1. Avertissement

L'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consultez un médecin.

Précautions à prendre pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
Utilisez de préférence des écrans de petites tailles.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Jouez dans une pièce bien éclairée.
Faites une pause de 10 minutes toutes les heures de jeu.

2. Installation du jeu et lancement

a. Installation

Configuration matérielle

Pour jouer à Horse Racing Manager, vous devez posséder au minimum :

- un processeur 300 Mhz,
- 64 Mo de mémoire vive,
- une carte graphique 3D 8 Mo compatible DirectX,
- un lecteur CD Rom,
- DirectX 8.0

Nous vous recommandons toutefois la configuration suivante pour un confort de jeu maximal :

- processeur 600 Mhz,
- carte graphique 16 Mo compatible DirectX.

Système d'exploitation

Le jeu est compatible avec Windows 95 (winsock 2.0 installé), 98, 2000, ME ou XP.

Musique

Horse Racing Manager est équipé d'un lecteur interne MP3. Vous pouvez à tout moment lancer, arrêter la lecture ou passer au morceau suivant. Vous pouvez écouter vos propres MP3 en les copiant dans le répertoire MP3 du jeu, sur votre disque dur.

Multi joueurs

Il est possible de jouer en multi joueurs via un réseau local (LAN). Si vous avez une connexion Internet, le programme Gamespy, qui se trouve sur le CD du jeu, vous permet de créer ou rejoindre une partie Internet de Horse Racing Manager.

Installation

Pour installer le jeu, insérez le CD de Horse Racing Manager dans votre lecteur de CD-ROM.
L'installation automatique du jeu sera alors lancée si la notification d'insertion automatique est activée.
Dans le cas contraire, lancez le programme setup.exe présent à la racine du CD.

Recommandations

Veillez à fermer toutes les applications ouvertes sur votre ordinateur pour jouer à Horse Racing Manager, afin que le jeu puisse bénéficier de toute la puissance de votre ordinateur.

Si l'affichage est lent, allez dans les options pour réduire les paramètres graphiques comme la qualité d'affichage ou la résolution du jeu.
Si l'affichage est erroné, essayez d'installer des pilotes plus récents pour votre carte vidéo. Essayez également de lancer le jeu par l'icône « DirectX 7 / Horse Racing Manager ».

Certaines configurations ayant un pare-feu (« firewall ») activé peuvent souffrir d'un blocage d'écran.
Pour résoudre ce problème, désactivez le pare-feu pendant vos parties de Horse Racing Manager.

b. Lancement du jeu

Pour lancer le jeu, faîtes un double-clic sur le fichier "Horse Racing Manager" à partir de votre bureau ou du menu démarrer.
Au premier lancement du jeu, un écran de configuration apparaît. Ajustez les paramètres qui correspondent à votre ordinateur (modem, pilote vidéo/son) et choisissez la langue du jeu et la résolution.
Cliquez sur OK ; le jeu se lance ensuite.

3. Introduction

Imaginez-vous propriétaire, entraîneur, éleveur, parieur ou jockey dans les plus hautes sphères des courses hippiques. Vous allez pouvoir occuper toutes ces fonctions dans une même partie ou vous focaliser sur une activité en particulier.

Chaque activité demandera un certain savoir-faire que vous pourrez acquérir lors de vos diverses parties. La fonction de propriétaire vous demandera de veiller à l'équilibre de vos finances, ainsi qu'à l'optimisation du temps de travail de votre personnel, mais aussi du vôtre. Comme entraîneur il vous faudra préparer vos chevaux en tenant compte des objectifs que vous vous êtes fixés pour la saison en fonction des caractéristiques du cheval et de vos impératifs financiers. Votre but principal comme entraîneur sera de les faire progresser dans l'ensemble de leurs caractéristiques pour qu'ils puissent atteindre le maximum de leurs possibilités. La fonction d'éleveur vous permettra de chercher et peut être de trouver les couples parfaits pour la reproduction. Vous aurez également en charge de faire le suivi hebdomadaire de chacun de vos chevaux. En tant que parieur vous pourrez voir les plus grands hippodromes et suivre en direct les plus grandes courses. Il vous faudra parier au plus juste pour augmenter votre capital de départ et éviter la banqueroute. La fonction de jockey vous donnera l'occasion de prouver vos talents de compétiteurs et de stratège en temps réel. Tenez compte de votre cheval, des concurrents, de l'hippodrome, des conditions climatiques pour avoir une chance de gagner.

Devenez un expert en solo pour ensuite venir affronter les autres joueurs en LAN ou sur Internet soit en mode course soit en mode paris.

a. Buts du jeu

Les buts sont aussi nombreux que les façons d'appréhender le jeu. Par exemple, devenir la meilleure écurie en terme de gains ou de renom. Mais aussi obtenir le cheval proche de la perfection…ou tout simplement jouer pour le plaisir d'évoluer au fur et à mesure des années.

Il n'en reste pas moins que nous vous avons fixé quelques objectifs précis à atteindre en mode écurie. Si vous les complétez, vous aurez alors la possibilité de jouer avec de nouveaux chevaux et de nouveaux jockeys en mode multi joueurs.

b. Nouvelle partie

Quand vous aurez cliqué sur NOUVELLE PARTIE vous devrez choisir le mode de jeu et éventuellement sa difficulté.

Sélectionnez le mode un joueur (choix par défaut).
Vous pouvez choisir le mode un joueur de votre choix : commencer une partie ECURIE, COURSE ou PARIS.
Sélectionnez la difficulté en fonction de votre niveau de jeu. Si vous débutez, n'hésitez pas à faire quelques parties en mode facile pour découvrire le jeu et l'ensemble de ses possibilités. Vous aurez plus de facilités pour atteindre vos objectifs. En contre partie vous ne pourrez pas débloquer de nouveaux éléments pour le mode multi joueurs.
Le mode normal vous propose des challenges qui, lorsqu'ils sont atteints, débloquent de nouveaux jockeys pour le mode multi joueurs.
Le mode difficile vous propose des challenges qui, lorsqu'ils sont atteints, débloquent de nouveaux chevaux pour le mode multi joueurs.

c. Charger / Effacer une partie

Pour charger.

Sélectionnez la partie que vous voulez charger, puis cliquez sur CHARGER.
Pour chaque partie sélectionnée, vous pouvez observer sur la droite les informations liées à votre choix.

Pour supprimer.

Sélectionnez la partie que vous voulez effacer, puis cliquez sur EFFACER.
Pour chaque partie sélectionnée, vous pouvez observer sur la droite les informations liées à votre choix.
Attention une partie supprimée sera irrémédiablement détruite.

d. Options

Réglez le volume du son du jeu à l'aide du slider.

Les options de graphismes.
Pour choisir entre l'une des cinq qualités de graphisme, cliquez sur le bouton correspondant à votre choix.
Si vous choisissez PERSONNALISER vous devrez choisir en détail les options que vous souhaitez pour les textures, les ombres et la géométrie.

4. Mode Course



1_Choix du type de course et de la réunion
2_Information sur la réunion sélectionnée
3_Choix du cheval et du jockey

a. Choix de la réunion

Sélectionnez le TYPE DE COURSE que vous voulez faire, galop ou trot.
Ensuite dans CHOIX DE LA COURSE sélectionnez en une dans la liste qui vous est proposée. Lorsque votre choix est fait, découvrez sur la droite le détail de la compétition qui comprend entre 3 et 12 courses.

En cliquant sur CHOISIR UN CHEVAL vous pourrez sélectionner celui avec lequel vous allez courir toutes les courses de la réunion. Prenez celui qui correspond au mieux à votre façon de courir en tenant compte des conditions de courses que vous allez rencontrer.

En cliquant sur CHOISIR SON JOCKEY vous pourrez sélectionner celui avec lequel vous courrez toutes les courses de la réunion. Avec un peu d'expérience, vous trouverez celui qui correspond le mieux au caractère de tel ou tel cheval.

Quand vos choix sont faits, cliquez sur LANCER LA PARTIE pour commencer la réunion.

b. Réunion

Cet écran vous informe sur l'ensemble de la réunion en vous précisant quelques informations sur la prochaine course.
Vous pouvez aussi voir le tracé de la piste sur laquelle vous allez courir. Observez bien l'emplacement de l'arrivée ainsi que la présence et l'amplitude des virages. Ce sont parfois des informations déterminantes pour élaborer sa tactique de course.

En cliquant sur SIMULER, vous ne participerez pas à cette course. Vous aurez directement l'ordre d'arrivée et les temps de course sans rien voir de cette course.
En cliquant sur VOIR / PARTICIPER vous arriverez directement sur les écrans de pré-course.

c. Pré-course

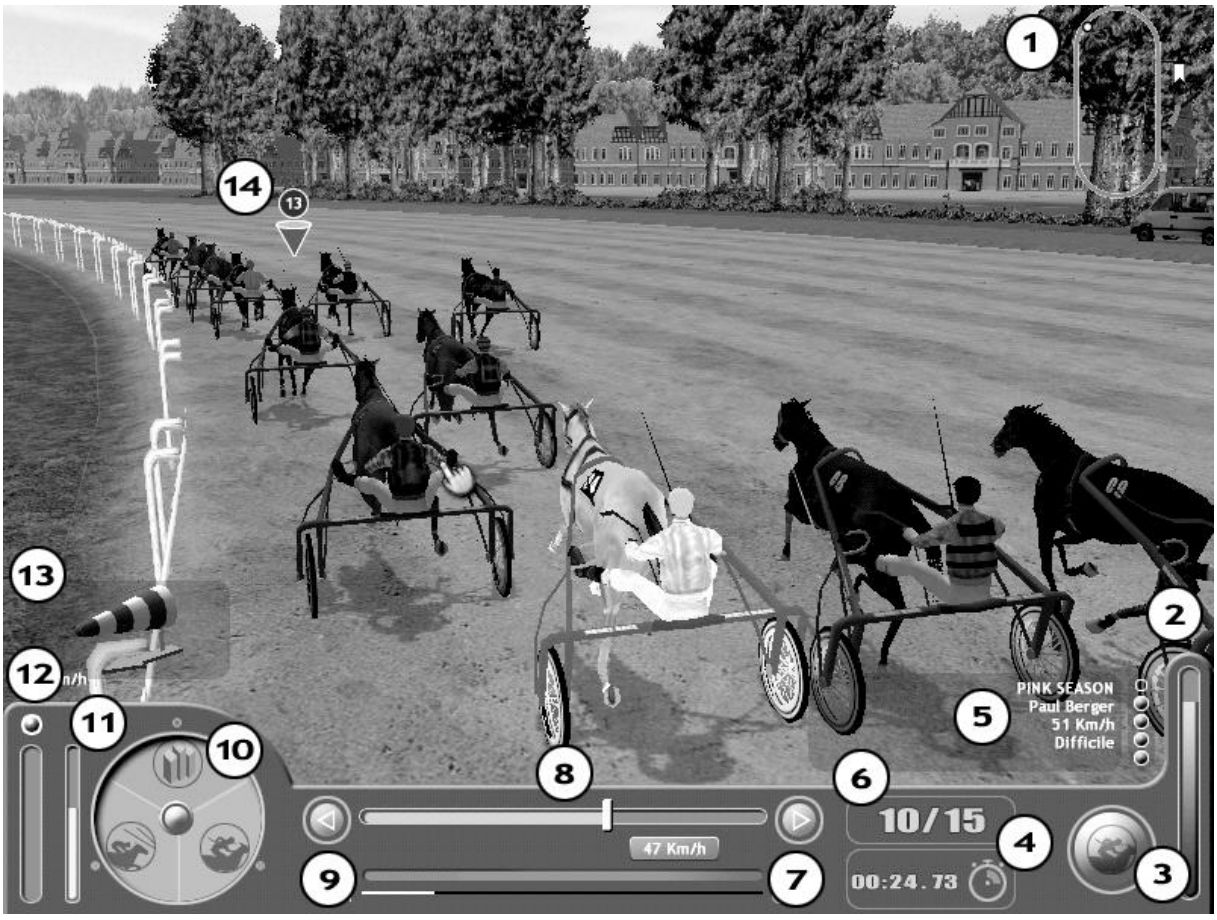
Ecran Box

Vous pourrez trouver ici toutes les informations importantes sur la course qui va se dérouler. En cliquant dans la liste des chevaux vous aurez la possibilité d'observer l'ensemble des concurrents.
Pour une course à handicap, vous aurez à côté du nom du cheval le handicap qu'il devra supporter pour la course. Il est toujours exprimé en kg, sauf pour la course de trot attelé, il sera alors exprimé en mètres.

Ecran Rond de présentation

Vous aurez les dernières informations récoltées par vos soins, juste avant le début de la course. Vous y découvrirez la météo, l'état de la piste et une classification de l'ensemble de vos adversaires. Avec ces derniers éléments d'analyse vous devriez pouvoir affiner votre tactique de course.

d. La course



1_Tracé de le piste
2_Barre d'énergie de cravache
3_Bouton cravache (Entrée)
4_Chronomètre
5_Informations sur l'adversaire

6_Place actuelle
7_Barres de distance
8_Barre de vitesse
9_Barre d'énergie
10_Priorité du jockey
11_Prise au vent
12_Fautes
13_Indication sur le vent
14_Adversaire observé

Prêt à imposer votre loi sur la piste ?
Vous contrôlez le jockey et le cheval qui est sur-éclairé. Votre cheval est toujours au centre de l'écran.

La vue

Vous avez la possibilité de zoomer à votre convenance en utilisant la molette de votre souris. N'hésitez à utiliser cette possibilité. Il est vital d'observer l'ensemble du peloton pour se faire une opinion de l'allure de course.
Vous avez également la possibilité de faire pivoter la caméra autour de votre jockey. Pour ce faire, il suffit de cliquer droit, laisser enfoncé et de faire un mouvement latéral avec votre souris. Il est parfois très utile de pivoter pour pouvoir observer vos adversaires ou l'hippodrome.

Informations en course

Vous avez trois éléments importants pour vous aider pendant la course.

Le tracé de la piste en haut à droite. Le point blanc indique votre position actuelle. Le drapeau vous donne la position du poteau d'arrivée. Un rapide coup d'œil vous permettra d'apprécier la distance avant le prochain virage ou avant l'arrivée.

La manche à air sur la gauche. Elle vous indique la force du vent et sa direction. Tenez en compte pour votre tactique de course. Prendre la tête avec un fort vent de face peut vous épuiser et ruiner vos chances de victoire si votre cheval ne possède pas l'endurance suffisante.

Indicateur de place et chronomètre. Ils vous indiquent respectivement votre place dans le peloton et le temps de course.

Observation des adversaires

Pendant la course vous pouvez observer vos adversaires pour obtenir des informations qui pourront vous permettre d'ajuster votre propre tactique pendant la course. Il suffit d'un clic gauche sur un adversaire pour faire apparaître une petite flèche au-dessus de la cible et une fenêtre à droite contenant quelques informations. Les informations qui sont indiquées sont les suivantes :
Le nom du cheval.
Le nom du jockey.
La vitesse actuelle.
L'appréciation de votre jockey sur la forme du cheval observé.
A côté des informations données par votre jockey, vous pouvez voir cinq petits ronds verts ou non. Ils représentent la fiabilité de l'appréciation que vient de faire votre jockey. Plus il y a de ronds verts, plus votre jockey a de chance de vous donner une information exacte. La caractéristique du jockey la plus importante pour l'appréciation en course est la lucidité.
Attention l'information ne reste que quelques secondes, elle disparaît ensuite.

Le départ

Pour réaliser un bon départ il vous faut accélérer avec un temps de réaction le plus court possible. Vous devez utiliser le bouton qui apparaît à cette occasion (touche Barre Espace). Cliquez sur le bouton pour que la barre d'effort progresse, puis cliquez une deuxième fois pour la stopper. Vous devez faire en sorte que la barre soit la plus grande possible pour prendre le meilleur départ possible.
Attention vous n'avez qu'une tentative.
Rater un départ sur une course ayant une distance très courte peu condamner votre résultat.

Saut d'obstacles

Vous devez utiliser la barre d'effort pour réaliser vos sauts lors d'une course d'obstacles. Utilisez la barre de la même manière que pour le départ. Elle apparaît 100 mètres avant la haie, vous avez donc quelques secondes pour réaliser votre double clic gauche.
L'échec ou la réussite de votre saut impactera directement votre réception et donc votre vitesse en sortie de haie.

La cravache

Vous avez la possibilité de donner des coups de cravaches à votre cheval pour augmenter ponctuellement sa vitesse. Le bouton d'action et la barre de réserve d'énergie pour la cravache se situent en bas à droite. Plus la barre verte est pleine, plus vous serez efficace à chaque coup de cravache.
Cliquez avec le bouton gauche de la souris pour donner un coup de cravache, votre cheval gagnera un peu de vitesse en consommant son énergie de cravache. Vous verrez la barre verte de réserve d'énergie de cravache baisser d'environ un tiers à chaque fois.
Au début de la course votre barre d'énergie de cravache ne sera pas forcément au maximum, en effet la quantité d'énergie disponible est liée à un ensemble de caractéristiques dont la plus importante est la forme de votre cheval.
Pendant la course, si vous utilisez la cravache, votre quantité d'énergie ré-augmentera lentement jusqu'à son maximum initial. Elle augmentera d'autant plus vite qu'il y a une bonne relation entre le cheval et le jockey (voir section choix du jockey en mode réunion) et si vous focalisez l'attention de votre jockey sur la récupération du cheval (voir ci-dessous).

La vitesse

Vous pouvez demander une vitesse précise à votre cheval en réglant la barre de vitesse en bas au centre de l'écran. Vous pouvez utiliser trois méthodes pour la modifier.
Cliquez directement sur la barre. Méthode rapide.
Cliquez et restez enfoncé sur le curseur blanc puis le déplacer sur la barre. Méthode pour alterner de forte variation de vitesse.
Cliquez sur les deux flèches situées aux bouts de cette barre. Réglages fins.
Si vous modifiez la vitesse, le curseur blanc se déplacera immédiatement. Par contre, le cheval aura un temps de réaction pour l'accélération ou la décélération. La jauge marron à l'intérieur de la barre reflète la vitesse actuelle du cheval.

Energie de course

L'énergie de course est représentée visuellement par la barre de couleur en dessous de la barre de vitesse. Cette barre est toujours pleine en début de course. Elle baisse selon l'effort que vous demandez à votre cheval. Plus vous allez vite et plus vous prenez le vent (voir ci-dessous) plus vous consommez d'énergie. En fin de course, si n'avez plus d'énergie, votre cheval aura une vitesse

minimum pour finir la course. Cette vitesse est très faible et elle vous condamnera à voir vos adversaires vous doubler.

Pour vous aider à gérer cette énergie, vous pouvez comparer votre barre d'énergie à celle qui est juste en dessous. Cette barre est la barre de distance, elle est là pour vous indiquer votre avancement actuel par rapport à la distance totale de la course. En comparant les deux barres vous voyez immédiatement si vous êtes en sur ou en sous régime.

L'attention du jockey

Utilisez le curseur dans le cercle aux trois couleurs en bas à gauche.
Vous pouvez obliger votre jockey à focaliser son attention dans trois domaines différents, la technique, la récupération ou la prise au vent et ainsi bénéficier de bonus dans chacun de ses domaines.
Le rouge représente la technique, le bleu la prise au vent et le vert la récupération d'énergie en cravache. Plus une couleur est intense plus votre bonus est important dans ce domaine.

En déplaçant le curseur vous modifierez la répartition du bonus.
Cliquez gauche sur le curseur, laissez enfoncé et bougez le pour le placer au niveau souhaité.

En plaçant le curseur en technique, vous améliorerez votre vitesse de dépassement en galop ou vous augmenterez le seuil de fautes en trot. Ce seuil est visible grâce à la barre à l'extrême gauche (uniquement en trot). Plus elle se remplie de rouge plus vous êtes prêt de faire une faute. Si votre barre est pleine, votre cheval se met à la faute, vous êtes disqualifié de la course et perdez alors le contrôle de votre cheval. La progression de cette barre est donc très importante et elle demande une surveillance permanente dans le final d'une course.
En plaçant le curseur dans la prise au vent, vous améliorerez votre pénétration dans l'air et donc vous économiserez de l'énergie. Vous pouvez observer cette prise au vent avec la barre bleue à gauche. Si elle est pleine, votre prise au vent est maximale. Si la barre est vide, la prise au vent est minimale.
En plaçant le curseur sur la récupération d'énergie de cravache, vous améliorerez votre taux de récupération en « cravache ».

Pause et simulation

La touche P permet de mettre le jeu en pause.
La touche ECHAP vous donne la possibilité de simuler la fin de course.

e. Après-course

Ecran classement de la course

Vous pouvez voir le résultat de la course qui vient de se dérouler, les gains des six premiers et les temps de course.

Ecran des gains et commentaires

Vous avez la possibilité de voir vos gains de course, ainsi que vos gains sur paris qui étaient engagés et les commentaires du jockey.
La première partie des commentaires du jockey retrace la course de votre cheval. La deuxième partie vous donne une appréciation sur l'entente entre le cheval et le jockey. A travers ce jugement, vous devrez évaluer l'intérêt de solliciter le même jockey pour une prochaine course avec ce cheval.

5. Mode Paris

Dès que vous venez pour parier, le temps vous est compté. Vous avez trois minutes maximum avant que la course ne se lance.

a. Choix de la réunion

Sélectionnez le TYPE DE COURSE que vous voulez faire : galop ou trot.
Ensuite dans CHOIX DE LA REUNION sélectionnez en une dans la liste qui vous est proposée. Lorsque votre choix est fait, découvrez sur la droite le détail de la compétition qui comprend entre 3 et 12 courses.

Quand vos choix sont finis, cliquez sur LANCER LA PARTIE pour commencer la réunion.

b. Pré-course

Ecran Box

Vous pourrez trouver ici toutes les informations importantes sur la course qui va se dérouler. En cliquant dans la liste des chevaux vous aurez la possibilité d'observer l'ensemble des concurrents.
Pour une course à handicap, vous aurez à côté du nom du cheval le handicap qu'il devra supporter pour la course. Il est toujours exprimé en kg, sauf pour la course de trot attelé, il sera alors exprimé en mètres.

Ecran Rond de présentation

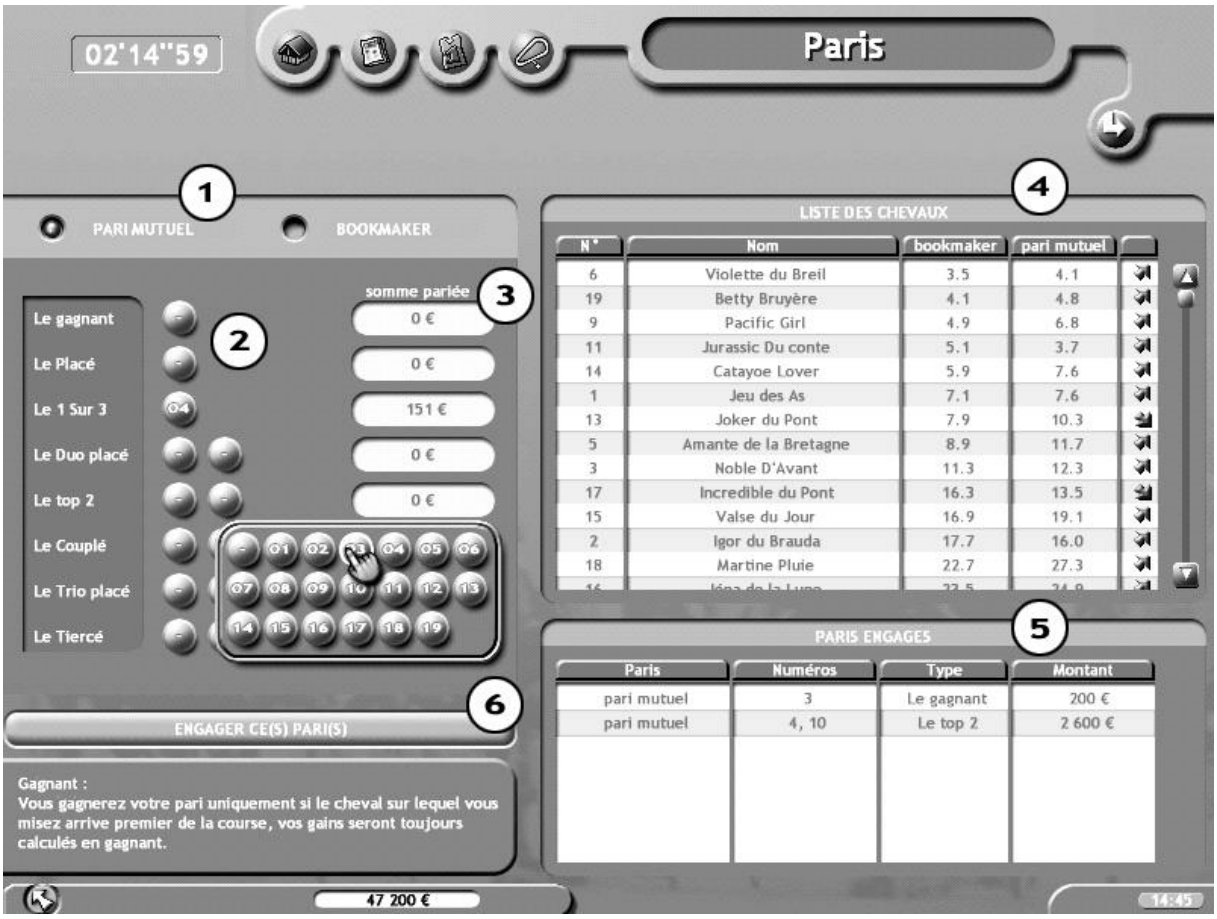
Vous aurez les dernières informations récoltées par vos soins justes avant le début de la course. Vous y découvrirez la météo, l'état de la piste et une classification de l'ensemble de vos adversaires. Avec ces derniers éléments d'analyse vous devriez pouvoir affiner votre tactique de course.

Ecran Tuyaux

Vous pourrez consulter trois revues spécialisées et deux bookmakers pour vous aider à pronostiquer. Seul les bookmakers demandent de l'argent pour vous donner leurs opinions.

Chacune des cinq sources d'analyses prend en compte des informations différentes pour vous donner leurs favoris. A vous de faire votre propre opinion à partir de l'ensemble des éléments à votre disposition.

Ecran Paris



1_Différents types de paris
2_Choix du cheval sur lequel vous pariez
3_Zone pour inscrire la somme pariée
4_Tableau des cotes
5_Tableau des paris déjà validés
6_Bouton de validation des paris

Dans cet écran, vous trouverez côté droit les possibilités de paris et côté gauche l'évolution des cotes et les paris que vous avez déjà engagés.

Les cotes.
Il y a deux cotes pour chaque cheval, l'une pour les bookmakers qui évolue lentement et une autre pour le pari mutuel qui évolue rapidement.
Chaque cheval voit évoluer sa cote pendant la durée des trois minutes, les flèches de couleurs indiquent la dernière tendance (hausse ou baisse).

Paris engagés et confirmés
L'ensemble de vos paris déjà engagés et confirmés sont répertoriés ici. Vous ne pouvez pas annuler un pari engagé et confirmé.

La partie gauche de cet écran vous permet d'engager vos paris.
Vous pouvez choisir entre deux modes de paris. Soit vous pariez avec le Bookmaker soit avec le Pari Mutuel. Les paris sont identiques, seule la cote prise en compte pour calculer vos gains varie. Le pari mutuel utilisera la cote finale (à la fin des 3 minutes) pour calculer les rapports, alors que le bookmaker utilisera la cote au moment ou vous engagez les paris. C'est un détail qui peut avoir son importance car les cotes peuvent fortement évoluer entre le début et la fin des 3 minutes.

Les paris ont des conditions de rapports propres à chacun, c'est à dire que les paris gagnants ont un meilleurs taux de rapport que les paris placés. Une description se trouve en-dessous des noms de paris pour vous aidez dans votre choix.

Pour indiquer vos paris, cliquez sur le ou les boutons et choisissez les numéros des chevaux sur lesquels vous voulez parier.
Ensuite cliquez sur la case de texte pour indiquer la somme que vous souhaitez parier.
Quand vous êtes sûr de votre pari, cliquez sur ENGAGER CE PARI. Vous retrouverez ensuite ce pari dans le cadre paris engagés.

En course

Pendant la course, en mode paris, vous avez la possibilité de voir la course.
Deux types de caméra vous sont proposés. La première caméra est de type télévision, et la seconde vous permet de suivre un cheval en particulier. Changer de caméra en cliquant sur une des deux icônes. Elle est en permanence centrée sur un cheval, vous pouvez également modifier la cible en cliquant sur les deux flèches à droite et à gauche des icônes.

Résultats des paris

Après la course, vous pourrez consulter le tableau des résultats des paris en détail.

6. Mode Ecurie

a. Création de l'écurie

Vous allez créer et diriger une nouvelle écurie, cela implique des choix très importants et irréversibles dés le début. Il y a trois étapes. Tout d'abord choisir un pays d'accueil, ensuite un lieu d'implantation et le choix de vos couleurs.

Un pays d'implantation

Vous pourrez prendre l'un des 10 parmi ceux proposés. Chaque pays possède des caractéristiques qui influent sur vos possibilités ultérieures de jeu. Il est donc important de choisir en tenant compte de l'ensemble de ses paramètres.

Les colonnes Trot et Galop représentent le nombre de courses. Attention ! Un pays comme le Japon ou l'Angleterre ne vous proposera pas de courses de trot.
Les colonnes Concurrences et Gains vous donnent un aperçu du nombre d'adversaires et de la somme d'argent distribuée aux vainqueurs. La colonne météo vous donne un aperçu du risque d'impraticabilité de certaines structures d'entraînement lié au temps.

Choix du lieu

Dans chaque pays vous aurez la possibilité d'acheter une des dix structures qui vous sont proposées. Chacune à ses avantages, ses constructions et un coût particulier. Selon vos ambitions, certaines peuvent être de très bonnes opportunités.
A vous de voir en fonction de votre budget et de la somme que vous souhaitez conserver en trésorerie.

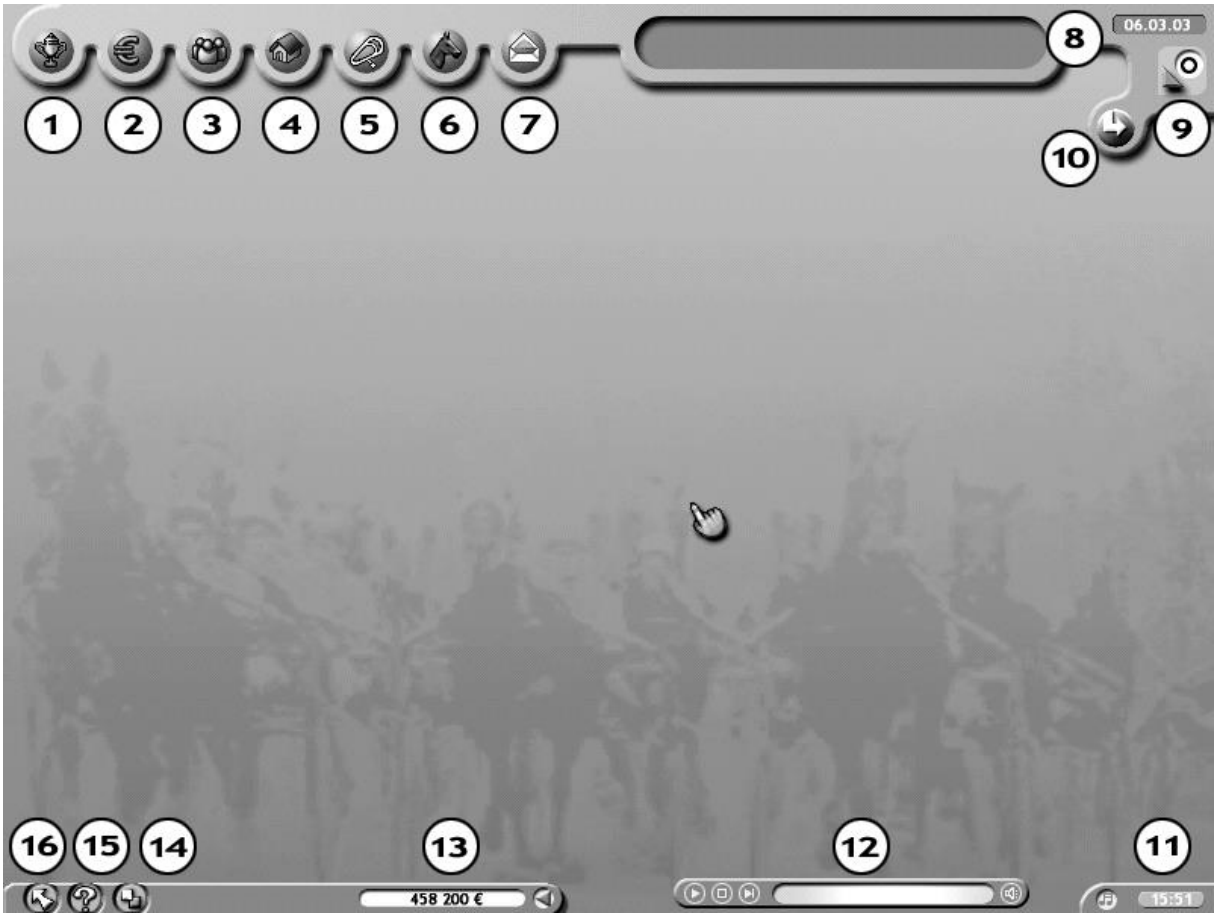
Choix des couleurs

Vous allez pouvoir choisir un nom de propriétaire, d'écurie et les couleurs qui vous représenteront sur les champs de courses.

Cliquez gauche sur les cases de texte correspondantes et tapez les noms que vous souhaitez utiliser.
Cliquez gauche sur les carrés de couleur et de motif pour faire apparaître les possibilités qui vous sont offertes. Attention, dans le but de coller à la réalité, vous êtes limités à trois couleurs différentes.

b. Interface générale

Les éléments qui vous sont décris ici seront visibles en permanence quand vous êtes dans la partie gestion de votre écurie.
Cliquez gauche pour les actionner.



1_Icône Résultats
2_Icône Finances
3_Icône Personnel
4_Icône Bâtiments
5_Icône Courses
6_Icône Ecurie
7_Icône News
8_ Date du jeu
9_ Durée d'une période de jeu
10_ Avancer d'une période de jeu
11_ Heure
12_ Player MP3
13_ Trésorerie ou Renom
14_ Aides générales
15_ Aides de la page
16_ Options

La barre en haut :

A gauche vous permet d'accéder à toutes les possibilités du jeu en cliquant sur les icônes.
En haut au centre vous pourrez lire le titre du menu que vous avez sous les yeux.

En haut à droite grâce à la flèche, vous pourrez avancer d'une semaine ou plus si vous modifiez la donnée qui se situe juste au-dessus.
Au-dessus vous pouvez voir la date dans le jeu.

La barre en bas :

A gauche vous pouvez voir trois icônes qui respectivement vous permettent d'accéder aux options et aux deux aides de jeux. Une aide aborde des thèmes précis du jeu, alors que l'autre vous guidera dans la page sur laquelle vous serez. Si vous débutez, n'hésitez à les consulter.
Au centre vous pouvez soit avoir le montant de votre trésorerie ou soit avoir votre renommée. Pour switcher de l'un à l'autre, cliquez gauche sur la flèche.
A droite vous pourrez avoir l'heure actuelle.

c. Résultats

Résultats des courses

Vous pourrez venir consulter le résultat de toutes les courses jusqu'à un an.

Pour retrouver le résultat d'une course précise aidez-vous des filtres pour simplifier vos recherches.
Cliquez gauche sur les boutons pour faire apparaître une liste, cliquez gauche de nouveau sur votre choix.

Vous pouvez aussi classer les courses selon l'intitulé de chaque colonne. Il suffit de cliquer gauche sur le titre de la colonne.

Résultats des jockeys

Grâce à cette page, vous aurez la possibilité de voir l'évolution de carrière des jockeys. Avec un suivi régulier, vous pourrez déceler les stars montantes qui pourront monter vos propres chevaux.
Vous pouvez classer les jockeys selon l'intitulé de chaque colonne. Il suffit de cliquer gauche sur le titre de la colonne.

Résultats chevaux

Sur cette page de résultats vous aurez la possibilité de voir les meilleurs chevaux dans quatre classements différents.

Le chemin est parfois long avant de pouvoir y inscrire le nom d'un de ces chevaux car seul l'élite peut y figurer.

Résultats écuries

A l'aide du tableau vous pourrez facilement voir classement de l'ensemble de vos adversaires et ainsi comparer vos résultats.

Utilisez le classement par colonne pour voir les trois types de classements, par renom, par les gains de l'année ou par les gains en carrière.

Vous pouvez classer les écuries selon l'intitulé de chaque colonne. Il suffit de cliquer gauche sur le titre de la colonne.

Résultats objectifs

Selon la difficulté du jeu, vous pourrez débloquer des jockeys ou des chevaux pour le mode multi joueurs.

Si vous êtes en mode facile vous n'avez aucun objectif précis.
En mode normal vous débloquerez de nouveaux jockeys.
En mode difficile vous aurez de nouveau chevaux.

Objectifs

Sur cet écran vous retrouverez la liste complète des objectifs à atteindre. Les objectifs doivent être atteints en mode normal et difficile pour débloquer respectivement des jockeys et des chevaux pour le mode multi joueurs.

d. Finances

Budget

Votre comptabilité est simplifiée et réunie dans ces tableaux. Vous pourrez donc rapidement prendre connaissance de vos entrées et sorties d'argent.

Vous avez aussi la possibilité de contracter un emprunt sur des sommes et des durées variables selon l'état de votre trésorerie actuelle. Meilleure est votre santé financière, plus il vous sera facile d'obtenir un prêt important à faible taux d'intérêt.

Si vous êtes à découvert, il vous faudra renflouer votre compte au plus vite. Votre découvert est fonction de votre possession du moment (bâtiment et chevaux) ainsi que de votre renom. Après quelques demandes de remboursement de la part de votre banquier rester sans réponses, vous encourez le risque de tout perdre sur faillite et de devoir redémarrer une nouvelle partie.

Attention !!
Pour gagner de l'argent vous avez trois possibilités.
La première est bien sûr l'argent que vous recevez lors de vos victoires ou de vos places en courses avec vos chevaux.
La seconde possibilité est la vente d'un de vos chevaux.
La troisième est d'accueillir des chevaux en pension dans votre écurie. Il vous faut avoir un Club House et au moins un box de libre pour que certaines personnes vous demandent de prendre leur cheval en pension. Vous pourrez trouver les demandes de pension dans les petites annonces, section pension. A vous de surveiller les annonces chaque semaine. Ne négligez pas cette possibilité de revenu régulière. La durée d'une pension est définie dans l'annonce tout comme la somme qui vous sera versée chaque semaine. Votre renom intervient fortement pour les prix des pensions, plus il est élevé, plus on vous offrira d'argent par semaine.

Analyse financière

Vous trouverez un tableau récapitulatif de la valeur estimative de vos chevaux.
Vous pouvez classer les chevaux selon l'intitulé de chaque colonne. Il suffit de cliquer gauche sur le titre de la colonne.

Cet écran vous donne une petite analyse, elle vous donne quelques conseils et vous indique le montant du découvert que la banque vous autorisera.

e. Personnel

Recherche de personnel

Vous pourrez rechercher des personnes pour différents postes dans votre écurie. Chacun possède ses propres caractéristiques de moral et d'organisation qui influence directement son travail.
Pour engager une personne, cliquez gauche sur son nom puis cliquez gauche sur « engager ».
Vous pouvez classer les personnes selon l'intitulé de chaque colonne. Il suffit de cliquer gauche sur le titre de la colonne.
Vous pouvez désirer ne voir apparaître qu'une partie du personnel. Il faut cliquer gauche sur les boutons à droite pour supprimer les catégories de personnel qui ne vous intéressent pas.

Caractéristiques du personnel :

Le moral est le seul élément qui varie systématiquement chaque semaine. Plus il est bas, plus l'employé perd de son efficacité au travail.
L'organisation d'un salarié a la particularité d'indiquer la quantité maximum de travail qu'il peut faire.
Seul le lad possède des caractéristiques supplémentaires qui seront utilisées lors de l'entraînement des chevaux.
Le salaire représente les frais financiers qu'implique le salarié pour une semaine de travail.

Fonctions du personnel :

La secrétaire s'occupe de l'administratif. Chaque personnel travaillant pour vous compte pour un point d'organisation de secrétaire.

Le lad est un jockey d'entraînement, il améliore l'entraînement du cheval. Il peut s'occuper d'un nombre de chevaux équivalent à son organisation. Il améliorera l'entraînement d'un cheval en fonction de ses caractéristiques qui apparaissent à gauche.

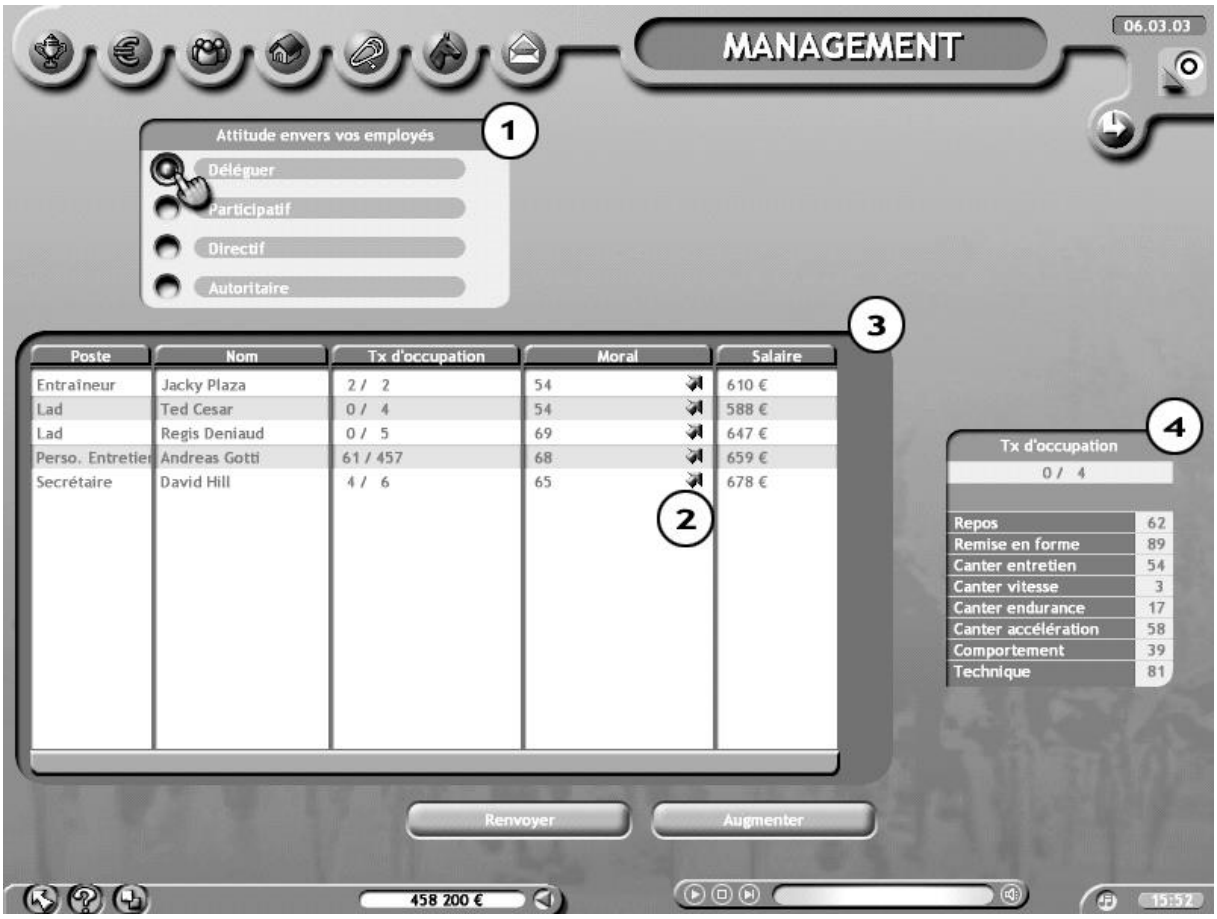
Le personnel d'entretien permet de maintenir vos bâtiments en état de fonctionnement. Son organisation représente l'équivalent en coût d'entretien de bâtiments qu'il peut couvrir par son travail.

Le responsable du personnel manage au mieux votre personnel. Plus son organisation est importante plus il est compétent.

Le palefrenier s'occupera du suivi de vos chevaux et de l'alimentation. Plus son organisation est importante plus il est compétent.

L'entraîneur organisera les entraînements de vos chevaux. Plus son organisation est importante plus il est compétent.

Management



1_Choix du management
3_Tableau récapitulatif de vos employés
2_Evolution du moral
4_Caractéristiques d'un lad

Vous trouverez la liste de vos employés avec pour chacun d'eux leurs caractéristiques.

Le moral du personnel :

La flèche dans la colonne morale indique la tendance de l'évolution de ce dernier depuis une semaine.
Vous avez la possibilité d'appliquer un type de management pour l'ensemble de vos salariés, vous pouvez aussi augmenter ou renvoyer un salarié de manière individuelle.
Pour changer de management, cliquer gauche sur un des quatre boutons dans « attitude envers vos employés ».
Vous pouvez classer le personnel selon l'intitulé de chaque colonne. Il suffit de cliquer gauche sur le titre de la colonne.

Pour augmenter ou renvoyer un de vos employés, cliquer gauche sur le bouton correspondant à l'action souhaitée, en dessous du tableau du personnel

Un moral en baisse entraîne une diminution de la productivité. Chaque employé demande un type de management parmi les 4, si vous n'avez pas la bonne attitude, son moral baissera. Si le moral d'un employé est très bas, il influencera négativement les autres salariés ou il pourra aussi quitter votre écurie et ternir votre renommée.

Il y a deux possibilités pour améliorer le moral de ses employés, soit appliquer un management qui lui convient, soit lui donner une augmentation de salaire. Un salarié avec un moral très haut influencera aussi positivement les autres employés.

En renvoyant un de vos salariés, vous devrez lui verser une indemnité de licenciement sauf dans le cas particulier ou votre trésorerie est dans le négatif. Un employé licencié fera baisser le moral des autres salariés.

Planning

Ici vous pouvez gérer votre propre temps de travail.

Une partie de votre temps de travail est utilisée sans que vous puissiez la modifier. Plus vous aurez de chevaux, de personnel et de bâtiments, plus ce temps sera important et moins vous aurez de temps libre.
Avec votre temps libre (représenté par les pastilles vertes) vous allez pouvoir attribuer une attention particulière à des éléments précis de votre écurie et ainsi leurs procurer un bonus d'efficacité. Quand vous décidez d'accorder du temps supplémentaire dans un des 4 domaines, vous devrez préciser en dessous à qui vous dédiez ce temps pour qu'il puisse bénéficier du bonus spécifique.
Cliquer gauche sur les boutons plus ou moins pour ajouter ou enlever du temps dans un des quatre domaines.
Puis clique gauche sur les boutons qui apparaissent. Il vous suffit de choisir dans la liste le bénéficiaire du bonus.

Les effets :

Si vous investissez du temps dans l'alimentation de vos chevaux, vous diminuerez leurs problèmes de santé diminuant ainsi les risques de maladies et augmentant leur efficacité à l'entraînement.

En passant du temps sur l'entraînement de vos chevaux, vous améliorerez significativement leur efficacité.

Si vous passez plus de temps pour encadrer votre personnel vous augmenterez son moral et donc sa qualité de travail.

En passant plus de temps sur l'entretien de vos bâtiments, vous économiserez les frais d'entretien et vous augmenterez votre réputation. La quantité de réputation gagnée sera inversement proportionnelle au coût d'entretien économisé.

f. Structures

Bâtiments

Vous allez avoir la possibilité d'acheter ou d'améliorer des structures pour votre écurie.
Chaque bâtiment acheté apparaît sur le plan dès que vous l'achetez. Il aura alors deux chiffres, l'un sur fond clair qui représente sa qualité (il est permanent) et un autre sur un fond plus sombre qui représente le temps de construction qu'il reste avant son utilisation.
Cliquez gauche sur le bouton de votre choix ou directement sur la représentation sur le plan du bâtiment que vous souhaitez améliorer.
Vous ne pouvez acheter qu'un seul bâtiment par type sauf pour les box, où vous avez la possibilité d'acheter dix fois deux box. Vous pouvez donc avoir au maximum vingt chevaux dans votre écurie.

Achat :

Cliquez sur ACHAT.
Cliquez gauche sur le bouton qui est à gauche avec un nom de bâtiment. Une liste de bâtiments achetable apparaît alors. Il vous suffit de choisir le niveau de qualité, en cliquant gauche sur un des trois proposé.
Votre choix d'un niveau qualitatif implique automatiquement un coût d'achat, d'entretien et un temps de construction spécifique.

Plus le niveau est élevé, plus les avantages liés aux bâtiments sont importants. Pour le cas spécifique de l'achat d'une piste d'entraînement en ligne droite, il faudra préciser la surface pour obtenir un petit avantage supplémentaire lors d'une course sur le même type de surface.

Amélioration :

Pour une amélioration d'infrastructure, vous pouvez procéder de la même façon que pour un achat en passant par le bouton AMELIORATION ou en cliquant directement sur la représentation sur le plan du bâtiment que vous souhaitez améliorer.

Aménagement

Vous pourrez consulter cette page pour connaître les avantages des bâtiments mais aussi pour connaître les constructions préalables nécessaires à certains bâtiments.

Les infrastructures que vous possédez déjà apparaissent sur un fond clair les autres sont sur un fond marron.

Infos écurie

Vous retrouverez dans cette page quelques informations basiques sur votre écurie.

Vous pourrez y voir vos couleurs, les informations liées à votre pays et lieux d'implantation ainsi que vos gains en courses.

Vous aurez également une évaluation de la valeur de vos bâtiments et de vos chevaux.
Enfin vous verrez votre renommée qui permet d'évaluer votre niveau dans le jeu.

Entretien

Vous pourrez voir l'ensemble des coûts d'entretien lié aux bâtiments que vous possédez sur le tableau de gauche.
Sur le tableau de droite vous pourrez voir si vous possédez assez de personnel pour couvrir l'entretien de vos bâtiments. Si vous avez un déficit de main d'œuvre vous pourrez voir le coût de l'intervention extérieure.

g. Courses

Calendrier

Vous pouvez voir la liste des courses auxquelles votre cheval peut participer. Vous pouvez les classer à partir des titres des colonnes du tableau selon votre priorité en cliquant gauche.

Vous trouverez des informations complémentaires sur une course à côté du tableau en parcourant celui-ci avec votre curseur. Ces informations complémentaires sont très importantes, ce sont elles que vous devez observer et comparer avec les préférences de votre cheval.
Engagement. Votre cheval doit avoir ces gains en carrière entre le minimum et le maximum autorisé. Plus il est près de cette limite haute, meilleur est son engagement.
Age. La course n'accepte que des chevaux de cet âge.
Modalités. Il peut n'y en avoir aucune, mais deux types de courses ont des conditions particulières. Elles peuvent être réservées aux chevaux n'ayant jamais gagné une course. La deuxième condition est le handicap, c'est à dire que l'on donne du poids (ou une distance pour le trot attelé) supplémentaire aux chevaux en fonction de leurs gains carrières et de l'engagement (ci-dessus). Donc dans le cas d'un

handicap, le meilleur engagement est lorsque le cheval a des gains en carrière les plus proches du minimum d'engagement.
Piste. Cette surface doit correspondre à la préférence du cheval du même nom.

Pour vous inscrire, il suffit de choisir la course dans le tableau avec un clic, ensuite de cliquer sur INSCRIPTION puis de choisir un jockey libre.

Le choix du jockey pour une course est très important. Un bon choix vous donne le maximum de chance pour gagner, un mauvais choix vous condamnera au mieux à une place. Observez bien ses caractéristiques, ses gains, le salaire qu'il exige et son comportement.
Vous devrez trouver au fur et à mesure des courses de votre cheval, quel est le comportement qui lui convient parfaitement. Observez bien les commentaires du jockey après la course, il vous donnera une indication.
Pour choisir un jockey, cliquez gauche sur le nom puis cliquez sur OK.

Engagements

Vous trouverez ici le récapitulatif de vos engagements pour l'ensemble de vos chevaux.

Dans cette page vous pourrez aussi supprimer l'inscription à une course ou changer de jockey.
Cliquez gauche sur le bouton de gauche pour annuler une inscription.
Cliquez gauche sur la flèche à coté du nom du jockey pour en changer, puis refaites votre choix dans la liste

Hippodromes

Vous avez la possibilité avec cette page, de voir et d'étudier chacun des hippodromes sur lesquels vous pourrez courir. Vous devrez sélectionner le type d'hippodrome puis choisir le nom de l'hippodrome désiré toujours avec le clic de la souris.

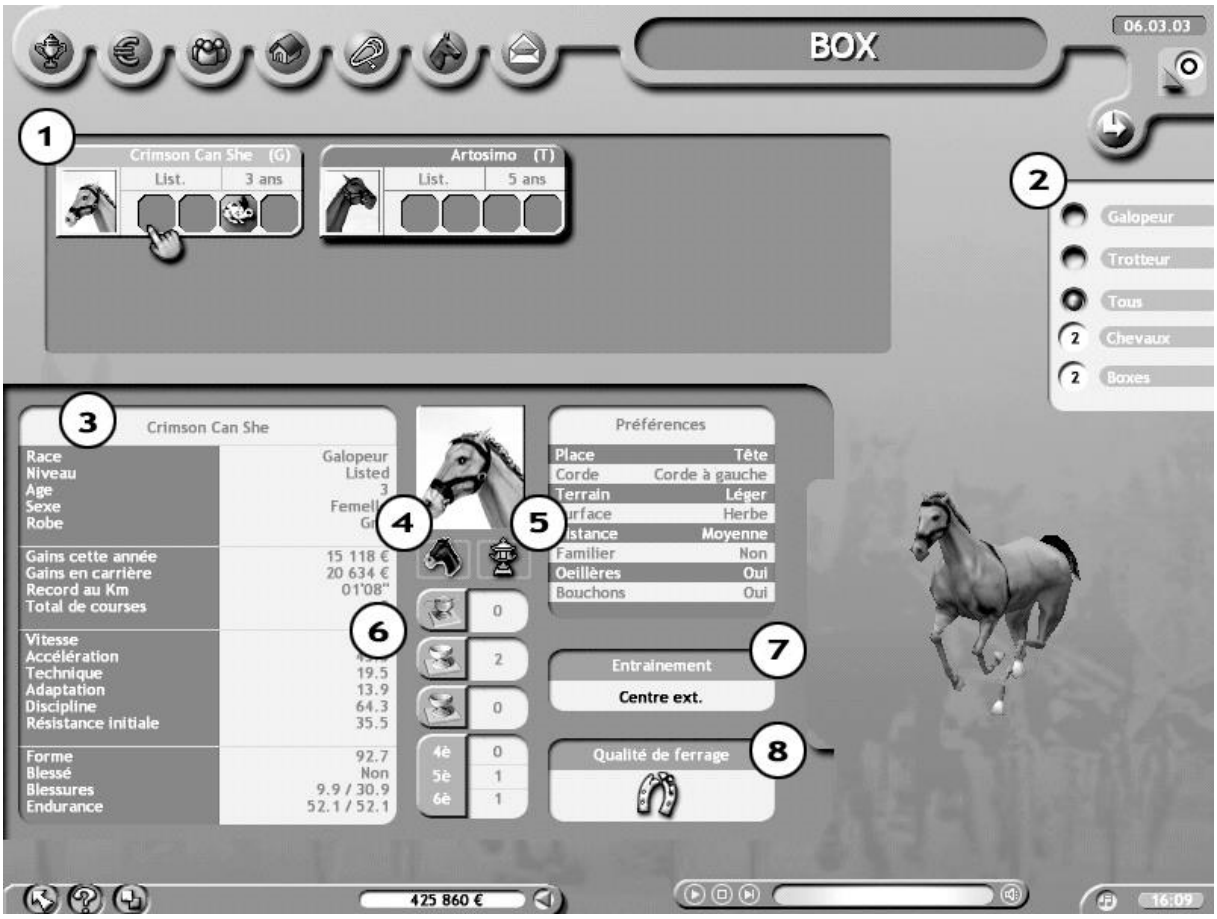
Vous pourrez ainsi constater si telle ou telle piste convient à votre cheval (voir les préférences), selon sa surface, la corde et le type de tracé. Une piste verte est en herbe. Une piste marron est en sable. Une piste noire est en cendrée.

Courses du week-end

En mode écurie, le seul moyen d'aller parier sur une réunion où aucun de vos chevaux n'est inscrit est de passer par cet écran et de s'inscrire pour aller voir une ou plusieurs courses.
Cliquez gauche sur le bouton VOIR correspondant à votre choix.

h. Chevaux

Box



1_Mini fiche du cheval
2_Caractéristiques principales du cheval
3_Icône d'accès à l'arbre généalogique
4_Icône d'accès à l'historique des résultats de course
5_Palmarès
6_Préférences du cheval
7_Activité de la semaine
8_Qualité des fers

C'est la page de consultation de base concernant vos chevaux. Vous pourrez rapidement voir des éléments précis sur les chevaux qui sont dans vos écuries.

Vous pouvez afficher l'ensemble de vos chevaux ou seulement vos galopeurs ou vos trotteurs en cliquant gauche sur le bouton de votre choix.
Vous avez aussi le nombre de box et le nombre de chevaux. Veillez à toujours avoir un box de libre avant de tenter d'acheter un cheval.

La liste des mini fiches

Elle est composée d'une suite de mini fiches.
La mini fiche comprend plusieurs éléments d'informations ainsi que sa « photo d'identité ». Le nom du cheval est suivi par la lettre T pour un trotteur ou par la lettre G pour un galopeur.
Sous son nom apparaît son âge et le niveau de course du cheval. L'ordre croissant des niveaux est Listed, III, II, National et le plus élevé est International.
Chaque cheval peut avoir jusqu'à 4 icônes. Ils sont présents quand le cheval est blessé ou malade, quand il est accompagné d'un familier, inscrit pour une course à l'étranger ou en pension (il ne vous appartient pas).
Pour voir la description précise d'un cheval, cliquez gauche sur la mini fiche.

La fiche du cheval

Elle est composée de quatre parties distinctes.

Les caractéristiques. Elles évolueront selon les activités et le vieillissement du cheval. La race est galopeur ou trotteur. La robe correspond à la couleur du cheval. Les gains de cette année sont la somme gagnée lors des courses de l'année précédente (de date à date). Les gains carrière sont le cumul des sommes gagnées depuis la première course du cheval. Le record au km donne la meilleure réduction kilométrique sur une course réalisée par ce cheval. Le total des courses donne le cumul de participation depuis le début de carrière.
Vitesse (vitesse maximum),
Accélération (vitesse d'accélération),
Technique (pour les fautes en trot et les dépassements en galop),
Adaptation (pour s'adapter au comportement du jockey),
Discipline (la capacité à progresser lors des entraînements),
Résistance (capacité à supporter un nombre plus ou moins important de points de blessures) à la naissance. Cette capacité se détériore avec l'age et avec des entraînements de vitesse, d'endurance ou d'accélération.
Ce sont des caractéristiques entre 1 et 99. Une caractéristique à 1 est très mauvaise. Une qui est à 99 est parfaite.
La forme doit être toujours au plus proche de 99 pour éviter les blessures et pour avoir une chance en course.
Blessé, oui ou non. S'il est blessé, il ne pourra pas s'entraîner ou participer à une course avant son rétablissement complet.
Les blessures actuelles (premier chiffre) ne doivent pas dépasser les blessures maximums (deuxième chiffre). Si c'est le cas le cheval aura beaucoup de chances de se blesser.
L'endurance actuelle (le premier chiffre) doit être le plus près possible de l'endurance maximale (deuxième chiffre). Pour augmenter l'endurance actuelle il faut que le cheval s'entraîne. Pour augmenter l'endurance maximale il faut pratiquer l'entraînement du même nom.

Le palmarès. Il reflète les résultats des courses sur toute sa carrière. Cliquez gauche sur l'icône de la coupe pour accéder aux dernières courses où votre cheval a terminé dans les six premiers.

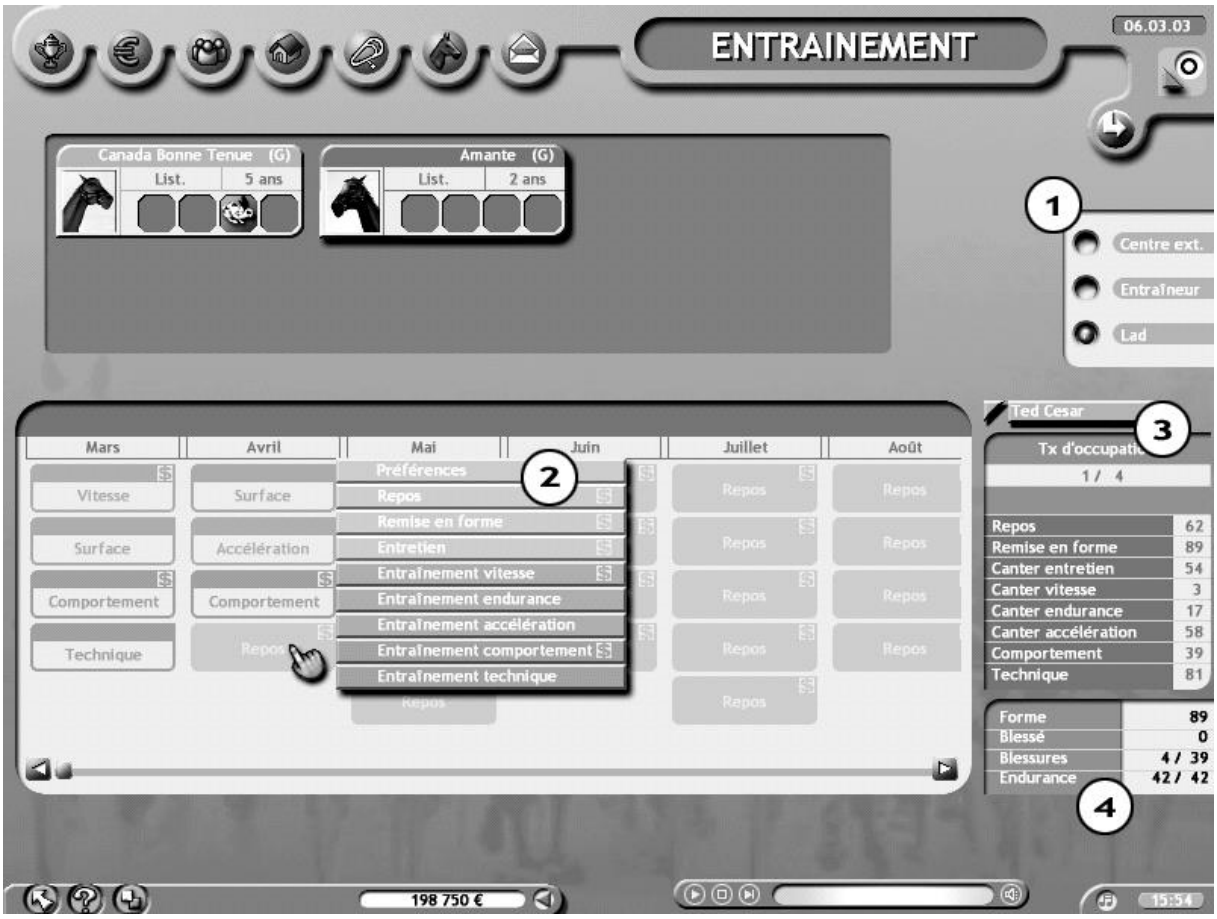
Les préférences du cheval. Il faut les découvrir lors des entraînements (deux ou trois semaines pour chacun) et ensuite en tenir compte lors de la course pour optimiser le rendement de son cheval. Les trois dernières préférences obligent parfois à une intervention dans la page suivi personnalisé pour les appliquer. Bien appliquées, elle améliore le rendement du cheval lors de la course.

Son activité de la semaine et la qualité de ses fers. Moins un cheval a de fers, plus les blessures augmenteront rapidement.

L'icône représentant une tête de cheval vous donne accès à son arbre généalogique.
L'icône de la coupe vous donne accès à l'historique de ses résultats de l'année.

Entraînement

Vous allez pouvoir entraîner vos chevaux par trois moyens pour les remettre en bonne condition physique ou les faire progresser dans leurs caractéristiques.
Sélectionnez votre choix avec un clic sur LAD, ENTRAINEUR, CENTRE.



1_Types d'entraînements
2_Préparation du planning d'entraînement
3_Caractéristiques du lad associé au cheval
4_Caractéristiques importantes du cheval

Lad :

Avec les lads, vous pourrez détailler les entraînements en attribuant semaine après semaine, différents types d'exercices si vous possédez les structures suffisantes. Cliquez gauche sur la semaine et choisissez l'entraînement souhaité.
Vous pourrez attribuer de manière spécifique des lads à vos chevaux pour que les entraînements soient plus efficaces. Vous devrez avoir obligatoirement un lad. Cliquez sur le bouton pour faire apparaître la liste de lads disponibles.
Vous devrez aussi avoir construit au préalable les infrastructures adéquates, dans le cas contraire vous aurez un supplément de coût dû à la location d'infrastructures, le sigle $ apparaît alors. Si vous utilisez un de vos bâtiments vous améliorerez encore un peu plus l'efficacité de l'entraînement de votre cheval.

Entraîneur :

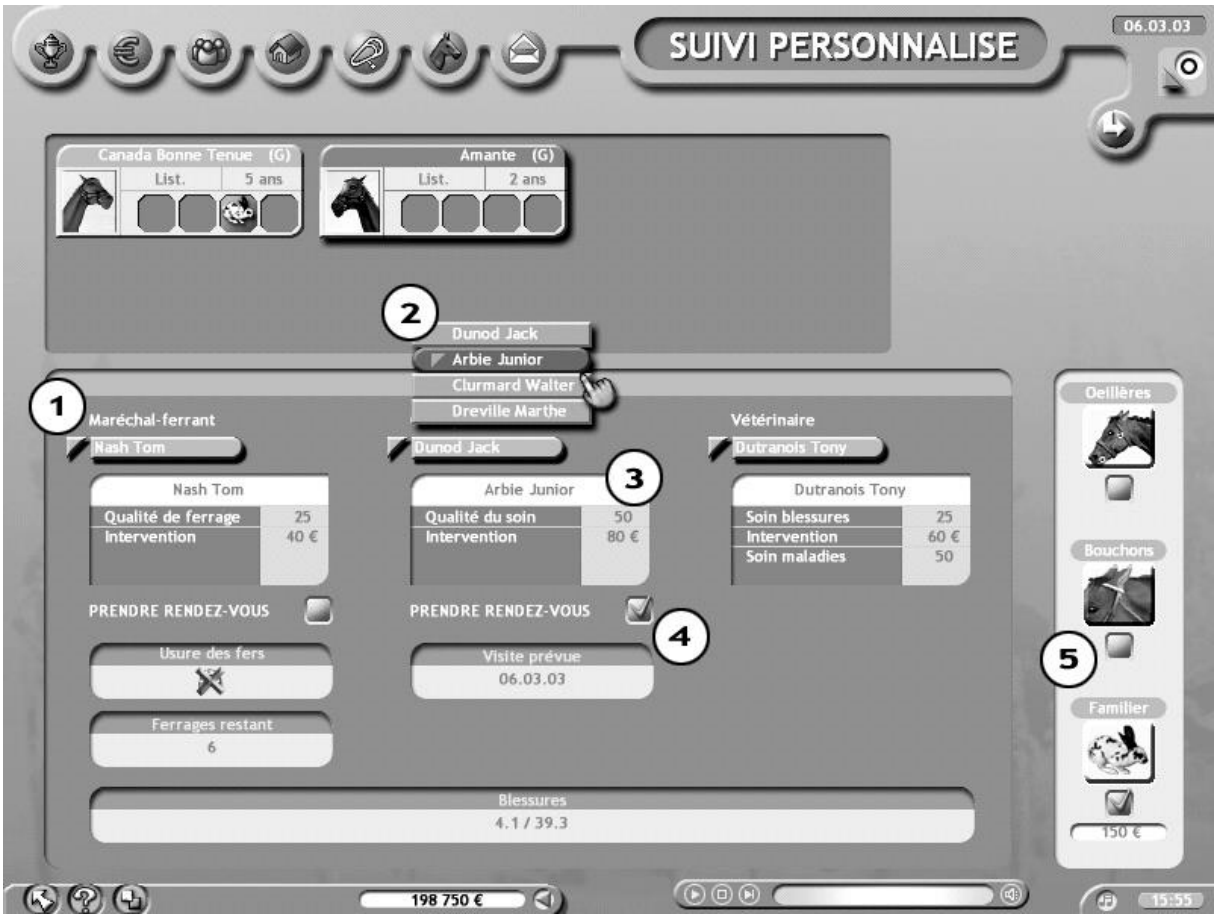
Il faut avoir un entraîneur dans son personnel.
Avec l'entraîneur vous indiquerez la répartition du temps d'entraînement sur chaque exercice. Vous devrez également indiquer l'importance de la prochaine course sur laquelle le cheval est inscrit. Vous devrez aussi avoir construit au préalable les infrastructures adéquates, dans le cas contraire vous aurez un supplément de coût dû à la location d'infrastructures. Si vous utilisez un de vos bâtiments vous améliorerez encore un peu plus l'efficacité de l'entraînement de votre cheval.

Centre d'Entraînement :

Avec le centre d'entraînement on indique seulement des axes principaux d'entraînements en plus de l'importance de la prochaine course à laquelle le cheval est inscrit. C'est une possibilité qui est à votre disposition en permanence sans aucun besoin de personnel ou d'infrastructure. C'est la possibilité

d'entraînement qui est la moins adaptable aux besoins de vos chevaux mais c'est aussi la plus simple à utiliser.

Suivi personnalisé



1_Nom du spécialiste choisi
2_Choix d'un spécialiste
3_Caractéristiques du spécialiste
4_Bouton pour la prise de rendez-vous
5_Boutons d'attributions liés aux préférences du cheval

Vous pourrez faire intervenir trois types de spécialistes pour veiller ou améliorer la santé de vos chevaux. Ils sont chacun une utilité, une efficacité et un coût d'intervention propre. Cliquez sur le nom pour faire apparaître la liste des spécialistes disponibles, puis faites votre choix.
Pour faire intervenir un maréchal-ferrant ou un ostéopathe, cliquez sur le bouton PRENDRE RENDEZ-VOUS. Ils effectueront leur intervention le plus rapidement possible dès que vous avez cliqué sur rendez-vous.

Le maréchal-ferrant :

Il pourra mettre des fers au maximum 6 fois par an pour protéger les sabots votre cheval lors des entraînements pour une durée limitée. Plus ses caractéristiques sont élevées, plus il est efficace.

L'ostéopathe :

Il pourra passer au maximum 4 fois par an pour diminuer les blessures actuelles de votre cheval. Plus ses caractéristiques sont élevées, plus il est efficace.

Le vétérinaire :

Pour sa part, il n'interviendra que si votre cheval est malade ou blessé. Plus ses caractéristiques sont élevées, plus il est efficace.

Avec les entraînements vous pourrez découvrir les préférences de votre cheval ainsi vous pourrez attribuer ou supprimer des oeillères, des bouchons ou un compagnon de box à votre cheval pour améliorer ses capacités de courses. Vous devrez cliquer sur le bouton sous l'icône approprié.

Alimentation

Vous pourrez pour chaque cheval modifier ses rations sur huit types de nourritures pour optimiser sa santé et ainsi améliorer son rendement à l'entraînement et diminuer les risques de maladie. Pour modifier une ration cliquez gauche sur le plus ou le moins.

La semaine suivante d'un changement de régime vous pourrez constater les résultats de vos changements en observant l'évolution de sa santé.

Pour vous aider dans cette tâche, vous pourrez demander deux fois par an l'aide d'un nutritionniste. Cliquez gauche sur le bouton PRENDRE RENDEZ-VOUS.

Plus un cheval a de problèmes de santés liés à son alimentation plus les risques d'être malade seront importants.

Reproduction

Vous pourrez choisir une de vos juments et un étalon pour la reproduction et ainsi obtenir onze mois plus tard un poulain issu de votre élevage.
Une jument peut encore courir trois mois après la saillie, puis elle sera mise au repos automatiquement. Cliquez en premier lieu sur CHOIX DE VOTRE JUMENT pour faire apparaître la liste de vos juments disponibles (plus de trois ans et non malade).

L'étalon pourra être choisi parmi les vôtres si vous en possédez de la même race ou parmi une liste de champions. La saillie d'un champion est parfois très coûteuse mais permet d'obtenir de bons chevaux.
Pour valider la saillie, cliquez sur le bouton du même nom.

Achat

Le prix d'achat des chevaux dans les petites annonces, dépend de leurs caractéristiques mais aussi de votre renom.
Ici vous pourrez consulter l'ensemble de la liste des chevaux à vendre.
Vous pourrez analyser leurs forces et leurs faiblesses, les trier grâce aux filtres en cliquant sur les boutons de votre choix.

Abréviations du tableau
Race, trotteur ou galopeur.
Niveau, de listed à international.
Age.
Sexe, male ou femelle.
Gains de l'Année.
Gains en Carrière.
Vitesse.
Accélération.
Endurance.
Prix du cheval.
Total des courses.

Nombre de 1ère place, 2ème place, 3ème place.

Il vous sera possible d'acheter un cheval soit en passant par les petites annonces soit par les ventes aux enchères, soit en utilisant le biais des ventes lors des courses à réclamer.

Les ventes aux enchères sont réservées aux chevaux de niveau international. Avant de décider de participer aux enchères assurez-vous bien de disposer d'un box libre et de fonds importants car les prix s'enflamment très rapidement ! Le nombre d'enchères est limité à 4 par an, 2 sont réservées aux très jeunes chevaux et les deux autres sont ouvertes aux chevaux de tous âges. Pour s'inscrire à une vente aux enchères, vous pouvez passer par la page annonce en répondant positivement à l'invitation, mais vous pouvez également, dans la page achat, sélectionner un cheval destiné aux enchères et cliquez sur le bouton s'inscrire aux enchères en bas de la fiche du cheval.
Dans une enchère, le déroulement est simple. Sélectionner le cheval qui vous intéresse et cliquer sur commencer l'enchère. Plusieurs acheteurs feront des propositions d'achats successives, et comme dans la réalité, le plus offrant remportera l'enchère.

Les chevaux mis en vente par les petites annonces sont de tous niveaux. Vous les retrouverez aussi en consultant les annonces dans la partie news (ci-dessous).

Pour les ventes par les courses à réclamer vous devez vous inscrire en cliquant sur le bouton COURSES A RECLAMER. Vous devrez alors choisir quel type de course qui vous intéresse, puis choisissez un niveau. Ainsi vous serez inscrit pour aller voir cette réunion. Sur les sept courses, seules les trois dernières sont à réclamer, les 4 premières n'offrent pas de possibilités d'achat. Dans ces trois dernières courses vous pourrez donc tenter de faire des offres d'achats sur les chevaux après la course. Attention, vous ne pourrez faire qu'une seule offre. Evidemment d'autres offres d'achats seront faites et seul l'acheteur le plus offrant pourra conclure l'achat.

Vente

Le prix de vente de vos chevaux dépend de leurs caractéristiques mais aussi de votre renom. Vous pourrez mettre en vente un de vos chevaux par 3 moyens plus ou moins adaptés selon votre cheval.

Les petites annonces :

Pour les chevaux aux qualités moyennes qui méritent d'être défendues devant un acheteur. Cette vente n'est pas immédiate et sa conclusion n'est pas certaine. En effet vous mettez votre cheval en vente dans la semaine et vous saurez si votre cheval à été vendu seulement la semaine suivante. Plus votre renom est élevé, plus vous aurez de chance que votre cheval soit vendu.

Les courses à réclamer :

Pour les chevaux qui n'ont pas encore démontré tout leur potentiel. Cette vente est risquée car il n'y a aucune certitude de recevoir une bonne offre. Par contre si votre cheval fait une bonne course les propositions d'achats seront sans doute au-dessus sa valeur réelle.

Le loisir :

Il est réservé aux chevaux n'ayant plus d'avenir dans le monde des courses ou lorsqu'il vous faut immédiatement de la trésorerie. C'est une vente dans l'urgence sans aucune chance de faire le moindre bénéfice sur un cheval même mauvais !

Comparatif

Sur cet écran vous pouvez voir l'ensemble des chevaux qui sont dans vos écuries.

Vous avez la possibilité de les comparer entre eux.
Cliquez sur un titre de colonne pour les classer selon cette donnée.

i. News

Annonces

Vous retrouverez ici toutes sortes de petites annonces. Elles sont renouvelées toutes les semaines.
Pour lire une annonce, cliquez gauche sur les icônes représentant une feuille.
Pour y répondre favorablement, cliquez gauche sur le bouton de validation en bas à droite de cette annonce.

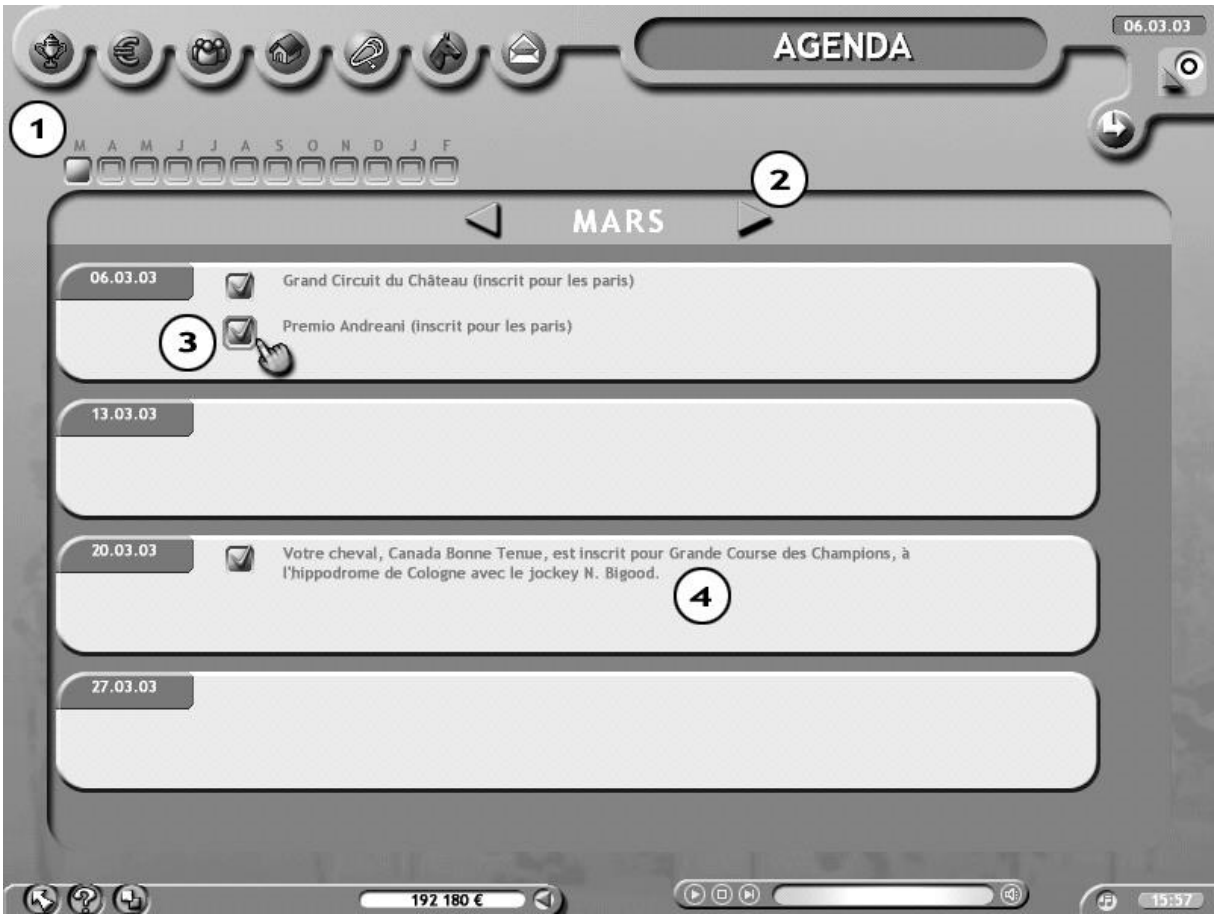
Les annonces sont répertoriées dans cinq familles.
Pension. Quand vous aurez les structures adéquates, certains propriétaires vous demanderont de prendre leurs chevaux en pension pour un temps défini. En échange, ils vous offriront un revenu régulier mais variable selon la qualité de vos structures et selon votre renom. Un cheval en pension occupe un box et il ne quittera votre écurie qu'a la fin de la période indiquée sur l'annonce (vous retrouvez cette information sur la mini fiche du cheval).
Cheval, Structures. Vous avez la possibilité de les acheter ou de les employer. L'achat par petites annonces d'un bâtiment permet de son utilisation dès la semaine suivante, le temps de construction étant nul.
Enchère. Une semaine avant la prochaine enchère, une annonce apparaît vous permettant de vous y inscrire pour y participer.

Actualités

Les actualités concernent uniquement des informations sur le monde des courses, elles ne vous concernent jamais directement. Elles sont renouvelées toutes les semaines.
Pour lire une actualité, cliquez gauche sur les icônes représentant un journal.
Pour la supprimer, cliquez gauche sur le bouton de validation en bas à droite de cette annonce.

Les actualités sont répertoriées dans cinq familles.
Classement. Vous aurez une information quand un cheval progresse parmi les dix meilleurs de sa catégorie.
Retraite. Vous aurez une actualité quand un cheval arrête de courir.
Record. Vous aurez une information quand un cheval bat un record de temps sur un hippodrome ou un record parmi ceux de la page résultats chevaux.
Progression. Vous aurez une actualité quand un cheval passe à un niveau de course supérieur à celui qu'il occupait auparavant grâce à l'accumulation de gains.
Divers. Comme son nom l'indique, cette rubrique regroupe les actualités qui ne correspondent pas aux quatre thèmes précédents.

Agenda



1_Bouton de changement du mois
2_Flèches de changement du mois
3_Bouton d'annulation d'évènement
4_Description de l'évènement

Dans votre agenda vous pourrez voir en un clin d'œil les prochains événements importants vous concernant directement. Chaque événement inscrit ici arrêtera votre progression lors du passage de semaine en semaine.
Pour parcourir les mois, cliquez sur les flèches à coté du nom du mois ou cliquez au-dessus sur la case de votre choix.

En cliquant sur un événement vous pourrez le supprimer de votre agenda.

Informations

Vous retrouverez ici toutes les informations concernant votre écurie. Dès que vous avez une information, une icône I clignote dans la barre en bas de votre écran. En cliquant sur cette icône vous ouvrez directement cette page. Elles sont renouvelées toutes les semaines.
Pour lire une information, cliquez gauche sur les icônes I.
Pour répondre ou la supprimer, cliquez gauche sur le bouton de validation en bas à droite de cette annonce.

Les informations sont répertoriées dans quatre familles.
Cheval. Vous aurez une information quand il se produit un événement concernant un de vos chevaux.
Personnel. Vous aurez une information quand il se produit un événement concernant un de vos employés.
Résultats. Vous aurez une information pour vous indiquer le résultat de course d'un de vos chevaux
Finances et bâtiments. Vous aurez une information quand il se produit un événement concernant vos bâtiments ou si votre banquier vous réclame de l'argent.

j. Fin de partie

Une partie n'a aucune limite dans le temps. Vous pouvez avancer à travers plusieurs décennies avec votre écurie si vous le souhaitez.
Le seul élément qui peut vous obliger à stopper une partie est une situation financière catastrophique. Vous devrez alors rembourser immédiatement ou abandonner la partie.

7. Multi joueurs

Mesurez-vous aux autres joueurs dans des parties multi joueurs après avoir préparé votre cheval en mode écurie. En effet si un de vos chevaux en mode écurie atteint le niveau international, un bouton EXPORTER apparaît dans la page box. En cliquant dessus, ce cheval pourra être joué en multi joueurs. Attention il n'y a qu'une seule place, si vous en exportez un second, il écrasera les données du premier qui alors disparaîtra.

Vous pouvez jouer en multi joueurs soit en LAN soit sur Internet avec GAMESPY.

a. Comment jouer à Horse Race Manager dans GameSpy Arcade

Vous pouvez jouer à Horse Racing Manager en ligne par GameSpy Arcade, qui est fourni sur le CD. Si vous ne l'avez pas encore fait, insérez votre CD de Horse Racing Manager et installez Arcade. Ensuite, pour jouer à Horse Racing Manager en ligne, suivez ces instructions:

Lancez GameSpy Arcade et allez dans la Room (salle) de Horse Racing Manager: Cliquez sur le lien de GameSpy Arcade dans le menu Démarrer. Quand le logiciel aura démarré, vous verrez une liste de jeux sur le côté gauche. Cliquez sur le bouton Horse Racing Manager sur la gauche pour entrer dans la Room (salle) de Horse Racing Manager.

Trouvez ou démarrez un serveur de Horse Racing Manager: Une fois que vous êtes dans la Room de Horse Racing Manager, vous pouvez rencontrer ou saluer d'autres joueurs, trouver des serveurs ou créer votre propre serveur. La moitié supérieure de l'application va lister les serveurs disponibles, y compris le nombre de joueurs et la vitesse de votre connexion. Si vous désirez créer un serveur, cliquez sur "Create Room" et attendez que d'autres joueurs vous rejoignent. Sinon, double cliquez sur un serveur pour le rejoindre.

Joindre et démarrer un jeu: Une fois que vous avez double cliquer sur un serveur ou que vous avez lancé le vôtre, vous serez dans une Staging room, où vous pourrez discuter avec les autres joueurs. Quand vous êtes prêt, cliquez sur le bouton "Ready" en haut de l'écran. Quand chaque membre de la Room a signalé être prêt, l'hôte peut lancer le jeu. Arcade var démarrer Horse Racing Manager et le jeu va commencer!

b. Problèmes?

Si vous avez des problèmes dans l'utilisation d'Arcade, consultez les pages d'aides situées à http://www.gamespyarcade.com/help/

c. Pour jouer en LAN

Lancer le jeu.
Choisissez nouvelle partie.
Cliquez sur multi joueurs puis sur PARIS ou COURSE.
Inscrivez votre nom de joueur.
Cliquez ensuite sur CREER ou JOINDRE une partie.

Si vous créez une partie, choisissez le type de réunion, puis la réunion et enfin le nombre de joueur.
Dans une partie COURSE, vous pouvez choisir un cheval et un jockey.
Quand vous êtes prêt à jouer, cliquez sur le bouton à coté de votre nom.
Pour lancer la partie, le créateur doit cliquer sur LANCER LA PARTIE.

8. Crédits

Cyanide-studio

Producteur Exécutif	Patrick Pligersdorffer
Chef de projet	Martial Dréville
Programmeurs	Thomas Machado Fabrice Granger Tuan Ngô Charles Plomion Matthieu Hahusseau
Directeur artistique	Thomas Veauclin
Graphiste	Julien Desourteaux
Animateurs	Matthieu Razungles Marie Duponchelle
Game Designer	Régis Robin
Testeurs	Clément Pinget, Antoine Dutranois, Jean-Baptiste Drouot, Yves Robin, Stéphane Pligersdorffer, Stéphane Gimenez
Traductions	Rob Roe, Davy Depuydt, Eve Lee
Commercial	Eric Barone

Pour plus d'informations : http://www.horseracing-manager.com

Hot line : ??????

Support : support@cyanide-studio.com

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. (c) 1999-2002 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.