

PC CD-ROM

GTN 00000000-23233344-29999- GET REAL 50001230 - TAC

GTN 00000000-23233344-29999- GET REAL 50001230

GVX - SSD

GT2



FIA GT RACING GAME

GET REAL

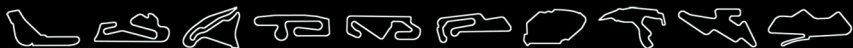


3+

www.pegi.info

SIMBIN
DEVELOPMENT TEAM

10T
10TACLE STUDIOS AG





MEJORES
FOTOS



MEJORES
VÍDEOS



MEJORES
JUEGOS



MEJOR
RENDIMIENTO

NSISTE en mejores juegos

El rendimiento, la compatibilidad y la fiabilidad de las GPU NVIDIA las han convertido en la plataforma de preferencia para los aficionados a los juegos de todo el mundo. Ésta es la razón por la que los juegos más conocidos están desarrollados sobre productos NVIDIA para disfrutarlos con productos NVIDIA. Con NVIDIA GeForce™ FX y GeForce™ 6 tendrás los gráficos más espectaculares y los personajes más verosímiles a velocidades nunca vistas.

Busca el sello "NVIDIA®: The way it's meant to be played™" en los juegos y el hardware del PC y disponte a vivir un mundo de increíbles emociones nada más instalar el producto. Equipa tu PC con la potencia de una GPU NVIDIA GeForce™ FX o de una GPU de la gama GeForce™ 6 y empieza a jugar de verdad.



<http://eu.nvidia.com>

| | |
|---|----|
| CONTROLES | 04 |
| MODOS DE JUEGO | 06 |
| OPCIONES | 07 |
| OPCIONES DE CONTROLADOR | 17 |
| MODO ARCADE | 20 |
| MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN | 23 |
| LISTA DE VERIFICACIÓN PARA PRINCIPIANTES .. | 43 |
| PANTALLA INTEGRADA (HUD) | 44 |
| TABLERO MOTEC ADL | 48 |
| BANDERAS Y REGLAS | 50 |
| PUNTOS | 51 |
| PENALIZACIONES DE PESO | 52 |
| GUÍA MULTIJUGADOR | 54 |
| INCORPORARSE A UNA PARTIDA | 57 |
| SER ANFITRIÓN DE UNA PARTIDA | 58 |
| SERVIDORES DEDICADOS | 61 |
| RÉCORD VUELTA | 62 |
| GLOSARIO | 64 |
| TRACKIR | 66 |
| CRÉDITOS | 67 |
| CONTRATO DE LICENCIA | 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.

AVISO ACERCA DE LA EPILEPSIA

Un porcentaje muy reducido de la población sufre ataques epilépticos, posiblemente originados por imágenes, como luces o patrones que pueden estar presentes en los juegos para ordenadores personales o consolas. Aunque a ciertas personas no se les haya diagnosticado epilepsia y nunca hayan padecido un ataque epiléptico, síntoma de la enfermedad, pueden sufrir alteraciones no diagnosticadas que podrían causar ataques al mirar un juego para ordenador personal o consola. Estos ataques pueden incluir diferentes síntomas, como mareos, distorsión visual, movimientos desordenados de ojos y cara, movimientos espasmódicos o sacudidas en brazos y piernas, confusión, visión borrosa o desmayos. Los ataques también pueden causar o pérdida temporal de la conciencia o calambres que podrían producir heridas producidas por caídas o impacto contra objetos cercanos. Si experimenta algunos de los síntomas descritos anteriormente, deberá dejar de jugar con el juego para ordenador personal/ consola inmediatamente y acudir a un médico. Los padres deberán vigilar a sus hijos o preguntarle si han experimentado alguno de los síntomas anteriores: los niños y los adolescentes son más propensos que los adultos a sufrir ataques. En general, los padres deberán vigilar siempre a sus hijos mientras juegan con el ordenador personal o la consola. Los riesgos de padecer ataques epilépticos por sensibilidad a la luz pueden reducirse aumentando la distancia a la que se coloca la persona del monitor o pantalla de televisión, o también si se emplea un monitor o pantalla de televisión de dimensiones más reducidas, se juega en una habitación bien iluminada y se deja de jugar inmediatamente cuando se note cansancio o somnolencia. Para garantizar una experiencia de juego saludable y divertida, se recomienda hacer una pausa de 15 minutos por cada hora jugada. Le rogamos consulte a un médico si usted o algún miembro de su familia padece epilepsia o ha sufrido ataques.

CONTROLES

CONTROLES DEL TECLADO

A continuación describimos los controles por defecto. Éstos pueden ser modificados en la pestaña Controlador del juego.

Controles del vehículo y de la carrera (orden seguido en pantalla)

| FUNCIÓN | TECLA POR DEFECTO |
|-------------------------------|--|
| Acelerar | A |
| Frenar | Z |
| Girar izquierda | , |
| Girar derecha | . |
| Siguiente marcha | Alt |
| Reducir marcha | Alt Gr |
| Embrague | Q |
| Limitador velocidad en boxes | L (limita temporalmente la velocidad del coche en los boxes) |
| Modo LCD | Barra espaciadora (permite fluctuar entre los datos de indicación MoTeC) |
| Posición solicitud boxes | 7 (pide a un ingeniero del equipo que te indique tu posición en carrera) |
| Estado solicitud boxes | 8 (pide que un ingeniero en boxes se ocupe de los daños visibles) |
| Solicitud box | 9 (pide permiso al personal del equipo para entrar en boxes) |
| Menú Seleccionar | Enter (selecciona el menú de opciones Esc) |
| Subir Menú | Flecha arriba (sube al Menú Esc) |
| Menú inferior | Flecha abajo (baja al Menú Esc) |
| Aumentar Valores Menú | Flecha derecha |
| Disminuir Valores Menú | Flecha izquierda |
| Margen Freno Delantero | ` (ajusta la potencia de los frenos delanteros) |
| Margen Freno Trasero | + (ajusta la potencia de los frenos traseros) |
| Activar/desactivar Control IA | I (La IA controla el PC) |
| Etiquetas del vehículo | Tab (permite ver etiquetas con nombres de pilotos) |
| Reiniciar coche | E |
| Repetición instantánea | R (repetición durante X segundos, según se haya determinado en Opciones) |
| Pausa | P (pausa la partida en plena carrera) |
| Vista conducción | L Shift (permite elegir entre las distintas vistas disponibles) |
| Mirar izquierda | V |
| Mirar derecha | N |
| Mirar detrás | B |
| Ajustar retrovisor | 1 (activa o desactiva los retrovisores trasero y lateral) |
| Activar/desactivar HUD | 2 (activa/ desactiva la visualización arcade de MoTeC) |
| Activar/desactivar MoTeC | 3 (oscila entre los modos disponibles) |
| Chat | C (activa el chat en carrera) |
| Escape Menú | Esc (abre el menú Escape) |

CONTROLES

Teclas de función

FUNCIÓN

Ayuda volante on/off
 Ayuda frenado on/off
 Ayuda estabilidad on/off
 Recuperación trompos
 Daños on/off
 Cambio automático on/off
 Control de tracción off/bajo/alto
 ABS off/bajo/alto

TECLA POR DEFECTO

F1
 F2
 F3
 F4
 F5
 F6
 F7
 F8

Controles de las repeticiones

FUNCIÓN

Lectura hacia atrás
 Pausa
 Avance rápido
 Rebobinar
 Cámara lenta 1
 Cámara lenta 2

TECLA POR DEFECTO

Flecha arriba
 Flecha abajo
 Flecha derecha
 Flecha izquierda
 Teclado numérico-DEL
 Teclado numérico -INS

Vistas Swingcam

FUNCIÓN

Swingcam abajo
 Swingcam izquierda
 Swingcam reinicializar
 Swingcam derecha
 Swingcam zoom
 Swingcam arriba
 Swingcam Zoom
 Coche siguiente (también en monitor boxes)
 Ver coche anterior (también en monitor boxes)

TECLA POR DEFECTO

Teclado numérico 2
 Teclado numérico 4
 Teclado numérico 5
 Teclado numérico 6
 Teclado numérico 7
 Teclado numérico 8
 Bloque numérico 9
 Teclado numérico +
 Teclado numérico -

Vista Cámara

FUNCIÓN

Vista Cabina
 Alternar vistas
 Vista Swingcam
 Cám. TV

TECLA POR DEFECTO

Insert
 Home
 Pg Up
 Pg Down

MODOS DE JUEGO



Pantalla de selección de Modos de Juego

ARCADE

El modo Arcade proporciona una experiencia de conducción absolutamente increíble, con velocidades endiabladas y coches fáciles de conducir. Perfecto para principiantes y para aquellos jugadores que busquen un juego de conducción divertido y fácil de usar. No es necesario ser un manitas de la informática para configurarlo, ¡Así que lánzate la pista, quema neumático y machaca a tus contrincantes!

SEMI-PRO

En este modo encontrarás comportamientos realistas y un comportamiento más permisivo control del coche que en el modo Simulación. El modo Semi-Pro permite que el jugador mejore sus tiempos con mayores habilidades de conducción y un ajuste personalizado de la configuración del coche.

SIMULACIÓN

El modo simulación (sim) proporciona una auténtica experiencia de participación en carrera a todos los niveles. Tanto los coches como los circuitos se comportan exactamente igual que en una carrera real. Los jugadores no acostumbrados a las simulaciones tienen la oportunidad de iniciarse en los aspectos básicos de la conducción real de coches de carrera seleccionando las ayudas a la conducción y utilizando la configuración por defecto del coche. Los jugadores de niveles intermedio y avanzado pueden desactivar las ayudas a la conducción y realizar ajustes personalizados para la configuración del coche para experimentar la simulación de carrera más realista del mercado. ¿Existe algo mejor que un coche de carreras imbatible? ¿Puede un ajuste perfecto del coche bastar para ganar todas las carreras? Descubre las innumerables posibilidades de modificación en detalle de los parámetros del coche en la suspensión, la aerodinámica, la dirección, los frenos, etc.

OPCIONES, TODOS LOS MODOS

PANTALLA PARTIDA

Vista por defecto - Selecciona la vista que el jugador va a utilizar durante la carrera. La vista TV Cabina coloca la cámara detrás del piloto, proporcionando una vista a distancia de la cabina y la pista. La vista de Cabina muestra la pista más todos los controles interiores y los retrovisores. La vista de morro (delantera) muestra sólo la pista por delante del coche y la vista Swingcam proporciona una vista del exterior del coche desde dos puntos de vista: desde encima y desde detrás del alerón trasero.

Indicador de velocidad - Permite escoger entre kilómetros por hora o millas por hora para el sistema MoTeC.

Unidad de Medida - Selecciona el sistema (métrico o imperial) de las unidades de medida en que se manejarán los parámetros de garaje.

Centro de mensajes - Activa / desactiva una ventana de mensajes en la parte superior de la pantalla donde se muestran los mensajes que el juego va generando durante la carrera, así como los mensajes procedentes o destinados a otros jugadores si se trata de una sesión multijugador.

Música coche - Activa o desactiva la música en la cabina.

PANTALLA REALISMO – MODO ARCADE

Marcadores de curvas - Activa los marcadores de curva, que mejoran la visibilidad de las curvas a medida que el coche se aproxima a ellas.

Cambio automático - si activas esta opción, no será necesario que cambies de marchas, el propio juego se encargará de ello.



Pestaña Opciones Modo Arcade, pantalla Partida

OPCIONES, MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

PANTALLA REALISMO - MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

Uso de carburante - Decide cómo quieres que el nivel de carburante influya en tu carrera. Off elimina el carburante de la ecuación de tu carrera. El carburante nunca se te acabará y no deberás pasar por el box para llenar el depósito. Uso normal significa que tu coche consumirá carburante con normalidad.

Las opciones X2-X7 multiplican el nivel de consumo de carburante durante la carrera por 2, 3, 4, etc. Cuando se aumenta el nivel de consumo de carburante resulta necesario ir al box a repostar durante la carrera. En modo un único jugador las reglas definidas para uso de carburante se aplicarán al coche del jugador y a todos los demás coches. En modo multijugador, el anfitrión de la carrera define las reglas uso de carburante para todos los jugadores en los ajustes del anfitrión.

Desgaste neumáticos - El jugador controla el nivel de desgaste de los neumáticos durante toda la temporada. Cuando se desactiva esta opción, los neumáticos no se desgastan y no necesitan ser cambiados. El desgaste normal de los neumáticos implica que éstos se degradan durante cada carrera, en función del modelo seleccionado, la temperatura del circuito y de las condiciones meteorológicas. El desgaste de los neumáticos también afecta a la forma en que el coche reacciona ya que el dibujo se desgasta tras varias vueltas

Como en el caso del carburante, la opción X2-X7 multiplica el nivel de desgaste de los neumáticos, que pueden obligar a ir al box en plena carrera. En modo un único jugador las reglas definidas para el desgaste de neumáticos se aplicarán al coche del jugador y a todos los demás coches. En modo multijugador, el anfitrión de la carrera define las reglas de desgaste para todos los jugadores en los ajustes del anfitrión.



Pestaña Opciones, pantalla Realismo

OPCIONES, MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

REALISMO, CONT.

Fallos mecánicos – Elige con qué realismo deseas que se produzcan fallos mecánicos durante la carrera. Si desactivas esta opción, eliminas la posibilidad de que se produzcan fallos mecánicos normales durante la carrera. Los fallos mecánicos normales vienen determinados por una variedad de factores, desde el paso del tiempo hasta los choques con otros coches.

Si usas los fallos mecánicos escalados en el tiempo, puedes aplicar la ocurrencia de fallos mecánicos normales a una carrera más corta. Cuando se selecciona Temporada, cualquier coche que no haya acabado la carrera debido a un fallo mecánico durante la carrera en directo abandonará la partida en el mismo momento en que lo hizo durante la temporada GTR.

Sensibilidad a los daños – Define la facilidad con que se producirán daños en el coche, afectando tanto al aspecto del coche como a su rendimiento. Una mayor sensibilidad implica que se producirán más daños en los coches a velocidades más bajas y una menor sensibilidad hará que sea más difícil que se produzcan daños en los coches. El rango varía de 20%-200%.

Luz del día escalada - Se escala el progreso de la luz desde el día hasta la noche para ajustarse al tiempo de carrera escalado. Sólo afecta a la carrera especial de las 24 horas de Spa Francorchamps. Ten en cuenta que las carreras cortas con este parámetro se verán afectadas más a menudo por los cambios relativos a la luminosidad.

Bandera amarilla – Permite activar/desactivar el coche de seguridad en la pista cuando se dan condiciones peligrosas en el circuito.

Reglas de banderas – Decide si se aplicarán a no las reglas de las banderas. Para más información sobre las reglas de las banderas, consulta la página 50.



OPCIONES, MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN



Detalle de las opciones de ayuda a la conducción

AYUDAS PARA LA CONDUCCIÓN

Los siguientes ajustes reciben el nombre de “ayudas para la conducción”. Actívalas para que la conducción sea más fácil.

Ayud. frenado – ayuda a la frenada en el momento preciso de tomar una curva.

Ayuda estabilidad – minimiza las posibilidades de sobrevirar. Impide que el coche derrape.

Recuperación trompo – dirige automáticamente el coche hacia el carril después de un trompo.

Dirección asistida – ofrece dirección asistida tanto para el teclado, como para el game-pad. Predice el grado exacto que ha de tener el ángulo de giro del volante en cada curva.

Embrague autom. – impide que el coche se cale cuando se conduce a pocas RPM y evita que derrape cuando se engrana una relación de marchas demasiado corta a muchas revoluciones por minuto.

Cambio autom. – cuando se activa, el juego cambia de marcha de manera automática. Se recomienda para usuarios de teclado y para principiantes hasta que se controle la aceleración, el frenado y el punto óptimo de conducción.

Marcha atrás autom. – cuando se detiene completamente el coche y se mantiene apretado el freno, el coche engranará la marcha atrás tras un corto periodo de tiempo.

Desactivar daños – esta función impide que el coche sufra daños cuando se produzca un impacto con otros coches.

OPCIONES, MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

REALISMO, CONT.

Marcadores de curvas - Activa los marcadores de curva, que mejoran la visibilidad de las curvas a medida que el coche se aproxima a ellas.

Indicador de salida de los boxes – Indica la dirección adecuada para salir de los boxes y volver a entrar en la pista.

Marcador Box– Indica el box en el que debes detenerte.

Frenos antibloqueo – Cuando se seleccione Alto, los frenos no se bloquearán las ruedas casi nunca. En Bajo, el coche asiste para que no se bloqueen los frenos, pero puede que ocurra.

Control de tracción – En Alto, las ruedas rara vez girarán libremente, incluso si se acelera demasiado. En Bajo, las ruedas las ruedas girarán libremente si el coche está en el suelo, pero se reduce el desgaste. Reducir el giro de las ruedas también reducirá la probabilidad de que se produzcan trompos en las curvas.

Teclas Quick chat #1 a #10 - Predefine tus mensajes de Quick chat aquí para comunicarte rápidamente con otros pilotos cuando compites en línea o mediante una LAN. Estos mensajes pueden aparecer con tan sólo pulsar una tecla, tal y como se define en la página de Controles. Utiliza la lista de teclas 'Extra' del menú 'Botones' para comprobar o cambiar tu configuración de teclas Quick chat.

Añadir nuevos coches – este ajuste fija el momento en que se incorporan nuevos adversarios en sesiones multijugador. Cuando se elige 'Siempre', el adversario se carga en el momento en que un nuevo jugador se incorpora a una sesión en línea. Podrás ver el vehículo de tu adversario e interactuar con él, aunque hasta que regreses al garaje sólo podrás ver un coche sin color.

Cuando el ajuste sea 'Garaje sólo' el coche del nuevo jugador solo se cargará cuando regreses al garaje. Entretanto, no podrás ver a los nuevos jugadores ni interactuar con ellos en la pista. Sin embargo, los nuevos jugadores sí podrán ver tu coche. Una vez que entres en el garaje, se cargarán tanto los gráficos de sus coches como las características técnicas de sus coches.

Si seleccionas 'Veloc. segura', no se cargarán los coches de los nuevos jugadores hasta que te detengas o te encuentres fuera de la calzada a una velocidad de menos de 10 m/s (predeterminada) o a la velocidad que hayas configurado en la entrada del archivo .PLR 'Retrasar umbral de velocidad de coches nuevos' (Delay Join Speed Threshold).

Chat en coche – Si seleccionas esta opción, podrás ver mensajes en línea de otros jugadores en la vista cabina. Si no lo seleccionas, los mensajes solo aparecerán en las vistas externas.

OPCIONES, TODOS LOS MODOS

PANTALLA VÍDEO



Pestaña Opciones, pantalla Video

Detalle general – Selecciona el aspecto de los gráficos del juego seleccionando Bajo, Medio, Alto o Máximo. Esta opción define automáticamente el resto de los ajustes de vídeo. Si lo prefiere, el jugador puede realizar un ajuste preciso del nivel de detalle de los distintos aspectos gráficos del juego. Cuando se modifica manualmente las opciones de vídeo, la opción d general se convierte automáticamente en “Personalizada”.

Detalles del coche del jugador – Permite elegir el nivel de detalles gráficos del coche.

Detalle otros coches - Determina el nivel de detalles gráficos de los demás coches en pista.

Detalles circuito – Ajusta la nitidez de las imágenes que no corresponden a los coches.

Efectos especiales - Ajusta el nivel de detalles gráficos de los efectos especiales como humo, patinazos, marcas de impacto, etc.

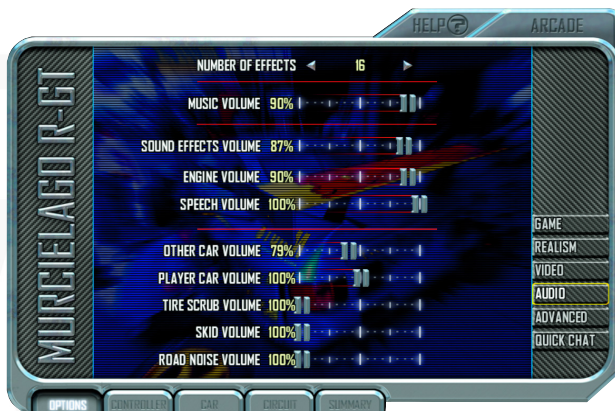
Efectos luces coche - Cambiar los efectos de luz del coche afecta a la cantidad de luz medioambiental que refleja el coche.

Sombras – Activa/desactiva las sombras de los coches en la pista.

Número de coches visibles - Define el número máximo de coches que pueden verse en la pantalla. Un número menor de coches mejora la frecuencia de imágenes.

OPCIONES, TODOS LOS MODOS

PANTALLA AUDIO



Pestaña Opciones, pantalla Audio

Número de efectos – Define el número de efectos de audio del circuito y del coche audibles. Incluyen todos los coches del circuito. La escala varía de 8-32.

Volumen de la música - Define el volumen de la música de la partida, ya sea durante la carrera, si estás en el garaje, o mientras te desplazas entre las ventanas de menú. La escala varía de 1-100.

Volumen de los efectos de sonido - Defino el volumen de los ruidos ambientales de la carrera, desde el ruido de la pista, la transmisión, los cambios, los petardeos, etc. La escala varía de 1-100.

Volumen del motor - Ajusta el volumen de ruido del motor de los coches. Afecta al volumen de los motores de todos los coches de la carrera además del del jugador. Para ajustar el volumen del coche del jugador de manera separada, modifica los ajuste en Volumen coche jugador y Volumen otros coches. La escala varía de 1-100.



OPCIONES, TODOS LOS MODOS

Volumen diálogo - Define el volumen de los diálogos del equipo en el box. La escala varía de 1-200.

Volumen otros coches - Define el volumen de los otros coches participantes en la carrera. La escala varía de 1-200.

Volumen coche jugador - Define el volumen de los ruidos del coche del jugador. Utiliza esta opción para distinguir tus propios motor, transmisión, frenos, petardeos y otros ruidos del resto de los coches. La escala varía de 1-200.

Volumen chirridos ruedas - Define el volumen del ruido que hacen las ruedas del coche cuando chirrían. La escala varía de 100-200.

Volumen derrapes - Define el volumen del ruido que hacen las ruedas cuando derrapan. La escala varía de 100-200.

Volumen ruido pista - Ajusta el volumen del ruido correspondiente a la carretera. La escala varía de 100-200.



OPCIONES, TODOS LOS MODOS

PANTALLA AVANZADO

Balanceo árboles – Activa/desactiva el movimiento de los árboles.

Cartel – Se puede activar/desactivar. Al pasar por la línea de boxes, aparece el cartel de boxes donde el jugador podrá ver su posición y el tiempo intermedio entre su coche y los que le preceden y anteceden inmediatamente.

Menú Sonidos - Activa/desactiva el sonido.

Texturas de pista de baja resolución - El ajuste predeterminado es "Desactivadas". Si tienes una tarjeta de vídeo antigua o se producen problemas de rendimiento durante el juego, activa esta opción para mejorar el promedio de imágenes..

Nivel de detalle de los objetos - Modifica el grado de detalles de los objetos según la distancia desde la que se ven. Rango 75-125.

Luminosidad nocturna - Ajusta el nivel de luminosidad nocturna de la pista Spa. El rango oscila entre un 10% (oscuridad máxima) y un 80% (luna más brillante).

Retrovisor virtual – Activa/desactiva un espejo situado en la parte de arriba de la pantalla mientras se conduce. Puede activarse pulsando la tecla '1' mientras se conduce.

Daños vertex – Activa/desactiva las deformaciones del exterior del coche fruto de colisiones.

Ruedas con detalles – Activa esta opción para ver las ruedas con detalle en todos los coches.

Parabrisas visible - Simula efectos del parabrisas y reflejos.

Volante visible – permite ver o no ver el volante en la vista cabina.

MoTeC ADL visible - Activa/desactiva la visualización digital de la cabina.



Pestaña Opciones, pantalla Avanzado

OPCIONES, TODOS LOS MODOS

Simulación fuerza gravedad - Mueve la escala móvil para ajustar el porcentaje real de gravedad que experimentarás durante la conducción. En la vista Cabina, cuando mayor sea el porcentaje de gravedad, mayor será la reacción de tu vista al movimiento del coche.

Look-to-Apex - Mueve la escala móvil con el ratón para ajustar el porcentaje con el que cambiará tu visión cuando gires el volante en las curvas. Cuánto mayor sea, más girará tu cabeza cuando tomes las curvas.

Movimiento tierra - Ajusta el nivel de movimiento con respecto a elementos exteriores.

ADVERTENCIA: LA ACTIVACIÓN DE LOS DOS AJUSTES SIGUIENTES REQUIERE UNA TARJETA DE VÍDEO DE ALTA CALIDAD CON 128 M DE MEMORIA GRÁFICA.

Cabina de alta resolución - Actívala para disfrutar de la vista del interior del coche se verá con todo detalle desde la perspectiva del conductor.

Colores coche alta resolución - Actívalos para jugar con el máximo detalle. Todos los gráficos del exterior del coche ofrecen un nivel óptimo de detalle.



Cabina Ferrari 575 alta definición

CONTROLADOR, TODOS LOS MODOS

PESTAÑA CONTROLADOR

PANTALLA BOTONES



Pestaña Controlador, pantalla Botones

Pulsa TECLADO o uno de los tres botones del joystick para configurar el controlador como dispositivo principal. GTR también intentará seleccionar los mejores ajustes de Fuerza de Retroalimentación para tu controlador. La lista de botones de configuración se divide en 4 secciones. Pulsa en 'Volante', 'Accesorios', 'Partida' y 'Misc' para desplazarte por las distintas listas. Visualiza y conserva los ajustes predeterminados o crea tus propios ajustes según prefieras.



CONTROLADOR, TODOS LOS MODOS

PESTAÑA CONTROLADOR, CONT.

PANTALLA AVANZADO



Pestaña Controlador, pantalla Avanzado

Sensibilidad - Controla la sensibilidad del coche a tu actuación.

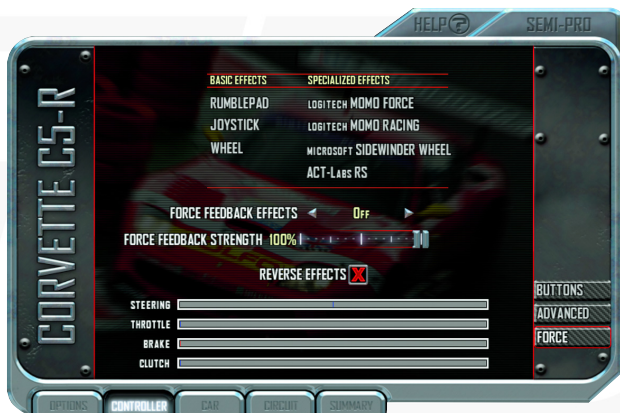
Zona muerta – Ajusta la actuación que requiere tu controlador por tu parte para que el coche registre dicha actuación.

Conducción sensible a veloc.- Ajusta la dirección en función de la velocidad del coche. Los valores más altos indican que la dirección se reducirá a velocidades más altas. Si introduces un valor cero, la velocidad no afectará a la dirección. Puedes comprobar en las cuatro barras de la pantalla si la configuración de los controles es la correcta. Utiliza el botón del dispositivo configurado para 'Volante', 'Acelerador', 'Freno' o 'Embrague' y podrás ver cómo aumenta o disminuye la barra correspondiente. También puede utilizarse como guía de la configuración de la sensibilidad y el ángulo muerto.

CONTROLADOR, TODOS LOS MODOS

PESTAÑA CONTROLADOR, CONT.

PANTALLA FUERZA DE RETROALIMENTACIÓN



Pestaña Controlador, pantalla Fuerza Retroalimentación

GTR incluye efectos de Fuerza de Retroalimentación para varios dispositivos. Realiza la configuración en la lista de efectos básicos y especializados. Los efectos básicos se recomiendan cuando un controlador no aparece en la lista especializada.

Efectos Retroalimentación – Determina cuánta información el coche intentará transmitir a través del mecanismo del controlador de fuerza de retroalimentación. Se recomienda seleccionar la opción Completo.

Potencia Fuerza Retroalimentación - Determina la potencia de los efectos Fuerza de retroalimentación. Esta potencia varía según los controladores. Defínela según prefieras.

Efectos inversos - Pueden ser requeridos por algunos controladores para invertir la forma en que los efectos fuerza de retroalimentación tiran del volante. En principio, tu controlador debería intentar volver a su posición recta, cuando lo giras hacia uno de los lados. Si ves que tira más hacia el lado al que los has girado, necesitarás activar esta opción. Las 4 barras de la parte inferior de la pantalla pueden ser utilizadas para comprobar que tus controles preferidos funcionan correctamente. Basta con que uses el botón del dispositivo que has definido para Volante, Acelerador, Freno o Embrague y verás que aumenta el tamaño de la barra correspondiente. También puede utilizarse como guía para los ajustes de sensibilidad y de zona muerta.

MODO ARCADE

En modo Arcade se puede jugar en cuatro niveles de dificultad distintos, desde 'Dominguero', hasta llegar a la máxima dificultad con 'Alienígena sobre ruedas'.

Dificultad (Difficulty) – Establece la dificultad de la carrera. Puede elegir desde Fácil (Easy) hasta Experto (Expert).

Daño (Damages) – Nivel de daños que pueden afectar al coche en la carrera. Varía desde daño mínimo hasta daño máximo.

Ayudas (Assists) – Nivel de ayudas a la conducción permitidas en el coche. Varía desde Todas (Full) hasta Mínima (Minimal).

Adversarios – Número de adversarios en la pista.

IA – Nivel de experiencia de los demás coches al competir contra el ordenador.

Dominguero - Dificultad: fácil; daño: desactivado; ayudas: todas; adversarios: 3; IA: lenta.

Guerrero fin de semana - Dificultad: media; daño: mínimo; Ayudas: alta; adversarios: 5; IA: media.

Loco por la velocidad - Dificultad: alta; daño: medio; ayudas: baja; adversarios: 7; IA: rápida.

Velocidad paranormal - Dificultad: experto; daño: máximo; ayudas: mínima; adversarios: 9; IA: experto.

Alienígena sobre ruedas - Dificultad: experto; daño: máximo; ayudas: mínima; adversarios: 9; IA: experto.



Modo Arcade, pantalla de selección de dificultad

MODD ARCADE

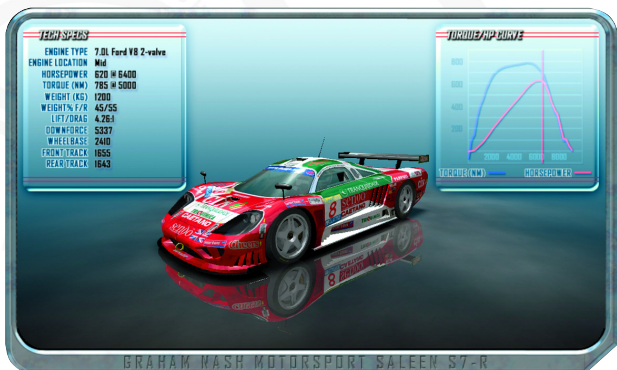
PESTAÑA COCHE

PANTALLA CLASE – Haz clic sobre los botones Parrilla completa, GT, o NGT para seleccionar la categoría de coche que conducirás. Marca la casilla 'Ver clases especiales' para ver más coches. Cuando selecciones una categoría, se mostrará automáticamente una pantalla en la que podrás ver todos los modelos de coches disponibles en esa categoría. Si marcas 'Ver clases coche único', se mostrarán categorías ficticias de coches únicos con los que podrás competir. Estas categorías están formadas enteramente por un modelo de coche de idéntico rendimiento.

PANTALLA MODELO – Esta pantalla muestra todos los modelos disponibles (por fabricante) de la clase seleccionada. Haz clic sobre un modelo para ver todos los coches disponibles.

PANTALLA COCHE – Pulsa en el icono de un coche para seleccionarlo. Una vez seleccionado, el modelo del coche aparecerá en la parte superior de la pantalla, entre el nombre de la clase elegida y la imagen del circuito. Pasa el ratón sobre el nombre del coche y verás el nombre del piloto profesional que lo conducirá en la parte inferior de la pantalla.

PANTALLA SHOWROOM – Podrás ver el modelo ampliado y estadísticas de rendimiento del coche seleccionado pulsando en el botón 'Showroom' situado en el margen inferior derecho de la pantalla. Cuando accedas al Showroom, podrás disfrutar de una vista detallada del coche desde varios ángulos girando el coche con el ratón.

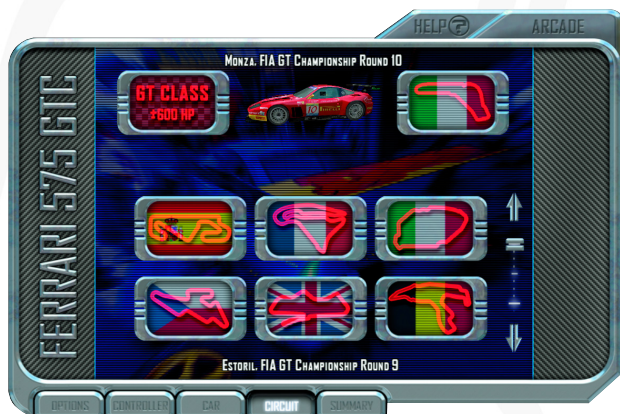


Pantalla Showroom

MODO ARCADE

PESTAÑA CIRCUITO

En esta pestaña se muestran todos los circuitos disponibles. Haz clic sobre el icono de un circuito para seleccionarlo. Pasa el ratón por encima de un circuito para ver su ubicación, longitud y nombre, así como la ronda que representa dentro de la serie del campeonato. Utiliza la barra de desplazamiento de la derecha para ver todas las pistas.



Modo Arcade, Pestaña Circuito

PESTAÑA RESUMEN

Podrás ver el coche y el circuito, así como la duración de la carrera y el número de adversarios. Podrás competir contra la IA si pulsas el botón Carrera de la esquina inferior derecha. Crea una partida multijugador o incorpórate a una de las partidas empezadas pulsando en el botón Carrera en línea.

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

PESTAÑA REPETICIONES

Guardar vuelta - Activa la grabación de la mejor vuelta. En las repeticiones aparecerá MEJOR VUELTA (BEST LAP) junto al nombre de la pista.

Repeticiones – Graba tus partidas para que puedas verlas posteriormente.

Repetición instantánea – Controla la duración de las repeticiones instantáneas visualizadas durante la partida. Pueden durar de 10 a 180 segundos.

Repetir fidelidad - Determina el nivel de detalle de las repeticiones grabadas. Los valores más altos requieren un PC más rápido y mayor espacio en el disco duro.

Súper fidelidad – Las repeticiones se graban con un nivel máximo de detalle. Nota: esta opción puede afectar al rendimiento del juego e incrementa el tamaño de los archivos en los que se guardan las repeticiones.

Lista de repeticiones – Selecciona una repetición. Resalta y haz clic sobre Lectura, Cambiar el nombre o Borrar.



Pestaña Repeticiones

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

PESTAÑA INFO

PANTALLA PERFIL

Podrás ver en una sola pantalla tu perfil general en los modos Semi-Pro y Simulación.

Experiencia – Número total de vueltas en todas las carreras de la categoría seleccionada. Incluye todas los ensayos, sesiones clasificatorias y vueltas realizadas en cada carrera.

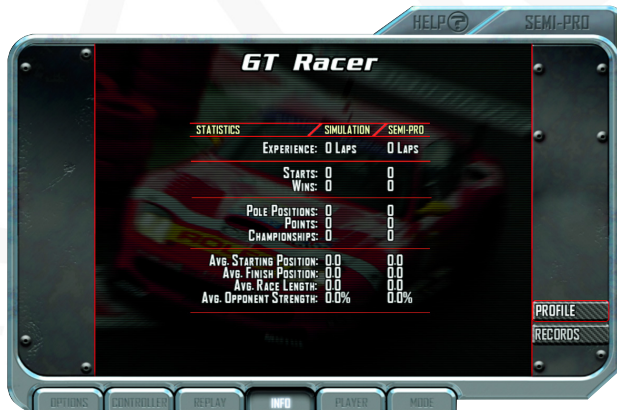
Salidas – Número total de salidas tomadas en esta categoría.

Victorias – Número total de llegadas en primera posición obtenidas en una misma categoría.

Pole Positions – Número de veces que te has clasificado para salir en primera posición en esta categoría.

Puntos – Número total de puntos acumulados.

Campeonatos – Número total de Campeonatos ganados en esta categoría.



Pestaña Info, pantalla Perfil

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

PESTAÑA INFO, CONT.

Media posición inicial – Media actual de la posición inicial en todas las carreras de una categoría.

Media posición – Media actual de la posición de llegada en todas las carreras de una categoría.

Media long. carrera- Longitud media de las carreras. Se trata del porcentaje de vueltas recorrido, comparadas con el número máximo de vueltas del circuito. Por ejemplo, si se necesitan 50 vueltas y configuras dar 5 vueltas en una carrera, la longitud media de la carrera será del 10%.

Media fuerza adversario - Se trata del porcentaje de fortaleza del adversario que seleccionas, comparada con su fortaleza total. La fortaleza predeterminada de los adversarios es del 100%. Si no lo cambias manualmente, el porcentaje será del 100%.

Nota: si se cambia de categoría de coche (GT, NGT), todas las estadísticas volverán a la configuración predeterminada.

PANTALLA DE RÉCORDS

Se marca un record en todos los circuitos a los que accede un jugador. En esta pantalla se muestra la experiencia (número de vueltas completadas) y los tiempos de las mejores vueltas al circuito. Cuando un jugador bate un récord, el registro se actualiza.

PESTAÑA JUGADOR

Podrás gestionar varios jugadores. Podrás añadir un nuevo jugador seleccionando Nuevo e indicando un nombre. Para cargar un jugador, deberás resaltar el nombre del jugador y hacer clic en Cargar. Para eliminar a un jugador, resalta su nombre y pulsa en Borrar.



Modo Info, Pestaña Jugador

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

MODOS

Al seleccionar Modo Semi-Pro o Simulación, aparece la pantalla Modos de carrera. Mediante las pestañas situadas en la parte inferior de la pantalla podrás ajustar o ver las opciones de la partida, controles, información, repeticiones, preferencias de las repeticiones y perfiles de jugadores. Consulta las páginas 07-25 para obtener información detallada acerca de cada una de estas opciones, así como la forma de modificarlas.

NOVEDADES

Mantente al día con las noticias más recientes de SIMBIN y actualizaciones del juego GTR consultando este apartado.

FIN DE SEMANA DE CARRERAS

Compite en solitario contra la IA del juego. Durante un Fin de semana de carreras puedes realizar dos entrenamientos, clasificarte y competir. Podrás saltarte un entrenamiento y competir directamente, desmarcando cualquiera de las sesiones de clasificación o de entrenamiento. Al seleccionar Fin de semana de carreras verás la pantalla Resumen. Desde esta pantalla, se puede definir todas las variables de la carrera, como por ejemplo el circuito, el tipo de coche y el tiempo. Además, podrás definir opciones como la configuración del teclado/controlador, opciones de audio/vídeo y realismo pulsando en las pestañas de la parte inferior de la pantalla. Por defecto, el número de coches con los que competirás serán los mismos que hayan participado en esa misma carrera. El número de adversarios IA puede ajustarse en la pestaña Resumen. Si reduces el número de coches con los que compites, mejorará el promedio de imágenes.



Pantalla Modos Carrera

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

CAMPEONATO

Compite contra el ordenador en pos de la victoria en el Campeonato FIA GT. En un campeonato, las carreras de la temporada FIA GT se celebran siguiendo un orden. Por defecto, cada carrera presenta las mismas variables que una carrera real, como la presencia del resto de coches en la pista o las condiciones meteorológicas.

Al seleccionar Campeonato aparece la pantalla Resumen. Desde ella el jugador puede iniciar un nuevo campeonato, retomar un campeonato o acceder a las opciones de configuración de teclado o dispositivo de control y de audio/vídeo. Para empezar la primera carrera de la temporada, primero pulsa en una de las clases de coches (Parrilla completa, GT o NGT) y a continuación haz clic sobre el botón "Nuevo" (margen inferior derecho) en la pestaña Resumen. Aparecen entonces las pantallas desde las que se seleccionan las variables aplicables durante toda la temporada, tanto para el coche como para la carrera. Pulsa en "Carrera" abajo a la derecha para salir a la parrilla y dar inicio a la primera carrera.

La opción guardar temporada de competición se activa al finalizar una sesión. Para reanudar un campeonato a media temporada, haz clic sobre el botón Reanudar (margen inferior derecho) en la pestaña Resumen. Aparecerán pantallas con información sobre la carrera y siguiente el estado del campeonato. Para salir a la parrilla de salida, pulsa el botón Carrera de la esquina inferior derecha.



Nuevo campeonato, Pestaña Resumen

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

MODOS, CONT.

ENTRENAMIENTO

Entrénate en cualquier circuito y con cualquier configuración de coche. El entrenamiento abierto permite que el jugador se familiarice con cada pista fuera de la competición. Además, el jugador puede modificar la configuración del coche (ajuste preciso) y luego probar con el coche en pista en qué forma afectan los cambios realizados a los tiempos obtenidos. Utiliza esta opción para realizar un ajuste preciso del coche y de tu conducción, así como para prepararte para la competición en un fin de semana de carreras, un campeonato o una carrera multijugador.

Al seleccionar la opción de entrenamiento libre aparece la pantalla Resumen. Desde ella puedes seleccionar las condiciones meteorológicas de la carrera y si se trata o no de una sesión de prueba privada. En caso de que lo sea, no habrá coches IA (manejados por el ordenador) en pista contigo durante la sesión. Cuantos menos coches haya en pista, mayor será la frecuencia de imágenes. Puedes también ajustar las variables como la configuración del teclado o del dispositivo de control, las opciones de audio y vídeo y las ayudas a la conducción. Para empezar a la carrera pulsa en el botón "Carrera" de la esquina inferior derecha.

MULTIJUGADOR

Compite en una carrera en línea o mediante una red local. Cada carrera multijugador es creada por un anfitrión, que se encarga de fijar las condiciones que regirán la carrera así como las limitaciones técnicas, como por ejemplo:

- Número de participantes en la carrera
- Velocidad de conexión a la red
- Sesiones de carrera incluidas
- Longitud/duración de la carrera
- Circuito
- Limitaciones de uso de combustible y de desgaste de neumáticos
- Efecto de los fallos mecánicos
- Condiciones meteorológicas
- Daños
- Ayudas a la conducción permitidas
- Forzar vista de cabina

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

Al seleccionar la opción multijugador aparece una pantalla desde la cual puedes seleccionar el tipo de partida multijugador. Selecciona LAN/IP directa para incorporarte u organizar una carrera en una red de área local (LAN) o Internet mediante invitaciones la dirección IP directa del anfitrión. Selecciona Internet para incorporarte a una partida u organizar una partida abierta al público a través de Internet.

En las páginas 54 a 61 encontrarás más información sobre cómo jugar partidas multijugador.



MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

FIN DE SEMANA DE CARRERAS Y ENTRENAMIENTO

PESTAÑA RESUMEN, FIN DE SEMANA DE CARRERAS

La pestaña Resumen presenta un resumen de los valores seleccionados para la clase, el coche y el circuito. Selecciona qué sesiones incluir en el fin de semana de carreras. Puedes escoger todas las que te apetezcan. El viernes hay dos sesiones de entrenamiento; el sábado, dos sesiones de clasificación y el domingo por la mañana puedes realizar el calentamiento. Para ir directamente a la carrera del domingo por la tarde, desmarca todas las opciones.

Tiempo de carrera – Duración asignada a la carrera en función de la distancia seleccionada. Se expresa en horas: minutos.

Distancia – Mueve la barra de deslizamiento para definir la distancia total de la carrera. Encima de la barra aparecerá el tiempo que tomará completar la carrera en función de la distancia seleccionada.

Meteorología - Define las condiciones meteorológicas de la carrera.

Variable – el tiempo variará significativamente durante el fin de semana de carreras.

Temporada – el tiempo reflejará la meteorología que suele darse durante la celebración de las carreras en este circuito.

Seco – la pista permanecerá seca y el cielo soleado.

Lluvia – lloverá durante la carrera.

Aguaceros – los aguaceros no dejarán de empapar la pista durante la carrera.

Posición en la parrilla – Posición que ocupa el jugador en la parrilla de salida. Se puede cambiar la posición de forma manual si no se van a celebrar las sesiones clasificatorias.

Adversarios – Ajusta el número de coches IA en pista a lo largo del fin de semana.

Fuerza – Ajusta la fuerza (velocidad) de los coches IA en la carrera.

Agresividad – Ajusta el nivel de agresividad de los coches IA durante la carrera. Tus compañeros de carrera pueden ser muy distintos: tímidos, honrados, normales, enfurecidos o psicópatas.

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

ENTRENAMIENTO Y FIN DE SEMANA DE CARRERAS

PESTAÑA RESUMEN, ENTRENAMIENTO

Ver la clase, el coche y el circuito seleccionados.

Meteorología - Define las condiciones meteorológicas de la carrera.

Variable – el tiempo variará significativamente durante el fin de semana de carreras.

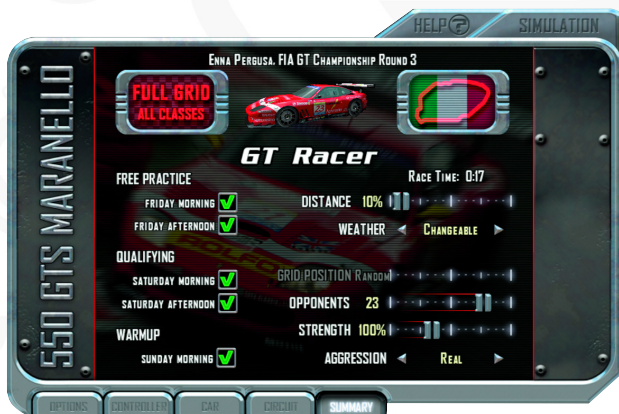
Temporada – el tiempo reflejará la meteorología que suele darse durante la celebración de las carreras en este circuito.

Seco – la pista permanecerá seca y el cielo soleado.

Lluvia – lloverá durante la carrera.

Aguaceros – los aguaceros no dejarán de empapar la pista durante la carrera.

Prueba privada – Habilita las sesiones de entrenamiento privado, en las que el único coche en pista será el tuyo.



Pantalla resumen Fin de semana de carreras

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

ENTRENAMIENTO Y FIN DE SEMANA DE CARRERAS

PESTAÑA COCHE



Pestaña Coche, pantalla Clase, visualización clases especiales

PANTALLA CLASE - Pulsa los botones Parrilla completa, GT o NGT para seleccionar la clase del coche que deseas conducir. Marca la casilla Clases Especiales para incluir clases como Músculo americano, Buey británico o Pasión italiana, entre otras. Al seleccionar una de las clases aparece automáticamente una pantalla con toda la información disponible sobre los modelos de los vehículos en esa clase. Al marcar "Ver clases coche único" se añaden a la competición clases ficticias de un solo coche. Estas clases se componen enteramente de un único modelo de coche con idéntico rendimiento.

PANTALLA MODELO - Se muestran todos los modelos disponibles (fabricantes de coches) de la clase seleccionada. Pulsa en uno de ellos para ver los coches disponibles.

PANTALLA COCHE - Haz clic sobre el icono de un coche para seleccionarlo y aparecerá un modelo del coche en la parte superior de la pantalla entre el nombre de la clase elegida y una imagen del circuito.

PANTALLA SHOWROOM - Permite ver un modelo del coche en tamaño ampliado pulsando en el botón Showroom del margen inferior derecho de la pantalla. Cuando accedas al Showroom (sala de exposición), podrás disfrutar de una vista detallada del coche desde varios ángulos girando el coche con el ratón.

PANTALLA COPILOTO - Permite especificar quién va a controlar el segundo piloto del equipo cuando se produce un cambio de piloto en las paradas en boxes. Por defecto, el copiloto o segundo piloto está controlado por la IA del juego. Al cambiar esta opción por JUGADOR, será éste quien controle también al segundo piloto.

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

ENTRENAMIENTO Y FIN DE SEMANA DE CARRERAS

PESTAÑA CIRCUITO



Pestaña Circuito, pantalla Info

PANTALLA DE SELECCIÓN – En esta pestaña se enumeran todos los circuitos disponibles. Pulsa sobre el icono de uno de ellos para seleccionarlo. Pasa el ratón por encima de un circuito para visualizar su ubicación, su longitud y su nombre, además de a qué ronda del campeonato corresponde.

PANTALLA DE INFORMACIÓN – Familiarízate en profundidad con el circuito. Pulsa el ratón en cada curva y una voz en off te dará una explicación detallada.

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

CAMPEONATO

PESTAÑA RESUMEN

Inicia una nueva temporada de competición o reanuda una temporada iniciada. Se muestra el nombre del jugador que se inscribe en el campeonato. Para cambiar de jugador, vuelve a la pantalla Tipo de carrera, pulsa en la pestaña Jugador y selecciona o crea el jugador con el que quieres participar en el campeonato.

Visualiza el nombre y la clasificación del jugador que compite en el campeonato. Se muestran la posición y puntuación del piloto, así como la posición y puntuación de su equipo. Finalmente, se muestra también la siguiente ronda del campeonato y el circuito en donde se va a celebrar. Para reanudar un campeonato a media temporada, pulsa el botón "Continuar campeonato" (margen inferior derecho).

Para iniciar una nueva temporada de competición, haz clic sobre la clase de coche que deseas pilotar en esa temporada, y pulsa el botón "Nuevo" en el margen inferior derecho.



Nuevo campeonato, selección de clase

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

CAMPEONATO

PESTAÑA RESUMEN, NUEVA PANTALLA

Fija las condiciones para las carreras durante el desarrollo del campeonato.

Adversarios – Selecciona el número de pilotos que se inscribirán en las series del campeonato. En los campeonatos reales, no todos los equipos tienen presupuesto, suficiente capacidad o incluso deseos de participar en todos los eventos. Lo mismo sucede en GTR, donde no todos los pilotos competirán en todas las carreras. Puede que en ciertas carreras sólo participen 25 coches, aunque haya inscritos más de 50 pilotos en el campeonato. Los coches que participen en cada carrera del campeonato corresponden exactamente a los que realmente participaron en el evento real. Este es, en concreto, el caso de los coches de categoría especial como el Lotus Elise, el Chevrolet Corvette y el BMW Z3, que sólo tomaron parte en el Gran Premio de Spa-Francorchamps. No obstante, estas restricciones no se aplican al jugador y puede acudir a todos los eventos que desee.

Además, puedes seleccionar libremente los coches de la categoría especial (G2 y G3) para organizar un desafío. Sólo existe un límite en la selección de coches: Los JMB Racing Ferrari 575 números 9 y 10 no pueden ser seleccionados directamente. JMB racing inscribió inicialmente dos Ferrari 550 en el campeonato, y los sustituyó por los 575 únicamente en los grandes premios de Monza y Estoril. Este hecho también se refleja en GTR, así que para conducir un 575, deberás seleccionar los JMB Racing Ferrari 550 números 9 y 10 y disputar todo el campeonato con esos coches hasta Estoril y Monza.

Distancia - Mueve la escala para ajustar el porcentaje de duración de cada carrera con respecto a la distancia correspondiente a las 3 horas de carrera.

Meteorología - Define las condiciones meteorológicas de la carrera.

Variable – el tiempo variará significativamente durante el fin de semana de carreras.

Temporada – el tiempo reflejará la meteorología que suele darse durante la celebración de las carreras en este circuito.

Seco – la pista permanecerá seca y el cielo soleado.

Lluvia – lloverá durante la carrera.

Aguaceros – los aguaceros no dejarán de empañar la pista durante la carrera.

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

CAMPEONATO

PESTAÑA RESUMEN, NUEVA PANTALLA

Desgaste neumáticos – Controla el nivel de desgaste de los neumáticos toda la temporada. Cuando se desactiva esta opción, los neumáticos no se desgastan y no necesitan ser cambiados. El desgaste de los neumáticos normales implica que éstos se degradan durante cada carrera, en función del modelo seleccionado, la temperatura del circuito y de las condiciones meteorológicas. El desgaste de los neumáticos también afecta a la forma en que el coche reacciona ya que el dibujo se desgasta tras varias vueltas. La opción X2-X7 multiplica el nivel de desgaste de los neumáticos, que pueden obligar a ir al box en plena carrera.

Las reglas de desgaste de neumáticos definidas aquí se aplicarán al coche del jugador y a los coches de la IA de la carrera.

Uso de carburante - Decide cómo quieres que el nivel de carburante influya en tu carrera. Off elimina el carburante de la ecuación de tu carrera. El carburante nunca se te acabará y no deberás pasar por el box para llenar el depósito. Uso normal de carburante indica que tu coche se desplazará durante, una distancia normal específica con la cantidad de carburante de que dispone. Las opciones X2-X7 multiplica el nivel de consumo de carburante durante la carrera por 2, 3, 4, etc.

Quando se aumenta el nivel de consumo del carburante el coche se ve obligado a repostar el box durante la carrera.

Las reglas de uso de carburante definidas aquí se aplicarán al coche del jugador y a los coches de la IA de la carrera.



MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

CAMPEONATO

PESTAÑA RESUMEN, NUEVA PANTALLA

Fallos mecánicos - Si desactivas esta opción, eliminas la posibilidad de que se produzcan fallos mecánicos normales durante la carrera. Los fallos mecánicos normales vienen determinados por una variedad de factores, desde el paso del tiempo hasta los choques con otros coches. Si usas los fallos mecánicos escalados en el tiempo, puedes aplicar la ocurrencia de fallos mecánicos normales a una carrera más corta. Por ejemplo, si una carrera completa se compone de 60 vueltas, si seleccionamos 50% para longitud de la carrera, la partida tendrá 30 vueltas. Si en la carrera normal el motor recalentado fallaría en la vuelta 20, en ésta partida, fallaría en la vuelta 10.

Cuando se selecciona Temporada, cualquier coche que no haya acabado la carrera debido a un fallo mecánico durante la carrera en directo abandonará la partida en el mismo momento en que lo hizo durante la temporada GTR.

Reglas de banderas - Activa/desactiva la aplicación de las reglas de banderas. Para más información sobre Reglas de banderas, consultar la página 50.

Una vez seleccionado el coche y definidas todas las variables de la pestaña Resumen, pulsa el botón Iniciar campeonato.



Campeonato, Pestaña resumen, Nuevo campeonato

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

CAMPEONATO

PESTAÑA RESUMEN, PANTALLA SIGUIENTE RONDA

Una vez iniciado un nuevo campeonato o finalizado un campeonato existente, la pestaña Resumen cambia, indicando la siguiente ronda en la que participará el jugador. En concreto, se muestra la ubicación de la siguiente carrera, la longitud de una vuelta del circuito y la mejor vuelta del jugador en dicho circuito.

PESTAÑA RESUMEN, PANTALLA STANDINGS

Pulsa en el botón Standings para ver las clasificaciones del piloto en el campeonato. Los pilotos aparecen por orden de clasificación. Asimismo, se indican los puntos acumulados por el piloto durante la temporada.

PESTAÑA RESUMEN, PANTALLA FABRICANTES

Pulsa en el botón Fabricantes para ver la clasificación del fabricante en el campeonato. Los equipos aparecen por orden de clasificación. Cada equipo. Asimismo, se indican los puntos acumulados por el equipo durante la temporada.

OPCIONES Y PESTAÑA CONTROLADORES

Una vez iniciado un nuevo campeonato o finalizado un campeonato existente, puedes ajustar las opciones de la partida y del controlador. La mayoría de estos ajustes también pueden ser modificados en la zona de garaje una vez iniciada la carrera, pero ciertas opciones como la Fuerza de retroalimentación sólo pueden definirse antes de empezar la carrera.

Para empezar la ronda siguiente, pulsa el botón CARRERA situado en la parte inferior derecha de la pantalla.



Pestaña Resumen Campeonato, pantalla Fabricantes

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN



MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

ANTES DE EMPEZAR LA CARRERA

Nota: Las opciones seleccionadas anteriormente aparecerán en gris cuando se cargue el circuito y puedan verse las pantallas anteriores al inicio de la carrera. Podrás ver tus ajustes, pero no cambiarlos. Para modificar las opciones que aparecen en gris, sal de la carrera y vuelve a la pantalla con las primeras opciones.

PESTAÑA CRONO, PANTALLA GENERAL

Posición - Las posiciones se indican de la más alta a la más baja.

Piloto - Nombre(s) del o de los piloto(s).

Equipo/Modelo - Nombre del fabricante del coche.

Vueltas - Número de vueltas realizadas en esta carrera.

Tiempo vuelta - Tiempo correspondiente a la última vuelta. Pulsa el botón izquierdo del ratón para ver todas las vueltas.

Tiempo fraccionado - Tiempo que separa al coche del coche líder de la carrera.

PESTAÑA CRONO, PANTALLA SECTOR

Posición - Las posiciones se indican de la más alta a la más baja.

Piloto - Nombre(s) del o de los piloto(s).

Clase - Clase del coche que conduce piloto.

Penalización de peso - Cantidad de lastre en peso que con el que este coche está penalizado en la sesión actual. En modo Campeonato, la partida ajusta automáticamente este ajuste. En modo Multijugador, el anfitrión de la partida ajusta las penalizaciones de peso para los jugadores. Las penalizaciones de peso no se aplican al resto de los modos de carrera (Entrenamiento, Fin de semana de carreras.) Consulta el apartado 'Penalizaciones de peso' de la página 52 para más información sobre la aplicación de este tipo de penalizaciones.

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

ANTES DE EMPEZAR LA CARRERA

Se pueden realizar cambios en Garaje antes de comenzar una carrera. Una vez empezada, el Garaje no podrá verse. Pulsa en la pestaña situada en la parte de arriba de la página para acceder a una página web de ayuda.

Sector 1 - Tiempo correspondiente a la primera fase de la vuelta anterior.

Sector 2 - Tiempo correspondiente a la segunda fase de la vuelta anterior.

Tiempo vuelta - Tiempo correspondiente a la última vuelta.

Tiempo fraccionado - Tiempo que separa al coche del coche líder de la carrera.

PESTAÑA GARAJE, PANTALLA ARCHIVO Y ARCHIVOS ON LINE

Se pueden realizar cambios en Garaje antes de comenzar una carrera. Una vez empezada, el Garaje no podrá verse.

Config – Carpeta y nombre de archivo de la configuración actual.

Carpetas (On-line/Locales) – Cada circuito posee su propia carpeta. Abre (resalta) una carpeta para ver las configuraciones guardadas para ese circuito.

Archivos (On-line/Locales) – Configuraciones previamente guardadas en la carpeta resaltada. Pulsa en un archivo para resaltarlo y después selecciona Borrar, Cargar o Definir como favorito. Si pulsar en Por defecto, suprimirás la configuración cargada actualmente. En On-line sólo puedes seleccionar Borrar para los archivos que hayas cargado (upload). Utiliza Valorar para dar un valor a una configuración descargada o Descargar para copiar una configuración en tu disco duro. Pulsa en Cargar (Upload) para poner en línea una de tus propias configuraciones para los demás jugadores.

Config. preferida – Defina la configuración actual como configuración preferida para poder cargarla la siguiente vez que se utilice la misma combinación de coche y pista.

Notas – Puedes consultar las notas escritas sobre la configuración seleccionada. Utilízalas para recordar tiempos de vueltas y otros datos específicos sobre las prestaciones técnicas de una configuración determinada para consultar en el futuro.

Valoración – Propietario indica el nombre del creador de la configuración. Descripción contiene notas realizadas por el creador de la configuración sobre la configuración seleccionada. Valoración es el valor otorgado por la comunidad a dicha configuración.



Pestaña Detail of Garaje, pantalla Archivo

MODOS SEMI-PRO Y SIMULACIÓN

ANTES DE EMPEZAR LA CARRERA

PESTAÑA PARRILLA

Posición - Las posiciones se indican de la más alta a la más baja.

Piloto - Nombre(s) del o de los piloto(s).

Tiempo vuelta - Tiempo correspondiente a la última vuelta.

El estado de todos los coches se indicará mediante un código de colores:

Naranja = En boxes

Verde = En pista

Gris = Descalificado

Botón Monitor – Permite elegir la cámara desde la que se verán imágenes en la pestaña Parrilla del monitor.

Botón Coche – Muestra los coches en el monitor.

Botón Cámara – Muestra una rueda de las cámaras a bordo y más una cámara aérea.

Botón TV – Pasa a una visualización de tipo cámaras TV.

Mover asiento hacia delante y hacia atrás- En vista de cabina, ajusta el asiento del piloto en la cabina hacia delante y hacia atrás. También puede ajustarse desde el asiento del piloto con el ratón.



LISTA DE VERIFICACIÓN PARA PRINCIPIANTES

A quienes empiezan a jugar en simulación de carreras los efectos y las reglas les parecerán diferentes con respecto las carreras en máquinas Arcade. Para que disfrutes de la experiencia más divertida y auténtica de simulación de carreras, el equipo SimBin ofrece los siguientes consejos para principiantes.

01. Cuando hay mucho tráfico, puede que necesites cambiar la vía, la velocidad o el punto de frenado para evitar colisiones. Es lo que hacen los buenos pilotos.
02. Si das un frenazo, hazlo siempre en línea recta.
03. Si aceleras de repente, también conviene hacerlo en línea recta.
04. No aceleres a fondo en una curva cerrada.
05. No levantes el pedal de embrague bruscamente cuando el motor gire a altas revoluciones en marchas cortas.
06. No reduzcas la marcha en un coche que no está bien equilibrado (el coche puede volcar).
07. Evita frenar demasiado tarde en una curva.
08. Evita los choques encadenados en la primera curva. Las causas principales de choques encadenados son:
 - a. Frenos / neumáticos fríos.
 - b. Intentar adelantar antes de que se presente una oportunidad.
09. No hagas trampas cortando curvas / ni "chicanes"
10. No mantengas el coche al máximo constantemente. Conseguirás los mejores tiempos frenando y acelerando con habilidad.
11. Apréndete la pista.
12. Permanece atento a tus retrovisores.



Pestaña Parrilla garaje

PANTALLA INTEGRADA (HUD)

INFORMES ARCADE / MARCADORES DE CURVAS



MARCADORES DE CURVAS

Informes durante la partida

En la parte de arriba del centro de la pantalla puedes ver un gráfico marcador de curvas donde se indica el número 2 y un indicador naranja de chicane. Cuando esta función se activa en la pantalla OPCIONES – REALISMO (activada por defecto), los marcadores de curvas aparecerán a medida que tu coche se acerque a las curvas. Los marcadores te dan una indicación visual del tipo, sentido y peligrosidad de la curva. El color rojo intenso indica una curva más cerrada, el verde indica una curva abierta. También se ve un número que indica la peligrosidad de la curva. Cuánto menor sea más cerrada será la curva y menor la velocidad a la que deberás tomarla y viceversa.

ADVERTENCIA: el número indicado en el marcador de curvas no es la marcha aconsejada. Se trata tan sólo de un indicador numérico sobre la peligrosidad de la curva. Por lo que tendrás que juzgar por ti mismo la marcha a la que deberás tomar la curva en función de tu estilo de conducción, vehículo y configuración de carrera.

PANTALLA INTEGRADA (HUD)

INFORMES ARCADE

En todas las vistas, salvo la vista Cabina, verás los informes Arcade-completa con información completa sobre la carrera y el estado de los vehículos. Esta opción está activada por defecto y puede desactivarse mediante la tecla “2”.

ADVERTENCIAS, AYUDAS PARA LA CONDUCCIÓN, CRONOMETRAJE

La parte izquierda de los informes Arcade muestra información sobre las advertencias relativas a vehículos y a la carrera, ayudas a la conducción y cronometraje.

La línea curvada de arriba de la visualización contiene información sobre el carburante y advertencias.



Detalle de la sección de advertencias de la pantalla integrada (HUD)

Indicador carburante / Luz de advertencia (Fuel Gauge / Warning Light) - Indica la cantidad de carburante disponible a la izquierda y a la derecha las vueltas que pueden realizarse con esta cantidad. En la parte de arriba se ve un indicador CARBURANTE BAJO que se encenderá cuando el carburante restante baje a menos de 10 litros.

Luz Ir a boxes (Pit In Light) – Parpadea cuando solicitas una parada en box, cuando tienes que cumplir una penalización stop/go o cuando el carburante está bajo.

Luz Bandera amarilla - La luz de advertencia de bandera amarilla situada en la parte izquierda parpadeará cuando ondee la bandera amarilla en la pista. Cuando esto ocurra no adelantes y conduce con cuidado porque puede haberse producido un accidente en las cercanías.

Luz Bandera azul - La luz de advertencia de bandera azul situada en el centro parpadeará cuando estés bajo bandera azul. Deberás salir de la pista y dejar que te adelante el vehículo que llega por detrás.

Luz Bandera Stop/Go - La luz de advertencia de bandera blanca y negra situada en la derecha indica una penalización stop/go. Cuando se encienda, deberías ir a los boxes para cumplir la penalización.

Luz Motor (Engine Light) – Cuando tu motor alcance una temperatura elevada o vaya a fallar, aparecerá la luz TEMP. Reduce las marchas y mantén las revoluciones bajas para que no falle el motor.

PANTALLA INTEGRADA (HUD)

INFORMES ARCADE

ADVERTENCIAS, AYUDAS PARA LA CONDUCCIÓN, CRONOMETRAJE



Detalle de la sección de advertencias de la pantalla integrada (HUD)

La sección central de la visualización izquierda provee indicadores visuales sobre las ayudas para la conducción activadas. Por encima de este apartado aparecen los indicadores de ayuda a la conducción, ayuda al frenado, ayuda a la estabilidad, recuperación de trompos y activar/desactivar daños, que corresponden respectivamente a las teclas. En la parte inferior, aparecen indicadores relativos a transmisión automática (AT), control de tracción (TCS) y frenos antibloqueo (ABS), que corresponden a las teclas F6-F8. Consulta la página 11 para más información sobre las ayudas.

CRONOMETRAJES



Detalle de la sección de cronometraje de la pantalla integrada (HUD)

La parte inferior izquierda de esta sección ofrece información sobre los cronometrajes.

Mejor vuelta (Best Lap) – Indica el mejor tiempo de vuelta realizado por uno de los coches en la sesión actual.

Intervalo fraccionado (Split Gap) – Indica la diferencia entre tu vuelta actual y la mejor vuelta de la sesión.

Coche Ant. (Prev Car) - Muestra el intervalo entre el coche del jugador y el coche de delante.

Coche Sig. (Next Car) - Muestra el intervalo entre el coche del jugador y el coche que le precede.

PANTALLA INTEGRADA (HUD)

INFORMES ARCADE

VELOCIDAD, MARCHA, VUELTA, POSICIÓN



Detalle de la parte derecha de la pantalla integrada (HUD)

La indicación de la derecha ofrece la información estándar de un tablero de mandos, junto con un contador de vueltas y de posición.

1. Indicador revoluciones – La curva verde es una representación visual de tus RPM y va cambiando de color a medida que aumentan las RPM. En principio, deberás cambiar cuando este indicador llegue al rojo.

2. Velocímetro – Indica la velocidad ya sea en Km/h o en millas por hora en función de los ajustes que hayas realizado en Opciones.

3. Indicador de marchas - Indica la marcha en la que estás conduciendo. Se verá “-” cuando estés en punto muerto y “r” cuando selecciones la marcha atrás.

4. Tiempo vuelta – Muestra el tiempo transcurrido en la vuelta en curso.

5. Contador de vueltas – Indica el número de vueltas realizadas y el total de vueltas de la carrera.

6. Indicador de posición – Indica tu posición en la carrera y el número total de coches que compiten.

TABLERO DE MANDOS DE MOTEC ADL

MOTEC ADL

(Advanced Dash Logger), un sistema avanzado de gestión del motor y de adquisición de datos creado por MoTeC Australia Pty. Ltd. Con este tablero de mandos digital el piloto dispone de un coche totalmente a punto. Provee información importantísima sobre el estado del sistema y el rendimiento del vehículo para que los pilotos conozcan los límites de sus coches y puedan planificar la estrategia de una carrera con los ingenieros o saber cuál es la causa de un fallo cuando ha habido problemas.

MODO ENTRENAMIENTO 1



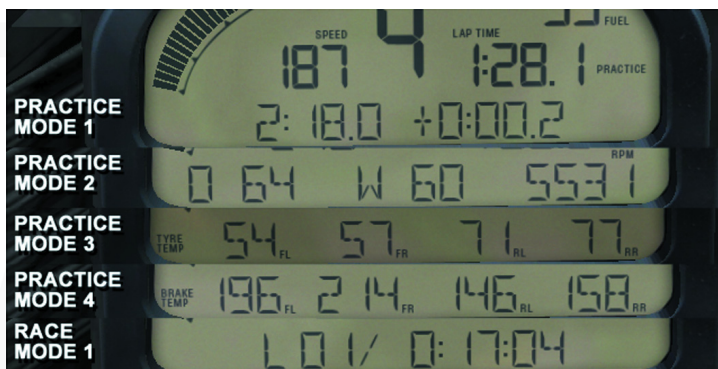
Ampliación del tablero de mandos del sistema MoTeC ADL

- 1. Cuenta revoluciones (Rev Meter)** – Representación visual de las RPM.
- 2. Nivel de carburante (Fuel Gauge)** – Nivel de carburante expresado en litros o galones, en función del sistema de medición que hayas elegido en Opciones. Cuando el nivel es inferior a 10, la visualización se expresará en décimas para mejorar la legibilidad.
- 3. Velocímetro (Speedometer)** - Velocidad expresada en km/h o mph, dependiendo de la configuración de Opciones.
- 4. Indicador de marchas (Gear Indicator)** – Indica la marcha seleccionada. Mostrará el signo “-” cuando se encuentre en punto muerto y “r” cuando se encuentre en marcha atrás.
- 5. Tiempo vuelta** – Tiempo transcurrido en la vuelta actual.
- 6. Indicador del modo tablero de mandos (Dash Mode Indicator)** - Muestra “ENTRENAMIENTO” durante las sesiones de entrenamiento y de clasificación y “CARRERA” durante las sesiones de carreras.
- 7. Mejor vuelta** – Tiempos de la mejor vuelta del fin de semana. Cambia al seleccionar el modo LCD (véase PANTALLAS VARIABLES en la siguiente página).
- 8. Tiempo fraccionado del sector (Sector Split Time)** – Muestra la diferencia entre el tiempo de tu mejor vuelta en un fin de semana cuando pasas el último sector. Cambia al seleccionar modo LCD (véase PANTALLAS VARIABLES en la página siguiente).

TABLERO DE MANDOS DE MOTECH ADL

MOTECH ADL

PANTALLAS VARIABLES



Puedes ver todos los datos que aparecen en la parte inferior del tablero de mandos pulsando el botón Modo LCD (establecer por defecto la Barra espaciadora).

Modo LCD 1 (ENTRENAMIENTO): El tiempo de tu mejor vuelta en el fin de semana actual se muestra a la izquierda. En la parte derecha se muestra el tiempo fraccionado del sector (la diferencia entre el tiempo de la vuelta actual y el tiempo de tu mejor vuelta del fin de semana).

Modo LCD 2: La temperatura del aceite se muestra a la izquierda, la temperatura del agua en el centro y las RPM a la derecha.

Modo LCD 3: La temperatura de los neumáticos se muestra en el siguiente orden: delantera izquierda, delantera derecha, trasera izquierda, trasera derecha.

Modo LCD 4: La temperatura de los frenos se muestran en el siguiente orden: delantero izquierdo, delantero derecho, trasero izquierdo, trasero derecho.

Modo LCD 1 (CARRERA): La parte izquierda es un contador de vueltas; la parte derecha muestra el tiempo total restante de la carrera. Cuando se configuran en CARRERA, el resto de los modos LCD son los mismos que en modo ENTRENAMIENTO.

OTRAS PANTALLAS DEL TABLERO DE MANDO

Algunos coches incorporan un tablero de mando digital diferente y con distinta apariencia. Estos sistemas presentan los datos de forma ligeramente distinta, aunque el funcionamiento de los modos LCD es exactamente igual al descrito anteriormente.

BANDERAS Y REGLAS

SIGNIFICADO DE LAS BANDERAS Y CONSECUENCIAS

Azul - Se muestra cuando un piloto entorpece a un coche que le está doblando. La primera vez se considera un aviso, la segunda indica que el piloto debe ceder inmediatamente, y la tercera supone una penalización de parada en boxes (stop and go).

Amarilla - Reducir velocidad y no adelantar. Existe algún peligro en el circuito.

Blanca y negra - El piloto ha sufrido una penalización por cortar curvas o algún otro tipo de infracción cometida durante la carrera. Deberá aplicársele una penalización de parada en boxes antes de completar las dos vueltas siguientes.

Penalización Stop and Go - Un piloto que recibe una penalización de parada en boxes deberá entrar en el callejón de boxes y permanecer allí 10 segundos. Durante ese periodo no podrá realizarse ninguna operación de mantenimiento del coche (repostar, etc).

VELOCIDAD EN BOXES

El límite de velocidad en boxes es indicada por luces de salida o de entrada (inicio y fin límite de velocidad), a menos que una señal o una línea blanca indiquen otra cosa.



Los puntos GTR estándar se atribuyen de la siguiente manera:

- 1º lugar** - 10 puntos
- 2º lugar** - 8 puntos
- 3º lugar** - 6 puntos
- 4º lugar** - 5 puntos
- 5º lugar** - 4 puntos
- 6º lugar** - 3 puntos
- 7º lugar** - 2 puntos
- 8º lugar** - 1 punto

Los coches GT y NGT compiten dentro de sus categorías para obtener la mejor posición y puntuación: No compiten entre ellos. Cada categoría otorga puntos a los 8 primeros. Un coche GT acabará primero y recibirá 10 puntos y un coche NGT también acabará primero y obtendrá 10 puntos. Así pues habrá un ganador en cada una de las categorías.



PENALIZACIONES DE PESO

La finalidad de las penalizaciones por peso (lastre) es intentar que las carreras sean más reñidas al penalizar el rendimiento de coches que sistemáticamente ganan las carreras. De esta forma, se da la oportunidad de que los coches que están en desventaja con respecto a la velocidad de los mejores coches puedan competir y obtener victorias, o, al menos, que se reduzca la diferencia entre los mejores y los peores.

El peso adicional puede afectar al rendimiento de un coche de varias formas, como por ejemplo en el desgaste y el rendimiento de los neumáticos, el consumo de carburante, el equilibrio del coche y la aceleración. Un peso extra de 80 kg puede suponer una diferencia abrumadora en la sensibilidad y la conducción de un coche.

Las penalizaciones de peso se agregan al coche al conocerse su posición de llegada al término de una competición. Los coches que llegan siempre entre los 3 primeros verán incrementado su lastre hasta alcanzar el máximo permitido en su categoría (GT 80kg y NGT 50 kg). Los coches con penalizaciones de peso (o lastre) que no acaben entre los 3 primeros, verán reducido su lastre en función de la posición de llegada que hayan tenido (el mínimo ó 0kg de lastre)

Al inicio de las 24 horas de Spa, no se aplicará ninguna penalización por peso ni se tendrán en cuenta las penalizaciones anteriores. Sin embargo, dichas penalizaciones se volverán a tener en cuenta en función de los resultados logrados al cabo de la carrera. El peso se agregará o se restará a los adquiridos en carreras anteriores y se aplicarán en la carrera que se dispute inmediatamente después de la de las 24 horas de Spa.

La escala de desventaja por peso en cada carrera es la siguiente

Clase GT

1º lugar + 40 kg

2º lugar + 30 kg

3º lugar + 20 kg

Clase NGT

1º lugar + 20 kg

2º lugar + 15 kg

3º lugar + 10 kg

Si no se atribuyen puntos para el campeonato al final de una carrera, no se atribuirán handicaps de peso. Si sólo se atribuyen la mitad de los puntos del campeonato (cuando, por ejemplo, la carrera se ha interrumpido), las penalizaciones de peso se dividen por la mitad.

PENALIZACIONES PESO

Las penalizaciones de peso atribuidas sólo pueden ser canceladas o reducidas si el/los piloto(s)/coche no se colocan entre los tres primeros en las siguientes en las que el/los piloto(s)/coche participa(n).

Las penalizaciones de peso se reducirán en cada carrera según la siguiente escala:

GT

4º lugar - 20 kg
5º lugar - 30 kg
6º lugar - 40 kg
7º lugar - 40 kg
8º lugar - 40 kg
etc. hasta el último coche.

NGT

4º lugar - 10 kg
5º lugar - 15 kg
6º lugar - 20 kg
7º lugar - 20 kg
8º lugar - 20 kg
etc. hasta el último coche.

En cada categoría, los coches que no han participado en todas las series del campeonato tendrán un handicap de peso mínimo según la siguiente escala (sin incluir la carrera de 24 horas):

GT

En el 3º evento del campeonato +20 kg
En el 4º evento del campeonato +30 kg
En el 5º evento del campeonato +40 kg
En el 6º evento del campeonato y otros eventos +60 kg

NGT

En el 3º evento del campeonato +10 kg
En el 4º evento del campeonato +15 kg
En el 5º evento del campeonato +20 kg
En el 6º evento del campeonato y otros eventos +30 kg

GUÍA MULTIJUGADOR

CONECTARSE E INCORPORARSE A UNA PARTIDA EN LÍNEA

GTR te ofrece la posibilidad de competir contra tus amigos y otros adversarios humanos en una Red de Área Local (LAN) o en Internet a través del protocolo TCP/IP.

Para acceder a estas funciones, selecciona Arcade, Semi-Pro o Simulación y a continuación selecciona Multijugador en la pantalla de modos de carrera. En modo Arcade, selecciona un nivel de dificultad (Dominguero, Alienígena sobre Ruedas, etc.) Después, haz clic en el botón Carrera en línea situado en la esquina inferior derecha de la pantalla. Se te pedirá que indiques tu nombre de usuario y contraseña. Si no has registrado todavía tu nombre de usuario y tu contraseña, haz clic sobre la ficha Registro.

En modo Semi-Pro o Simulación, selecciona el modo de carreras Multijugador. Deberás elegir entre Internet o LAN/DirectIP.

INCORPORARTE A UNA CARRERA A TRAVÉS DE INTERNET – Puedes usar este método cuando busques una partida pública en línea. GTR ofrece un sistema de sala pública denominado SimBin Racestation, en el que podrás chatear y competir con otros pilotos que participen en carreras en línea. Para acceder a esta función, selecciona "Internet" del menú Multijugador. Si todavía no dispones de una cuenta, deberás crear una en Registro.

Registro – Al seleccionar la opción Registro, aparecerá la pantalla de registro, en la que tendrás que introducir algunos datos básicos para crear una cuenta. Entre ellos, tendrás que elegir el nombre de usuario con el que quieres que se te conozca, una contraseña (+autenticación), así como tu dirección de correo electrónico. La dirección que proporciones no podrá ser vista por otras personas. Solo se te pedirá para validar tu cuenta y para enviarte tu contraseña cuando la olvides y nos la pidas. Una vez que hayas introducido los detalles de tu cuenta, haz clic en Continuar. A continuación, aparecerá la confirmación de que tu cuenta ha sido creada. A partir de entonces, podrás conectarte.

IMPORTANTE: es importante que recuerdes tu nombre de usuario y tu contraseña, que serán únicos. Las contraseñas olvidadas pueden recuperarse enviando un correo electrónico al centro de asistencia técnica de SimBin AB.

Login – Cuando hayas creado una cuenta, indica tu Nombre usuario y Contraseña en la ventana principal de conexión y haz clic en Continuar. De esta forma te conectarás y accederás a la Sala SimBin Racestation.

GUÍA MULTIJUGADOR

INCORPORARSE A UNA PARTIDA EN LÍNEA

SALA SIMBIN RACESTATION

La Sala SimBin Racestation se compone de tres componentes principales: "Lista de partidas" (games list), "Lista de jugadores" (players list), y "Chat".

Lista de partidas –Esta lista incluye un resumen básico de todas las partidas que se están jugando actualmente. El "Nombre de la partida" (game name) creado por el creador del juego, el lugar en que se celebrará la carrera, el número de participantes en esa partida y el "Ping" del juego. (Nota: el valor del ping es el tiempo, expresado en milisegundos, que tarda una pieza de información en llegar al ordenador al que te conectas y en volver a tu ordenador. Los valores más bajos son mejores porque significan que dispones de una conexión más rápida al equipo al que te conectas. El signo "—" en lugar de un número real significa que la prueba del "ping" ha fallado. Ello puede deberse a que la prueba concluya sin finalizar cuando la conexión es demasiado lenta, o a que el equipo al que te conectas tiene activada una función de seguridad que impide el acceso a la prueba del "ping").

Si quieres incorporarte a alguna de estas partidas, basta con que selecciones la partida en la lista y pulses en "Inscribirse". Si las partidas no están protegidas por contraseña (o si la conoces), podrás conectarte a la partida seleccionada y competir con los demás jugadores.

En la sala también podrás ver configuraciones detalladas de cualquier partida. Para ello, selecciona la partida en la lista y pulsa el botón Reglas.

Cuando el nombre de un servidor aparezca en azul, se trata de un servidor SimBin o un servidor dedicado, el color rojo significa que el servidor requiere contraseña, amarillo significa seleccionado y blanco que es un servidor público.



Sala SimBin Racestation Sala SimBin Racestation

GUÍA MULTIJUGADOR

INCORPORARSE A UNA PARTIDA EN LÍNEA

SALA SIMBIN RACESTATION, CONT.

Lista de jugadores - Indica el nombre de usuario de cada uno de los pilotos activos en el servicio Internet de GTR. Los jugadores están en la Sala SimBin Racestation o se han incorporado a una partida. En la lista se indica asimismo su estado actual.

Chat - En la sala SimBin Racestation puedes hablar con los demás participantes (salvo los que se hayan incorporado a una partida), hacer amigos, planificar carreras, etc. Además puedes pulsar en uno de los nombres de usuario y en el botón Chat para iniciar un chat privado. Puedes utilizar esta función para organizar una carrera privada que requiera una contraseña, etc. Pulsa en el botón Atrás para volver al chat general.



GUÍA MULTIJUGADOR

INCORPORARSE A UNA PARTIDA EN LÍNEA

INCORPORACIÓN A UNA PARTIDA A TRAVÉS DE LAN / IP DIRECTA – El método que utilices para inscribirte en una partida creada por otra persona varía dependiendo de si la carrera ha sido alojada en una LAN por un jugador que te ha dado su dirección IP en Internet, o si se trate de un juego de acceso público a través de Internet.

Si el anfitrión ha creado una partida en una LAN, GTR lanzará una búsqueda en tu red local en cuanto accedas a la Sala principal de la Racestation de SimBin. Tras unos segundos de búsqueda, si se detectan partidas activa, éstas se añadirán a la lista.

En caso de que no haya partidas disponibles, se verá el mensaje “No hay partidas disponibles” para informar de que la búsqueda ha terminado. Dispones también de una opción “Actualizar”, de modo que si se ha creado alguna partida tras la búsqueda inicial, puedes volver a lanzar la búsqueda para localizarla.

Si el anfitrión te ha enviado una invitación privada a través de Internet, te habrá enviado su dirección IP. Esta dirección es la dirección única en Internet del ordenador del anfitrión y es la responsabilidad del anfitrión enviarte dicha dirección antes de que puedas incorporarte a la partida. (Las direcciones IP constan de cuatro números separados por “.”, como por ejemplo 69.57.138.93).

Con esta dirección, desde la sala principal de la Racestation de SimBin selecciona “Añadir dirección IP”, introduce esta dirección en el campo de texto y pulsa el botón “Continuar”. GTR lanzará una búsqueda en la dirección IP especificada, y si encuentra alguna partida activa en segundos la añadirá a la lista.

La función de actualización realizará una búsqueda únicamente en la LAN. Si quieres volver a buscar una dirección IP de una partida en Internet, vuelve a seleccionar la opción “Añadir dirección IP”. Luego puedes pulsar en “Continuar” para buscar la misma dirección o buscar otra dirección. Una vez hayas encontrado una partida, selecciónala en la lista y a continuación selecciona “Incorporarse”. Así podrás conectarte a la partida del anfitrión tras seleccionar tu coche.



GUÍA MULTIJUGADOR

SER ANFITRIÓN DE UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Cada sesión multijugador tiene un anfitrión. Además de participar en la carrera como piloto, esta persona define las condiciones que se aplicarán a la carrera, así como las limitaciones técnicas. Para ser el anfitrión de una partida, pulsa en el comando Anfitrión (Host) situado la parte de arriba de la Sala SimBin Racestation. A continuación, aparecerán una serie de pantallas distintas.

Define las condiciones de la carrera en la pestaña Resumen. Además de las variables de la pestaña Resumen, el anfitrión debe seleccionar el circuito y la clase de coche con la que se va a competir.

Entrenamiento libre, Clasificatoria, Calentamiento – Selecciona las casillas de las sesiones en las que correrán los participantes en la carrera además de la carrera final. Se puede elegir cualquier combinación de sesiones, incluyendo las opciones “ninguna” y “todas”.

Distancia, Tiempo carrera – Define la duración de la carrera. Desplaza la escala móvil para definir la distancia. El Tiempo de carrera indica la duración de ésta en función de la longitud de carrera seleccionada. El tiempo de carrera se expresa en horas: minutos.

Meteorología - Define las condiciones meteorológicas de la carrera.

Variable – el tiempo variará significativamente durante el fin de semana de carreras.

Temporada – el tiempo reflejará la meteorología que suele darse durante la celebración de las carreras en este circuito.

Seco – la pista permanecerá seca y el cielo soleado.

Lluvia – lloverá durante la carrera.

Aguaceros – los aguaceros no dejarán de empapar la pista durante la carrera.



Pestaña Resumen, pantalla Ajustes

HOSTING A MULTIPLAYER GAME

SUMMARY TAB, RESTRICTIONS BUTTON



Pestaña Resumen, pantalla Restricciones

Ayudas permitidas – Marca las casillas correspondientes a las ayudas a la conducción que te gustaría que estuvieran disponibles. Si la casilla está marcada, los pilotos podrán optar por hacer uso o no de la ayuda. Si la casilla lleva una “X”, la ayuda correspondiente no estará disponible en la sesión en línea.

Forzar vista interna de piloto – Desactiva cualquier vista de la carrera excepto la vista de cabina. Algunos anfitriones seleccionan esta opción para que todos los participantes dispongan de la misma vista, o para atraer a los pilotos de simulación más experimentados. Si la casilla está marcada, sólo la vista de cabina estará disponible durante la carrera. Si la casilla contiene una “X”, no habrá cámaras disponibles durante la sesión en línea.

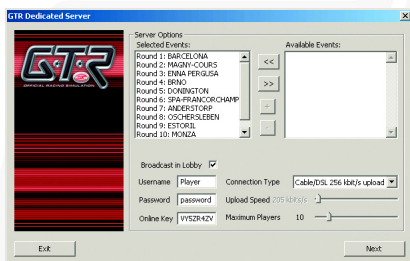
Contraseña de sesión – Teclea una contraseña para hospedar una sesión privada sólo con participantes seleccionados. Desmarca la casilla si deseas que cualquier persona pueda acceder a tu carrera.

SER ANFITRIÓN DE UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

MODO SERVIDOR DEDICADO

GTR ofrece también la posibilidad de ejecutar una versión del juego cuyo único propósito es albergar carreras. Esta versión no dispone de una interfaz gráfica de usuario orientada al juego, sino de una sencilla interfaz nativa Windows.

Para utilizar la versión de servidor dedicado del juego, ejecútalo con el argumento de línea de comandos “+dedicated”.



Consola Servidor dedicado

De esta manera podrás crear partidas privadas mediante un servidor central. Además, puedes anunciar la partida en la sala de la Racestation de SimBin donde otros usuarios del sistema de salas del juego verán tu partida de servidor dedicado en sus listas de partidas y podrán incorporarse a ella.

Para ello, activa “Activar anuncio en sala” (Enable Lobby Broadcasting), e introduce los detalles de tu cuenta de sala. Si no dispones de una cuenta de sala (creada mediante el sistema de acceso a salas del juego), el servidor dedicado creará automáticamente una cuenta con los datos proporcionados.

Nota: Al ejecutar GTR.exe con el comando +dedicated, el funcionamiento del juego seguirá dependiendo de la compatibilidad del hardware con DirectX8.1. Encontrarás también un programa llamado “GTRDedicated.exe” que no necesita el hardware compatible con DirectX8.1 y que sólo funcionará en el modo de juego en servidor dedicado.

Conectarse a un servidor dedicado

El procedimiento para conectarse y jugar en un servidor dedicado es el mismo que para una sesión hospedada normal. Puedes conectarte a través de la sala de la Racestation de SimBin en caso de que el servidor dedicado esté conectado al sistema de salas, o bien a través de una dirección de IP directa si conoces la dirección IP del anfitrión.

SER ANFITRIÓN DE UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

ALBERGAR UN SERVIDOR DEDICADO

El servidor dedicado es responsable de cambiar los ajustes actuales como la Pista y la sesión actuales (Entrenamiento 1, Sesión clasificatoria 1, etc.) Existen dos métodos mediante los cuales puedes hacer que el servidor dedicado avance hasta la sesión y pista siguientes.

El anfitrión (o administrador del servidor dedicado) ejecuta el primer método directamente desde el ordenador que alberga el servidor dedicado. Una vez actualizado y funcionando el servidor, el administrador puede acceder al servidor mediante la interfaz Windows estándar, con los botones "Evento siguiente" y "Sesión siguiente". Si pulsa en ellos la acción se realizará independientemente de lo que estén haciendo los jugadores conectados (chateando/conduciendo, configurando, etc.)

El segundo método es llevado a la práctica por los jugadores, sin la intervención del administrador del servidor. Para ello se utiliza un "sistema de votación". Si un jugador conectado se incorpora al chat del juego (pulsando el botón Parrilla y después en Chat), puede elegir entre iniciar una votación para cambiar de sesión o votar a favor o en contra de otra votación.

El comando utilizado para iniciar una votación es `/callvote`, seguido del tipo de cambio solicitado, que será ya sea `nextsession` o `nextevent`. Para lanzar una votación para pasar a la sesión siguiente (ej. de "Entrenamiento 1" a "Entrenamiento 2") utiliza el comando `/callvote nextsession`. Los otros jugadores conectados verán entonces un mensaje del servidor indicando que se ha iniciado una votación y presentará un comando en el chat con las propuestas `/vote yes` (vota sí) o `/vote no` (vota no). Cuando la mayoría de los participantes conectados haya votado, el servidor ejecutará la acción solicitada si la votación es aprobada.

En último lugar, para votar un cambio completo de pista y volver a iniciar la carrera en la etapa "Entrenamiento 1", uno de los jugadores conectados debe emitir el comando `/callvote nextevent`. Cuando la mayoría de los participantes conectados haya votado, el servidor pasará a la pista siguiente de la lista de eventos configurados durante el parametraje del servidor dedicado.

RÉCORDS VUELTA

¿Quién es el más rápido? Compara tus resultados los del piloto que ostenta el récord de cada circuito.

- 01. Circuito:** España, Barcelona
Long. Circuito: 2,938M / 4,728Km
Piloto: Jamie Campbell-Walter
Récord Vuelta: 1:40



- 02. Circuito:** Francia, Magny-Cours
Long. Circuito: 2,741M / 4,411 Km
Piloto: Matteo Bobbi
Récord Vuelta: 1:55.642 (mojada)



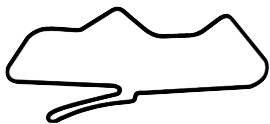
- 03. Circuito:** Italia, Enna
Long. Circuito: 3,075M / 4,950Km
Piloto: Toni Seiler
Récord Vuelta: 1:34.939



- 04. Circuito:** República checa, Brno
Long. Circuito: 3,357M / 5,403Km
Piloto: Jean-Marc Gounon
Récord Vuelta: 1:56.695

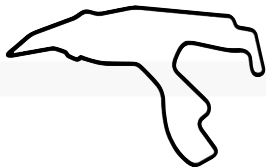


- 05. Circuito:** Gran Bretaña, Donington
Long. Circuito: 2,497M / 4,020Km
Piloto: Phillipe Alliot
Récord Vuelta: 1:29.361



RÉCORD VUELTA

06. **Circuito:** Bélgica, Spa-Francorchamps
Long. Circuito: 4,330M / 6,968Km
Piloto: Andrea Piccini
Récord Vuelta: 2:16.393



07. **Circuito:** Suecia, Anderstorp
Long. Circuito: 2,501M / 4,025Km
Piloto: Walter Lechner, Jr.
Récord Vuelta: 1:28.899



08. **Circuito:** Alemania, Oschersleben
Long. Circuito: 2,278M / 3,667Km
Piloto: Walter Lechner, Jr.
Récord Vuelta: 1.23.86



09. **Circuito:** Portugal, Estoril
Long. Circuito: 2,598M / 4,182Km
Piloto: Mike Hezemans
Récord Vuelta: 1.36.222



10. **Circuito:** Italia, Monza
Long. Circuito: 3,585M / 5,770Km
Piloto: Anthony Kumpen
Tiempo Récord Vuelta: 1.43.559



GLOSARIO

Vértice – Punto en una curva en el que el coche alcanza el mayor acercamiento al borde interno de la pista. O también el punto en el que dejas de entrar en la curva y comienzas a salir de ella.

Margen frenos – Ratio de presiones aplicadas a los frenos delantero y trasero. Al tomar una curva, lo ideal es que exista equilibrio entre el agarre delantero y el trasero para ello, al frenar, los extremos delantero y posterior del coche deben aportar una cuota de contribución a la frenada, proporcional a sus diferentes descargas.

Inclinación de las ruedas – Número de grados de la inclinación de la parte superior del neumático hacia dentro (inclinación negativa) o hacia fuera (inclinación positiva). Una inclinación negativa hace que la parte delantera de los neumáticos se incline hacia el centro del chasis y ayuda a mejorar el agarre en las curvas. Aunque se utiliza menos, una inclinación positiva hará que las ruedas se inclinen hacia afuera, con lo que obtendrás algo más de estabilidad en las rectas pero menos agarre en las curvas. En los coches de carreras sólo se utiliza la inclinación negativa. La inclinación ideal puede ajustarse por medio de las temperaturas de los neumáticos. Las temperaturas internas deben ser entre 7 y 10 grados más altas que las exteriores, y ligeramente inferiores en la parte posterior. El valor depende del tipo de suspensión del coche y de la resistencia al balanceo (amortiguadores y barras estabilizadoras) escogida en la configuración. Cuanto mayor sea la resistencia al balanceo, menos negativo (mayor) debe ser el valor de la inclinación. Cuánto menor sea la eficacia de la suspensión, más negativo (menor) deberá ser el valor de la inclinación

Avance de pivote – Grado en que el neumático se ladea hacia delante o hacia atrás en la parte superior de la rueda. Este parámetro afecta a la estabilidad direccional. Un avance de pivote positivo proporciona estabilidad, aunque un valor demasiado grande dificulta la conducción. Un avance negativo facilitará el manejo del volante, pero puede que el coche vaya a la deriva en las rectas.

Circuito – La pista o lugar en donde se celebra una carrera.

Amortiguador – Ajusta los parámetros Bache y Rebote de la partida, disponiendo en ambos casos de los valores “lento” y “rápido”.

Diferencial – Aparato que regula el diferencial de velocidad de las ruedas y el reparto del par motor entre las dos ruedas traseras.

Conducto – Ventiladores empleados para ajustar la temperatura de los frenos. Unos frenos demasiado fríos o demasiados calientes pierden eficacia, haciendo que el coche tarde más en detenerse o reducir su velocidad.

Velocidad de entrada – Velocidad a la que un coche toma una curva. Escoger la velocidad y el lugar ideales para entrar en una curva permite que el coche alcance el vértice de la curva y salga de ella a la mayor velocidad posible.

Velocidad de salida – Velocidad a la que un coche sale de una curva. Una mayor velocidad de salida se traduce en una mayor velocidad con la que atacar la siguiente recta.

Parrilla – o “parrilla de salida”, lugar de la pista en donde se da inicio a la carrera.

Agarre – Adherencia de los neumáticos al pavimento.

Línea de conducción – Trayectoria que describe un coche en una pista. Al tomar una curva, la línea de conducción ideal es aquella que ocupa el mayor espacio de pista en la entrada, centro y salida del vértice. Las líneas de conducción serán diferentes en función del coche, el circuito y las condiciones ambientales.

Fragmentos – Trozos de caucho u otros materiales que se desprenden de los neumáticos.

MoTeC – Programa que proporciona todos los datos de conducción del usuario.

Sobreviraje – Pérdida de agarre de las ruedas traseras antes que las delanteras al tomar una curva. La sensación es que la respuesta del coche al movimiento del volante es demasiado sensible.

Pole Position - Primera posición en la parrilla de salida en el momento de iniciarse una carrera.

Clasificatoria – Vueltas que se corren antes de la carrera para determinar el orden de inicio de la misma.

Punto de referencia – Punto sobre la pista o junto a ella utilizado por el piloto como referencia visual para ejecutar una acción de frenado, toma de curvas, aceleración, etc.

Convergencia – Las partes delanteras de ambas ruedas están más cerca la una de la otra que las traseras. Es como si las ruedas delanteras quisieran encontrarse.

Divergencia – Las partes delanteras de ambas ruedas están más lejos la una de la otra que las traseras. Es como si las ruedas delanteras quisieran alejarse la una de la otra.

Acelerador – Acelerador.

Subviraje – Pérdida de agarre de las ruedas delanteras antes que las traseras al tomar una curva. La sensación es que el coche no responde al movimiento del volante.

TRACKIR™

ACERCA DE TRACKIR™

NaturalPoint® Inc.'s TrackIR™ es un sistema de seguimiento de la cabeza que permite realizar movimientos sin utilizar la las manos en juegos y en simuladores. Un ligero giro de la cabeza hace que la vista del juego se active en cualquier dirección, sin que sea necesario utilizar el ratón, el teclado o los comandos del joystick. Mira por las ventanas y observa todos los detalles de la cabina como si estuvieras en un coche GT verdadero.

Limitado por la visión reducida que ofrece la pantalla de un ordenador, suele resultar difícil ver la línea de carrera óptima y saber dónde se sitúan los adversarios en la pista. Esta increíble tecnología permite que el jugador en simulación disponga de información completa sobre la situación y se convierta en parte del universo del juego. Ahora es posible ver el vértice de una curva cerrada antes de llegar a ésta y mantener el coche a la mayor velocidad, así como reaccionar mucho antes en caso de pérdida de control o de peligro en la pista. Asimismo, el disponer de una visión de 360 grados, el tiempo de aprendizaje en un nuevo circuito es mucho menor ya que el usuario puede identificar fácilmente la ubicación de objetos situados junto a la pista como referencias para recordar las curvas y los momentos en los que debe frenar. Gracias al sistema TrackIR™, GTR ofrece una experiencia sensorial inigualada.

CONFIGURACIÓN DE TRACKIR PARA GTR

01. Instale TrackIR siguiendo las instrucciones incluidas y asegúrese de que ha instalado los últimos drivers TrackIR que puede descargar en <http://www.naturalpoint.com/trackir/support/downloads.html>.
02. Copie el perfil GTR (GTR.tir) de GTR Disc 2/extras/TrackIR/ a C:\Program Files\Naturalpoint\TrackIR.
03. Lance software the TrackIR (NaturalPoint.exe).
04. Pulse en la pestaña Perfiles (Profiles) del software TrackIR, seleccione GTR en la lista de perfiles y pulse en Cargar (Load).
05. Pulse en la pestaña Movimiento (Motion) y asegúrese de que el Tipo de Movimiento seleccionado es la opción TrackIR Enhanced (Absolute).
06. Lance GTR.

Ahora se encuentra en la cabina de su coche y podrá mirar a ambos lados y arriba-abajo con tan sólo mover su cabeza, sin tener en cuenta la conducción. Si la vista no está centrada, asegúrese de que mira el centro del monitor y entonces pulse F12 para centrar. Recuerde, puede ajustar la vista de cabina por con los botones izquierdo y derecho del ratón que le permitirán disfrutar de una vista más ancha o más estrecha.

Para más información y asistencia sobre TrackIR, consulta el sitio web <http://www.naturalpoint.com/trackir/support/information.html>

Equipo de Desarrollo SimBin

DESARROLLO

Ian Bell: Director del estudio / Director creativo
Andy Garton: Director técnico / Modelizador principal - Circuitos
Eric Boosman: Director artístico
Doug Amao: Director efectos / IA
Stephen Viljoen: Programación / Diseñador principal
Stephen Baysted: Director de sonido / Música
Greg Hill: Diseño de sonidos – sonidos ambientales y de motores
Darren Barrett: Programación
Viktor Kolomiets: Programación
Steve Wilson: Programación
Gary Fulvio: Programación
Perran Truran: Modelizador principal - Vehículos
Martijn Haans: Modelizador 3D - Vehículos, Objetos
Bryn Alban: Modelizador 3D - Vehículos, Objetos
Gustavo Olivera: Modelizador 3D - Vehículos
Gabor Palko - Modelizador 3D - Vehículos, Objetos
Jeff Garstecki: Modelizador 3D - Vehículos
Jeff Hoefer: Modelizador 3D - Vehículos
Daniel Karlsson: Diseñador de texturas - Vehículos
Bram Knot: Diseñador de texturas - Vehículos
Jan Frischkorn: Diseñador de texturas - Vehículos
Manuel Pellizzer: Diseñador de texturas, Modelizador 3D - Cabinas
Sean Vollmer: Modelizador 3D - Pistas
Luis Barata: Modelizador 3D - Pistas
Carl Dalton: Modelizador 3D - Pistas
David Driver: Diseñador principal - Texturas de pistas
Jay Ekkel: Diseñador – Acabado pista
Mark Reynolds: Coordinador control de calidad
Karin Boosman: Manuales
Laura Zareckaite: Administración

CRÉDITOS

Equipo de Desarrollo SimBin

DIRECCIÓN

Henrik Roos: CEO, SimBin

Ian Bell: Miembro de la Junta

Jamal Laraqui: Vicepresidente

Johan Roos: Responsable de Marketing

Mats Persson: Asesor Senior en Marketing

Jessica Stark: Asistente financiera

Marie Moqvist: Prensa y Relaciones Públicas

Pia Valmark: Responsable de eventos

Sebastian Persson: Asistente eventos

Tomas Algons: Asesor jurídico

GARANTÍA CALIDAD

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 SIM

**JUNTA DIRECTIVA**

Michele Pes (Presidente),
Martin J. Schwiezer,

PRODUCTOR EJECUTIVO

Martijn Pantlin

MARKETING

Frank Holz,
Marcel Jung,
Wolfgang Duhr,
Navid Kiani

DESARROLLO COMERCIAL

Kay Krämer,
Marc Küpper

LOCALIZACIÓN

LOCALAB Frankfurt & Hamburg
Nick Porsche
Eva Hoogh



MULATION

CONTRATO DE LICENCIA

CONTRATO DE LICENCIA PARA EL USUARIO FINAL (CLUF)

Este software original está protegido por leyes en materia de derechos de autor y de marcas comerciales. Únicamente puede adquirirse en distribuidores autorizados y para uso exclusivamente particular. Lea este contrato detenidamente antes de utilizar el software. Al instalar o utilizar este software, acepta cumplir los términos de este contrato de licencia para el usuario final.

LICENCIA DEL SOFTWARE

Este contrato de licencia para el usuario final le garantiza los siguientes derechos: Este contrato de licencia para el usuario final constituye un acuerdo legal entre usted (persona física o entidad) y 10tacle Studios AG. La adquisición de este software original le garantiza el derecho a instalar y utilizar el software en un ordenador. 10TACLE STUDIOS AG no le otorga derechos de propiedad. Este software se concede bajo licencia, no se vende. Usted es el propietario del CD-ROM en el que se encuentra almacenado este software. No obstante, 10TACLE STUDIOS AG conserva la propiedad completa del software almacenado en este CD-ROM, así como de toda la documentación asociada y, los derechos intelectuales y comerciales de su contenido.

Este contrato no exclusivo y personal, le otorga el derecho a instalar, utilizar y mostrar una copia de este software en un único ordenador, estación de trabajo, terminal, ordenador portátil, busca, etc. Queda prohibido cualquier otro uso sin que medie consentimiento por escrito: en especial, el alquiler o cesión no autorizados, el uso público u otro tipo de exhibición, como en colegios o universidades, la copia, instalación múltiple o sobrescritura, y cualquier otro procedimiento mediante el cual este software o parte de sus componentes pudieran quedar a disposición del público (a través de Internet u otros sistemas online). Si este software le permite imprimir imágenes correspondientes a material registrado de 10tacle Studio AG, este contrato sólo le permitirá imprimirlas en papel y utilizar estas copias para uso personal, no comercial y no gubernamental (no está autorizado, por ejemplo, a mostrar en público estas imágenes o venderlas), siempre que usted tenga en cuenta las advertencias relacionadas con los derechos de autor pertenecientes a las imágenes generadas por el software.

Únicamente está autorizado a hacer uso personal de los datos guardados; esto se aplica en concreto a los mapas creados por el Editor de niveles que puede venir incluidos con algún software, y a los MODS (modificaciones) creados con un SDK (kit de desarrollo de software) que puedan estar incluidos. Se prohíbe la copia, la distribución o el uso con fines comerciales. No se autoriza la creación, el uso, la combinación, la copia o distribución de estos mapas o Mods con contenido ofensivo, ilegal o que infrinja la ley o los derechos de terceros. Usted es el único responsable de sus mapas y modificaciones, y está obligado a indemnizar a 10tacle Studios AG, sus empleados y sus agentes en caso de daños, reclamaciones y procesos legales derivados de la creación, uso, combinación, copia o distribución de estos mapas y modificaciones.

10TACLE Studios AG no ofrece asistencia técnica ni garantía de ningún tipo para el editor del software ni para aquellos componentes del SDK que éste pudiera contener.

CONTRATO DE LICENCIA

OTROS DERECHOS Y RESTRICCIONES

Copia de seguridad

No se puede guardar una copia parcial o completa de este producto de software para fines comerciales o privados de seguridad o archivo, bajo ninguna circunstancia.

Garantía limitada

10TACLE STUDIOS AG garantiza que el producto de software funcionará correctamente de acuerdo con lo descrito en el material impreso que lo acompaña durante un periodo de 90 días desde la fecha de compra. La responsabilidad de 10tacle Studio AG y su única vía de recurso será, a criterio de 10TACLE Studio AG, la devolución del importe total o, la reparación o sustitución del producto de compra si éste no cumple la garantía limitada de 10tacle, siempre que sea devuelto a 10tacle Studios AG con una copia del justificante de compra. Esta garantía limitada no tendrá validez si los fallos de este producto de software se deben a accidentes, abuso o uso indebido. No queda afectado ningún otro derecho establecido por la ley. 10TACLE STUDIOS AG asume la garantía expuesta anteriormente como fabricante de este producto de software. Esto no sustituye o limita ninguna otra garantía o protección otorgada a usted bajo las leyes comerciales existentes por parte del proveedor donde adquirió este producto de software.

Limitación de la responsabilidad

En la medida que la ley lo permita, 10TACLE STUDIOS AG no se hará responsable de daños concretos, fortuitos, indirectos o derivados del uso o incapacidad para la utilización de este software.

Esta limitación tendrá validez incluso en caso de que 10TACLE STUDIOS AG haya advertido previamente de la posibilidad de tales daños.

Marcas comerciales

Este contrato de licencia para el usuario final no le otorga ningún derecho con relación a las marcas comerciales propiedad de 10TACLE STUDIOS AG.

Terminación del contrato

Este contrato tendrá validez hasta que quede cancelado por una de las partes. Usted podrá cancelar este contrato en cualquier momento mediante la devolución del software a 10tacle Studios AG o mediante la destrucción del software, así como de toda la documentación asociada y, de las copias y el software instalado, independientemente de que éstas se hayan creado de acuerdo con los términos de este contrato. Este contrato de licencia quedará inmediatamente cancelado sin notificación previa por parte de 10TACLE STUDIOS AG si usted no cumple los términos de este contrato. En tal caso, estará obligado a destruir todas las copias del producto de software.

Cláusula de divisibilidad

Si alguna disposición de este contrato resulta nula o inaplicable, el resto de disposiciones o partes de ellas seguirán teniendo vigor.

Régimen jurídico y jurisdicción

Todos los asuntos legales que se deriven de este contrato o en relación a él, se regirán bajo las leyes alemanas.

©2005 10TACLE STUDIOS AG. Reservados todos los derechos.

El software, el grafismo, la música, los textos, los nombres y el manual quedan protegidos por la normativa vigente en material de derechos de autor. No pueden copiarse partes del software o del manual ni ser reproducidas, utilizadas, enviadas por correo o traducidas sin autorización escrita previa de 10tacle studios AG. La mayoría de los términos empleados en este manual son marcas registradas y deben ser consideradas como tales. GTR FIA Racing Game © 2005 SIMBIN DEVELOPMENT TEAM AB. Publicado bajo licencia de 10tacle studios AG. Todos los derechos reservados. Bajo autorización oficial de la FIA GT. Los logotipos de NVIDIA y de "The way it's meant to be played" son marcas registradas de 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!

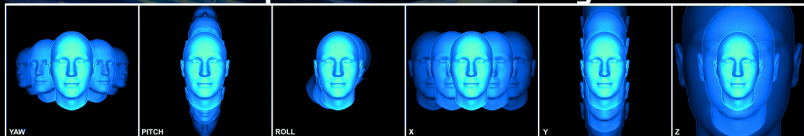


WWW.TRACKIR.SE/GTR

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

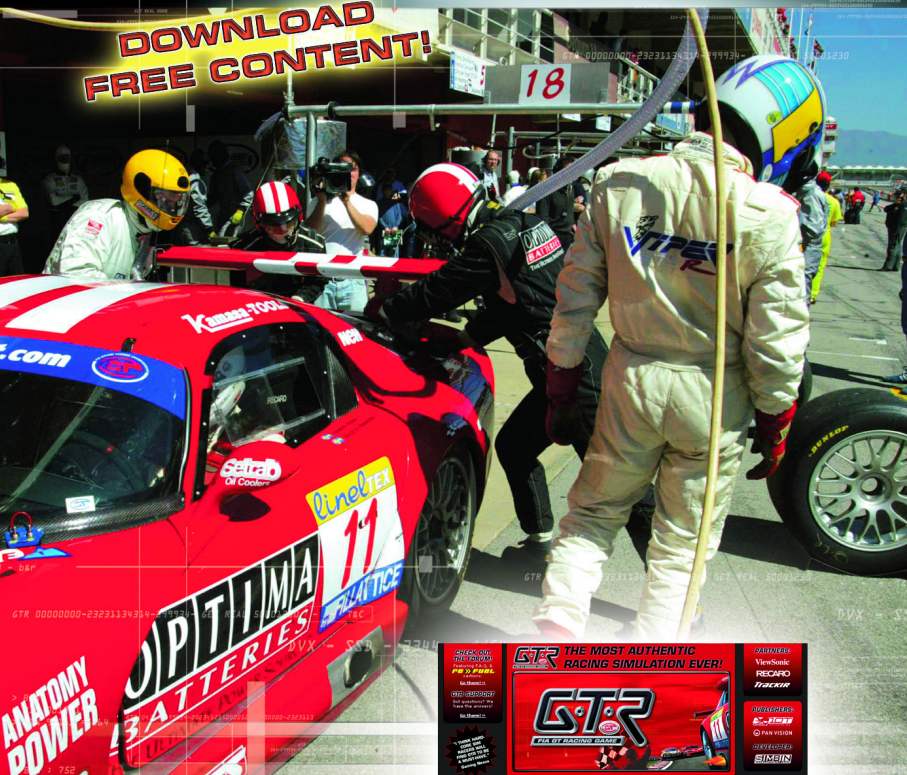
PUT YOUR HEAD IN THE GAME!™

*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

VIEW: GTR, TRACK: GTR
FEATURE: DOWNLOAD, PRESS, CLUB GTR

FREE ADD-ON!
Join the GTR Club
Join! Club GTR

Now
Download the GTR Club
Download Now!

PRODUCTS:
ViewSonic
RECARO
TRACKIR
G-POWER
G-TRON
PAN VISION
GUTTESSEN
SILVER

GTR
FIA GT RACING GAME

GET
REAL