



**PALMARES D'ALEXANDRA LEDERMANN :**

Championne d'Europe 1999 à Hickstead (GB)
Médaille de Bronze en individuel aux Jeux Olympiques d'Atlanta en 1996
Vice-Championne du Monde par Equipe aux Jeux Equestres Mondiaux de Rome




POUR COMMENCER . . . . . 4
Configuration Requise . . . . . 4
Comment installer Alexandra Ledermann Equitation Passion . . . . . 4
COMMENT JOUER AVEC ALEXANDRA LEDERMANN EQUITATION PASSION . . . . 4
Partie à un seul joueur . . . . . 4
Pour déplacer Star (écurie, cour de l'écurie, paddock) . . . . . 5
Espace Sellerie . . . . . 5
Le guide du cheval . . . . . 5
Pour donner à manger à Star . . . . . 6
Pour donner à boire à Star . . . . . 6
Nettoyage de l'écurie . . . . . 6
Pansage . . . . . 7
Pour seller Star . . . . . 7
Compétition à un seul joueur . . . . . 8
Parties multi-joueurs . . . . . 9
Manège d'entraînement . . . . . 9
Mode d'entraînement . . . . . 10
RESULTATS ET CONSEILS . . . . . 10
Dressage . . . . . 10
Cross-Country . . . . . 11
Cross Country - Pénalisations de Temps . . . . . 11
Jumping . . . . . 11
Jumping - Pénalisations de Temps . . . . . 12
Disqualifications . . . . . 12
INDICATEUR D'ÉNERGIE DE STAR . . . . . 12
CONTROLER STAR PENDANT LES COMPETITIONS . . . . . 13
AUTRES TOUCHES IMPORTANTES . . . . . 13
LIVRE ILLUSTRÉ DE STAR . . . . . 13
SAUVEGARDER LES PARTIES . . . . . 14
S'OCCUPER DE STAR . . . . . 14
Santé . . . . . 14
Faim . . . . . 14
Soif . . . . . 14
Pansage . . . . . 15
REINSTALLATION DU JEU . . . . . 15
DEPANNAGE . . . . . 15
PRECAUTIONS D'EMPLOI POUR LE CD-ROM . . . . . 16
UBI SOFT À VOTRE SERVICE et Garanties . . . . . 17



## POUR COMMENCER

### CONFIGURATION REQUISE

Ordinateur: pour utiliser Alexandra Ledermann Equitation Passion vous devez avoir au minimum un PC ou 100% compatible doté d'un processeur Pentium® de 100MHz ou plus. Votre ordinateur doit posséder une mémoire vive de 16 Mo, minimum. Nous recommandons un Pentium® 166 MHz disposant d'une mémoire vive de 32 Mo.

Système d'exploitation: afin de pouvoir utiliser Alexandra Ledermann Equitation Passion sur votre système, vous devez utiliser Windows® 98 ou une version plus récente. L'utilisation de Windows®NT n'est pas possible.

Commandes: un clavier et une souris 100% compatibles Microsoft® sont nécessaires.

Lecteurs: pour l'installation et pour pouvoir jouer, un lecteur de disque dur d'une capacité de 150 Mo ou plus ainsi qu'un lecteur CD-ROM seront nécessaires.

Vidéo: Alexandra Ledermann Equitation Passion requiert SVGA supportant Microsoft DirectDraw® et couleurs 16 bits. Pour pouvoir jouer, vous devez avoir Microsoft DirectX® 6.0 ou une version plus récente. (Une version récente de DirectX® est disponible sur le CD de Riding Star).

Son: Alexandra Ledermann Equitation Passion fonctionnera avec n'importe quelle carte son compatible avec DirectX®.

### COMMENT INSTALLER ALEXANDRA LEDERMANN EQUITATION PASSION

Insérez le CD-ROM dans le lecteur. La fenêtre du menu autorun (exécution automatique) apparaîtra en quelques secondes. Si celle-ci n'apparaît pas, double-cliquez sur l'icône de votre CD-ROM ou bien ouvrez votre CD-ROM (dans le dossier Poste de travail) et double-cliquez sur le programme autorun.exe.

Si vous n'avez pas encore installé le jeu, cliquez sur le bouton INSTALLER LE JEU puis suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.

Pour utiliser le jeu, cliquez sur JOUER UNE PARTIE.

Vous devez avoir la version 6.1 de Direct X ou bien une version plus récente - sinon, cliquez sur le bouton INSTALLER DIRECT X.

### COMMENT JOUER AVEC ALEXANDRA LEDERMANN EQUITATION PASSION

lorsque vous ouvrez Alexandra Ledermann Equitation Passion, vous vous retrouvez dans le "Menu principal".

Partie à un seul joueur

Cliquez sur le bouton “Saison des championnats” pour commencer une partie à un seul joueur. Choisissez "Nouvelle partie" ou “Charger la partie”.



Si vous sélectionnez l'option “Nouvelle partie”, vous vous retrouverez dans la cour de l'écurie. Si vous choisissez “Charger la partie", vous vous retrouverez là où vous avez sauvegardé la partie en dernier.

Pour déplacer Star (écurie, cour de l'écurie, paddock)

Pour faire entrer Star dans l'écurie, la cour, le paddock ou pour l'en faire sortir, il suffit de cliquer sur lui une fois. Une main curseur apparaîtra et vous entendrez la voix de Sarah disant soit "viens donc Star" ou "allez, viens mon grand". Déplacez la main curseur selon la direction dans laquelle vous souhaitez déplacer Star. Par exemple, si vous voulez qu'il entre dans l'écurie, ouvrez la porte de l'écurie à l'aide de la main curseur, cliquez sur l'entrée et Star entrera dans l'écurie.

Espace sellerie



La sellerie est la porte se trouvant sur la droite. A l'intérieur de la sellerie, on trouvera l'équipement de monte de Star, la nourriture, l'équipement de l'écurie et le "Guide du cheval". Pour y pénétrer, cliquez sur la porte avec votre souris. La porte s'ouvrira. Ensuite, cliquez sur l'entrée pour pénétrer dans la sellerie.

Voici les différentes choses que vous pourrez faire dans l'espace sellerie:

- prendre une gamelle du bac pour remplir la mangeoire de Star dans l'écurie
- sélectionner une selle pour seller Star dans la cour de l'écurie
- aller chercher le matériel de pansage de Star se trouvant dans les tiroirs pour pouvoir panser Star dans la cour de l'écurie, à l'extérieur
- chercher le Guide du cheval dans le tiroir en bas à gauche. Il faudra lire ce guide pour vous assurez que vous vous occupez bien de Star
- sélectionner la pelle, le balai, la fourche pour nettoyer l'écurie

Pour choisir une selle, prendre une gamelle, utiliser le matériel de pansage etc., il suffit de cliquer sur l'objet. L'objet apparaîtra alors dans le panneau à droite de votre écran. Une fois dans ce panneau, l'objet restera avec vous jusqu'à ce que vous ayez fini de vous en servir ou jusqu'à ce que vous choisissiez autre chose.

Le guide du cheval

Ce guide contient toutes sortes d'informations concernant les soins qu'il faut apporter à un cheval, l'utilisation du matériel de pansage et les noms de l'équipement. De plus, il contient également des informations sur les concours d'obstacles ainsi que des photos anatomiques de chevaux. Pour visualiser ce guide, cliquez sur les tiroirs de la sellerie et vous passerez à un gros plan des tiroirs. Placez le curseur sur la poignée du tiroir se trouvant en bas à gauche et cliquez. Le tiroir s'ouvrira et le guide apparaîtra. Cliquez sur le guide pour le lire. Pour changer de page, cliquez sur la page de droite ou de gauche pour avancer ou revenir en arrière. Lorsque vous aurez fini de lire, déplacez le curseur vers le bas de l'écran jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche, cliquez et le guide retournera dans le tiroir.



## Pour donner à manger à Star

Pour donner à manger à Star, Sarah doit se rendre à la sellerie. A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur les bacs. Ceci placera la gamelle à ration dans le panneau à droite de l'écran. Sarah peut maintenant entrer dans l'écurie. Cliquez sur la mangeoire avec le bouton gauche de la souris. Un gros plan de la mangeoire vide apparaîtra. Placez le curseur sur la mangeoire vide et celui-ci se transformera en gamelle. Pour remplir la mangeoire, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Pour faire disparaître le gros plan de la mangeoire, déplacez le curseur vers le bas de l'écran jusqu'à ce qu'une flèche apparaisse, puis cliquez.

## Pour donner à boire à Star

C'est dans l'écurie que vous devrez donner à boire et à manger à Star. (Amenez les aliments de la sellerie ou un seau d'eau de l'abreuvoir).

L'eau que l'on donne à Star provient de l'abreuvoir se trouvant dans la cour. A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur l'abreuvoir pour placer des seaux plein d'eau dans le panneau à droite de l'écran. Sarah peut maintenant se rendre à l'écurie. Pour obtenir un gros plan du seau d'eau de Star, cliquez sur les seaux à l'aide du bouton gauche de la souris. Placez le curseur sur le seau vide et le curseur se transformera en seau. Pour remplir le seau, cliquez sur le bouton gauche de la souris. Une fois le seau de Star rempli, déplacez le curseur vers le bas de l'écran jusqu'à ce qu'il se transforme en flèche. Pour quitter le gros plan, cliquez.

Remarque: pour donner à manger et à boire à Star, vous devrez l'emmener dans l'écurie. Lorsque son seau d'eau et sa mangeoire ont été remplis, les indicateurs de faim, de soif et de santé de Star augmenteront avant la prochaine compétition.

## Nettoyage de l'écurie

Pour nettoyer l'écurie, Sarah doit d'abord se rendre à la sellerie. A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur les outils de nettoyage (pelle, balai et fourche). Ceci placera les outils dans le panneau situé à droite de l'écran. Sarah peut maintenant se rendre à l'écurie. Déplacez le curseur le long du sol de l'écurie, celui-ci se transformera en balai et vous indiquera là où il faut nettoyer. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris tout en déplaçant cette dernière, le curseur pelle apparaîtra et vous pourrez alors jeter le foin usé. Une fois le sol nettoyé, cliquez sur le bouton “CONTINUER” sur le panneau de droite de façon à sélectionner le balai. De la même façon, balayez le sol pour pouvoir poser du foin frais. Cliquez à nouveau sur le bouton “CONTINUER” pour sélectionner la fourche. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez le curseur fourche le long du sol pour poser du foin frais. Une fois ces trois opérations terminées, cliquez sur le bouton “CONTINUER” une troisième fois pour faire apparaître une écurie toute propre.

Remarque: vous devez faire sortir Star de l'écurie afin de pouvoir nettoyer cette dernière. Assurez-vous de bien nettoyer l'écurie, autrement la santé et le pansage de Star pourraient en être affectés.



Pansage



Pour garder Star en forme et en bonne santé, ce qui est très important pour la compétition, il faut le panser régulièrement. Le matériel de pansage se trouve dans la sellerie, dans le tiroir en haut à gauche. Pour ouvrir le tiroir, placez le curseur sur la poignée et cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris - le tiroir s'ouvrira. Cliquez sur les brosses et sur le matériel de pansage se trouvant dans le tiroir à l'aide du bouton gauche de la souris. Ceci les placera dans le panneau à droite de l'écran. Fermez le tiroir en plaçant le curseur sur la poignée, puis retournez dans la cour.

Remarque: Star ne peut être pansé que dans la cour de l'écurie. Par conséquent, s'il se trouve dans le paddock ou dans l'écurie, il faudra l'amener dans la cour de l'écurie (voir la section “Pour déplacer Star" pour plus d'informations).

Après avoir amené Star dans la cour, placez le curseur sur ce dernier; le curseur se transformera en brosse. Cliquez sur Star pour commencer le pansage. Star se tiendra alors immobile dans la cour, prêt à être pansé. Cliquez sur le bouton “CONTINUER”, le curseur se transformera automatiquement en brosse dure et un gros plan de Star apparaîtra. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez la brosse sur Star; brossez-le jusqu'à ce qu'il soit propre. Lorsque vous estimez qu'il est propre, cliquez sur le bouton “CONTINUER” dans le panneau à droite de l'écran. L'instrument que vous êtes alors en train d'utiliser se transformera en peigne à crinière pour peigner la crinière de Star. Pour peigner sa crinière, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez le peigne sur la crinière de Star.

Une fois sa crinière peignée, il faudra peigner sa queue et peindre ses sabots en noir. Afin de sélectionner le matériel nécessaire, cliquez à nouveau sur le bouton “CONTINUER”. Pour utiliser ce matériel, il suffit de maintenir enfoncé le bouton gauche de la souris et de placer l'icône du peigne/pinceau sur les endroits que vous souhaitez nettoyer. Une fois le pansage terminé, cliquez sur le bouton “CONTINUER” à l'aide du bouton gauche de la souris et vous verrez apparaître dans la cour de l'écurie un Star resplendissant.

Remarque: un pansage consciencieux est indispensable pour obtenir de bons résultats aux compétitions et maintenir Star en bonne santé.

Pour seller Star

Avant de pouvoir monter, vous devrez seller et brider Star. La selle se trouve dans la sellerie. A l'aide du bouton gauche de la souris, cliquez sur la selle pour la placer dans le panneau de droite. Star devra être dans la cour pour que vous puissiez le seller. Une fois dans la cour, placez le curseur sur Star. Le curseur se transformera automatiquement en selle. Cliquez sur Star pour le seller et le brider.

Pour lui enlever sa selle, après la compétition ou si vous ne souhaitez pas monter, cliquez sur Star. La selle sera enlevée et remise dans la sellerie.



Compétition à un seul joueur

L'objectif de la compétition à un seul joueur est de faire de vous et de Star des champions. Pour ce faire, il faudra participer à une série de 10 compétitions individuelles (certaines de ces compétitions se dérouleront en un seul jour et d'autres en trois jours). Si vous obtenez de bons résultats à chaque compétition, Star et vous gagnerez des points comptant pour le prix de "la saison des championnats". Avec un petit peu de chance et beaucoup d'adresse, peut-être deviendrez-vous champions. La concurrence est féroce; vous devrez en effet vous mesurer à de nombreux autres cavaliers très compétents.

Remarque: si vous souhaitez ne jouer qu'une partie à un seul joueur ou ne participer qu'à une seule épreuve, sélectionnez l'option "un joueur" dans la partie multi-joueurs.

Remarque: avant de pouvoir accéder à l'option “CONCOURIR”, il faudra aller chercher la selle de Star dans la sellerie puis le seller dans la cour.

Une fois que vous aurez terminé de préparer Star pour la compétition, le bouton "CONCOURIR" à droite de l'écran s'allumera. Utilisez le bouton gauche de votre souris pour le sélectionner. Vous vous retrouverez alors au centre équestre où vous verrez l'affichage des points du championnat. Après avoir vu le classement des différents cavaliers, appuyez sur “CONTINUER”; Star se tiendra maintenant devant le centre équestre. Star et vous-même allez maintenant participer aux trois épreuves équestres suivantes:

- Dressage
- Cross-country
- Jumping

La première épreuve est le dressage. Déplacez votre curseur en direction du coin inférieur droit de l'écran, sur le manège de dressage, jusqu'à ce que l'image d'un cheval et le mot “dressage” apparaissent. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour vous rendre sur le manège de dressage ou bien appuyez sur “ENTREE” sur le clavier.

A la fin de chaque épreuve, vous verrez le résultat obtenu pour cette même épreuve. Appuyez sur “CONTINUER” lorsque vous aurez terminé de voir les résultats. Entre chaque épreuve, vous verrez également les résultats de tous les autres participants ainsi que la place que vous occupez parmi eux. Appuyez sur “CONTINUER” pour faire disparaître les résultats. Vous vous retrouverez de nouveau au centre équestre où vous choisirez alors le cross-country suivi du jumping pour continuer la compétition. Pour choisir les parcours de cross-country et de jumping, déplacez votre souris vers la gauche et la droite de l'écran jusqu'à ce que le curseur se transforme en un icône de cheval. Ensuite, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris ou appuyez tout simplement sur “ENTREE". Si vous avez obtenu de bons résultats, il vous sera remis un flot à la fin de la compétition. Vous verrez à nouveau l'écran des points du championnat, ceci vous permettra de voir la place que vous occupez.

A la fin de chaque compétition, Star et vous-même retournerez dans la cour de l'écurie. Après sa grande journée, Star sera fatigué. Il faudra lui donner à manger, à boire et bien le soigner avant de l'emmener dans l'écurie ou dans le paddock, là où il reprendra des forces pour la prochaine grande compétition! Une fois que tous les soins nécessaires



auront été donnés à Star et que vous l'aurez emmené à l'écurie ou dans le paddock, le bouton “CONTINUER” dans le panneau à droite de l'écran s'allumera. Utilisez le bouton gauche de votre souris pour le sélectionner. Le bouton “CONTINUER” terminera la compétition de cette journée et vous fera avancer dans le temps jusqu'à la compétition suivante, donnant ainsi à Star un repos bien mérité. Le matin de l'épreuve suivante, vous pourrez aller chercher Star à l'écurie ou dans le paddock (là où vous l'avez laissé) et le préparer de nouveau pour la compétition. Une fois sa préparation terminée, (c-à-d, pansage, alimentation, etc.) et sa selle mise en place, le bouton “CONCOURIR", à droite de l'écran, s'allumera. Utilisez le bouton gauche de votre souris pour le sélectionner. Vous vous retrouverez alors au centre équestre pour une autre journée de compétition.

La partie à un seul joueur se terminera une fois que vous aurez participé aux 10 compétitions. Avec beaucoup d'effort et un peu de chance, Star et vous deviendrez des champions!

## Parties multi-joueurs

Dans le menu principal, cliquez sur l'option “épreuve multi-joueurs” pour commencer une partie multi-joueurs. Vous verrez alors un menu qui vous donnera la possibilité de sélectionner des épreuves individuelles, le dressage, le cross-country, le jumping ou de participer aux trois en même temps. Sélectionnez une option en cliquant sur le bouton de votre choix. Cliquez sur le bouton gauche de votre souris pour choisir l'une des 10 épreuves (1 est la plus facile et 10 la plus difficile). Maintenant, choisissez le nombre de joueurs. Chaque joueur peut taper son nom ainsi que le nom de son cheval dans l'espace prévu à cet effet sur l'écran (jusqu'à 18 caractères par nom). Ces noms resteront dans la mémoire jusqu'à ce que vous remettiez en route votre ordinateur.

Chaque joueur peut maintenant sélectionner son cheval parmi huit différentes couleurs et commencer à concourir.

Chaque joueur participe à tour de rôle et les résultats sont affichés à la fin de chaque épreuve, une fois que tous les joueurs ont terminé. Appuyez sur “CONTINUER” pour passer à l'écran des résultats des différents joueurs.

Remarque: Si vous souhaitez ne jouer qu'une partie à un seul joueur, il faudra sélectionner l'option "un joueur" dans la partie multi-joueurs.

## Manège d'entraînement

Dans le menu principal, vous pouvez choisir de monter dans le manège d'entraînement. Cliquez sur l'option "entraînement" pour vous rendre sur le manège. Là, vous verrez une série d'obstacles placés autour des bords du manège avec quelques petits "chapeaux" et un espace libre où vous pourrez vous entraîner à monter. Si les compétitions sont trop difficiles pour vous, venez donc ici pour perfectionner vos aptitudes de contrôle.

Pour quitter le manège d'entraînement, appuyez sur la touche “Q” pour sortir et retourner au menu principal.



Mode d'entraînement

Si vous souhaitez vous entraîner pour une épreuve déterminée sans la peur d'être disqualifié (sauf si vous sortez des limites), sélectionnez un joueur dans le mode de la partie multi-joueurs. Le mode "entraînement" vous permettra de faire des "erreurs de parcours" en dressage, de faire plusieurs chutes et d'essuyer plusieurs refus en cross-country et en jumping sans être disqualifié.

## RESULTATS ET CONSEILS



Dressage

Le dressage est une discipline équestre précise qui requiert beaucoup d'adresse et de concentration aussi bien de la part du cavalier que du cheval. Dans la section dressage, vous serez noté sur:

- votre aptitude à rester le plus près possible des pointillés violets se trouvant sur le manège de dressage (vous n'êtes pas noté pour votre précision dans la région bleue)
- votre aptitude à rester près du marquage (dans les pointillés bleus) lorsque vous changez de train
- la précision avec laquelle vous jugez votre vitesse autour du manège
- le pansage et l'état de santé de Star

Au cours de l'épreuve de dressage, une note sur 10 sera attribuée pour chaque figure. A la fin, tous les points seront additionnés, y compris les points relatifs à l'apparence de votre cheval et à son allure générale. Ces points seront ensuite déduits du plus grand nombre de points disponibles. Tous les points associés aux erreurs seront maintenant additionnés; ceci donnera un résultat final en "points de pénalisation". Plus le résultat est faible, meilleur sera votre score.

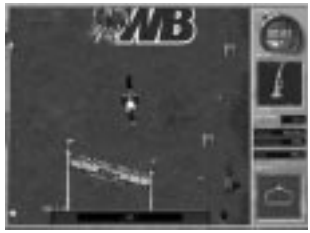
Conseils

- Pour éviter d'être pénalisé et de recevoir les messages "erreur de parcours", ne changez la vitesse de Star que lorsque le cavalier se trouve dans la "zone en pointillés bleus".
- Pour éviter de perdre des points, restez le plus près possible des pointillés violets. Gardez un oeil sur le coin inférieur droit de l'écran pour voir quelle sera la "figure suivante" et écoutez le commentateur pour obtenir des tuyaux. Passez à la figure suivante tout en restant le plus près possible du marquage.
- Si vous vous éloignez trop du parcours ou si vous ratez une figure, les pointillés violets et l'épreuvene ne pourront continuer que si vous retournez sur vos pas et suiviez les pointillés.
- Si vous ratez un changement de train (ex., passage du trot au petit galop), la vitesse de Star changera automatiquement lorsque vous pénétrerez à nouveau dans les pointillés violets; cependant, aucun point ne vous sera attribué.

Remarque: Star ne peut pas galoper pendant le dressage



## Cross-Country



Le cross-country est une épreuve physique difficile aussi bien pour le cheval que pour le cavalier. Star et vous-même serez poussés à bout tandis que vous vous efforcerez de terminer les parcours dans les meilleurs temps. Le résultat du cross-country est obtenu en combinant le temps que vous avez mis pour terminer le parcours et le nombre de refus/chutes. Tous les obstacles doivent être sautés avec le drapeau rouge sur la droite et le blanc sur la gauche. Lors du parcours, gardez les pointillés bleus sur votre droite et les jaunes sur votre gauche. Voici comment sont calculés les résultats:

- 120 points de pénalisation pour chaque chute (si vous tombez deux fois, vous serez disqualifié)
- le premier refus devant un obstacle vous vaudra 40 points de pénalisation et le refus suivant devant le même obstacle vous vaudra 80 points de pénalisation.
- Si vous essuyez trois refus devant le même obstacle, vous serez disqualifié; si vous essuyez un total de 5 refus, vous serez également éliminé.

## Cross Country - Pénalisations de temps

Le “temps optimum” est affiché dans le panneau de droite de l'écran lorsque vous arrivez au parcours. Le temps optimum est le temps que l'on estime suffisant pour permettre à Star de faire le tour du parcours sans refus. Vous serez pénalisé d'1 point pour chaque seconde excédant le temps optimum. La limite de temps pour chaque parcours correspond à deux fois le temps optimum.

## Conseils

Pour éviter d'être disqualifié, restez toujours dans les limites des drapeaux bleus et des drapeaux jaunes. Un avertissement sonore retentira si vous êtes trop près des limites du parcours. Gardez un oeil sur l'obstacle suivant (en bas à droite de l'écran) pour vous assurer que vous vous approchez ou que vous avez bien terminé de sauter l'obstacle en cours.

Tous les obstacles doivent être sautés dans le bon ordre. Si vous ratez un obstacle, il faudra retourner en arrière et le sauter afin de continuer le parcours correctement. (Dans Alexandra Ledermann Equitation Passion, la santé de Star sera affectée si vous heurtez les obstacles et si vous utilisez trop son énergie. Essayez d'éviter ceci dans la mesure où Star aura alors moins d'énergie pour le jumping.) Afin d'éviter les pénalisations excessives, essayez de monter doucement et d'éviter les refus et les chutes. Il vaut mieux avoir quelques pénalisations de temps que d'être disqualifié pour chutes et refus excessifs.

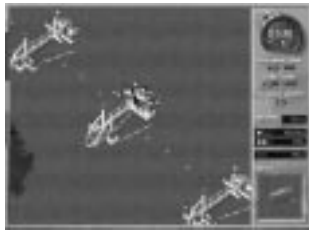
## Jumping

Le jumping requiert beaucoup d'adresse mais c'est aussi une épreuve très stimulante. Cet exercice a pour but de terminer le parcours le plus rapidement possible sans faire tomber trop de barres. Les points sont calculés de la façon suivante:



- 5 points de pénalisation pour chaque barre que vous faites tomber
- 30 points de pénalisation pour la première chute, deux chutes et vous êtes disqualifié
- 10 points de pénalisation pour le premier refus, 20 points pour le second refus, trois refus et vous êtes éliminé

### Jumping - Pénalisations de temps



Le “temps optimum” est affiché dans le panneau de droite de l'écran lorsque vous arrivez au parcours. Le temps optimum est le temps que l'on estime suffisant pour permettre à Star de faire le tour du parcours sans refus. Vous serez pénalisé d'1 point pour chaque seconde excédant le temps optimum. La limite de temps pour chaque parcours correspond à deux fois le temps optimum.

### Conseils

Pour éviter de rater les obstacles ou de sortir du parcours, suivez les pointillés de la même couleur entre chaque obstacle. Gardez un oeil sur l'obstacle suivant (en bas à droite de l'écran) pour vous assurer que vous vous approchez ou que vous avez bien terminé de sauter l'obstacle en cours. Tous les obstacles doivent être sautés dans le bon ordre. Si vous ratez un obstacle, il faudra retourner en arrière et le sauter afin de continuer le parcours correctement. Afin d'éviter les pénalisations excessives, essayez de monter doucement et d'éviter les refus et les chutes. Il vaut mieux avoir quelques pénalisations de temps que d'être disqualifié pour chutes et refus excessifs.

### Disqualifications

Sortir des limites vous vaudra une disqualification LORS DE N'IMPORTE QUELLE épreuve. Si vous excédez la limite de temps du parcours, vous serez disqualifié aussi bien lors du cross-country que du jumping. La limite de temps est affichée à droite de l'écran pour chaque parcours.

Si vous êtes disqualifié d'une épreuve, vous pouvez quand même continuer mais le nombre maximum de points pour cette même épreuve sera ajouté à votre résultat. (Ceci n'existe pas dans les vraies épreuves équestres; cette option a été introduite de façon à ce que vous puissiez continuer à concourir même en cas de disqualification lors du dressage).

## INDICATEUR D'ÉNERGIE DE STAR

Lors du cross-country et du jumping, le niveau d'énergie de Star sera affiché à gauche de l'écran. (Dans Alexandra Ledermann Equitation Passion, ce niveau d'énergie variera selon le nombre de points santé qu'il aura avant de commencer l'épreuve).

Les différentes couleurs indiquent le niveau d'énergie disponible pour le galop, le petit galop et le trot. C'est le galop qui requiert le plus d'énergie et Star ne peut galoper que lorsque son niveau d'énergie se trouve dans la zone verte. Le petit galop est également fatigant mais pas autant que le galop. Star peut aller au petit galop jusqu'à ce que son niveau d'énergie tombe dans la zone rouge.



Le trot, le pas et l'immobilité aideront les niveaux d'énergie de Star à augmenter. Pour récupérer de l'énergie, l'immobilité est la meilleure solution, suivie du pas et du trot.

**CONTROLER STAR PENDANT LES COMPETITIONS**

Vitesse de Star
Arrêt
Pas (le plus lent)
Trot
Petit galop
Galop (le plus rapide)

Les touches de contrôle sont les suivantes:

Flèche haut - augmente la vitesse de Star
Flèche bas - réduit la vitesse de Star
Flèche gauche - déplace Star vers la gauche
Flèche droite - déplace Star vers la droite
Barre d'espacement - fait sauter Star (aussi utilisée pour saluer les membres du jury lors du dressage)

Au début d'une épreuve, Star se tiendra immobile. Appuyez une fois sur la “flèche haut” pour que Star commence à marcher au pas. Appuyez à nouveau sur la “flèche haut” pour faire passer Star du pas au trot. Une fois de plus, appuyez sur la “flèche haut” pour faire passer Star au petit galop. Pour terminer, encore une fois, appuyez sur la "flèche haut" pour faire passer Star au galop.

Pour faire ralentir Star, servez-vous de la "flèche bas" de la même façon. Par exemple, pour passer d'un galop à un trot, appuyez deux fois sur la "flèche bas".

Remarque: tout comme dans la réalité, il faudra attendre quelques instants pour que Star change de vitesse.

**AUTRES TOUCHES IMPORTANTES**

| | |
|---|---|
| Q | pour quitter une épreuve à tout moment (vous serez disqualifié de cette épreuve) |
| P | pour mettre en pause/reprendrela partie lors d'une épreuve |
| F5 | instantané de l'écran pour le dossier Pictures (photos) |
| F9 | pour baisser le volume de la musique |
| F10 | pour augmenter le volume de la musique |
| F11 | pour baisser le volume des effets sonores |
| F12 | pour augmenter le volume des effets sonores |
| Echap | pour faire apparaître le menu “sauvegarder la partie/quitter" |

**LIVRE ILLUSTRÉ DE STAR**

En appuyant sur la touche “F5” à n'importe quel moment de la partie, vous pourrez prendre des instantanés de l'écran de façon à pouvoir les visualiser ou les imprimer plus tard. Pour imprimer les photos, il faut aller au dossier “Pictures” (photos) dans le dossier



“Alexandra Ledermann Equitation Passion” (qui se trouvera le plus vraisemblablement sur c:\Program Files\Riding Star\Pictures ou bien là où le jeu a été installé).

**SAUVEGARDER LES PARTIES**

Les parties peuvent être sauvegardées à tout moment (sauf lorsque vous êtes en pleine épreuve) en appuyant sur la touche "ECHAP” ou en cliquant sur le bouton "MENU" (en haut à droite de l'écran ou en bas à gauche de l'écran). Il est possible de sauvegarder un maximum de 8 parties.

Une partie sauvegardée peut être chargée en sélectionnant l'option "Charger la partie" dans le menu, après avoir sélectionné l'option Alexandra Ledermann Equitation Passion.

**S'OCCUPER DE STAR**

Il faut bien s'occuper de Star de façon à s'assurer que sa performance sera la meilleure possible lors des compétitions. Le bien-être de Star repose sur quatre éléments principaux:

- Santé
- Faim
- Soif
- Pansage

En regardant le panneau situé à droite de l'écran, il est possible de voir comment Star se sent à tout moment de la partie.

Santé

L'indicateur santé est une mesure générale qui vous indique comment Star se sent. Il tient compte des facteurs suivants: faim, soif, pansage et soins pendant la compétition. Si vous poussez Star trop loin lors d'une compétition, vous endommagerez sa santé. Pendant la partie, la santé de Star change sans cesse. Laissez-le se reposer et occupez-vous bien de lui: sa santé s'améliorera petit à petit.

Faim

Grâce à l'indicateur faim, vous saurez quand il faut donner à manger à Star. Si vous laissez Star avoir trop faim, vous endommagerez sa santé. Il est important de lui donner à manger régulièrement pour que ses niveaux d'énergie restent élevés pour les compétitions. S'il a faim, il faudra aller lui chercher à manger dans les bacs se trouvant dans la sellerie.

Soif

Grâce à l'indicateur soif, vous saurez quand il faut donner à boire à Star. Si vous laissez Star avoir trop soif, sa santé en sera affectée. Il est important de lui donner à boire régulièrement pour que ses niveaux d'énergie restent élevés pour les compétitions. S'il a soif, remplissez son seau d'eau dans l'écurie.



Pansage

L'indicateur pansage vous indique l'état de propreté de Star. Il est important que Star soit bien pansé pour obtenir des notes élevées lors d'une compétition. Lorsque le niveau de l'indicateur du pansage de Star est faible, nettoyez l'écurie ou bien donnez à Star un bon coup de brosse.

Remarque: lorsque Star reste dans le paddock, il peut accéder aux aliments et à l'eau tout en ayant la possibilité de se détendre. De cette façon, sa santé s'améliorera très vite. Cependant, si vous décidez de le laisser souvent dans le paddock, il faudra le panser plus souvent. Si vous choisissez de garder Star à l'écurie, il faudra lui apporter à manger et à boire. Là, sa santé prendra plus longtemps à s'améliorer car il lui sera plus difficile de se détendre. Toutefois, il se salira beaucoup moins et n'aura donc pas besoin d'être pansé aussi souvent. Essayez de trouver un juste équilibre entre les deux, c-à-d garder Star à l'écurie et le laisser se détendre dans le paddock.

**REINSTALLATION DU JEU**

Pour réinstaller le jeu, il faudra d'abord désinstaller la version actuelle. Pour ce faire, cliquez sur "paramètres" dans le menu Démarrer, ouvrez le "Panneau de configuration" puis cliquez sur l'icône "ajout/suppression de programmes". Sélectionnez Alexandra Ledermann Equitation Passion dans la liste et cliquez sur ajout/auppression. Lors de l'installation d'une résolution différente du jeu, il faudra désinstaller la version existante comme indiqué ci-dessus.

## DEPANNAGE

- Le cd d'Alexandra Ledermann doit être dans le lecteur pendant toute la durée du jeu.

- Après avoir appuyé sur “F5”, toute photo sauvegardée dans le dossier Pictures sera écrasée à chaque fois qu'une nouvelle partie commence. Si vous voulez gardez vos photos, il faudra les mettre dans un autre dossier.



## PRECAUTIONS D'EMPLOI POUR LE CD-ROM

1) A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous uti-lisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineu-ses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particu-lièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

2) Ne pas endommager/salir le cd-rom; veillez à ne pas le rayer.

3) Ne pas écrire et ne pas coller d'étiquettes sur le cd-rom.

4) Lors du rangement, remettre le cd-rom dans son boîtier d'origine et le tenir à l'écart desendroits très chauds ou très humides.

5) Pour nettoyer le cd-rom, utiliser un chiffon doux tel qu'un chiffon à lunettes et essuyer douce-ment. Ne pas utiliser de diluants, de benzine ni d'autres produits à base de pétrole.

6) Ce cd-rom se destine exclusivement à une utilisation pour logiciel. Ne pas essayer de l'utilis-er sur un lecteur cd audio traditionnel dans la mesure où ceci risquerait d'endommager lesenceintes et les écouteurs.

7) Veuillez lire tous les documents README.TXT se trouvant sur le cd-rom. Ces documents con-tiennent des informations importantes.

**© Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Ubisoft Entertainment SA.**

(c) 2005 IR Gurus interactive Pty Ltd. All Rights Reserved.

Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from IR Gurus Interactive Pty Ltd. “Riding Star” and “Equestriad” are a trademark of IR Gurus Interactive Pty Ltd and are used under license.



## *Ubisoft à votre service…*

### *SUPPORT TECHNIQUE*

***Site Internet***
***http://supportfr.ubi.com***

- **Guide de dépannage :** « Avant toutes choses » pour les problèmes généraux
- **FAQ** (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers
- **Posez vos questions** à nos techniciens
- **Messagerie technique personnelle**
- **Les dernières mises à jour** (Patches) à votre disposition

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

### *ASTUCES, SOLUCES*

***Téléphone :*** **0.892.70.50.30** (0,34€/mn)

- Toutes les **Astuces** et les **Soluces complètes** de nos jeux
- **Serveur vocal** 24h/24 7j/7
- Parlez **en direct** avec **nos spécialistes** du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00

***Site Internet : http://support.ubi.fr***

- Consultez nos aides de jeux sur les nouveautés et les grands classiques
- Contactez nos spécialistes jeux par e-mail

## Garanties

Ubisoft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.
Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.
Passé ce délai de cent quatre-vingts (180) jours Ubisoft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15,24 € par produit.

Pour que le produit défectueux puisse être échangé, contactez notre support technique (reportez-vous à la rubrique « *Ubisoft à votre service* » de ce manuel pour nos coordonnées) qui vous donnera un numéro de retour. Envoyez ensuite votre logiciel dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de cent quatre-vingts (180) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 15,24 € par produit libellé à l'ordre d'Ubisoft.
Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante : Support Technique Ubisoft, TSA 90001, 13859 Aix en Provence Cedex 3