

PC CD-ROM

GTN 00000000-2923134534-299134- GET REAL 50001230 - TAC

GTN 00000000-2923134534-299134- GET REAL 50001230

GVX - SSD

GT2



FIA GT RACING GAME

GET REAL



3+

www.pegi.info

SIMBIN
DEVELOPMENT TEAM

10T
10TACLE STUDIOS AG

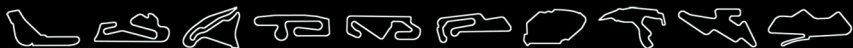




FOTO
MIGLIORI



VIDEO
MIGLIORI



GIOCHI
MIGLIORI



PRESTAZIONI
MIGLIORI

NSISTI su giochi migliori

Le prestazioni, la compatibilità e l'affidabilità delle GPU NVIDIA le rendono la prima scelta per i giocatori di PC di tutto il mondo. Ecco perché i giochi più interessanti vengono sviluppati su hardware NVIDIA, per essere giocati su sistemi NVIDIA. Grazie alla gamma NVIDIA GeForce™ FX e GeForce™ 6, ottenete una grafica cinematografica sensazionale e personaggi del massimo realismo a velocità senza precedenti.

Cercate il logo del programma "NVIDIA®: The way it's meant to be played™" sui giochi e sull'hardware per PC per ottenere la massima semplicità di installazione ed esecuzione. Acquistate una GPU NVIDIA GeForce™ FX o una GPU della gamma GeForce™ 6 per giocare nel modo migliore (The way it's meant to be played).



<http://eu.nvidia.com>

CONTROLLI	04
MODALITA' GIOCO	06
OPZIONI	07
OPZIONI CONTROLLER	17
MODALITA' ARCADE	20
MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE	23
CHECKLIST PRINCIPIANTI	43
HEADS-UP DISPLAY	44
CRUSCOTTO MOTECH ADL	48
BANDIERE E REGOLE	50
PUNTI	51
PENALITA' DI PESO	52
GUIDA MULTIPLAYER	54
PARTECIPARE	57
ORGANIZZARE	58
SERVER DEDICATI	61
GIRI RECORD	62
GLOSSARIO	64
TRACKIR	66
CREDITI	67
LICENZA D'USO	70

GTR is based on official licenses of the respected racing teams featured in the game. Ferrari, Chrysler, Lister, Lamborghini, Saleen, Mosler, Chevrolet, Corvette, Porsche, Seat, Morgan, BMW, Lotus and Vertigo are registered trademarks of their respective owners.

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Una ridottissima percentuale della popolazione soffre di attacchi di tipo epilettico, probabilmente indotte da determinate immagini, comprese luci lampeggianti o sagome che potrebbero essere contenute nei videogiochi / giochi da console. Anche persone per le quali non sono mai state emesse diagnosi di epilessia e che non hanno mai sofferto di attacchi provocati, dovuti alla malattia, possono diventare vittime di disturbi non diagnosticati, che potrebbero causare simili attacchi mentre si guarda un videogioco / gioco da console. Questi attacchi possono mostrare sintomi diversi, quali vertigini, turbe visive, tic agli occhi o alla faccia, movimenti spastici o tremori negli arti superiori o inferiori, confusione, annebbiamenti della vista o temporanei svenimenti. Gli attacchi potrebbero anche provocare perdita di coscienza o crampi e causare traumi o ferite da caduta o da urto con gli oggetti circostanti. In presenza di uno di questi sintomi si raccomanda di smettere immediatamente di giocare a videogiochi / giochi da console e di rivolgersi subito al medico. Si consiglia inoltre di controllare i bambini o domandare loro se accusano i sintomi sopra elencati: i bambini e gli adolescenti sono maggiormente soggetti a simili attacchi rispetto agli adulti. In generale, i genitori non devono mai lasciare soli i bambini che giocano con uno di questi giochi. Il rischio di attacchi epilettici provocati da sensibilità alla luce può essere ridotto aumentando la distanza dal monitor / schermo TV, usando un monitor / schermo TV più piccolo, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o non si è dormito a sufficienza. Per garantire un'esperienza di gioco divertente e sana, si consiglia di fare un quarto d'ora di pausa ogni ora di gioco. Se nel passato si sono già verificati casi di attacchi di questo genere o in caso di epilessia effettivamente diagnosticata (nella persona o in un membro della sua famiglia), si raccomanda vivamente di consultare un medico prima di cominciare a giocare.

CONTROLLI

CONTROLLI TASTIERA

I seguenti controlli sono i controlli predefiniti del gioco. I tasti predefiniti possono essere modificati usando la scheda Controller durante il gioco.

Controlli auto e gara (ordine dello schermo)

FUNZIONE	TASTO PREDEFINITO
Acceleratore	A
Freno	Z
Gira a sinistra	,
Gira a destra	.
Aumentare marcia	Alt
Scalare marcia	Alt Gr
Frizione	Q
Limite velocità box	L (rallenta temporaneamente la velocità dell'auto nella corsia dei box)
Modalità LCD	Barra spaziatrice (mostra i dati del display MoTec)
Richiesta posizione box	7 (chiedi all'ingegnere dei box la tua posizione in gara)
Richiesta status box	8 (chiedi all'ingegnere dei box di cercare i danni visibili)
Richiesta box-in	9 (chiedi all'ingegnere dei box il permesso di accedere ai box)
Menu Seleziona	Invio (seleziona l'opzione menu Esc)
Menu Up	Freccia su (vai in su nel menu Esc)
Menu Down	Freccia giù (vai in giù nel menu Esc)
Menu aumento val.	Freccia destra
Menu diminuzione val.	Freccia sinistra
Bias freni (A)	è (regola l'intensità dei freni anteriori)
Bias freni (P)	+ (regola l'intensità dei freni posteriori)
Attiva/disattiva controllo AI	I (l'AI prende il controllo)
Marca auto	Tab (attiva/disattiva nome piloti)
Reset auto	E
Instant Replay	R (replay per X secondi, come specificato nelle opzioni)
Pausa	P (ferma il gioco durante la corsa)
Veduta guida	L Shift (permette di attivare/disattivare le diverse schermate di guida)
Guarda a sinistra	V
Guarda a destra	N
Guarda dietro	B
Attiva/disattiva retrovisori	1 (attiva/disattiva lo specchietto retrovisore interno e quelli esterni laterali)
Attiva/disattiva HUD	2 (attiva/disattiva lo Heads-up display)
Attiva/disattiva MoTec	3 (permette di spostarsi tra le modalità disponibili)
Chat realtime	C (avvia la chat in tempo reale durante la gara)
Menu ESC	Esc (apre il menu ESC)

CONTROLLI di GIOCO

Tasti di funzione

FUNZIONE

Help sterzo on/off
 Help frenaggio on/off
 Help stabilità on/off
 Help recupero avvitamento on/off
 Danno on/off
 Cambio automatico on/off
 Controllo trazione off/basso/alto
 ABS off/basso/alto

TASTO PREDEFINITO

F1
 F2
 F3
 F4
 F5
 F6
 F7
 F8

Controlli replay

FUNZIONE

Play indietro
 Pausa
 Fast Forward
 Rewind
 Slowmo 1
 Slowmo 2

TASTO PREDEFINITO

freccia su
 freccia giù
 freccia destra
 freccia sinistra
 KP-DEL
 KP-INS

Schermata swingcam

FUNZIONE

Swingcam giù
 Swingcam sinistra
 Swingcam Reset
 Swingcam destra
 Swingcam Zoom
 Swingcam su
 Swingcam Zoom
 Auto successiva (anche nel monitor box)
 Guarda auto prec.(anche nel monitor box)

TASTO PREDEFINITO

tab. num. 2
 tab. num. 4
 tab. num. 5
 tab. num. 6
 tab. num. 7
 tab. num. 8
 tab. num. 9
 tab. num. +
 tab. num. -

Schermata telecamera

FUNZIONE

Schermate cockpit
 Schermate alternate
 Schermata Swingcam
 TV-Cam

TASTO PREDEFINITO

Ins.
 Home
 Page Up
 Page Down

MODALITA' GIOCO



Schermata di selezione per la Modalità Gioco

ARCADE

La modalità Arcade è caratterizzata da un altissimo tasso di adrenalina con velocità folli e auto con difficoltà ridotte. Ideale per i principianti o per chi vuole un gioco di guida "plug and play". Non ti viene richiesta nessuna impostazione complicata del setup: devi semplicemente saltare in macchina, premere sull'acceleratore e disintegrare gli avversari!

SEMI-PRO

Questa modalità ricrea comportamenti di gara assolutamente realistici, con un controllo auto più generoso e indulgente rispetto a quello della modalità Simulazione. La modalità Semi-Pro permette al giocatore di migliorare i tempi di giro (lap time) grazie a una maggiore abilità di guida e ad un setup auto personalizzato.

SIMULAZIONE

La modalità Simulazione (sim) garantisce condizioni di gara assolutamente autentiche in tutti gli aspetti. Le auto e il circuito sono identici a quelli di una vera gara. I giocatori non abituati alle simulazioni possono cominciare ad imparare le basi delle gare automobilistiche esercitandosi con i setup di default muniti di assistenti di guida (assist). I giocatori di livello intermedio e avanzato possono disattivare gli assistenti di guida e effettuare cambiamenti personalizzati al setup auto per ottenere l'esperienza di gara più realistica possibile.

Esiste l'auto da corsa imbattibile? Esiste il setup auto perfetto che permette di vincere tutte le gare? Scoprillo alla guida della tua auto cambiando (liberamente, all'infinito e fin nei minimi dettagli) le variabili: sospensioni, aerodinamica, cambio, freni etc...

OPZIONI delle 3 modalità

SCHERMATA di GIOCO

Schermata predefinita - Permette di scegliere la schermata di gioco durante la gara. La schermata 'TV Cockpit' posiziona la telecamera dietro il pilota permettendo una visione allargata del cockpit e del tracciato di fronte al pilota. La schermata 'Cockpit' mostra il tracciato di fronte al pilota e tutti i controlli interni compresi gli specchietti retrovisori. La schermata 'Nose' mostra la strada di fronte all'auto e la schermata 'Swingcam' offre invece una veduta esterna dell'auto vista dall'alto e da dietro l'ala posteriore.

Indicatore di velocità - Permette di scegliere l'indicazione km/ora o miglia/ora sul tuo display MoTeC.

Unità di misura - Permette di scegliere se visualizzare e selezionare le impostazioni di Garage nel sistema metrico o imperiale.

Centro messaggi - Permette di attivare/disattivare una finestra di messaggi situata nella parte superiore dello schermo per i messaggi generati durante il gioco e per i messaggi provenienti da altri giocatori durante una partita multi-player.

Musica in-car - Permette di accendere/spengere la musica all'interno del cockpit.

SCHERMATA REALISMO - MODALITA' ARCADE

Indicatori di corner - Attiva gli indicatori di corner garantendo maggiore visibilità.

Cambio automatico - Il gioco cambia le marce per te.



Scheda Opzioni della modalità Arcade, Schermata di gioco

OPZIONI - MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

SCHERMATA REALISMO - MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

Uso carburante - Permette di scegliere l'impatto che l'uso del carburante avrà sulla tua gara. 'Off' elimina il carburante dall'equazione della tua gara. Non ti mancherà mai il carburante e non dovrai mai fare il pieno ai box. 'Normale' indica che la tua auto consumerà ad un tasso normale.

I comandi X2-X7 permettono di aumentare il consumo di carburante durante i tempi di gara 2, 3, 4, etc. Aumentare il consumo fa aumentare le pause ai box per rifornimento. In modalità single-player, la regola scelta per il consumo carburante sarà valida sia per l'auto del giocatore che per tutte le altre auto in gara. In modalità multi-player, invece, l'host determina le regole di consumo carburante per tutti i giocatori.

Usura gomme - Permette di controllare il livello di usura delle gomme per tutta la gara. Se selezioni 'Off', le gomme non si consumano e non devono essere sostituite. Se invece selezioni 'Normale', le gomme subiranno una progressiva usura durante la gara, a seconda delle gomme scelte, delle condizioni e della temperatura del circuito. L'usura delle gomme (sempre più lisce) influenzerà la manovrabilità dell'auto.

Come per il consumo carburante, scegliere X2-X7 fa aumentare il tasso di usura delle gomme, obbligando l'auto ad una sosta nei box a metà corsa. In modalità single-player, la regola scelta per l'usura gomme sarà valida sia per l'auto del giocatore che per tutte le altre auto in gara. In modalità multi-player, invece, l'host determina le regole di usura gomme per tutti i giocatori.



Scheda Opzioni, Schermata realismo

OPZIONI - MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

SCHERMATA REALISMO (segue)

Danni meccanici - Quanto realistici vuoi che siano i danni meccanici della tua gara? Se annulli tutti i possibili danni meccanici selezionando 'Off', elimini qualsiasi impatto di un normale danno meccanico sulla gara. Questo può essere determinato da svariati fattori come il tempo o le collisioni.

Se usi la funzione 'programmazione danni meccanici' il tasso di logoramento sarà lo stesso per una gara più corta. Se invece selezioni 'stagione', tutte le auto che non hanno finito la corsa a causa di un danno meccanico durante la gara in corso vengono eliminate come è realmente successo alle auto della stagione GTR 'live'.

Sensibilità danno - Permette di regolare il grado di danneggiamento dell'auto durante una corsa. I problemi possono riguardare la vista o la performance dell'auto. Più la sensibilità è alta e più numerosi saranno i danni riscontrati a bassa velocità; più la sensibilità è bassa e più l'auto sarà potente e difficile da danneggiare. La scala della sensibilità va dal 20% al 200%.

Programmazione luce - Permette di gestire il passaggio giorno - notte - giorno sulla base del tempo di gara programmato. Sola gara interessata da questa funzione: la 24 ore Spa Francorchamps. Attenzione: le gare di corta durata con questa funzione attivata subiranno frequenti interruzioni giorno-notte.

Safety car - Permette di attivare/disattivare la comparsa dell'auto di sicurezza (safety car) sul tracciato quando vengono segnalate condizioni pericolose sul circuito.

Regole bandiere - Permette di scegliere se la gara seguirà le regole bandiere. Per maggiori dettagli sulle regole bandiere, vedi pag. 50.



OPZIONI - MODALITA' SEMI-PRO e SIMULAZIONE



Dettaglio Opzioni, assistenti di guida

ASSISTENTI DI GUIDA

Le funzioni seguenti vengono definite "assistenti di guida" poiché permettono al giocatore di maneggiare più facilmente l'auto.

Help freno - Aiuta il pilota a frenare al momento giusto per affrontare un corner.

Help stabilità - Riduce le possibilità di effettuare sovrasterzate e impedisce gli avvistamenti.

Recupero avvistamento - Riporta immediatamente l'auto sulla carreggiata dopo un avvistamento.

Help sterzo - Aiuta chi usa la tastiera e il game-pad calcolando l'angolo massimo di sterzo necessario per affrontare ogni corner.

Frizione automatica - Impedisce all'auto di spegnersi quando gli RPM sono troppo bassi e riduce i rischi di avvistamento quando scali con RPM troppo alti.

Cambio automatico - Se attivata, questa funzione gestisce il cambio marcia al posto tuo. Il cambio automatico è raccomandato soprattutto per i principianti e chi usa la tastiera per gestire l'accelerazione, il freno e per trovare il giusto allineamento.

Retromarcia automatica - Se, dopo aver frenato fino ad arrivare ad un arresto completo, mantieni il freno in funzione l'auto passa automaticamente in retromarcia dopo breve.

Elimina danno - Elimina qualsiasi danno provocato da un impatto con altre auto o con un oggetto del tracciato.

OPZIONI - MODALITA' SEMI-PRO e SIMULAZIONE

REALISMO (segue)

Indicatori corner - Attiva gli indicatori di corner garantendo maggiore visibilità.

Indicatore di uscita box - Indica la direzione da prendere per uscire dai box e ritornare sul tracciato.

Indicatore Pit Spot - Indica il box in cui devi fermarti.

Freni anti-blocco (ABS) - Se selezionata al massimo, questa funzione impedirà ai freni di bloccare le gomme. Se selezionata al minimo, l'auto ti aiuta un po' per la prevenzione del blocco, ma comunque è ancora possibile bloccare il freno.

Controllo trazione - Se selezionata al massimo, questa funzione impedirà il pattinamento persino quando l'auto, da ferma, accelera troppo rapidamente. Se selezionata al minimo, non potrà impedire il pattinamento dell'auto lanciata a manetta, ma permetterà di ridurre la quantità di combustione. La riduzione del pattinamento permetterà infine di ridurre il rischio di avvistamento durante il corner.

Tasti Quick chat da #1 a #10 - Questa opzione ti permette di pre-impostare i tuoi messaggi 'quick chat' in maniera da poter comunicare velocemente con gli altri piloti durante una gara online o su LAN. Questi messaggi possono essere attivati mediante pressione di un unico tasto come definito nella pagina relativa ai controlli. Utilizza la lista dei tasti extra nel menu 'Comandi' per selezionare o cambiare la configurazione dei tuoi tasti quick chat.

Aggiungi nuove auto - Regola l'aggiunta di nuove auto avversarie durante una sessione di gioco multiplayer. Scegliendo 'Sempre' l'auto avversaria viene caricata immediatamente non appena un nuovo giocatore si connette online. Potrai dunque vedere e interagire con la nuova auto avversaria, anche se vedrai un punto vuoto nell'auto avversaria fino a quando non passerai dal garage.

Scegliendo 'Solo Garage' le auto dei nuovi giocatori non saranno caricate fino a quando non sarai tornato al garage. Non potrai dunque né vedere né interagire con i nuovi avversari mentre questi potranno vedere la tua auto. Appena sarai tornato al garage, i grafici e i dati relativi alle nuove auto saranno caricati.

Scegliendo 'Velocità di sicurezza' le auto dei nuovi giocatori saranno caricate solamente se sei fermo o fuori strada o avanzi ad una velocità inferiore a 10 metri/secondo (default) o ad una velocità definita nel file .PLR "Limite velocità".

Mostra Chat In-Car - Se questa opzione è selezionata, i messaggi testo dei giocatori online sono visualizzati nel cockpit. Se invece non è selezionata, i messaggi testo appariranno solo su schermate esterne.

OPZIONI - TUTTE LE MODALITA'

SCHERMATA VIDEO



Scheda Opzioni, Schermata video

Dettagli generali - Puoi scegliere la grafica complessiva del gioco semplicemente selezionando: Low, Medium, High, o Full. Da questa selezione dipende l'impostazione video di tutto il gioco. Se vuoi, puoi regolare diversi aspetti della grafica. Nel momento in cui cambi anche uno solo di queste impostazioni, l'opzione 'Dettagli generali' passa automaticamente su "personalizzato".

Dettagli auto giocatore - Permette di scegliere il livello di dettagli grafici per la tua auto.

Dettagli altre auto - Permette di determinare il livello di dettagli per le altre auto in gara.

Dettagli tracciato - Permette di regolare la visibilità degli oggetti presenti sul tracciato oltre alle auto.

Effetti speciali - Regola il livello di dettaglio degli effetti speciali come fumo, sbandate, segni collisione e altro.

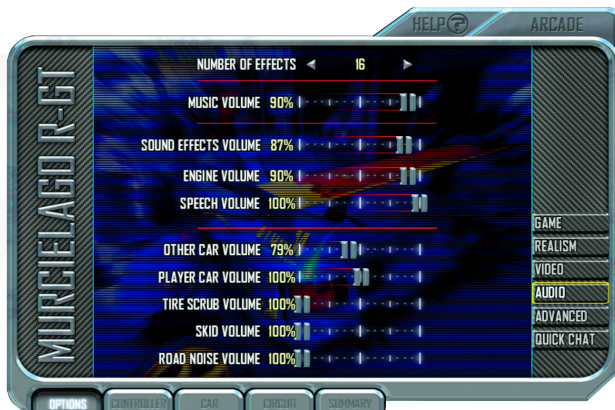
Effetti luce auto - Da questa opzione dipende il tipo di luce che traspare dagli abitacoli delle auto in corsa.

Ombre - Attiva/disattiva le ombre che le auto gettano su se stesse.

N° max auto visibili - Determina il numero massimo di auto che puoi vedere sullo schermo durante la gara. Meno saranno le auto e più alto sarà il frame rate.

OPZIONI - TUTTE LE MODALITA'

SCHERMATA AUDIO



Scheda Opzioni, Schermata video

Numero effetti - Regola il numero di effetti audio del circuito e all'interno dell'auto. Gli effetti audio dell'auto includono quelli di tutte le auto su pista. La scala va da 8 a 32.

Volume musica - Regola il volume della musica del gioco, durante una gara, mentre aggiusti la tua auto in garage o regoli una schermata del menu. La scala va da 0 a 100.

Volumi effetti sonori - Regola il volume di tutti gli effetti sonori della gara come: il rumore della strada, il cigolio della frizione, il cambio marcia e altro. La scala va da 1 a 100.

Volume motore - Regola il volume del motore della tua auto e di tutte le auto in gara. Se desideri regolare il volume della tua auto separatamente da quello delle altre auto, procedi all'impostazione delle opzioni 'Volume auto giocatore' e 'Volume altre auto'. La scala va da 1 a 100.



OPZIONI - TUTTE LE MODALITA'

Volume voce - Regola il volume della voce della squadra ai box. La scala va da 1 a 200.

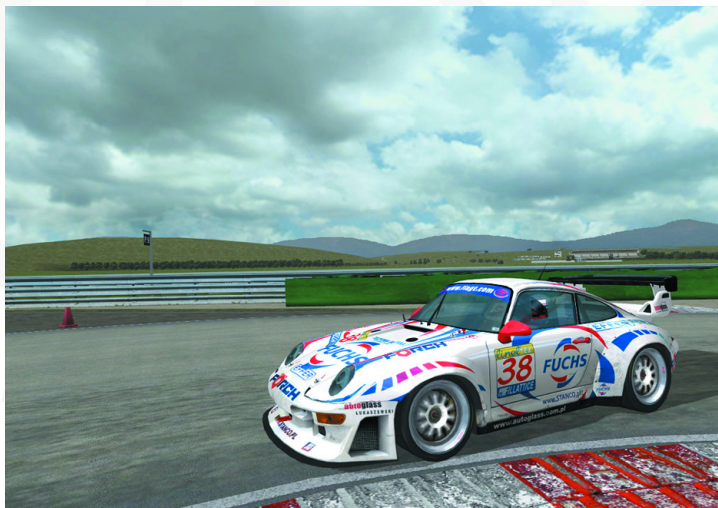
Volume altre auto - Regola il volume della altre auto in gara. La scala va da 1 a 200.

Volume auto giocatore - Regola il volume dei rumori della tua auto. Puoi differenziare il rumore del tuo motore, della trasmissione, dei freni e di tutti gli altri rumori dell'auto dal resto delle altre auto in gara. La scala va da 1 a 200.

Volume gomme - Regola il volume delle gomme giusto prima di uno slittamento. La scala va da 100 a 200.

Volume slittamento - Regola il volume del slittamento. La scala va da 100 a 200.

Volume rumori strada - Regola il volume dei rumori esterni. La scala va da 100 a 200.



OPZIONI - TUTTE LE MODALITA'

SCHERMATA AVANZATO

Alberi ondeggianti - Attiva/disattiva il movimento degli alberi a lato della pista.

Tabella box - Attiva/disattiva. Quando arrivi sulla corsia box, la tabella box appare sullo schermo, indicando la tua posizione e il tempo intermedio tra la tua auto e le auto davanti e dietro di te.

Menu suono - permette di attivare/disattivare il suono.

Textures tracciato - bassa risoluzione - Questa opzione è disattivata di default. Se possiedi una scheda video vecchia o se riscontrai dei problemi sulla performance del gioco, attiva questa opzione per aumentare il frame rate.

Livello distorsione dettagli - Permette di scegliere il livello di distorsione di un oggetto a seconda della distanza da cui lo si osserva. La scala va da 75 a 125.

Oscurità notte - Permette di scegliere il livello di oscurità durante la notte (per la 24 ore di Spa). La scala va dal 10% (buio) all'80% (chiaro di luna più luminoso).

Specchio virtuale - Tramite la pressione del tasto '1', attiva/disattiva uno specchietto retrovisore situato sulla parte superiore dello schermo durante la guida.

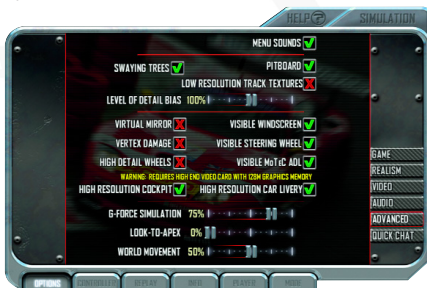
Vertex Damage - Attiva/disattiva le deformazioni sulla parte esterna dell'auto dovute ad una collisione.

Dettaglio ruote: alto - Permette di attivare un livello massimo di dettaglio per le ruote di tutte le auto.

Parabrezza visibile - Permette di attivare tutti gli effetti parabrezza e la riflessione della luce.

Volante visibile - permette di scegliere se visualizzare o meno il volante nella schermata 'cockpit'.

MoTeC ADL visibile - Attiva/disattiva la visualizzazione del MoTeC Advanced Dash Logger (ADL) nella schermata 'cockpit'.



Scheda Opzioni, Schermata avanzato

OPZIONI - TUTTE LE MODALITA'

Simulazione G-Force - Permette di regolare la percentuale di G-Force per le collisioni registrate durante la tua gara. Nella schermata 'cockpit', più è alta la percentuale di simulazione G-Force e più potrai reagire ai movimenti dell'auto.

Look-to-Apex - Permette di impostare la visibilità durante un corner. Più alta è la percentuale, più la tua testa girerà durante lo sterzo.

Caratteristiche terreno - Permette di regolare il livello di movimento esterno.

ATTENZIONE: L'ATTIVAZIONE DELLE DUE OPZIONI SEGUENTI RICHIEDE UNA SCHEDA VIDEO HIGH-END CON 128M DI MEMORIA GRAFICA.

Cockpit - alta risoluzione - Attiva il massimo numero di dettagli possibili all'interno della schermata 'cockpit'.

Aspetto auto - alta risoluzione - Permette di ottenere il massimo numero di dettagli possibili. La grafica relativa all'auto (interna ed esterna) possiede il più alto livello di dettagli.



Cockpit Ferrari 575 - dettaglio: alto

CONTROLLER, TUTTE LE MODALITÀ

SCHEDA CONTROLLER

SCHERMATA PULSANTI



Scheda Controller, Schermata comandi

Premi su **KEYBOARD** o su uno dei tre joystick per configurare il controller selezionato come strumento principale. GTR selezionerà il ForceFeedback migliore per il tuo controller. Il comando 'lista configurazione' è diviso in 4 sezioni. Fai clic sulle voci 'Guida', 'Accessori', 'Gioco' e 'Misc' per aprire le varie sezioni. Conserva e visualizza le impostazioni predefinite o definisci la tua secondo le tue preferenze personali.



CONTROLLER, TUTTE LE MODALITÀ

SCHEMA CONTROLLER (segue)

SCHERMATA AVANZATO



Scheda Controller, Schermata avanzato

Sensibilità: Controlla la sensibilità dell'auto ai tuoi comandi.

Dead zone: Determina l'input richiesto dal controller perché l'auto registri un input.

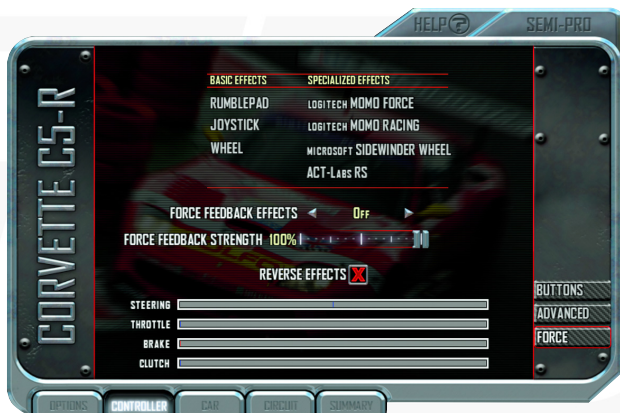
Sterzo secondo velocità: permette di regolare lo sterzo sulla base della velocità dell'auto. Un setting alto significa che la sterzata sarà ridotta alle alte velocità. La regolazione sullo zero significa che lo sterzo non è influenzato in nessun modo dalla velocità.

Le quattro barre nella parte inferiore dello schermo servono per verificare che i tuoi controlli preferiti funzionino correttamente. Usa i pulsanti associati a Sterzo, Acceleratore, Freno e Frizione: vedrai che la barra corrispondente aumenterà. La barra può anche essere utilizzata come guida per il setting di sensibilità e dead zone.

CONTROLLER, TUTTE LE MODALITÀ

SCHEDA CONTROLLER (segue)

SCHERMATA FORCE FEEDBACK



Scheda Controller, schermata Force Feedback

GTR include effetti di Force Feedback per svariati device. Puoi selezionare effetti specifici dalla lista di effetti base e specifici. Gli effetti base sono raccomandati se il tuo controller non è indicato nella lista specializzata.

Effetti di Force Feedback Determina la quantità di informazioni che l'auto ti può comunicare attraverso il meccanismo di Force Feedback del controller. 'Full' è raccomandato.

Potenza Force Feedback Indica la potenza degli effetti di force feedback. Essa varia a seconda dei diversi controller: impostala a tuo piacimento.

Effetti contrari Alcuni controller li utilizzano per invertire gli effetti del Force Feedback sulla tua ruota. Normalmente, il tuo controller dovrebbe raddrizzare quando giri in un corner. Se noti che il tuo controller ha tendenza a tirarti all'interno del corner, dovrai attivare questa opzione. Le quattro barre nella parte inferiore dello schermo servono per verificare che i tuoi controlli preferiti funzionino correttamente. Usa i pulsanti associati a Sterzo, Acceleratore, Freno e Frizione: vedrai che la barra corrispondente aumenterà. La barra può anche essere utilizzata come guida per il setting di sensibilità e dead zone.

MODALITA' ARCADE

La modalità Arcade è dotata di 4 livelli di difficoltà: dal Sunday Driver fino all'Alien on Wheels.

Difficoltà - Permette di selezionare il livello di difficoltà della gara. La scala va da 'Facile' fino a 'Esperto'.

Danno - Permette di selezionare il livello di danno attribuito alla tua auto su un tracciato. La scala va da 'Off' a 'Full'.

Assist - Permette di selezionare il livello assistenza alla guida per la tua auto. La scala va da 'massimo' a 'minimo'.

Avversari - Indica il numero di auto avversarie presenti sul tracciato.

AI - Indica il livello di competenza delle altre auto durante una gara contro il computer.

Sunday Driver - Difficoltà: Facile; Danno: Off; Assist: Full; Avversari: 3; AI: Lento

Weekend Warrior - Difficoltà: Media; Danno: Low; Assist: High; Avversari: 5; AI: Medio

Speed Demon - Difficoltà: Difficile; Danno: Mid; Assist: Low; Avversari: 7; AI: Veloce

Alien on Wheels - Difficoltà: Esperto; Danno: Full; Assist: Minimo; Avversari: 9; AI: Esperto



Modalità Arcade, Schermata di selezione difficoltà

MODALITA' ARCADE

SCHEDA AUTO

SCHEMATA CLASSE

Fai clic sui pulsanti Full Grid, GT, o NGT per selezionare la classe dell'auto che vuoi guidare. Attiva la casella 'Classi speciali' per visualizzare altre classi. Al momento della selezione di una classe, si apre automaticamente una schermata con tutti i modelli disponibili per quella determinata classe. La selezione dell'opzione 'Mostra Classi modello singolo' permette di aggiungere le classi modello singolo. Queste classi sono composte da un unico modello di auto, tutte con lo stesso tipo di performance.

SCHEMATA MODELLO

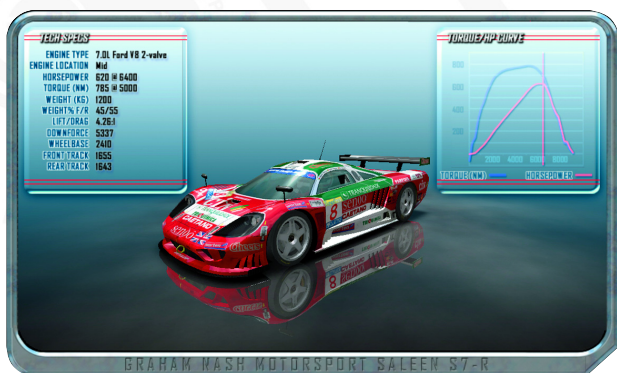
Tutti i modelli disponibili nella classe selezionata sono elencati qui. Fai clic su un modello per vedere le auto disponibili.

SCHEMATA AUTO

Seleziona l'auto facendo clic sull'icona. Una volta selezionata l'auto, sulla parte superiore dello schermo (tra il nome della classe e l'immagine del circuito) apparirà un modello. Posizionando il mouse su un'auto, nella parte inferiore dello schermo apparirà il nome del pilota professionale che guida l'auto nella realtà.

SCHEMATA SHOWROOM

Facendo clic sul pulsante Showroom (nel margine inferiore destro dello schermo) puoi visualizzare il modello ingrandito con tutte le informazioni sulla performance. Una volta nella Showroom, usa il mouse per ruotare l'auto e ottenere una visione dettagliata da tutti gli angoli.



Schermata Showroom

MODALITA' ARCADE

SCHEDA CIRCUITO

Tutti i circuiti disponibili sono indicati in questa tabella. Per selezionare un circuito, fai clic sull'icona circuito. La selezione del circuito mostrerà il luogo, la lunghezza e a quale round del campionato corrisponde. Usa la barra di scorrimento sulla destra per visualizzare tutti i tracciati.



Modalità Arcade, scheda circuito

SCHEDA SOMMARIO

Visualizza l'auto e il circuito selezionati, la durata della gara e il numero di avversari. Comincia la gara contro l'AI facendo clic sul pulsante 'Gara' situato nell'angolo inferiore destro. Entra o ospita un gioco Multiplayer facendo clic sul pulsante 'Gara Online'.

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

SCHEMA REPLAY

Registra Best Lap - Permette di registrare i tuoi giri più veloci. I replay registrati avranno l'indicazione BEST LAP accanto al nome del tracciato.

Replay - Permette di registrare le tue gare per poter in seguito visionarne i replay.

Cursore Instant Replay - Permette di scegliere la lunghezza degli instant replay di metà gioco. Un Instant Replay varia da 10 a 180 secondi.

Fedeltà Replay - Permette di impostare il livello di dettaglio di un replay registrato. Un livello elevato richiede macchine più veloci e maggiore spazio libero nell'hard disk.

Fedeltà Super - Permette di ottenere replay con un livello di dettaglio estremamente elevato. Attenzione: questa opzione potrebbe alterare la qualità del tuo gioco in quanto richiede formati di file più grandi per le registrazioni.

Replay List - Permette di selezionare un replay. Una volta selezionato, i tasti 'Play', 'Rinomina' e 'Cancella' diventano attivi.



Scheda Replay

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

SCHEDA INFO

SCHERMATA PROFILO

Visualizza il tuo profilo per le modalità Semi-Pro e Simulazione.

Esperienza - Indica il numero totale di giri effettuati durante tutte le gare in una data classe, comprese tutte le esercitazioni (practice), le qualificazioni e i giri completati.

Partenze - Indica il numero totale di gare cominciate in una determinata classe.

Vittorie - Indica il numero totale di vittorie ottenute in una determinata classe.

Pole Position - Indica tutte le volte che sei stato qualificato per cominciare una gara in prima posizione per una determinata classe.

Punti - Indica il numero totale di punti accumulati.

Campionati - Indica il numero totale di campionati vinti in una determinata classe.



Scheda Info, Schermata profilo

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

SCHEMA INFO (segue)

Posizione di partenza media - Indica la posizione di partenza media in tutte le gare previste per una determinata classe.

Posizione di arrivo media - Indica la posizione di arrivo media in tutte le gare previste per una determinata classe.

Lunghezza media di gara - Indica la tua lunghezza di gara media. Si tratta della percentuale di giri che riesci a completare rispetto al numero massimo di giri necessari per completare una gara in un determinato circuito. Per esempio, se ci vogliono 50 giri per completare una gara e tu sei riuscito a farne 5, la tua lunghezza di gara media è del 10%.

Forza avversario media - Indica la percentuale di forza avversario rispetto al totale della forza avversario che, di default, è del 100%. Se non cambi manualmente questa impostazione, la percentuale sarà dunque del 100%. Attenzione: il cambio della classe dell'auto (GT, NGT) riporta tutte le statistiche nella loro impostazione di default.

SCHERMATA RECORD

Per ogni circuito scelto viene creato un record che visualizza l'esperienza (numero di giri completati) e il miglior tempo di giro per quel circuito. I record vengono aggiornati non appena ottieni un tempo di giro migliore. I record vengono aggiornati non appena ottieni un tempo di giro migliore.

SCHEMA GIOCATORE

Permette di gestire diversi utilizzatori. Crea un nuovo giocatore selezionando 'Nuovo' e digitando un nome. Carica un giocatore selezionando il suo nome e facendo clic su 'Load'. Cancella un giocatore selezionando il suo nome e facendo clic su 'Cancella'.



Player Tab

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

MODALITA'

Dopo aver selezionato la modalità Semi-Pro o Simulazione, appare la schermata 'Modalità gara'. Utilizzando le schede nella parte inferiore dello schermo, regola o visualizza le opzioni di gioco, i controlli, le informazioni, i replay, le preferenze replay e i profili giocatore. Per avere una descrizione dettagliata di ciascuna di queste opzioni e sapere come cambiarle consulta le pagine 07-25.

LE ULTIME NOVITA'

Mantieniti aggiornato con le ultime novità SIMBIN e con gli update di gioco GTR.

GARA WEEKEND

Gareggia in una gara individuale contro l'AI del gioco. Una gara Weekend prevede sue sessioni di esercitazione (practice), una di qualificazione e una di gara. Se vuoi saltare una sessione di practice o di qualificazione, puoi farlo sulla schermata Sommario annullando la selezione. La selezione della modalità gara Weekend fa apparire automaticamente la schermata Sommario da cui il giocatore può regolare tutte le variabili di gara, compresi il circuito, il tipo di auto e le condizioni meteorologiche. Il giocatore può anche regolare altre variabili come l'impostazione tastiera / controller, le opzioni audio/video e l'impostazione realismo facendo clic sulla scheda corrispondente nella parte inferiore dello schermo.

Di default, il numero delle altre auto in gara corrisponderà al numero di auto che effettivamente hanno gareggiato in quella data gara nella realtà. Il numero di avversari Al può essere regolato nella scheda Sommario. La diminuzione del numero di auto in gara aumenterà il frame rate.



Schermata Modalità gara

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

CAMPIONATO

Gareggia contro l'AI per tentare di vincere il Campionato FIA GT. La modalità 'Campionato' visualizza tutte le gare della stagione FIA GT in ordine cronologico. Di default, ogni gara presenta le stesse variabili della gara realmente disputatasi come il numero delle auto in pista e le condizioni meteorologiche.

La selezione della modalità 'Campionato' fa apparire la schermata Sommario dal quale il giocatore può cominciare un nuovo campionato o riprenderne uno già cominciato. Da questa schermata sono inoltre accessibili l'impostazione tastiera / controller e le opzioni audio/video. Per cominciare la prima gara della stagione, fai clic su una classe di auto (Full Grid, GT o NGT) e poi sul pulsante 'Nuovo' (sul margine inferiore destro) della scheda Sommario. Appariranno automaticamente le schermate di impostazione delle variabili per l'auto e per la gara. Fai clic sul pulsante GARA nell'angolo inferiore destro per partire e cominciare la prima gara.

L'opzione 'Salva stagione campionato' viene attivata alla fine di ogni sessione di gara completata. Per riprendere una gara in mezzo alla stagione del campionato, fai clic sul pulsante 'Riprendi' (sul margine inferiore destro) della scheda Sommario. Appariranno automaticamente le schermate di informazione sulla gara successiva e sullo stato del campionato. Fai clic sul pulsante GARA nell'angolo inferiore destro per partire.



Nuovo campionato, Scheda Sommario

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

MODALITA' (segue)

OPEN PRACTICE

Esercitati su qualsiasi circuito e con qualsiasi setup di auto. 'OPEN Practice' permette al giocatore di studiare i tracciati senza essere in gara. Inoltre, il giocatore può cambiare il setup di auto (regolare l'auto) e poi verificare sul tracciato se questi cambiamenti permettono di migliorare i tempi di giro. Utilizza 'OPEN Practice' per affinare la regolazione della tua auto per ciascun circuito in vista di una competizione nelle diverse modalità Gara Weekend, Campionato o Multiplayer.

La selezione della modalità 'OPEN Practice' fa apparire la schermata Sommario da cui il giocatore può impostare le condizioni meteorologiche e scegliere se la sessione sarà un 'Practice privato'. In questo caso sul tracciato non ci sarà nessuna auto AI. Meno auto saranno presenti e migliore sarà il frame rate. Da questa schermata si possono regolare le impostazioni della tastiera / controller, delle opzioni audio/video e degli assistenti di guida. Fai clic sul pulsante GARA nell'angolo inferiore destro per cominciare la gara.

MULTIPLAYER

Gareggia in una gara online o su un network locale (LAN). Ogni sessione di gara in modalità Multiplayer è creata da un host che sceglie le condizioni di gara e i limiti tecnici tra cui:

- Numero dei partecipanti
- Velocità di connessione
- Sessioni di gara
- Lunghezza gara
- Circuito
- Usura gomme e uso carburante
- Danni meccanici
- Condizioni meteorologiche
- Danni
- Assist autorizzati
- Imposti schermata interna

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

La selezione della modalità 'Multiplayer' fa apparire una schermata da cui puoi selezionare il tipo di gioco multiplayer. Seleziona 'LAN/IP diretto' per entrare o ospitare una gara su un network locale (LAN) o su Internet tramite invito all'indirizzo IP diretto dell'host. Seleziona 'Internet' per entrare o ospitare una gara aperta al pubblico via Internet.

Per una Guida Multiplayer più dettagliata, vedi pag. 54-61.



MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

GARA WEEKEND E OPEN PRACTICE

GARA WEEKEND, SCHEDA SOMMARIO

La scheda Sommario presenta una visione d'insieme della varie selezioni per la classe, l'auto e il circuito. Seleziona quali sessioni di gara vuoi includere nella modalità gara weekend. Scegline quante ne vuoi. Il venerdì sono previste due sessioni di 'free practice', il sabato due sessioni di qualificazione e la domenica mattina un riscaldamento. Per passare direttamente alla gara della domenica pomeriggio devi disattivare tutte le sessioni selezionate.

Tempo gara - Indica il tempo della gara sulla base della distanza selezionata. Il tempo di gara è espresso in ore:minuti.

Distanza - Permette di definire la lunghezza della gara. Il tempo necessario per completare la gara per una determinata distanza è indicato in alto.

Condizioni meteo - Permette di regolare le condizioni meteorologiche per la gara.

Variabile – le condizioni meteo varieranno durante la gara weekend.

Stagione – le condizioni meteo sono identiche a quelle registrate durante la gara 'live' in quel dato circuito.

Secco – il tracciato sarà asciutto e il cielo soleggiato.

Pioggia – pioverà durante la gara.

Pioggia pesante – la gara si disputerà sotto una pioggia torrenziale.

Posizione griglia - Indica la posizione del giocatore alla griglia di partenza. Permette di regolare manualmente la posizione alla griglia di partenza se il giocatore sceglie di non partecipare a nessuna delle sessioni di qualificazione per la gara weekend.

Avversari - Permette di regolare il numero di auto AI sul tracciato durante tutto il weekend.

Forza - Permette di regolare la forza (velocità) delle auto AI in gara.

Aggressività - Permette di regolare l'aggressività delle auto AI in gara. I piloti possono essere: timidi, onesti, reali, furiosi o psicotici.

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

GARA WEEKEND E OPEN PRACTICE

OPEN PRACTICE, SCHEDA SOMMARIO

Visualizza la classe, l'auto e il circuito selezionati.

Condizioni meteo - Permette di regolare le condizioni meteorologiche per la gara.

Variabile – le condizioni meteo varieranno durante la gara weekend.

Stagione – le condizioni meteo sono identiche a quelle registrate durante la gara 'live' in quel dato circuito.

Secco – il tracciato sarà asciutto e il cielo soleggiato.

Pioggia – poverà durante la gara.

Pioggia pesante – la gara si disputerà sotto una pioggia torrenziale.

Test privato - Permette di effettuare una sessione di esercitazione senza che ci sia nessun'altra auto sul tracciato.



Schermata Sommario Gara Weekend

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

GARA WEEKEND E OPEN PRACTICE

SCHEDA AUTO



Scheda auto, Schermata Classe, classi speciali

SCHERMATA CLASSE - Fai clic sui pulsanti Full Grid, GT, o NGT per selezionare la classe dell'auto che vuoi guidare. Attiva la casella 'Classi speciali' per visualizzare altre classi. Al momento della selezione di una classe, si apre automaticamente una schermata con tutti i modelli disponibili per quella determinata classe. La selezione dell'opzione 'Mostra Classi modello singolo' permette di aggiungere le classi modello singolo. Queste classi sono composte da un unico modello di auto, tutte con lo stesso tipo di performance.

SCHERMATA MODELLO - Tutti i modelli disponibili nella classe selezionata sono elencati qui. Fai clic su un modello per vedere le auto disponibili.

SCHERMATA AUTO - Seleziona l'auto facendo clic sull'icona. Una volta selezionata l'auto, sulla parte superiore dello schermo (tra il nome della classe e l'immagine del circuito) apparirà un modello.

SCHERMATA SHOWROOM - Facendo clic sul pulsante Showroom (nel margine inferiore destro dello schermo) puoi visualizzare il modello ingrandito. Una volta nella Showroom, usa il mouse per ruotare l'auto e ottenere una visione dettagliata da tutti gli angoli.

SCHERMATA COPILOTA - Permette di scegliere chi controllerà il secondo pilota al cambio pilota durante la sosta ai box. Di default, il copilota, o secondo pilota, è l'AI del gioco. La selezione di 'giocatore' significa che dovrai guidare anche per il tuo copilota.

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

RACE WEEKEND E OPEN PRACTICE

SCHEDA CIRCUITO



Scheda Circuito, Schermata Info

SCHERMATA SELEZIONA - Tutti i circuiti disponibili sono indicati in questa tabella. Per selezionare un circuito, fai clic sull'icona circuito. La selezione del circuito mostrerà il luogo, la lunghezza e a quale round del campionato corrisponde.

SCHERMATA INFO - Studia il tracciato nei minimi particolari. Fai clic con il mouse su ogni corner per ottenere tutte le possibili informazioni da una voce fuori campo.

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

CAMPIONATO

SCHEDA SOMMARIO

Comincia un nuovo campionato o riprendine uno già cominciato. Il nome del giocatore che entra nel campionato è immediatamente inserito nell'elenco dei giocatori. Per cambiare giocatore, torna alla schermata 'Modalità gara', fai clic sulla scheda giocatore e seleziona/crea il giocatore che entra nel campionato.

Visualizza il nome del giocatore e la sua classifica nel campionato. Sono visualizzati sia la posizione del pilota con i punti accumulati che la posizione del team e i suoi punti. Infine appare il circuito seguente e il relativo round del campionato. Per riprendere un campionato a metà stagione, fai clic sul pulsante 'Riprendi' (margine inferiore destro).

Per cominciare una nuova stagione di campionato fai clic sulla classe dell'auto che desideri pilotare. Fai clic sul pulsante 'Nuovo' sul margine inferiore destro.



Nuovo campionato, selezione classe

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

CAMPIONATO

SCHEDA SOMMARIO, SCHERMATA NUOVO

Imposta le condizioni di gara per la durata del campionato.

Avversari - Permette di selezionare il numero di auto avversarie nelle diverse gare del campionato. Nella realtà accade che i diversi team possono non essere in grado, non permettersi o semplicemente possono non desiderare partecipare ad ogni evento di un campionato. Allo stesso modo, nel GTR, non tutti i piloti parteciperanno a tutte le gare su ogni circuito. Per alcune gare ci potranno essere solamente 25 auto anche se nel campionato in corso sono state caricate 50 e più auto. Le auto che parteciperanno ad ogni gara del tuo campionato corrisponderanno alle auto che effettivamente hanno partecipato a quel particolare evento nella realtà come per esempio le categorie di auto come Lotus Elise, Chevrolet Corvette e BMW Z3, che hanno gareggiato solamente alla 24 ore di Spa. Il giocatore naturalmente non è sottoposta ad alcuna restrizione e è libero di partecipare a qualsiasi gara.

Inoltre, hai il diritto di selezionare le auto 'classe speciale' (G2 e G3) per fare una sfida campionato. Unica restrizione: le auto #9 e #10 JMB Racing Ferrari 575 non possono essere selezionate direttamente. Infatti JMB ha inizialmente inserito due Ferrari 550 per il campionato che però poi ha sostituito con delle 575 per i round di Estoril e Monza. Lo stesso accade dunque anche in GTR e, per poter pilotare una 575, dovrai selezionare una #9 o #10 JMB Racing Ferrari 550 e gareggiare con quell'auto per tutta la stagione fino alle gare di Estoril e Monza.

Distanza - Permette di definire la lunghezza di ogni gara rispetto alla distanza di una gara di 3 ore.

Condizioni meteo - Permette di regolare le condizioni meteorologiche per la gara.

Variabile – le condizioni meteo varieranno durante la gara weekend.

Stagione – le condizioni meteo sono identiche a quelle registrate durante la gara 'live' in quel dato circuito.

Secco – il tracciato sarà asciutto e il cielo soleggiato.

Pioggia – pioverà durante la gara.

Pioggia pesante – la gara si disputerà sotto una pioggia torrenziale.

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

CAMPIONATO

SCHEDA SOMMARIO, SCHERMATA NUOVO

Usura gomme - Permette di controllare il livello di usura delle gomme per tutta la stagione. Se selezioni 'Off', le gomme non si consumano e non devono essere sostituite. Se invece selezioni 'Normale', le gomme subiranno una progressiva usura durante ogni gara, a seconda delle gomme scelte, delle condizioni e della temperatura del circuito. L'usura delle gomme (sempre più lisce) influenzerà la manovrabilità dell'auto.

I comandi X2-X7 fanno aumentare il tasso di usura delle gomme durante i tempi di gara 2, 3, 4, etc, obbligando l'auto ad una sosta nei box a metà corsa.

La regola usura gomme impostata in questa schermata si applica sì all'auto del giocatore che a tutte le auto AI in gara.

Uso carburante - Permette di scegliere l'impatto che l'uso del carburante avrà sulla stagione. 'Off' elimina il carburante dall'equazione della tua gara. Non ti mancherà mai il carburante e non dovrai mai fare il pieno ai box. 'Normale' indica che la tua auto consumerà ad un tasso normale.

I comandi X2-X7 permettono di aumentare il consumo di carburante durante i tempi di gara 2, 3, 4, etc. Aumentare il consumo fa aumentare le pause ai box per rifornimento.

La regola uso carburante impostata in questa schermata si applica sì all'auto del giocatore che a tutte le auto AI in gara.



MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

CAMPIONATO

SCHEDA SOMMARIO, SCHERMATA NUOVO

Danni meccanici - Se annulli tutti i possibili danni meccanici selezionando 'Off', elimini qualsiasi impatto di un normale danno meccanico sulla gara. Questo può essere determinato da svariati fattori come il tempo o le collisioni.

Se usi la funzione 'programmazione Danni meccanici' il tasso di logoramento sarà lo stesso per una gara più corta. Esempio: una gara 'live' completa conta 60 giri; la lunghezza della gara selezionata è stata regolata al 50% per cui la gara del gioco conterà 30 giri. Quindi, se nella gara 'live' il motore surriscaldato scoppia dopo 20 giri, nella gara del gioco scoppia dopo 10 giri.

Se invece selezioni 'stagione', tutte le auto che non hanno finito la corsa a causa di un danno meccanico durante la gara in corso vengono eliminate come è realmente successo alle auto della stagione GTR 'live'.

Regole bandiere - Permette di scegliere se la gara seguirà le regole bandiere. Per maggiori dettagli sulle regole bandiere vedi pag. 50.

Una volta che l'auto è stata selezionata e che tutte le variabili sono state impostate nella scheda Sommario, fai clic sul pulsante 'Start campionato'.



Campionato, Scheda Sommario, Nuovo Campionato

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

CAMPIONATO

SCHEDA SOMMARIO, SCHERMATA ROUND SUCCESSIVO

Una volta cominciato un campionato o una volta ripreso uno già esistente, la scheda Sommario visualizza una schermata con le informazioni relative al round che il giocatore deve affrontare tra cui il luogo della prossima gara, la lunghezza di un giro su quel tracciato e il record di best lap per quel circuito.

SCHEDA SOMMARIO, SCHERMATA CLASSIFICHE

Fai clic sul pulsante 'Standing' per visualizzare la posizione del pilota nella classifica del campionato. I piloti sono elencati in ordine di posizione accompagnati dall'indicazione dei punti accumulati per la stagione.

SCHEDA SOMMARIO, SCHERMATA COSTRUTTORI

Fai clic sul pulsante 'Costruttori' per visualizzare la classifica dei costruttori per il campionato in corso. I team sono elencati in ordine di posizione accompagnati dall'indicazione dei punti accumulati per la stagione.

OPZIONI E SCHEDA CONTROLLER

Una volta cominciato un campionato o una volta ripreso uno già esistente, puoi regolare l'impostazione delle opzioni di gioco e del controller. La maggior parte di queste impostazioni può essere regolata dopo l'inizio della gara, quando l'auto si trova nel garage, ma altre, come per esempio, il 'Force Feedback', possono essere regolate solamente in fase di pre-gara.

Per cominciare il nuovo round, fai clic sul pulsante GARA sull'angolo inferiore destro dello schermo.



Campionato, Scheda Sommario, schermata costruttori

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE



MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

PRE-GARA

Attenzione: le opzioni precedentemente selezionate diventano grigie non appena il circuito viene caricato e le schermate del pre-gara sono visibili. Potrai vedere le tue selezioni, ma non potrai fare cambiamenti: per cambiare le opzioni grigiate devi uscire dalla gara e tornare alla schermata opzioni precedente.

SCHEDA TIMING, SCHERMATA GENERALE

Posizione - Le posizioni vanno dalla più alta alla più bassa.

Pilota - Il nome del/i pilota/i.

Team/Modello - Il nome del costruttore dell'auto.

Lap - Numero di giri completati in questa gara.

Lap time - Tempo del giro precedente. Fai clic con il destro per vedere tutti i giri.

Split time - Tempo tra il pilota in testa e la tua auto.

SCHEDA TIMING, SCHERMATA SETTORE

Posizione - Le posizioni vanno dalla più alta alla più bassa.

Pilota - Il nome del/i pilota/i.

Classe - La classe dell'auto del giocatore.

Penalità di peso - Quantità di zavorra con cui viene penalizzata un'auto per la sessione in corso. In modalità Campionato, il gioco regola automaticamente la penalità, mentre in modalità Multiplayer è l'host di gioco che regola le penalità per tutti i giocatori. Le penalità di peso non sono applicate nelle altre modalità (Open Practice, Gara Weekend). Per ulteriori informazioni sull'applicazione delle penalità, vedi la sezione 'Penalità di peso' a pag. 52.

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

PRE-GARA

Prima della gara, nel garage, puoi cambiare qualsiasi impostazione.
Una volta cominciata la gara, non sarà più possibile visualizzare il Garage.

Fai clic sulla scheda web nella parte superiore della schermata per ottenere la web page di assistenza al setup.

Settore 1 - Indica il 1° tempo settore per il giro precedente.

Settore 2 - Indica il 2° tempo settore per il giro precedente.

Lap time - Tempo del giro precedente.

Split time - Tempo tra il pilota in testa e la tua auto.

SCHEDA GARAGE, SCHERMATA FILE E FILE ONLINE

Prima della gara, nel garage, puoi cambiare qualsiasi impostazione.
Una volta cominciata la gara, non sarà più possibile visualizzare il Garage.

Setup - Nome cartella e nome file del setup in corso.

Cartelle (On-line/Locali) - Ogni circuito possiede la propria cartella. Apri una cartella per visualizzare i setup del circuito precedentemente salvati.

File (On-line/Locali) - Indica i setup precedentemente salvati presenti nella cartella in formato file. Fai clic su un file per selezionarlo e poi scegli tra i diversi comandi: Cancella, Salva, Carica, o Definisci come favorito. Se fai clic su Default elimini tutti i file precedentemente caricati. Se sei on-line hai la possibilità di scegliere tra i comandi 'Cancella' per eliminare i file caricati, 'Valuta' per giudicare un setup caricato o 'Download' per copiare un setup sul tuo hard drive. Fai clic su 'Upload' per mettere uno dei tuoi setup on line a disposizione di altri giocatori.

Setup favorito - Permette di definire il setup in corso come favorito e di ri-caricarlo la prossima volta che verrà utilizzata la stessa combinazione di auto/tracciato.

Note - Permette di visualizzare le note fatte sul setup selezionato. Utilizza le note per segnare i tempi di giro e altri dati di performance specifici ad un particolare setup per poterli consultare in futuro.

Valutazione - 'Titolare' indica il nome del creatore del setup. 'Descrizione' contiene le note che il creatore del setup ha fatto. 'Valutazione' è il giudizio emesso dalla comunità su un dato setup.



Dettaglio Scheda Garage,
Schermata File

MODALITA' SEMI-PRO E SIMULAZIONE

PRE-GARA

SCHEDA GRIGLIA

Posizione - Le posizioni vanno dalla più alta alla più bassa.

Pilota - Nome dell/i pilota/i.

Lap Time - Indica il tempo del giro precedente.

Lo status di tutte le auto sarà indicato da un codice di colori:

Arancio = nei box

Verde = sul circuito

Grigio = squalificato

Pulsanti monitor - Permette di scegliere quali immagini verranno visualizzare sul monitor della scheda griglia.

Pulsante auto - Mostra le auto nel monitor.

Pulsante Camera - Mostra tutte le telecamere on-board più una telecamera aerea.

Pulsante TV Feed - Passa ad un tipo di replay stile TV.

Sposta il sedile avanti e indietro - Nella schermata 'cockpit', puoi regolare il sedile del pilota spostandolo in avanti o indietro. Puoi inoltre regolare l'altezza con il mouse.



CHECKLIST PRINCIPIANTI

I giocatori non pratici del gioco in modalità sim troveranno la fisica e le regole molto diverse dal gioco in modalità arcade. Per provare veramente e in modo divertente il gioco in sim, SimBin Team propone ai principianti i seguenti consigli:

01. Se trovi traffico, dovrai cambiare la tua linea di guida, la velocità, o il punto di frenata per evitare collisioni. E' ciò che fanno tutti i bravi piloti.
02. Se freni forte, fallo sempre in linea retta.
03. Se acceleri forte, è meglio che tu lo faccia su una linea retta.
04. Mai dare gas in una curva stretta.
05. Mai alzare completamente la frizione a un alto numero di giri con marce medio-basse (quando il freno motore è forte).
06. Non scalare quando l'auto è sbilanciata (rischio di avvitamento).
07. Evita di frenare troppo tardi prima del corner.
08. Evita i tamponamenti a catena del primo corner. Le cause principali dei tamponamenti del primo corner sono:
 - a. freni/pneumatici freddi.
 - b. tentativo di superare prima che si presenti l'opportunità.
09. Non imbrogliare cercando di evitare corner/rallentatori.
10. Non tenere sempre l'auto al massimo. Si ottengono tempi di giro veloci solo con raffinato e abile gioco tra acceleratore e freno.
11. Impara il tracciato.
12. Guarda gli specchietti retrovisori.



Scheda griglia garage

HEADS-UP DISPLAY

OVERLAY ARCADE / INDICATORI DI CORNER



Gli overlay durante il gioco

INDICATORI DI CORNER

Sullo schermo al centro in alto puoi vedere un grafico indicatore di corner che ti mostra un numero 2 e un indicatore di rallentatore arancione. Se sono abilitati nella schermata OPZIONI – REALISMO (l'opzione di default è abilitata), mentre gareggi gli indicatori di corner appariranno prima di un corner per indicartelo. Essi ti forniscono l'indicazione visiva della curva successiva, con la sua direzione e intensità. Più l'indicatore è rosso e più la curva è stretta, più l'indicatore è verde, più la curva è larga. Vedrai anche un numero corrispondente che indica la severità della curva. Più il numero è basso e più la curva è stretta, e tanto più dovrai prenderla piano – e viceversa.

ATTENZIONE: il numero visualizzato nell'indicatore di corner non è la marcia consigliata. È soltanto un indicatore numerico della difficoltà del corner. Avrai ancora bisogno di esercitare il tuo giudizio sulla marcia da inserire per un determinato corner a seconda del tuo stile di guida, dell'auto che hai scelto e del setup di gara che hai impostato.

HEADS-UP DISPLAY

OVERLAY ARCADE

In tutte le schermate, ad eccezione di quella del cockpit, vedrai l'Overlay Arcade – una collezione completa e compatta delle informazioni disponibili sulla gara e sullo status della tua auto. L'Overlay Arcade è attivo di default e può essere attivato e disattivato con il tasto "2".

AVVERTIMENTI, HELP GUIDA, TIMING

Il lato sinistro dell'Overlay Arcade mostra le informazioni sull'auto, gli avvertimenti sulla gara, gli help per la guida e i timing di gara.

La riga curva superiore nel display in alto contiene informazioni sul carburante e sugli avvertimenti.



Particolare della sezione avvertimenti dell'heads up display

Carburante / Allarme luminoso (Fuel Gauge / Warning Light) – Mostra, a sinistra, la quantità di carburante disponibile e, a destra, il numero di giri che potrai fare con quella quantità di carburante. Nella parte superiore di questa sezione c'è un indicatore di RISERVA che si accende quando il carburante va sotto ai 10 litri.

Luce entrata box (Pit In Light) – Lampeggia on/off quando richiedi di fermarti ai box, quando devi rispettare una penalità stop and go o quando rimane poco carburante.

Luce bandiera gialla – La luce di bandiera gialla di pericolo, a sinistra, lampeggia quando c'è una bandiera gialla sul percorso. Quando c'è una bandiera gialla non superare e guidare con attenzione perché potrebbe esserci un incidente nelle vicinanze.

Luce bandiera blu – La luce di bandiera blu, nel centro, lampeggia quando ci si trova sotto una bandiera blu. Devi spostarti fuori linea e farti sorpassare dall'auto in arrivo.

Luce bandiera Stop and Go – La luce della bandiera bianca e nera, a destra, indica una penalità stop and go. Se è accesa devi andare nei box per rispettare la penalità.

Luce motore (Engine Light) – Se il tuo motore si surriscalda o sta per morire, la luce TEMP motore si accende. Scala e tieni basso il regime per evitare che scoppi.

HEADS-UP DISPLAY

OVERLAY ARCADE

AVVERTIMENTI, HELP GUIDA, TIMING



Dettaglio della sezione help di guida dell'heads up display

La sezione centrale del display di sinistra fornisce indicazioni visive sugli assistenti (assist) di guida attivati. Nella parte superiore di questa sezione puoi visualizzare gli indicatori per l'assistenza di sterzo, freno, stabilità, recupero avvitamento, e danno on/off, corrispondenti, rispettivamente, ai tasti F1-F5. Nella parte inferiore ci sono gli indicatori della trasmissione automatica (AT), il controllo della trazione (TCS), e l'ABS (ABS), ciascuno dei quali corrisponde ai tasti F6-F8. Per una spiegazione dettagliata degli help, vedi pag. 11.



Dettaglio della sezione timing dell'heads up display

DISPLAY TIMING

La sezione inferiore del display di sinistra fornisce informazioni sul timing.

Best Lap – mostra il tempo del miglior giro fatto da chiunque nella sessione in corso.

Split Gap – mostra lo scarto di tempo tra il tuo giro e il miglior giro della sessione.

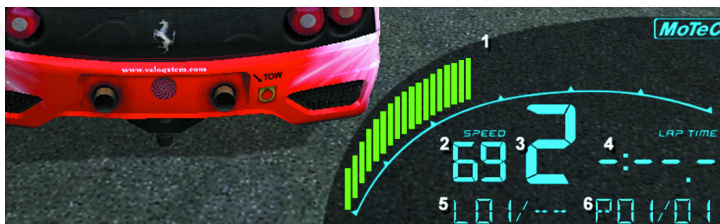
Auto prec (Prev Car) – mostra lo scarto fra te e l'auto davanti a te.

Auto succ (Next Car) – mostra lo scarto fra te e l'auto dietro di te.

HEADS-UP DISPLAY

OVERLAY ARCADE

VELOCITÀ, CAMBIO, GIRO, POSIZIONE



Dettaglio della sezione destra dell'heads up display

Il display a destra fornisce informazioni standard sul cruscotto, insieme a un contatore di giro e un contatore di posizione.

1. **Indicatore RPM** – la linea curva verde è una rappresentazione visiva degli RPM e cambia colore con l'aumento degli RPM. In generale cambierai marcia quando indica rosso.
2. **Tachimetro** – velocità in Km/ora o Mph (miglia/ora) in funzione delle impostazioni nelle opzioni.
3. **Indicatore cambio** – marcia attualmente selezionata. Mostra “-” se sei in folle e “r” se sei in retromarcia.
4. **Lap Time** – mostra il tempo trascorso nel giro in corso.
5. **Contatore Lap** – mostra il numero di giri già percorsi e il numero di giri di gara.
6. **Indicatore posizione** – mostra la tua posizione in gara e il numero totale di auto in gara.

CRUSCOTTO MOTEC ADL

MOTEC ADL

Il display in-cockpit usato nella maggior parte dei veicoli GTR è una riproduzione dettagliata del MoTeC ADL (Advanced Dash Logger), uno strumento avanzato di gestione del motore e un sistema di acquisizione di dati prodotto da MoTeC Australia Pty. Ltd. Questo cruscotto digitale è il legame tra i piloti e le loro perfezionatissime auto da corsa. Fornisce informazioni importantissime sullo stato di un sistema di un'auto e sulla sua performance, in modo che il pilota possa determinare i limiti dell'auto e aiutare i piloti e gli ingegneri a sviluppare strategie o assisterli nel reperire le cause di un problema.



MODALITÀ PRACTICE 1

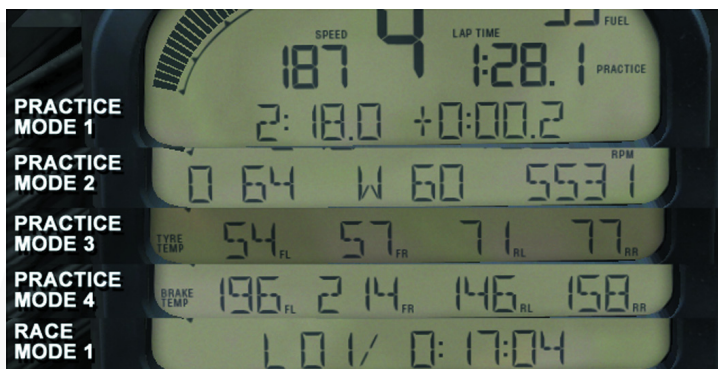
Riepilogo cruscotto MoTeC ADL

- 1. Contagiri** – una rappresentazione visiva degli RPM.
- 2. Livello carburante** – carburante rimanente in litri o in galloni, a seconda delle impostazioni di misura nelle opzioni. Quando questo numero scende al di sotto di 10 litri, sono visualizzati i decimali per una migliore lettura.
- 3. Tachimetro** – velocità in km/ora o Mph in funzione delle impostazioni nelle opzioni.
- 4. Indicatore cambio** – marcia attualmente selezionata. Mostra “-” se sei in folle e “r” se sei in retromarcia..
- 5. Lap Time** – mostra il tempo trascorso nel giro in corso.
- 6. Indicatore modalità cruscotto** - Mostra “PRACTICE” durante le sessioni di esercitazione e di qualificazione e “GARA” durante le sessioni di gara.
- 7. Best lap** – tempo del miglior giro del weekend. Cambia con la modalità LCD selezionata (vedi DISPLAY VARIABILE pagina seguente).
- 8. Split Time settore** – mostra la differenza tra il tempo attuale di giro e il tuo miglior tempo del weekend nell'ultimo settore. Cambia con la modalità LCD selezionata (vedi DISPLAY VARIABILE pagina seguente).

CRUSCOTTO MOTEC ADL

MOTEC ADL

DISPLAY VARIABILI



Puoi visualizzare le informazioni in basso al cruscotto premendo il pulsante modalità LCD (barra spaziatrice di default)

Modalità LCD 1 (PRACTICE): sulla sinistra è visualizzato il miglior tempo del giro per questo weekend. A destra si vede lo split time di settore (la differenza tra il tuo attuale tempo di giro e il miglior tempo di giro che hai fatto nel weekend).

Modalità LCD 2: a sinistra è visualizzata la temperatura dell'olio, al centro la temperatura dell'acqua; a destra gli RPM.

Modalità LCD 3: la temperatura dei pneumatici è visualizzata nel seguente ordine: ant. SX ant. DX post. SX post. DX.

Modalità LCD 4: la temperatura dei freni è visualizzata nell'ordine seguente: ant. SX ant. DX post. SX post. DX.

Modalità LCD 1 (GARA): la parte sinistra è un contatore dei giri; la parte destra mostra il tempo totale rimanente di gara. Le altre modalità LCD con l'opzione GARA sono le stesse che per PRACTICE.

ALTRI DISPLAY CRUSCOTTO

Su alcune macchine è montato un cruscotto digitale di altro tipo e potrebbe sembrare diverso. Su questi sistemi, le informazioni sono presentate in un modo un poco diverso, ma l'informazione è la stessa e le modalità LCD operano come descritto sopra.

BANDIERE E REGOLE

SIGNIFICATO E CONSEGUENZE DELLE BANDIERE

Blu - Un pilota non concede la precedenza ad un'auto che lo sta doppiando. La 1a volta si tratta di un avvertimento, la 2a il pilota deve immediatamente dare la precedenza e la 3a dà luogo ad una penalità 'stop and go'

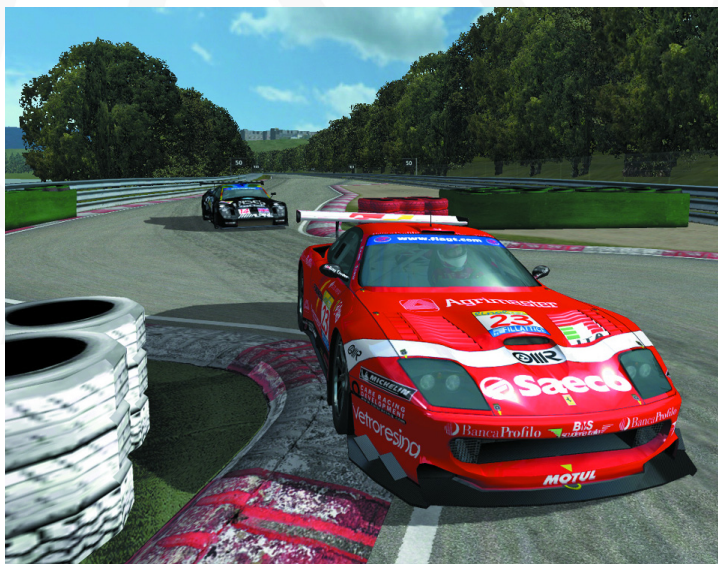
Gialla - Ordine di rallentare e non superare: il tracciato presenta un pericolo.

Bianca e nera - Il pilota è stato penalizzato per aver tagliato un corner o per un'altra infrazione di gara: penalità 'stop and go' entro due giri.

Penalità Stop and Go - Quando un pilota riceve una penalità 'stop and go', deve entrare nella corsia dei box e fermarsi per 10 secondi. Durante la penalità non può essere effettuata nessuna operazione di manutenzione (rifornimento, etc.).

VELOCITA' CORSIA BOX

Il limite di velocità nella corsia dei box è segnalato dalle luci 'in/out' (= inizio e fine della limitazione di velocità), da un segnale specifico o da una linea bianca.



I punti standard GTR vengono attribuiti come segue:

- 1° posto - 10 punti
- 2° posto - 8 punti
- 3° posto - 6 punti
- 4° posto - 5 punti
- 5° posto - 4 punti
- 6° posto - 3 punti
- 7° posto - 2 punti
- 8° posto - 1 punto

Le auto GT e NGT competono ciascuna nella propria classe, ma non sono mai una contro l'altra. Ogni classe assegna dei punti per i primi otto posti (10 punti al primo posto). Ci saranno quindi 2 primi posti, uno per la classe GT e uno per la classe NGT.



PENALITA' DI PESO

La penalità di peso (zavorra) è concepita come un tentativo per promuovere le gare ravvicinate penalizzando le auto che hanno tendenza a vincere sempre e con grandi scarti. Grazie all'esistenza di questa penalità, le auto meno veloci che non hanno le qualità tecniche per competere con le auto migliori, hanno la possibilità di vincere o, per lo meno, di ridurre lo scarto con i vincitori.

L'aggiunta di una certa quantità di peso su un'auto può influire sulle prestazioni in diversi modi (usura gomme, velocità, consumo carburante, stabilità, accelerazione...). L'aggiunta di 80 kg può fare un'enorme differenza per la guida di un'auto.

Le penalità di peso vengono attribuite alla fine di ogni evento sulla base delle posizioni di arrivo. Per esempio, un'auto che termina sempre nelle prime 3 posizioni si vedrà aumentare la zavorra fino al massimo previsto per la sua classe (GT = 80 kg e NGT = 50 kg). Una macchina che invece ha una zavorra e non riesce a terminare mai nelle prime 3 posizioni, si vedrà ridurre la penalità di peso in funzione della sua posizione di arrivo (fino ad un minimo di 0 kg)

Alla partenza della 24 ore di Spa, le auto non avranno nessuna penalità di peso: tutte le penalità precedenti verranno automaticamente cancellate. Le auto riceveranno una nuova penalità di peso che dipenderà dal risultato ottenuto alla fine di questa gara. Il nuovo peso verrà aggiunto o sottratto a quello accumulato alla fine della gara che precede la 24 ore di Spa e il totale costituirà la penalità di peso per la gara immediatamente successiva alla 24 ore di Spa.

Le penalità di peso per ogni gara sono calcolate come segue:

Classe GT

1° posto + 40 kg

2° posto + 30 kg

3° posto + 20 kg

Classe NGT

1° posto + 20 kg

2° posto + 15 kg

3° posto + 10 kg

Se alla fine di una gara non viene attribuito nessun punto campionato, non verrà applicata nessuna penalità di peso. Se alla fine di una gara viene attribuita solo la metà dei punti campionato (quando la gara viene interrotta, per esempio), le penalità di peso saranno dimezzate.

PENALITA' DI PESO

Le penalità di peso possono essere cancellate o diminuite solo se l'auto non finisce nelle prime 3 posizioni nelle gare successive a cui partecipa.

La diminuzione delle penalità di peso per ogni gara è calcolata come segue:

GT

4° posto - 20 kg

5° posto - 30 kg

6° posto - 40 kg

7° posto - 40 kg

8° posto - 40 kg

e così via fino all'ultima auto.

NGT

4° posto - 10 kg

5° posto - 15 kg

6° posto - 20 kg

7° posto - 20 kg

8° posto - 20 kg

e così via fino all'ultima auto.

Per ogni categoria, le auto che non partecipano a tutto il campionato si vedranno attribuire una penalità minima calcolata come segue (la 24 ore di Spa è esclusa):

GT

Al 3° evento del campionato +20 kg

Al 4° evento del campionato +30 kg

Al 5° evento del campionato +40 kg

Al 6° evento del campionato e per tutti gli altri +60 kg

NGT

Al 3° evento del campionato +10 kg

Al 4° evento del campionato +15 kg

Al 5° evento del campionato +20 kg

Al 6° evento del campionato e per tutti gli altri +30 kg

GUIDA MULTIPLAYER

FAI IL LOGIN E PARTECIPA A UN GIOCO ONLINE

GTR misura la tua abilità nel gareggiare contro i tuoi amici e altri concorrenti tramite la tua rete LAN o Internet con il protocollo TCP/IP.

Per accedere a queste possibilità, seleziona Arcade, Semi-Pro o Simulazione, quindi seleziona Multiplayer dalla schermata modalità gara. In modalità Arcade, seleziona un livello di difficoltà (Sunday Driver, Alien on Wheels, ecc.), quindi fai clic sul pulsante 'Gara Online' sull'angolo inferiore destro dello schermo. Ti sarà chiesto il nome utente e la password. Se devi registrare un nome utente e una password, fai clic sulla scheda Registrazione.

In modalità Semi-Pro o Simulazione, seleziona la modalità gara Multiplayer. Scegli Internet o LAN/DirectIP.

PARTECIPARE A UNA GARA VIA INTERNET – Usa questo metodo quando cerchi un gioco pubblico online. GTR offre un sistema di lobby pubblica chiamato SimBin Racestation, dove puoi comunicare e competere con altri piloti interessati alle gare online. Per accedervi, seleziona "Internet" dal menu Multiplayer. Se non hai ancora creato un account, procedi per prima cosa alla registrazione.

Registrazione – Scegliendo l'opzione 'Registrati' entrerai nella schermata di Registrazione dove sono richieste informazioni di base per creare un account. Esse comprendono un nome utente con il quale sarai riconosciuto, una password (+ verifica), e il tuo indirizzo e-mail. Il tuo indirizzo e-mail non viene condiviso con terzi. È utilizzato esclusivamente per la conferma del tuo account o per inviarti a richiesta la password smarrita. Dopo aver inserito i dettagli dell'account, fai clic su Continua. Quindi riceverai la conferma che il tuo account è stato creato. A questo punto potrai fare il login.

IMPORTANTE: Ricorda il tuo nome utente e la tua password. La password smarrita può essere ottenuta per e-mail dall'assistenza SimBin AB.

Login – Dopo aver creato il tuo account, inseriscilo nella schermata principale di login e fai clic su Continua. Potrai entrare e accedere alla lobby SimBin Racestation.

GUIDA MULTIPLAYER

PARTECIPA A UN GIOCO ONLINE

LOBBY SIMBIN RACESTATION

Ci sono tre componenti principali della lobby online SimBin Racestation: "Gamelist", "Lista giocatori", e "Chat".

Gamelist – Questa lista mostra il riepilogo di tutti i giochi attivi al momento. Il "Nome gioco" specificato dal creatore del gioco, il luogo della gara, il numero attuale di giocatori nel gioco e il "Ping" del gioco (N.B.: il valore ping è il tempo in millesimi di secondo nel quale un'informazione viene trasmessa all'host e indietro al tuo computer. I valori minori sono i migliori perché significa che hai una connessione più rapida al tuo host. Se vedi "---" invece di un numero reale, significa che il test "ping" è errato. Questo può essere dovuto a una comunicazione lenta che fa sì che il gioco sia abbandonato prima del completamento, o perché l'host ha parametri di sicurezza che impediscono l'accesso del test "ping").

Se vuoi partecipare a uno di questi giochi, basta selezionare il gioco nella lista e premere "Entra". Se un gioco non è protetto da password (o se la conosci), puoi entrare nel gioco e gareggiare con le altre persone già presenti.

Puoi anche visualizzare le impostazioni dettagliate di qualunque gioco della lobby. Per questo, seleziona il gioco nella lista e fai clic pulsante 'Regole'.

Il nome blu del server indica che si tratta di un server SimBin o di un server dedicato, se è rosso significa che il server è protetto da password, se è giallo che è selezionato, se è bianco che è un server pubblico.



Lobby SimBin Racestation

GUIDA MULTIPLAYER

PARTECIPA A UN GIOCO ONLINE

LOBBY SIMBIN RACESTATION (segue)

Lista giocatori – Mostra il nome utente di ciascun giocatore attualmente attivo nel servizio Internet di GTR. I giocatori sono ancora nella lobby SimBin Racestation o stanno partecipando a un gioco. Il loro status attuale è quindi indicato nella lista.

Chat – Nella lobby SimBin Racestation puoi parlare a tutti (ma non a chi sta partecipando a un gioco), incontrare amici, organizzare corse, ecc. inoltre puoi fare clic su un nome utente e premere il pulsante Chat per una chat privata. Puoi usare questa funzione per organizzare una gara privata con password, ecc. Fai clic sul pulsante Indietro per ritornare alla chat generale.



GUIDA MULTIPLAYER

PARTECIPA A UN GIOCO ONLINE

PARTECIPA A UN GIOCO VIA LAN / DIRECT IP – Il metodo che usi per partecipare a un gioco creato da altri dipende dal fatto che la gara sia ospitata su un LAN, da qualcuno che ti ha dato il suo indirizzo IP su Internet, o come gioco pubblico su Internet.

Se l'host ha creato il gioco su una LAN, quando entri nella lobby SimBin Racestation il GTR inizia a ricercare la tua LAN. Se dopo alcuni secondi di ricerca viene trovato un gioco attivo, vedrai che il gioco appare nella lista.

Se non sono stati trovati giochi nella LAN allora nella lista appare "Nessun gioco disponibile" per informarti che la ricerca è terminata. Esiste un'opzione "Aggiorna", cosicché se un gioco è stato creato dopo l'inizio della ricerca, puoi effettuare di nuovo la ricerca per localizzarlo.

Se l'host ti ha invitato a una gara privata su Internet, ti sarà dato il suo indirizzo IP. Un indirizzo IP è l'unico indirizzo del computer host su Internet ed è responsabilità dell'host fornirti questo indirizzo prima che tu entri nel gioco (gli indirizzi IP sono 4 numeri separati da "." p.es. 69.57.138.93).

Una volta fornito l'indirizzo IP, dalla lobby SimBin Racestation principale seleziona l'opzione "Aggiungi indirizzo IP" e inserisci questo indirizzo nel campo di testo, quindi fai clic sul pulsante Continua. GTR cercherà un gioco all'indirizzo specificato e, se ne trova uno attivo, esso apparirà nella lista in pochi secondi.

La funzione 'Aggiorna' cerca solo nella LAN. Se devi cercare di nuovo un indirizzo IP per un gioco su internet, seleziona di nuovo l'opzione 'Aggiungi indirizzo IP'. Da lì o fai clic su continua per cercare lo stesso indirizzo oppure inserisci un indirizzo diverso da cercare. Dopo aver trovato un gioco, selezionalo nella lista e seleziona "Entra". Questo ti collega al gioco dell'host dopo aver scelto un'auto.



GUIDA MULTIPLAYER

ORGANIZZA UN GIOCO MULTIPLAYER COME HOST

Ogni sessione di gara multiplayer ha un host. Oltre a partecipare alla gara come pilota, questa persona sceglie le condizioni della sessione di gara e le restrizioni tecniche. Per fare da host a un gioco, fai clic sul comando 'Host' nell'angolo superiore sinistro della lobby SimBin Racestation. Appaiono vari set di schermo.

Stabilisci le condizioni di gara nella scheda Sommario. Oltre ad aggiungere le variabili nella scheda Sommario, l'host deve selezionare il circuito e le auto che gareggiano.

Free Practice, Qualificazione, Riscaldamento – Seleziona le caselle corrispondenti alle diverse sessioni di gara a cui vuoi che partecipino i concorrenti. La gara finale è prevista per tutti. È possibile scegliere qualunque combinazione di sessioni, compresa nessuna o tutte.

Distanza, Tempo di gara – Definisce la lunghezza della gara. Muovi la barra per stabilire la lunghezza. Tempo di gara mostra la lunghezza della durata della gara in funzione della lunghezza selezionata. 'Tempo di gara' è espresso in ore:minuti.

Condizioni meteo - Permette di regolare le condizioni meteorologiche per la gara.

Variabile – le condizioni meteo varieranno durante la gara weekend.

Stagione – le condizioni meteo sono identiche a quelle registrate durante la gara 'live' in quel dato circuito.

Secco – il tracciato sarà asciutto e il cielo soleggiato.

Pioggia – poverà durante la gara.

Pioggia pesante – la gara si disputerà sotto una pioggia torrenziale



Scheda Sommario, Schermata Impostazioni

GUIDA MULTIPLAYER

ORGANIZZA UN GIOCO MULTIPLAYER COME HOST

SCHEDA SOMMARIO, PULSANTE RESTRIZIONI



Scheda Sommario, Schermata Restrizioni

Assist Autorizzati – Permette di selezionare le caselle degli assist che vorresti avere disponibili nelle sessioni di gara. Se la casella è attivata, i concorrenti hanno l'opzione di usare gli assist o no. Se la casella ha un "X", quell'assist non sarà disponibile nella sessione online.

Imponi schermata interna – Disabilita tutte le schermate tranne la schermata cockpit. Alcuni host possono selezionarla per avere un gioco equo, o per attaccare concorrenti più esperti. Se la casella è attivata, solo la schermata cockpit sarà disponibile durante la guida. Se la casella ha un "X", tutte le telecamere saranno disponibili durante la sessione online.

Sessione Password – Permette di inserire una password per ospitare una sessione privata con persone selezionate. Disattiva la casella per consentire l'accesso pubblico nella tua gara.

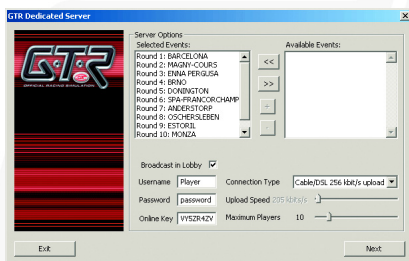
GUIDA MULTIPLAYER

ORGANIZZA UN GIOCO MULTIPLAYER COME HOST

MODALITÀ SERVER DEDICATO

GTR offre anche la possibilità di utilizzare la versione del gioco con il solo scopo di host per le gare. Questa versione non funziona con interfaccia di gioco utente orientata alla grafica, ma con una semplice interfaccia di Windows.

Per usare la versione server dedicato del gioco avviala con la specifica di comando "+dedicato".



Console server dedicato

Questo ti consente di creare giochi privati usando un server centrale. Inoltre, puoi diffondere il gioco nella lobby SimBin Racestation dove altri utenti del sistema di lobby del gioco vedranno il tuo gioco dedicato nella lista dei loro giochi dalla quale potranno raggiungerti.

Per fare questo, avvia "Abilita diffusione in lobby" e inserisci i dettagli del tuo account della lobby. Se non hai un account lobby (creato usando il sistema di login lobby del gioco), il server dedicato creerà automaticamente un account usando i dettagli forniti.

NB: Quando funziona GTR.exe con il comando +dedicato, per funzionare il gioco dipenderà sempre dall'hardware DirectX 8.1. È anche fornito un altro programma chiamato "GTRDedicated.exe" che non richiede l'hardware DirectX 8.1 e che funzionerà soltanto in modalità hosting gioco dedicato.

Entra in un server dedicato

Entrare e giocare su un server dedicato è come entrare e giocare in una normale sessione di gioco ospitata. Puoi entrare attraverso la lobby SimBin Racestation se il server dedicato è in diffusione sul sistema di lobby, o tramite Direct IP se conosci l'indirizzo IP dell'host.

GUIDA MULTIPLAYER

ORGANIZZA UN GIOCO MULTIPLAYER COME HOST

HOST DI SERVER DEDICATO

Il server dedicato è responsabile del cambiamento di impostazioni come il tracciato e la sessione (Practice 1, Qualificazione 1, ecc.). Ci sono due metodi per anticipare il server dedicato sulla prossima sessione e tracciato.

L'host (o amministratore del server dedicato) esegue il primo metodo direttamente dalla postazione del server dedicato. Quando il server è funzionante, l'amministratore del server dedicato ha l'interfaccia standard Windows del server che dispone dei pulsanti "Evento successivo" e "Sessione successiva". Facendo clic su di essi svolgerà direttamente l'azione a prescindere da ciò che fanno i giocatori collegati (chat/gara, setup, ecc.) .

Il secondo metodo è utilizzato dai giocatori nel gioco e non dall'amministratore del server dedicato. Si svolge con un sistema di "voto". Se un giocatore collegato entra nella chat del gioco (accedendo dal pulsante della griglia principale e facendo clic su Chat), può scegliere se cominciare una votazione per cambiare sessione o accettare o rifiutare il voto di un altro.

Il comando per iniziare una votazione è `/chiamavoto`, seguito dal tipo di cambiamento richiesto, che sarà `prossimasessione` o `prossimoevento`. Per iniziare una votazione in anticipo rispetto alla sessione (p.es. da "Practice 1" a "Practice 2") usare il comando `/chiamavoto prossimasessione`. Gli altri giocatori collegati vedranno un messaggio dal server che annuncia l'inizio di una votazione, e devono poi scegliere il comando della chat `/vota sì` o `/vota no`. Quando si registra una maggioranza di voti il server effettuerà l'azione richiesta se la votazione avrà avuto successo.

Infine per votare un cambiamento completo di tracciato e per iniziare la gara da "Practice 1", un giocatore collegato deve azionare il comando `/chiamavotoprossimoevento`. Quando si registra una maggioranza di voti, il server passerà al tracciato successivo nella lista del set up eventi nel caso in cui il server sia stato configurato).

GIRI RECORD per ogni CIRCUITO

Cosa significa 'veloce'? Confronta i tuoi risultati con i record dei migliori tempi di giro per ciascun circuito.

01. Circuito: Spagna, Barcellona

Lunghezza circuito: 2.938 miglia / 4,728 Km

Detentore record miglior giro: Jamie Campbell-Walter

Record miglior tempo giro: 1:40



02. Circuito: Francia, Magny-Cours

Lunghezza circuito: 2.741 miglia / 4,411 Km

Detentore record miglior giro: Matteo Bobbi

Record miglior tempo giro: 1:55.642 (Wet)



03. Circuito: Italia, Enna

Lunghezza circuito: 3.075 miglia / 4,950 Km

Detentore record miglior giro: Toni Seiler

Record miglior tempo giro: 1:34.939



04. Circuito: Repubblica ceca, Brno

Lunghezza circuito: 3.357 miglia / 5,403 Km

Detentore record miglior giro: Jean-Marc Gounon

Record miglior tempo giro: 1:56.695

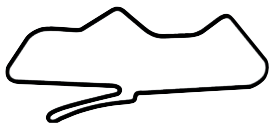


05. Circuito: Gran Bretagna, Donington

Lunghezza circuito: 2.497 miglia / 4,020 Km

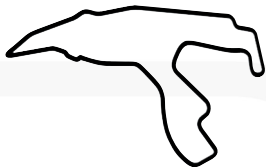
Detentore record miglior giro: Phillipe Alliot

Record miglior tempo giro: 1:29.361



CIRCUIT LAP RECORDS

- 06. Circuito:** Belgio, Spa-Francorchamps
Lunghezza circuito: 4.330 miglia / 6,968 Km
Detentore record miglior giro: Andrea Piccini
Record miglior tempo giro: 2.16.393



- 07. Circuito:** Svezia, Anderstorp
Lunghezza circuito: 2.501 miglia / 4,025 Km
Detentore record miglior giro: Walter Lechner, Jr.
Record miglior tempo giro: 1:28.899



- 08. Circuito:** Germania, Oschersleben
Lunghezza circuito: 2.278 miglia / 3,667 Km
Detentore record miglior giro: Walter Lechner, Jr.
Record miglior tempo giro: 1.23.86



- 09. Circuito:** Portogallo, Estoril
Lunghezza circuito: 2.598 miglia / 4,182 Km
Detentore record miglior giro: Mike Hezemans
Record miglior tempo giro: 1.36.222



- 10. Circuito:** Italia, Monza
Lunghezza circuito: 3.585 miglia / 5,770 Km
Detentore record miglior giro: Anthony Kumpen
Record miglior tempo giro: 1.43.559



GLOSSARIO

Apex – Il punto in un corner nel quale l'auto si avvicina di più all'angolo interno del tracciato. O il punto nel quale finisci di entrare e inizi ad uscire da un corner.

Bias freni – Il rapporto di pressione applicato ai freni anteriori e posteriori. Idealmente, passando in un corner, l'obiettivo è di equilibrare la tenuta anteriore e posteriore. Frenando, occorre che la parte anteriore e quella posteriore dell'auto frenino in proporzione corretta al carico reciproco.

Camber – Il numero di gradi di cui la parte superiore della ruota è inclinata verso l'interno (camber negativo) o verso l'esterno (camber positivo) del telaio. Il camber negativo indica una ruota inclinata all'interno verso il centro del telaio e contribuisce a garantire una buona aderenza nei corner. Anche se usato meno frequentemente, il camber positivo indica una ruota inclinata verso l'esterno e garantisce una certa stabilità nei rettilinei e meno nei corner. Per le auto da corsa si usa solo il camber negativo. Il camber ideale può essere effettuato basandosi sulla temperatura dei pneumatici. Le temperature interne devono essere circa 7-10 °C più alte di quelle esterne, un poco inferiori nelle ruote posteriori. La quantità di camber (negativo) varierà in funzione del tipo di sospensioni e della resistenza dei cilindri (sospensioni e barre antirollio) usata nel setup. Maggiore è la resistenza al rollio, meno avrai bisogno di camber negativo. Meno sono efficienti le sospensioni, più avrai bisogno di camber negativo.

Caster – L'angolo di incidenza della gomma. Il caster aumenta o diminuisce la stabilità della direzione. Un caster positivo garantisce una buona stabilità, ma se è troppo positivo lo sterzo diventa più difficile. Un caster negativo richiede meno sforzo di sterzo, ma può non mantenere l'auto sul rettilineo.

Circuito – il circuito/luogo di una gara.

Damper – Ammortizzatore che nel gioco regola il Bump e Rebound con le impostazioni lento e veloce.

Differenziale – dispositivo che regola la velocità differenziale della ruota e la distribuisce sulle due ruote posteriori.

Condotto – Ventole usate per regolare la temperatura dei freni. I freni troppo caldi o troppo freddi sono meno efficaci, frenano o rallentano l'auto meno rapidamente.

Velocità di entrata – Velocità di un'auto quando entra in un corner. Entrare in un corner con il giusto allineamento e alla giusta velocità consente all'auto di ottenere l'apex migliore e uscire dal corner alla massima velocità possibile.

Velocità di uscita – Velocità di un'auto all'uscita da un corner. Maggiore è la velocità di uscita, maggiore sarà la velocità sul rettilineo seguente.

Griglia – Griglia di partenza ovvero punto del tracciato da cui partono le auto.

Aderenza – Aderenza delle ruote a contatto con il terreno.

Linea – Il percorso seguito da un'auto su un tracciato. In un corner la linea preferita è quella che usa la parte più grande del tracciato all'ingresso, nel mezzo e all'uscita di un apex. Le linee variano secondo l'auto, i circuiti e le condizioni ambientali.

Frammenti – Pezzi di gomma o altri detriti che escono dalle ruote.

MoTeC – Programma che rintraccia tutti i dati di guida degli utenti.

Sovrasterzata – Nel corner le ruote posteriori perdono aderenza prima di quelle anteriori. La sensazione è quella di un'auto che dà una risposta eccessiva al comando di sterzo.

Pole Position – Primo posto alla griglia di partenza.

Qualificazione – Pre-gara (alcuni giri prima della gara) per determinare l'ordine di partenza per la gara.

Punto di riferimento – Un punto interno o esterno al tracciato usato da un pilota come promemoria visivo per un'azione come frenaggio, apex, accelerazione, ecc.

Convergenza – Indica che la parte anteriore delle ruote è più vicina rispetto a quella posteriore. Sembra che le due ruote anteriori vadano l'una contro l'altra.

Divergenza – Indica che la parte anteriore delle ruote è più lontana rispetto a quella posteriore. Sembra che le due ruote anteriori vadano l'una lontano dall'altra.

Gas - Acceleratore.

Sottosterzo – Nel corner, le ruote anteriori perdono aderenza prima di quelle posteriori. Sembra che l'auto non risponda bene al comando di sterzo.

INFO TRACKIR

TrackIR™ di NaturalPoint® Inc. è un sistema di tracking della testa dalle prestazioni elevate che consente un controllo del display a mani libere nei giochi e nei simulatori. Basta girare un poco la testa per far girare il display del gioco in qualunque direzione, indipendentemente da comandi di mouse, tastiera e joystick. Guarda fuori dai finestrini e guardati intorno in cockpit molto dettagliati come se fossi in un vera auto GT.

Costretti dalla ristretta visibilità del consueto monitor del computer, spesso è difficile vedere bene la linea di gara, difficile vedere dove gli avversari si trovano sul tracciato. Questa tecnologia entusiasmante consente al pilota sim di essere perfettamente consapevole della situazione e dunque di partecipare pienamente al gioco. Ora è possibile vedere l'apex con precisione millimetrica prima dell'inizio della curva. Questo aiuta il giocatore a mantenere l'auto sulla linea più veloce e offre un tempo di reazione molto migliore per affrontare rallentamenti o pericoli presenti sul tracciato. Inoltre, con una visione a 360 gradi, si riduce nettamente il tempo di apprendimento del tracciato perché il giocatore può individuare e memorizzare facilmente la localizzazione di oggetti lungo il tracciato per farvi riferimento rispetto a curve e frenate. Grazie al sistema TrackIR™, già riconosciuto per la sua grande capacità di immedesimazione, GTR rende il pilotaggio più entusiasmante che mai.

SET UP di TRACKIR PER GTR

01. Installare TrackIR secondo le istruzioni riportate sulla confezione e controllare di aver installato gli ultimi driver TrackIR dal sito <http://www.naturalpoint.com/trackir/support/downloads.html>.
02. Copiare il profilo GTR (GTR.tir) da GTR Disc 2/extras/TrackIR/ a C:\Program Files\Naturalpoint\TrackIR.
03. Avviare il software TrackIR (NaturalPoint.exe).
04. Fare clic sulla scheda Profile nel software TrackIR, selezionare GTR dalla lista dei profili e fare clic su Load.
05. Fare clic sulla scheda Motion e controllare che il Motion Type sia selezionato su TrackIR Enhanced (Assoluto).
06. Avviare GTR.

Adesso, quando sei nel cockpit della tua auto, potrai guardare da destra a sinistra e dall'alto in basso soltanto muovendo la testa, in maniera completamente indipendente dal volante. Se la visualizzazione non è centrata, assicurati di guardare in mezzo al monitor e quindi fai clic su F12 per centrare. Ricorda, puoi regolare la visualizzazione ridefinita del tuo cockpit usando il tasto destro e sinistro del mouse per una visualizzazione più larga o più stretta.

Per qualunque domanda o problema su TrackIR, visita <http://www.naturalpoint.com/trackir/support/information.html> per l'assistenza.

SimBin Development Team

SVILUPPO

Ian Bell: Direttore studio / Direttore creativo
Andy Garton: Direttore tecnico, Capo modellista (circuiti)
Eric Boosman: Direttore artistico
Doug Arnao: Direttore Physics/AI
Stephen Viljoen: Capo design - Programmatore
Stephen Baysted: Direttore suono - musica
Greg Hill: Design suono - suoni motori e ambiente
Darren Barrett: Programmatore
Viktor Kolomiets: Programmatore
Steve Wilson: Programmatore
Gary Fulvio: Programmatore
Perran Truran: Capo modellista - veicoli
Martijn Haans: Modellista 3D - Veicoli, Oggetti
Bryn Alban: Modellista 3D - Veicoli, Oggetti
Gustavo Olivera: Modellista 3D - Veicoli
Gabor Palko: Modellista 3D - Veicoli, Oggetti
Jeff Garstecki: Modellista 3D - Veicoli
Jeff Hoefer: Modellista 3D - Veicoli
Daniel Karlsson: Artista texture - Veicoli
Bram Knot: Artista texture - Veicoli
Jan Frischkorn: Artista texture - Veicoli
Manuel Pellizzer: Artista texture, Modellista 3D - Cockpits
Sean Vollmer: Modellista 3D - tracciati
Luis Barata: Modellista 3D - tracciati
Carl Dalton: Modellista 3D - tracciati
David Driver: Capo Artista - texture tracciati
Jay Ekkel: Artista - Finiture percorsi
Mark Reynolds: Coordinatore Controllo qualità
Karin Boosman: Manuali
Laura Zareckaite: Amministratore

CREDITI

SimBin Development Team

SOCIETA'

Henrik Roos: CEO di SimBin

Ian Bell: Membro del Consiglio

Jamal Laraqui: Vice Presidente

Johan Roos: Manager Marketing

Mats Persson: Consulente Senior Marketing

Jessica Stark: Assistente Finanziario

Marie Moqvist: Stampa & PR

Pia Valmark: Event manager

Sebastian Persson: Assistente Event

Tomas Algons: Consulente legale

CONTROLLO QUALITA'

Peter Andersson, Beta tester

Sam Stone, Beta tester

Themis Kafetzopoulos, Beta tester

Oleksandr Sochka, Beta tester

Aristotelis Vasilakos, Beta tester

Denis Paradis, Beta tester

David Winder, Beta tester

OFFICIAL RACING SIMULATOR

**DIREZIONE**

Michele Pes (Presidente),
Martin J. Schwiezer,

PRODUTTORE ESECUTIVO

Martijn Pantlin

MARKETING

Frank Holz,
Marcel Jung,
Wolfgang Duhr,
Navid Kiani

SVILUPPO BUSINESS

Kay Krämer,
Marc Küpper

LOCALIZZAZIONE

LOCALAB Frankfurt & Hamburg
Nick Porsche
Eva Hoogh



SIMULATION

LICENZA D'USO

LICENZA D'USO PER L'UTENTE FINALE

Il presente software è protetto dalle leggi sul copyright e sul marchio. Può essere acquistato esclusivamente presso i rivenditori autorizzati ed è limitato all'uso personale. Prima di utilizzare il software si prega di leggere attentamente la licenza qui di seguito. L'installazione o l'utilizzo del presente software comporta l'accettazione dei termini e delle condizioni della presente licenza d'uso.

LINCENZA PER L'USO DEL SOFTWARE

La presente licenza d'uso costituisce un accordo legale tra voi (individuo o entità singola) e 10TACLE STUDIOS AG e garantisce i seguenti diritti.

L'acquisto della versione originale del presente software vi concede il diritto di installare e utilizzare il presente software su un computer. 10TACLE STUDIOS AG non vi cede nessun diritto di proprietà in quanto il software non è venduto ma concesso in licenza. Voi siete considerati i proprietari del CD-ROM che contiene il presente software. 10TACLE STUDIOS AG mantiene invece la proprietà integrale del software contenuto nel CD-ROM e di tutta la documentazione ad esso associata, nonché di tutti i diritti commerciali ed intellettuali sul contenuto.

La presente licenza, non-esclusiva e personale, vi riconosce il diritto di installare, utilizzare e visualizzare una copia del presente software su una sola delle seguenti destinazioni: computer, stazione di lavoro, terminale, laptop, pager etc. Qualsiasi altro utilizzo è formalmente vietato senza previa autorizzazione scritta: in particolare la concessione in uso o il noleggio non autorizzato, il pubblico utilizzo (in scuole o università), la riproduzione, l'installazione multipla o la sovrascrittura e qualsiasi altro procedimento volto a rendere pubblico il presente software o un suo componente (via Internet o altri sistemi online). Se il software concede la possibilità di stampare immagini protette dal marchio registrato di 10TACLE STUDIOS AG, la presente licenza vi permette di stamparle esclusivamente su carta e di utilizzare questi documenti per un uso personale, non commerciale e non governativo (non è permesso, per esempio, né mostrare in pubblico, né vendere queste immagini), a condizione che rispettiate le leggi sul copyright per le immagini create dal software.

La presente licenza vi permette un uso esclusivamente personale dei dati salvati, in particolare per quanto riguarda le mappe create dagli Editor di livello dotati di software o le MODS (Modifiche) create da un qualsiasi kit di sviluppo software (SDK - Software Development Kit). La riproduzione, distribuzione o la commercializzazione non sono in alcun caso permessi. E' vietata la creazione, l'uso, la combinazione, la riproduzione o la distribuzione di tali mappe o modifiche con contenuti considerati offensivi o illegali o violanti la legge o i diritti di terzi. Voi siete interamente responsabili per le mappe e le modifiche elaborate e avete l'obbligo di risarcire 10TACLE STUDIOS AG e i suoi dipendenti, contro qualsiasi danno, reclamo o procedura legale risultante dalla creazione, uso, combinazione, riproduzione o distribuzione di tali mappe o modifiche.

10TACLE STUDIOS AG non offre nessun supporto tecnico, né garanzie per l'Editor del software o per le parti che compongono il kit di sviluppo software (SDK) in esso contenute.

ULTERIORI DIRITTI E RESTRIZIONI

Copia di sicurezza

In nessuna circostanza può essere registrata una copia di sicurezza o di backup del presente prodotto software né parzialmente né integralmente per un uso commerciale o privato, o a fini di archiviazione.

LICENZA D'USO

Garanzia limitata

10TACLE STUDIOS AG garantisce che il presente software funzionerà in conformità al materiale cartaceo per un periodo di 90 giorni dalla data di acquisto. 10TACLES STUDIOS AG si arrega il diritto di procedere a un totale rimborso del prezzo di acquisto o alla sostituzione del prodotto software che non rispetta la garanzia limitata di 10TACLE, a condizione che questo sia riportato a 10TACLE STUDIOS AG con una copia della ricevuta di acquisto. La garanzia è valida solo se il danno riscontrato sul prodotto è dovuto a cause accidentali, abusi o ad un cattivo utilizzo. Nella limitazione non sono inclusi gli altri diritti sanciti dalla legge.

10TACLE STUDIOS AG offre la presente garanzia in quanto produttore del presente prodotto software. Secondo le leggi in vigore, ciò non sostituisce né costituisce la minima restrizione a qualsiasi altra garanzia o protezione offerta dal rivenditore che vi ha venduto il prodotto.

Limite di responsabilità

Per quanto concesso dalle leggi in vigore, 10TACLE STUDIOS AG rifiuta qualsiasi responsabilità relativa a danni specifici, accidentali, indiretti o derivanti da un uso scorretto del presente prodotto software. Tale limitazione resta valida anche se 10TACLE STUDIOS AG ha ammesso la possibilità che un tale danno possa prodursi.

Marchi

La presente licenza d'uso non concede il minimo diritto sui marchi appartenenti a 10TACLE STUDIOS AG.

Revoca del contratto

La presente licenza resta valida fino alla revoca intrapresa da una delle due parti contraenti. Potete annullare il presente accordo di licenza in qualsiasi momento, semplicemente restituendo il software a 10TACLE STUDIOS AG o distruggendo il software (insieme alla documentazione e a tutte le copie installate del prodotto), a prescindere dal fatto che esse siano state create in accordo con i termini della presente licenza oppure no. Se non rispetterete i termini del presente contratto, la licenza si interromperà immediatamente senza che venga emessa alcuna notificazione da parte di 10TACLE STUDIOS AG. In questo caso, avrete l'obbligo di distruggere tutte le copie esistenti del presente prodotto.

Clausola di rescissione

Nel caso in cui alcuni provvedimenti del presente contratto risultino nulli o non validi, i restanti provvedimenti (o parte di essi) continueranno in piena forza ed effetto.

Legge o giurisdizione alternativa

Eventuali questioni legali inerenti a questo accordo verranno trattate in base alle leggi vigenti in Germania.

©2005 10TACLE STUDIOS AG. Tutti i diritti riservati.

Il software, la grafica, la musica, i testi, i nomi e il manuale sono protetti dalle leggi sul copyright. E' severamente vietato riprodurre, utilizzare, inviare o tradurre qualsiasi parte del software o del manuale senza previa autorizzazione scritta di 10tacle studios AG. La maggioranza dei termini utilizzati nel presente manuale sono marchi registrati e devono essere trattati come tali.

GTR FIA Racing Game © 2005 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Published under license by 10tacle studios AG. All rights reserved. Under the official license of FIA GT. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks of NVIDIA Corporation.



NaturalPoint® *TRACKIR 3Pro™*

DRIVE LIKE NEVER BEFORE!

- Now with Vector Expansion* for full 6DOF tracking
- First time ever in a race sim - true 3-D view control
- Your every head movement is literally in the game
- Watch your opponents disappear in your side mirrors
- Keep your eyes on the apex
- Get the TrackIR advantage!

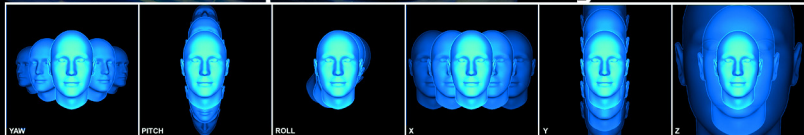


WWW.TRACKIR.SE/GTR

Has a special discount offer* just for you!



TrackIR 3 Vector Expansion offers 6 full degrees of freedom



YAW

PITCH

ROLL

X

Y

Z

turn left/right

look up/down

tilt left/right

lean left/right

move up/down

zoom in/out

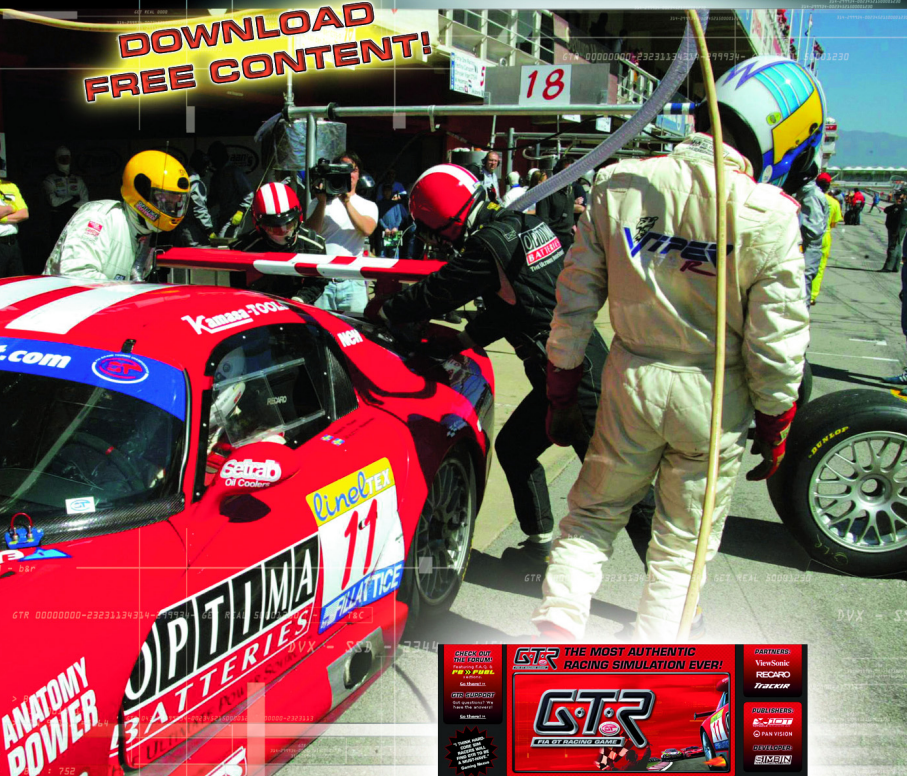
PUT YOUR HEAD IN THE GAME!™

*Hurry, offer only available for a limited time!

RE>>>FUEL

www.gtr-game.com

DOWNLOAD
FREE CONTENT!



Official Web Site

GTR THE MOST AUTHENTIC RACING SIMULATION EVER!

GTR
FIA GT RACING GAME

NAVIGATE!

FREE ADD-ON!

Now only \$49.95! Includes a 4GB hard drive and a 4GB CD-ROM. Includes a 4GB hard drive and a 4GB CD-ROM. Includes a 4GB hard drive and a 4GB CD-ROM.

JOIN! CLUB GTR

Download NOW!

Now only \$49.95! Includes a 4GB hard drive and a 4GB CD-ROM. Includes a 4GB hard drive and a 4GB CD-ROM. Includes a 4GB hard drive and a 4GB CD-ROM.

GTR
FIA GT RACING GAME

**GET
REAL**