jeśli kontaktujesz się z nami przez e-mail, do wiadomości o problemie dołącz plik z informacją o konfiguracji Twojego komputera (dxdiag). Pomoże to w rozwiązaniu problemu.

Jak znaleźć plik dxdiag

Windows XP: Aby uruchomić narzędzie DirectX kliknij w menu Start i wybierz opcję Uruchom... W okienku wpisz dxdiag i naciśnij OK. Potem zapisz informacje o konfiguracji komputera.

Windows Vista: kliknij w menu Start i wpisz dxdiag w okienku wyszukiwania, aby odnaleźć plik.

Wadliwa gra:

Jeśli uważasz, że Twój egzemplarz gry jest wadliwy, skontaktuj się z naszym działem pomocy technicznej przed odesłaniem produktu do sprzedawcy. Niezgodność pomiędzy Twoim systemem operacyjnym i wymaganiami gry może skutkować błędami w czasie grania takimi jak: powrót do pulpitu, zawieszenie, brak płynności lub komunikaty o błędach.

Uszkodzona gra:

Jeśli stwierdzisz, że Twoja gra jest zniszczona w momencie zakupu, wróć do sprzedawcy z dowodem zakupu.

Jeśli dowód zakupu stracił ważność a nie upłynęło jeszcze 90 dni od dnia zakupu, skontaktuj się z naszym działem pomocy technicznej.

Uwaga: nasz dział pomocy technicznej nie udziela wskazówek i porad dotyczących grania.

GWARANCJA

Firma Ubisoft na okres 90 dni od daty zakupu gwarantuje pierwotnemu nabywcy niniejszego oprogramowania, że płyta kompaktowa lub kartridż dołączony do tego produktu będzie wolny od wad i uchybień w jakości wykonania podczas normalnego użytkowania. Najpierw proszę zwrócić wadliwy produkt do punktu zakupu wraz z załączonym dowodem zapłaty. Jeśli z jakiegoś powodu będzie to niemożliwe (a nie upłynęło więcej niż 90 dni od daty zakupu), wadliwe nośniki należy zwrócić do firmy Ubisoft, załączając oryginalne opakowanie, paragon z widoczną datą zakupu oraz opis usterki z podanym miejscem zakupu.

Aktualną listę punktów reklamacyjnych znajdziesz na stronie www.ubi.com/pl. Jeśli do gry w sieci wymagany jest klucz aktywacyjny, nie można go będzie odtworzyć lub zamienić na inny. W gestii pierwotnego nabywcy leży odpowiednie zabezpieczenie takich danych. Firma Ubisoft nie wymienia zagubionych, ukradzionych czy nieprawidłowych kluczy aktywacyjnych.

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 PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online gaming please visit: <http://www.pegionline.eu>

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site: <http://www.pegionline.eu>

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>



UBISOFT

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

300024267